UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

FACULTAD DE ARQUITECTURA

LICENCIATURA DE ARQUITECTURA DE PAISAJE

TESIS

PROPUESTA DE UN MODELO SINESTÉSICO PARA EL PROCESO DE DISEÑO CONCEPTUAL EN PROYECTOS DE ARQUITECTURA DE PAISAJE

QUE PARA OBTENER EL TITULO DE

ARQUITECTA PAISAJISTA

PRESENTA:

SHEYLA PÉREZ GAYTÁN

TUTOR: DR. ANDREA BERENICE RODRÍGUEZ FIGUEROA

CO TUTOR: ARQ. JUAN REYNOL BIBIANO TONCHEZ

Ciudad Universitaria, CDMX, 2024

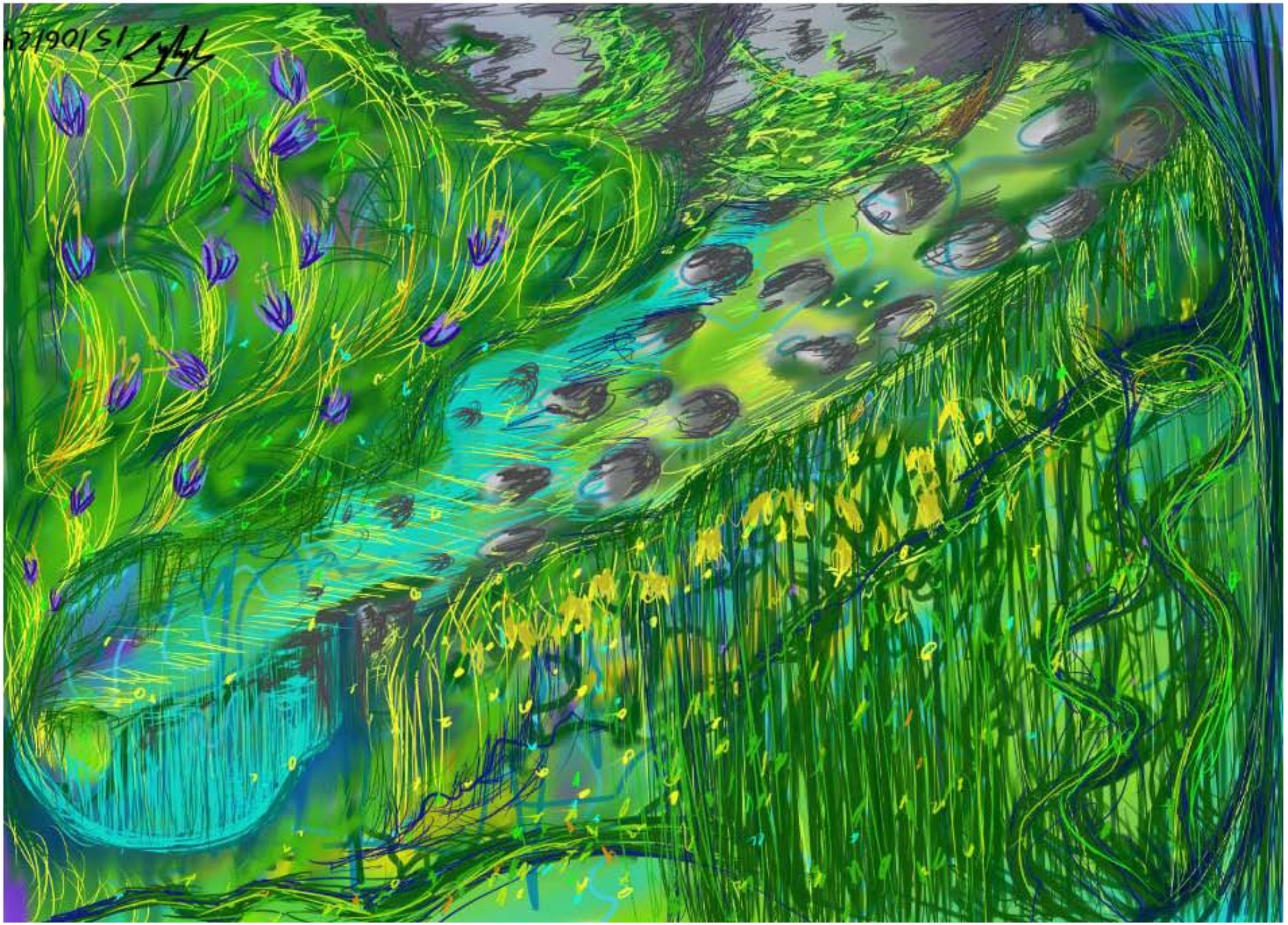
Universidad Nacional Autónoma de México
UNAM
Biblioteca Central
Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



De conformidad con lo dispuesto en el Art. 26, párrafo I del Reglamento General de Exámenes de la Universidad Nacional Autónoma de México, yo Pérez Gaytán Sheyla con número de cuenta 315318070, suscribo la protesta universitaria de integridad y honestidad académica y profesional.

Pérez Gaytán Sheyla

29 de mayo del 2024

Para mis papás y mi hermana,
quienes siempre procuraron que
no me hundiera en un barco a Venus...

AGRADECIMIENTOS

Quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mis padres por su inquebrantable comprensión, apoyo y fe en mí a lo largo de mi vida. Gracias a ellos, he podido alcanzar uno de mis sueños más ambiciosos: viajar a otro país, Corea del Sur, donde su presencia fue constante en cada momento de mi aventura.

A mi querido padre, Ricardo, le estoy eternamente agradecida por sus incansables esfuerzos y desveladas en su duro trabajo, que me han proporcionado las herramientas fundamentales para hacer realidad mis sueños. Su dedicación al enseñarme a dibujar y su capacidad para ver en mí la chispa de la creatividad y el talento han sido invaluables. Agradezco profundamente su ingenio y talento artístico, que me fueron heredados, así como el haberme transmitido sus gustos musicales, los cuales han influido en el desarrollo del tema de mi tesis. Gracias por su constante ánimo, apoyo incondicional y, sobre todo, por su amor inquebrantable. Jamás podré pagarle todo lo que ha dado por mí.

A mi amada madre, Berenice, le debo una gratitud infinita por su cuidado amoroso, su compañía constante y su entrega incondicional, especialmente en los momentos más difíciles de enfermedad. Gracias por sanar mis corazones rotos, por brindarme risas y también por los desafíos que me han ayudado a entender mejor la vida y mi entorno. Su fuerza y determinación me han otorgado el carácter necesario para enfrentar cualquier adversidad y la capacidad de resolverla. Aprecio profundamente sus sacrificios y esfuerzos, sin los cuales no habría podido avanzar en mi vida ni en mi carrera académica. Me encantaría retroceder en el tiempo para ayudarla en los momentos difíciles que enfrentó, tal como ella lo ha hecho y evitado por mí. Agradezco todo su amor, cariño y comprensión infinitos.

A mi hermana, Denisse, mi eterna compañera de vida, quiero recordarle que es mi mayor regalo de cumpleaños. Sé que puedo confiar en ella con mis secretos, aflicciones, triunfos y fracasos, pues siempre ha sido mi roca en momentos difíciles, a pesar de ser la menor, ha demostrado más madurez que yo. Hemos compartido alegrías y tristezas, y ella sabe que brilla más que mil estrellas en este mundo. Admiro profundamente su inteligencia, determinación y valentía ante la vida, y quiero que sepa que nunca estará sola, siempre estaré a su lado.

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a una fracción muy especial de mi familia materna: mi abuelita Gloria, abuelita Josefina, tío Beto, tía Norma y tío Juan. Ellos han sido fundamentales en la formación de mi carácter. Gracias a sus cuidados durante mi infancia, pude disfrutar de una niñez llena de aventuras y cariño. Siempre les estaré agradecido por su amor y apoyo incondicional.

Además, quiero agradecer a parte de mi familia paterna: mi primo Josh, tía Lulú, tía Rocío y mis abuelos, Marce y Emilio. Gracias por brindarme un hogar, por conversar conmigo y por ayudarme a aclarar mi mente en momentos de confusión. Su presencia ha sido un faro de luz en los momentos oscuros.

No puedo olvidar mencionar a mi querido perrito, P-chan, quien, a pesar de sus travesuras, siempre estuvo ahí para esperarme y velar por mí en las noches.

Mi más profundo agradecimiento y admiración van dirigidos a mis asesores de tesis, Andrea y Reynol. A pesar del caos que reinaba en mi mente, ellos me ayudaron a organizar mis ideas para llevar a cabo este proyecto. Gracias por creer en mí cuando yo no tenía la suficiente confianza en mí misma, por mostrarme de lo que soy capaz y por convertir nuestras sesiones de asesoría en un espacio seguro y enriquecedor. Esta última etapa de mi licenciatura ha sido una montaña rusa de emociones, pero también la mejor gracias a su guía y apoyo. También quiero expresar mi gratitud hacia Erika Miranda por su ayuda y asesoramiento en los inicios de esta tesis.

Mi agradecimiento se extiende al profesor Ambrosio Salvador Rodríguez Lara por sus valiosas aportaciones sobre la música y por brindarme el concepto que dio origen a esta tesis: la sinestesia.

Quiero agradecer de manera especial a mi Zerimar, Edgar, quien ha estado a mi lado para sacarme del pozo en más de una ocasión y para acompañarme en este proyecto y en la etapa de Arquitectura de Paisaje. Fue mi apoyo incondicional, incluso en los momentos en que mi carácter lo ponía a prueba. Dice que soy la luz que ilumina su camino, pero desde que lo vi por primera vez, fuiste él quien iluminó el mío. Gracias por aparecer en mi vida en el momento en que más lo necesitaba.

No puedo dejar de mencionar a mi mejor amiga, Frida, quien me ha acompañado desde la secundaria hasta el día de hoy. Aunque a veces desearía que siguiéramos estudiando juntas, agradezco profundamente su apoyo incondicional en una de las etapas más difíciles de mi carrera. Gracias por escucharme, por llenar mi vida de aventuras y cariño.

Agradezco también a mis amigas de la preparatoria, Ivonne y Fátima, por sus consejos, ánimos y reflexiones, que han enriquecido mi vida de manera significativa.

Asimismo, quiero expresar mi gratitud hacia mi compañera de carrera, Diana, cuya alegría y optimismo han coloreado mi vida de amarillo y han hecho que la licenciatura sea una experiencia mucho más agradable. La etapa de la tesis habría sido mucho más pesada sin su presencia. Y agradezco a mis compañeros, Mario y Erica por acompañarme en esta última etapa, lo hemos dado todo y vamos por más

Un agradecimiento especial va dirigido a mi último equipo de proyectos, Yonaguni, conformado por Rey, Pedro, Noé y Sofía. Gracias por comprenderme y por enseñarme el valor del trabajo en equipo. Igualmente, quiero expresar mi agradecimiento a los amigos que hice en la facultad de arquitectura, quienes hicieron esa etapa más llevadera con su escucha y consejos.

Por supuesto, no puedo terminar sin agradecer a mi correctora de estilo, Marlene Castillo Bautista, por su dedicación y ayuda en este proyecto, así como a mis compañeros de la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la UNAM y a los arquitectos paisajistas que participaron en mi investigación.

Gracias a todos por su participación y apoyo en este viaje académico y personal.

…Didn´t know how but I always had a feeling

… No sabía cómo, pero siempre tuve el presentimiento

I was gonna be that one in a million

Yo iba ser ese uno en un millón

Always had high, high hopes…

Siempre tuve grandes, grandes esperanzas…

High Hopes- Panic! At the Disco

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN.....7

Objetivo general.....8

Objetivos específicos.....8

CAPÍTULO I: Proceso de diseño en Arquitectura de paisaje..... 9

1.1. Proceso de diseño en Licenciatura de Arquitectura de Paisaje 9

1. 2. Proceso de diseño en ámbito laboral 19

1. 3. Definición del concepto 32

CAPÍTULO 2: Sinestesia y arquitectura de paisaje 34

2. 1. El proceso de diseño en arquitectura de paisaje y su relación con la sinestesia ... 34

2. 2. ¿Qué es la sinestesia? 36

2. 3. Tipos de sinestesia 37

2. 4. Ejemplos de los subtipos de sinestesia en Arquitectura de Paisaje 39

2. 4. 1. Proyectos con música que usan la sinestesia 49

2. 4. 2. Ejemplos de sinestesia táctil / olfativa / emocional 57

2. 4. 3. Un ejemplo de sinestesia secuencia espacial 61

2. 5. Proceso de diseño sinestésico explicado..... 62

Capítulo 3: Ejemplo del proceso de diseño sinestésico aplicado en un proyecto de arquitectura de paisaje..... 68

Conclusiones 95

Bibliografía/Referencias.....99

Anexo. Entrevistas.....102

Introducción

La presente tesis se originó por una inquietud particular que se manifestó en el transcurso de la carrera en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la Facultad de Arquitectura de la UNAM; específicamente se aborda una cuestión trabajada en el taller de proyectos. Dicha inquietud parte del momento en que se trabajaba en el diseño y la definición del *concepto* que rige un proyecto; de modo que la duda nace al sentir la ausencia del significado en los diseños. Debido a esto, en las visitas a los lugares a trabajar, se comenzó a analizar a fondo el entorno de manera perceptual para combinar lo que se percibía con los principios de diseño adquiridos en la carrera. De este modo, se empezó a asomar el fenómeno de la sinestesia*,* que comenzó a apoyar, de manera casi imperceptible, la definición del *concepto* y las propuestas para los proyectos.

Antes de todo, se tuvieron que cuestionar los diferentes procesos de diseño en diversos ámbitos, no solo académicamente, sino también en múltiples momentos dentro de la licenciatura, ya que, con cada generación los profesores van cambiando, aunado que en el 2017 cambió el plan de estudios, así como los métodos y procesos de diseño. Para esto, también se tuvo que indagar en el significado del *concepto* dentro de la disciplina de arquitectura de paisaje, las maneras en las que se define, y en cómo y cuánto tiempo se le dedica en el proceso para saber en qué parte de este se integra el fenómeno de la sinestesia. Esto, a su vez, desembocó en indagar acerca de qué es, sus tipos y en qué otras disciplinas se han utilizado. Por último, se pondrá a prueba la propuesta de integrar la sinestesia en el proceso de diseño de arquitectura de paisaje para relacionar el aspecto perceptual con el diseño de un proyecto.

Es importante mencionar que la primera idea para abordar el tema de investigación fue de crear un paisaje virtual usando como concepto la canción “Barco a Venus” del grupo Mecano. Por este motivo se requirió la asistencia del músico Salvador Rodríguez, quien al tratar de entender el tema del que iba la tesis, habló de Scriabin y la sinestesia. Después de este descubrimiento, comenzaron a brotar las ideas y la investigación acerca de esta habilidad, entonces, el tema evolucionó a la integración de este fenómeno a la forma de trabajar los proyectos en el taller de Arquitectura de Paisaje.

La presente tesis parte de entrevistas hechas a estudiantes de la licenciatura para indagar en el proceso de diseño que utilizan las diferentes generaciones para realizar un proyecto de

arquitectura de paisaje. También se decidió hacer los mismos cuestionamientos a profesionistas de la carrera para saber cómo se llevaban a cabo los proyectos a este nivel. De estas entrevistas se pudo resumir un esquema del proceso de diseño que coincide con un modelo anteriormente investigado en diferentes libros de arquitectura que describen el tema, estos fueron utilizados como análogos para realizar la propuesta de esta investigación.

Así, se procedió a la definición de la sinestesia y los tipos que hay, de esta manera, sabiendo sobre lo que es este fenómeno, se procedió a la búsqueda de proyectos de arquitectura y arquitectura de paisaje en los que la sinestesia estuvo presente durante el proceso para su realización, más específicamente en la etapa del concepto. Después, el terreno quedó libre para comenzar a formar la propuesta del modelo sinestésico para el proceso de diseño en la arquitectura de paisaje, el cual se explica detalladamente a partir de esquemas. Para expresar mejor el modelo, se tomó como ejemplo un proyecto elaborado en la práctica profesional del Arquitecto Juan Reynol Bibiano Tonchez, titulado *Apoyo a Labores de Investigación y Diseño de Proyectos de Paisaje en Espacios Públicos Patrimoniales.* Este ejercicio fue de gran ayuda para estructurar las etapas del modelo, en el cual se denotará la presencia de la sinestesia.

Objetivo general

Describir el proceso de diseño en la Licenciatura en Arquitectura de Paisaje y definir el concepto en dicha disciplina, basado en las entrevistas realizadas a los académicos, estudiantes y profesionistas. Asimismo, se busca integrar la sinestesia en este proceso con el fin de resaltar la importancia de la percepción del arquitecto paisajista en la expresión del concepto.

Objetivos específicos.

• Exponer qué es la sinestesia, sus tipos y cuáles son los que ya se utilizan en el proceso de diseño en arquitectura de paisaje.

• Exponer una propuesta que refleje el proceso de diseño con la sinestesia integrada a la arquitectura de paisaje.

• Representar en un proyecto de arquitectura de paisaje a escala urbana-arquitectónica bajo la propuesta del proceso de diseño sinestésico presentado.

CAPÍTULO I. Proceso de diseño en Arquitectura de paisaje.

1.1. Proceso de diseño en Licenciatura de Arquitectura de Paisaje

En Arquitectura de Paisaje, como en toda disciplina ligada al diseño, hay un proceso para efectuar el mismo. Tomando como base el libro de Makstutis sobre los procesos de diseño en arquitectura, cada arquitecto o persona que diseña tiene una manera diferente de generar ideas y de expresarlas para completar el proceso de diseño (2018, p. 25). Ahora bien, con base en el estudio etnográfico que se llevó a cabo en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la UNAM a personas que ejercen la carrera[1], se demuestra esta variedad de procesos en el entorno laboral y académico.

Proceso de diseño en segundo semestre

Primero se describirá la información recopilada en las entrevistas realizadas a los alumnos de segundo semestre, posteriormente a los de octavo y luego a los de tesis. Esta decisión fue tomada a causa del interés en cómo se ha asimilado el proceso de diseño desde los alumnos de primeros semestres, así es posible comparar con los de últimos períodos como los ya mencionados. Para finalmente mostrar las reflexiones de quienes están realizando su tesis.

Empezando por los estudiantes de segundo semestre de la licenciatura, la metodología para el proceso de diseño que se implementa desde aquí, es la siguiente: (Véase en la Figura 1). En el esquema se muestra que, en segundo semestre, se inicia el enfoque sobre el tema de diseño en Arquitectura de Paisaje, y comienza el aprendizaje sobre el proceso de diseño.

[1] Ver entrevistas en el anexo de esta tesis.

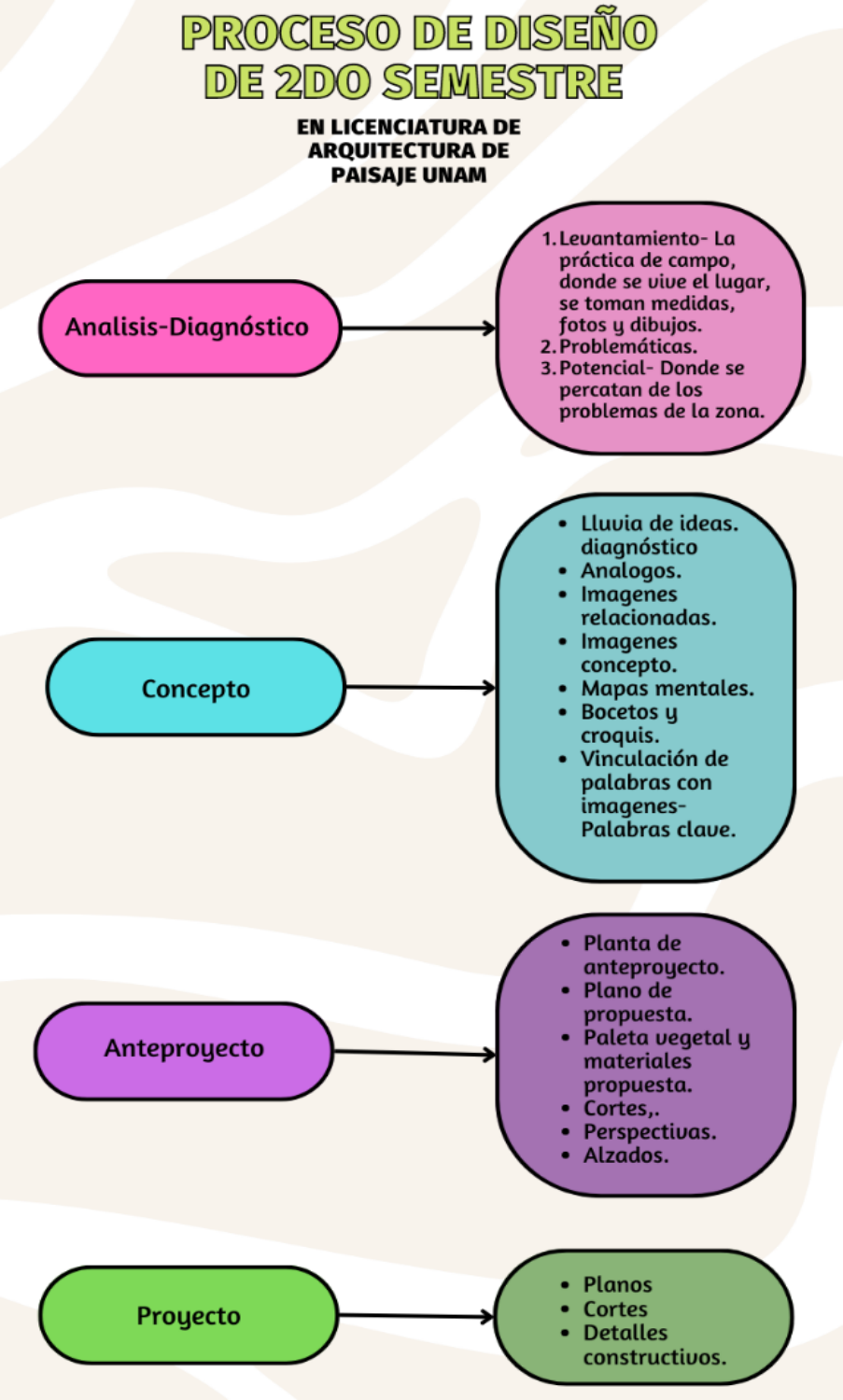


Figura 1. Fuente: Elaboración propia de esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje de segundo semestre en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje en la facultad de arquitectura UNAM.

Primero se hace un análisis diagnóstico, donde es incluido el levantamiento realizado en la práctica o visita de campo, el cual sirve para conocer el lugar, tomar medidas del terreno o área a trabajar, fotos, dibujos y anotar dichos datos en una bitácora. También se observan y describen las problemáticas, oportunidades y propuestas potenciales que se encuentren en el sitio.

La siguiente etapa es pensar en el concepto, a este proceso se le llama *conceptualización* y según las respuestas de las encuestas realizadas (véase en los anexos), la mayoría de los entrevistados dieron una definición similar acerca de esta palabra; aunque para la pregunta sobre la diferencia entre concepto, conceptualización y conceptual, los alumnos de segundo semestre demostraron que en el segundo nivel académico, se empieza a aprender sobre la presente etapa del concepto, pues su respuesta fue indecisa acerca de las tres palabras antes mencionadas.

Continuando con la etapa del concepto, la alumna Valeria Garcidueñas de segundo semestre, describió su proceso de conceptualización como: "Primero defino cuál va a ser mi concepto, si le pongo nombre a mi concepto y después de eso, hago una lluvia de ideas, después de la lluvia de ideas, si no me funciona, la verdad es que trato con varios métodos. Después hago un mapa mental donde pongo la palabra en medio y ya de ahí voy poniendo las primeras cosas que se me vengan a la mente, de ahí ya voy sacando ideas que ya no pienso que sean parte del concepto y que quiero reflejar. Otra es dibujando y viendo imágenes, y ya en cierto momento, si sigo trabajando y puedo reforzar mi concepto, lo voy escribiendo conforme voy trabajando" (2023).

Los demás entrevistados dieron respuestas similares en cuanto a su forma de trabajo, demostrando así que primero se relacionan las palabras con imágenes y después se empieza la lluvia de ideas, que son palabras que se conectan con un tema, para posteriormente, ver otros proyectos y tomarlos como inspiración. Cuando se elige la palabra con la que se define el concepto, se expresa con bocetos, análogos e *imágenes* concepto, definidas por los alumnos, como fotomontajes realizados con *Photoshop* e *Ilustrator*. A continuación, algunas definiciones de los alumnos encuestados respecto a la *imagen conceptual,* para entender mejor esta herramienta.

Arely Sashi Luna Díaz describe que es "la referencia más concreta, te debe describir toda esa lluvia de ideas sin la parte textual, sin que tú tengas esa referencia, que no ondees más en vincular otras ideas, y tú, desde que la veas, entiendas perfecto a lo que se refiere". En otras palabras, es un conjunto de esas ideas simplificadas sin ser abstractas. Siguiendo con esta respuesta,

“es como una idea objetivo de lograr o causar cierta sensación semejante a esa imagen o a lo que piensas que implica esa imagen. Yo utilizo fotografías ya hechas, de lugares, de ahí parto para hacer mi proceso de diseño y hago collages”.

Por otro lado, Andrés Antonio Martínez explica que: “A la persona que tienes enfrente, que no tiene el mismo lenguaje arquitectónico, no lo puede entender, pero si tú lo entiendes, no dejas de lado ciertas cosas arquitectónicas”. Por último, Valeria Garciduñez, la define como “el último paso de la conceptualización para exponer a los profesores y profesoras, el concepto que tienes en la mente y que ya pasó por un proceso de abstracción”.

El siguiente movimiento, según el estudiante Andrés Antonio Martínez, es: “comenzar a desarrollar o buscar alguna manera o estructura espacial para empezar a que se vincule con el concepto y hacer ya bien tu diseño” (2023), refiriéndose a que, en esta etapa, es donde se da inicio al anteproyecto y proyecto, en los que se realizan planos, cortes, detalles, propuestas de materiales y de vegetación. Sin embargo, como desenlace del proceso de diseño que se lleva a cabo en segundo semestre, se nota un vacío entre la etapa del análisis perceptual y la conceptualización. Como consecuencia, los estudiantes entrevistados han observado que sus proyectos llevan una marca o esencia de ellos, pero mencionan que no les queda claro lo que es un concepto y cómo definirlo.

Para completar el resumen de las entrevistas a estudiantes de segundo semestre, Arely Sashi Luna, propone que, para mejorar el proceso de la definición del concepto, se podría “desglosar un poco más el análisis porque de eso depende mucho el poder hacer funcionar un proyecto y poder resolver lo que tú vas a proponer y que no te encapriches con una idea cuando llegues a la parte conceptual. Entonces, un poco es tener el detenimiento para que cada fase de diseño tenga un tiempo prudente en el que tú lo puedas analizar y que no sea como lo mencionaba, precisamente, muy apresurado y entonces ya debes de tener el análisis y el diagnóstico, pero entonces el proceso se ve muy rápido y hay cosas que se pierden en poder darle cierto detenimiento” (2023). Lo que se podría traducir como que el tiempo para definir el concepto no es el suficiente.

Proceso de diseño en octavo semestre

Por otra parte, en las entrevistas con estudiantes de semestres intermedios, como son los alumnos de octavo semestre, existe otra perspectiva y proceso de diseño a causa del cambio de docentes. Esto es por las diferentes herramientas utilizadas para realizar el análisis y para definir el concepto. A continuación, se muestra un esquema que explica el proceso de diseño que, según los entrevistados, han utilizado desde el segundo semestre (Véase figura 2).

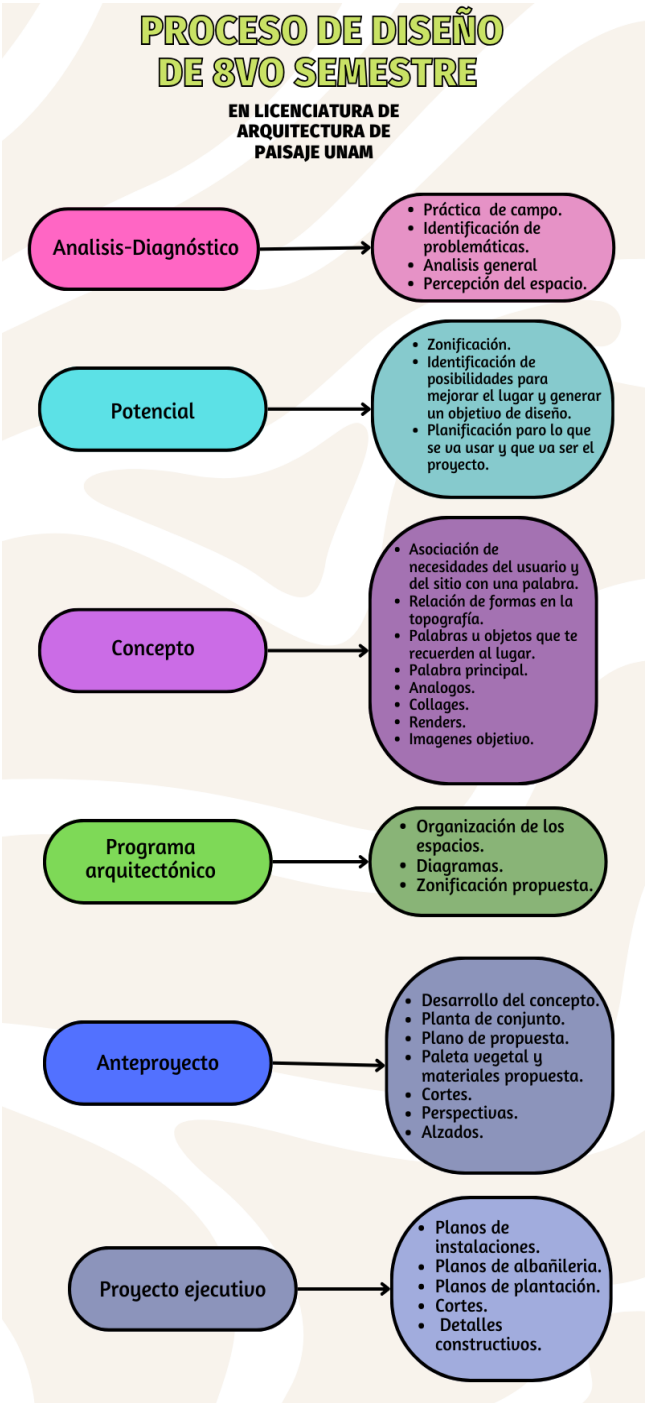


Figura 2. Esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje de octavo semestre en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje en la facultad de arquitectura UNAM. Imagen elaboración propia.

En el esquema, se muestra que el proceso de diseño es similar al de los estudiantes de segundo nivel, aunque en el análisis diagnóstico se observa el potencial aparte. En el potencial se decide cuál será el uso del espacio y qué acciones se propondrán en el mismo, para proceder a la zonificación. Aunque, en el análisis diagnóstico se utiliza otra forma de recopilar y transcribir información, la cual es separar la información por esferas sobre lo abiótico, biótico, perceptual, cultural y social. Sin embargo, la metodología que se usa es la anterior explicada en el esquema (véase Figura 2).

Adriana Cervantes Gaytán, estudiante de octavo semestre opina que le gustaría que esta estructura para el proceso de diseño fuera: "más asociada a la metodología, pues, con Dani [Daniela Barrañón, maestra de Proyectos en el Taller Integral de la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje en la UNAM] pude entender mejor a qué se referían las unidades de paisaje, en vez de análisis recaudar información y diagnóstico dividirlo en problemas y en cosas a mejorar, sería verlo en conjunto para brincar a la unidad de diseño y le dedicaríamos más tiempo a la etapa de diseño y no matarnos en donde está el potencial, usando las mismas unidades de paisaje, siento que, ya te dan esa zona de potencial y la zonificación, es la que mejor limita la primera etapa" (2023).

Es decir que se les ha instruido la metodología de las *Unidades de paisaje*, mencionadas anteriormente por Adriana. Dicha metodología consiste en dividir la información en problemáticas y oportunidades, según lo anteriormente mencionado en la entrevista. De modo que con esta herramienta para el análisis se podría disminuir el tiempo utilizado en la recopilación de información para utilizarlo en la etapa de diseño y de conceptualización. Lo que anteriormente se repite, en la entrevista con los estudiantes de segundo nivel, la carencia de tiempo que se le dedica al concepto.

Otro problema por el que pasan los alumnos de octavo semestre en la etapa del concepto es el tener que replantearse cuando ya se había definido, pues Adriana Cervantes, comenta: "Puede salir (el concepto) en el mismo día, pero de repente cuando estás en el proceso no sientes el *match* con el concepto; entonces, ahora es volverlo a pensar, y si te dan tiempo, es volver a retroceder y volver a explicar otro *concepto*, sino con el primero." (2023). También lo confirma Fernando Domingo Vargas Pérez, igualmente estudiante de octavo semestre, comentando que: "Como dos días o hasta una semana, igual lo podemos replantear, primero es una lluvia de ideas que tienen

que ver con el sitio, de ahí análogos y cómo podemos integrarlo al proyecto y ponerle un nombre llamativo.” (2023).

De modo que hace énfasis en el tiempo para la definición del concepto, añadiendo que el mismo se entrega en una clase para empezar a desarrollarlo y esto da como consecuencia el repensarlo, por no cubrir las expectativas, ya que este no se relaciona con el espacio del proyecto. Por otro lado, cuando el concepto es definitivo, según Fernando Domingo, se expresa a través de “collages, Photoshop, renders, dibujos a mano, primero empezamos con dibujos a mano, lluvia de ideas de acuerdo a las palabras que sacamos, hacemos dibujos, de ahí, ya *imágenes objetivo* que tienen que ver más con el sitio y de ahí, pues plantear justo con el programa de necesidades y relacionarlo” (2023). La *imagen objetivo*, según las entrevistas, es el último paso del proceso de la *conceptualización*.

Particularmente, el proceso de Adriana Cervantes es comenzar con dibujos, “porque así no me complico mucho la vida y ya después en el Software de diseño, Ilustrator. En la etapa de cortes y alzados, hago la *imagen objetivo* y dibujo encima con el programa. Debería ser a la par, pero nos dicen que lo separemos” (2023).

Entonces, en este punto de la entrevista, se empieza un debate sobre el orden de la *imagen objetivo* y los cortes, alzados y perspectivas, en cuanto a si va antes o después uno del otro; pero primero, habría que saber cómo es descrita una *imagen objetivo*. De acuerdo con la perspectiva de Adriana Cervantes, es: “a dónde quieres llegar, te imaginas que va a quedar de cierta manera, tienes que sacar en papel esa imagen para explicarla a los demás, entonces de ahí todo lo que hagas debe ir acorde a esa imagen o como te gustaría proyectar ese lugar” (2023).

Para esta parte de la investigación se les da prioridad a las respuestas de la alumna Adriana Cervantes, puesto que los entrevistados restantes dieron respuestas cortas, las cuales no se pueden argumentar. Respecto a esta última explicación acerca de la definición de la *imagen conceptual* e *imagen objetivo*, según el docente Alejandro Cabeza, [profesor de Taller Integral en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje en la UNAM] es un término “sacado de urbanismo” (2023), el cual ha sido adaptado según la disciplina en la que se usa, pero con el mismo propósito.

Para completar la etapa del concepto, Adriana Cervantes agrega que: “En taller nos pedían lámina conceptual, desde tercero (tercer semestre) en la que teníamos que explicar con imágenes análogas tu concepto y por lo menos frases que te ayudarán a explicarlo.” Entonces, se puede

deducir que, para los inicios de la educación como arquitectos paisajistas, se les enseñó a hacer parte del concepto, pero no se continuó para ligarlo a su desarrollo, según las entrevistas.

Después de la etapa del concepto, que, de acuerdo con las entrevistas, es el conjunto de soluciones, se realiza el programa arquitectónico, donde se empiezan a ordenar los espacios, proponer y describir las actividades que harán en cada uno de estos, junto con las medidas y diagramas de zonificación. El siguiente paso es seguir con el anteproyecto, en el cual dibujan la planta de conjunto, alzados, perspectivas y cortes, en este punto también se pueden integrar las *imágenes objetivo* para explicar la propuesta. Y se finaliza con la parte técnica del diseño que es el proyecto ejecutivo, donde se realizan los planos de albañilería, instalaciones, plantación, detalles constructivos, etcétera.

Proceso de diseño en tesis

Ahora bien, comparando las respuestas respecto a la metodología y el proceso de diseño en Arquitectura de Paisaje, se procede a comprobar en cómo los estudiantes que ya se van a titular por medio de tesis, lo han llevado a la práctica. Esto se ilustra en la Figura 3, donde se muestra la metodología que los alumnos tesistas están acostumbrados a realizar. Las estudiantes explican que la metodología que se utiliza para el proceso de diseño de un proyecto de Arquitectura de Paisaje consiste primero en la caracterización. Esta es una investigación previa del lugar donde realizarán el trabajo, y se divide en rubros, que son las características del Físico-Biótico, referido al clima, temperatura, vegetación, fauna y flora, es decir, todos los elementos de este carácter del entorno.

. Después sigue el rubro social, que, de acuerdo con Joanna González, estudiante que está realizando su tesis, es: “buscar gastronomía o si había algún tipo de evento, festivales, algo que destacaría o alguna tradición de la zona en la que estábamos”. También habló sobre buscar demografía, población y datos del usuario o la comunidad. Asimismo, aclaró que en la escala arquitectónica no se interpretaba así la información, puesto que solo se realizaba un listado de lo que había en la zona donde se efectuaría el proyecto, así como el mobiliario y la vegetación existente que, en el caso de los rubros de caracterización, se enfocan en mayor parte en el Físico-Biótico.

Figura 3. Esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje ejercido por estudiantes de último semestre como décimo y tesistas en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje en la Facultad de Arquitectura UNAM. Imagen elaboración propia.

En el análisis-diagnóstico se identifican las problemáticas y se comienzan a proponer soluciones con los elementos que, observados y siendo del mismo lugar, pueden servir para convertirlos en oportunidades o potenciales. Es así como Lizbeth López, también estudiante que se encuentra realizando su tesis, explica que son: “problemas que podríamos encontrar y que podríamos resolver desde el paisaje que también, posteriormente, una vez que nos enseñaron las normas, nos fuimos dando cuenta que teníamos oportunidad ahí” (2023). La frase: “resolver con el paisaje”, se entiende como la activación de los conocimientos previos que se enseñan en la carrera.

En la etapa del concepto, ambas personas entrevistadas coincidieron en que este puede ser representado con palabras, dependiendo del lugar donde se realiza el proyecto. Poniendo como ejemplo el náhuatl, Lizbeth López cuenta que una de sus compañeras de la facultad tenía conocimientos de esta lengua y explicaba que el significado de las palabras no suele ser el mismo que en el español o al menos, tienen un significado menos explícito o literal. De modo que, para expresar las palabras en dibujos, se interpretaban según la descripción del significado de las mismas. Otro ejemplo sobre la expresión del concepto con palabras es el que brinda Joanna González, quien menciona que, con su equipo de trabajo en la carrera, se usaban poemas que manifestaban y eran originarios del lugar para así crear una conexión entre concepto y lugar.

Después de la caracterización, y con los insumos que ya se tenían de la zona de trabajo y la información, se definía el concepto enfocado al contexto cultural, para así hacer que el usuario se sintiera identificado con el espacio. Posteriormente, el concepto se expresa gráficamente con bocetos y al final con imágenes objetivo, las cuales son descritas por Joanna González como: “lo que visualmente generas para saber cómo va a quedar tu proyecto, la utilizó mucho y si no hay *imagen objetivo*, no hay entendimiento de la otra persona” (2023). Por su parte, Lizbeth López, comenta: “Hay que ser muy específicos con las *imágenes objetivo* para que se pueda entender de ambas partes, no solo poniendo vegetación o materiales, sino que explicando cómo va a funcionar y no solo visualmente” (2023). Es decir, que la *imagen objetivo* sirve como un medio de comunicación y entendimiento del arquitecto paisajista con el usuario o cliente. Para terminar con el proceso, se realiza el anteproyecto y proyecto ejecutivo con los planos para desarrollar por completo el concepto.

Haciendo una reflexión con base en las entrevistas anteriores a académicos, se localizó un problema respecto a la enseñanza, específicamente en la etapa del concepto. En resumen, el tiempo que es proporcionado para la conceptualización en Arquitectura de Paisaje es escaso y la

interpretación del concepto es confusa entre los saberes de los estudiantes. De modo que la conexión del análisis con la etapa de conceptualización es difícil, según los estudiantes entrevistados, aunque ellos definan el concepto como la idea principal, consecuencia de las necesidades del usuario. El problema identificado más significativo para la presente tesis, es el análisis perceptual, pues la relación con el análisis para la definición del concepto es complicada según las encuestas realizadas.

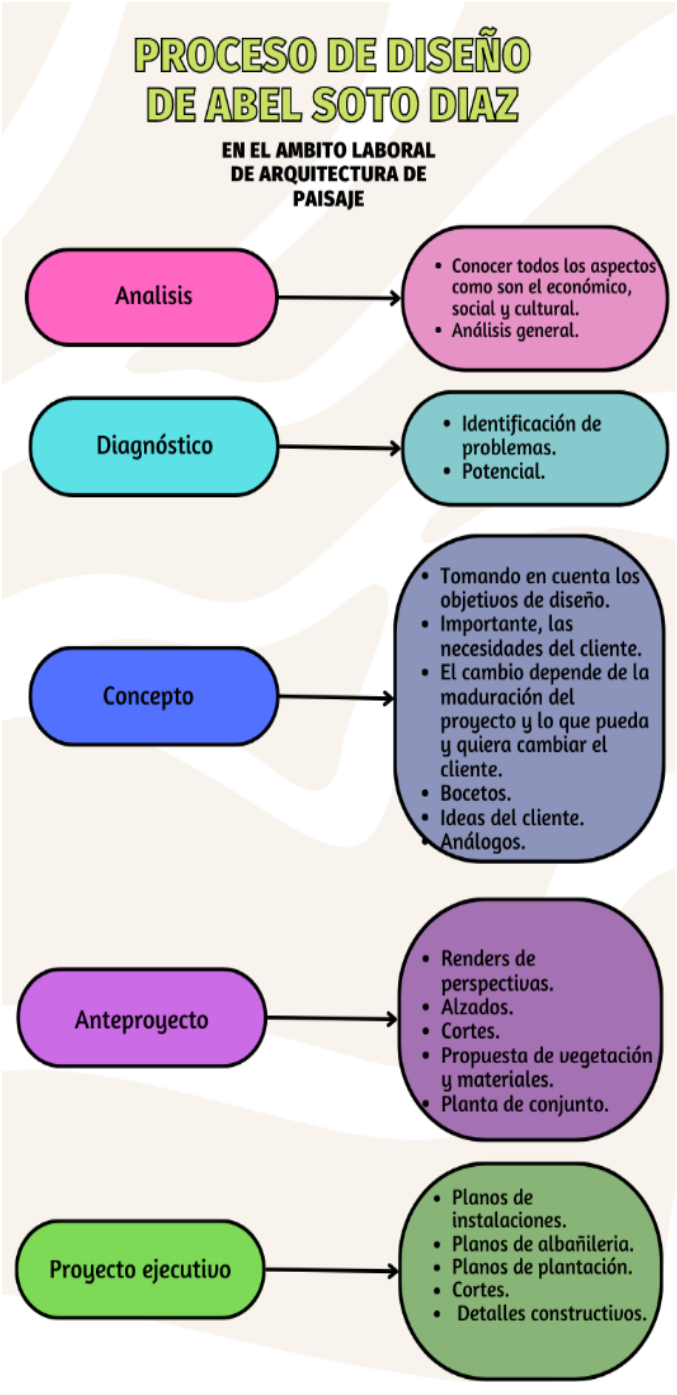
1.2. Proceso de diseño en el ámbito laboral

En el ámbito laboral se realizaron encuestas para saber cómo y en qué parte del proceso de diseño se define el concepto para un proyecto de Arquitectura de Paisaje. Para resumir el proceso de diseño de cada arquitecto paisajista, se hicieron esquemas, al igual que con las entrevistas académicas anteriores, pues como se ha observado antes, cada arquitecto tiene un proceso de diseño diferente que va de acuerdo con los intereses que genere cada situación en la que se encuentran.

En el ámbito laboral, existe una variedad de metodologías donde es cambiante la manera en que se realiza la conexión del análisis diagnóstico con el concepto; pues, la conceptualización y el proceso creativo son diversos para cada persona. Sin embargo, el desarrollo del concepto es similar, ya que es una metodología sistematizada debido a la realización de planos, detalles constructivos, entre otros.

El proceso de diseño también depende de la vida laboral y los intereses económicos de cada quien, aunque los arquitectos paisajistas encuestados utilizan como herramienta principal el estado económico, social y necesidades del cliente para definir el concepto, siendo lo anterior, parte del análisis diagnóstico.

Para la artista y arquitecta de paisaje, Elizabeth Reveles Figueroa, lo primero es: “Conocer el lugar, los materiales. Para mí, creo que es importante resaltar las cualidades de un espacio y esto creo que solo se logra, yendo, estando en el sitio” (2023). Lo cual, se entiende como una manera de encontrar el potencial del lugar. Por otra parte, el arquitecto de paisaje, Abel Soto Díaz, comenta que en el trabajo no se le dedica mucho tiempo al análisis diagnóstico, como en la licenciatura, pues esto depende del cliente, quien tiene una idea premeditada o prevista en imágenes de referencia de internet.



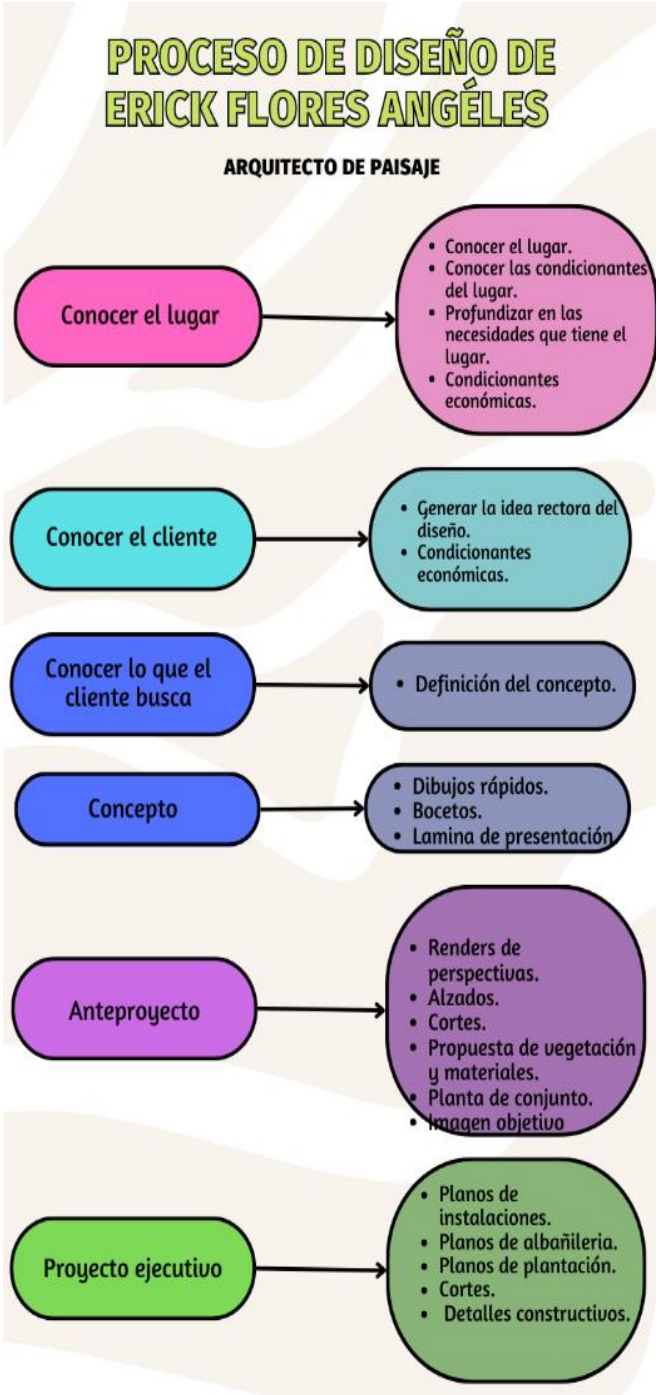
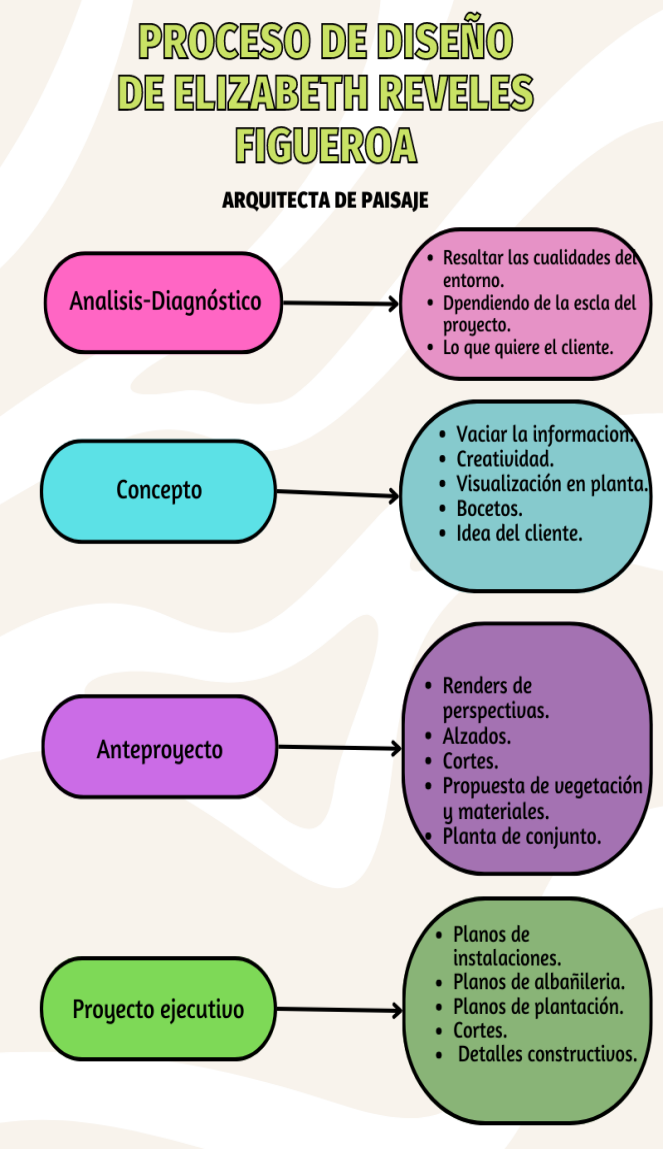


Figura 4. Esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje ejercido por el arquitecto paisajista Abel Soto Díaz. Imagen elaboración propia.

Figura 5. Esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje ejercido por el arquitecto paisajista Erick Flores Ángeles. Imagen elaboración propia.



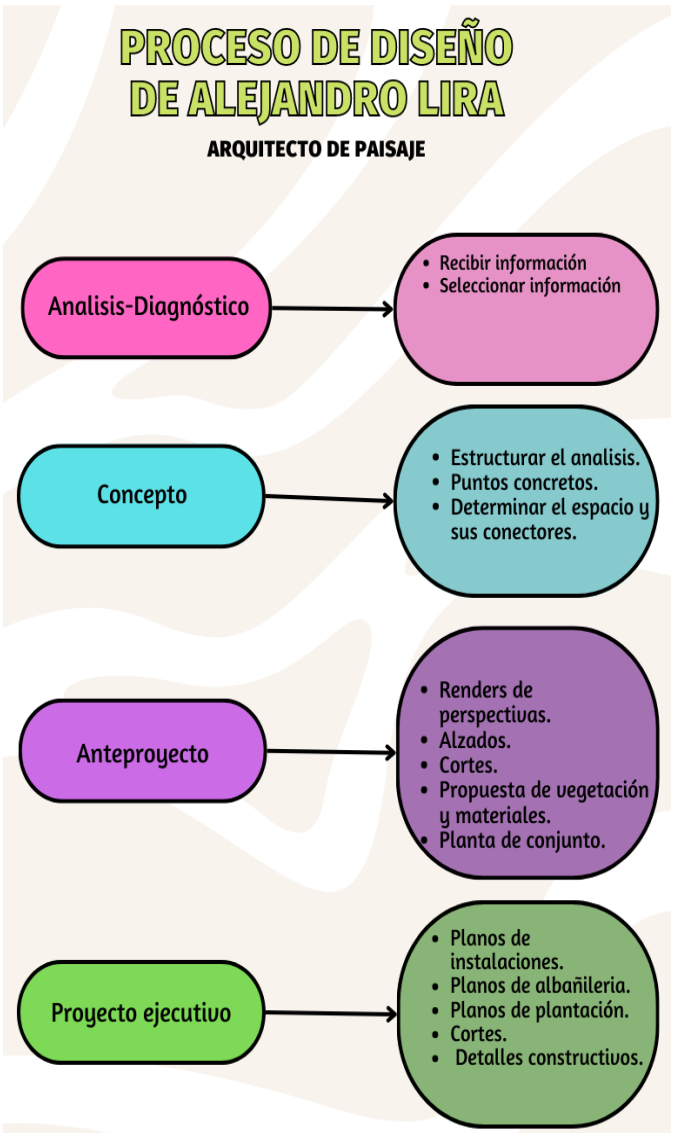


Figura 6. Esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje ejercido por la arquitecta de paisajista Elizabeth Reveles Figueroa. Imagen elaboración propia.

Figura 7. Esquema del proceso de diseño para realizar un proyecto de Arquitectura de Paisaje ejercido por el arquitecto paisajista Alejandro Lira. Imagen elaboración propia.

Erick Flores, arquitecto paisajista, se considera una persona más funcional que conceptual, y recalca la diferencia con Elizabeth Reveles, a quien describe como una persona que piensa más en el concepto. Menciona que una de las mayores condicionantes son las limitaciones económicas del cliente y sus necesidades, lo que da a entender que son factores sobre los que gira el trabajo de un arquitecto paisajista.

El arquitecto Alejandro Lira describe como “ética” a tomar en consideración las necesidades del cliente y lo que debemos utilizar los arquitectos paisajistas, cuando definimos el concepto. Así mismo, contó algunas experiencias de trabajos, en donde ha dejado su “sello” o esencia, también describe la Arquitectura de Paisaje como: “El arte de sobrevivir” explicando su definición como el enlace de lo que pide el cliente con lo que tú, como arquitecto paisajista, consideres que puede mejorar el lugar, siempre y cuando esté dentro de la condicionante económica del usuario. Asimismo, para Elizabeth Reveles depende de la escala y qué tipo de proyecto sea, así se pueden combinar la etapa del concepto con el arte, llamado de otra manera como “LandArt”, es decir, intervenciones artísticas en el paisaje (Antolín,2023).

La expresión y representaciones gráficas del concepto varían en el área laboral debido al tiempo que le dedica cada quien, así como en la percepción, la cual es muy importante, según los entrevistados, porque inconscientemente está incorporada en los proyectos. Sin embargo, Erick Flores explica que integra la percepción de manera técnica, es decir, enfocada a lo que percibe el cliente; y el arquitecto Alejandro Lira complementa con su respuesta que: “Lo que hacemos es buscar equilibrio, una con conexión, un diálogo constante, a diferencia de otras disciplinas de diseño”, mencionando también la relación y diálogo del arquitecto paisajista con el entorno y de la mano con el cliente.

Alejandro Lira también explica que: “en todo ese cúmulo de información y análisis para sacar esa idea en la cual, tú tienes la oportunidad de conectar a los demás, que generen un sentido de identidad, que tengan un sentido de pertenencia a algo que finalmente será de ellos”, en otras palabras, el sentido de pertenencia que menciona significa que el usuario puede identificarse con el lugar. También expresó que nuestras vivencias se encuentran en todos los proyectos gracias a los recuerdos adquiridos y la memoria que recolectamos a lo largo de la vida y eso para él es el proceso de la *conceptualización*.

Por otra parte, Abel Soto Díaz argumenta porque es necesario cubrir las necesidades del cliente, mencionando un equilibrio entre las decisiones que toma un arquitecto paisajista y el cliente sobre el proyecto, así se otorga un “sello” que representa el lugar, explicando que: “El proceso creativo donde ya interviene el concepto, es también una etapa o una parte que tienes que desarrollar, o al menos yo así lo hago, de la mano del cliente. El proceso creativo va de los dos lados, siento yo.” Es decir, que, en el ámbito laboral, las necesidades del cliente son una limitación y a la vez una ayuda para colocar la información y enlazarla para la definición del concepto.

Para completar el resumen de las entrevistas en el área laboral, el concepto es expresado mayoritariamente a través de *imágenes objetivo* o *conceptuales*, así como rénders y fotomontajes, pues esto ayuda a facilitar la comunicación con el cliente.

Gracias a las entrevistas anteriores, se pueden observar la variedad y tipos de metodologías usadas en el diseño, con las que se pueden trabajar en el terreno de la arquitectura de paisaje. Los siguientes ejemplos han sido investigados de los "Modelos del proceso de diseño" de Makstutis (2018), que, aunque están enfocados a un interés económico, ayudan con la separación por etapas para realizar un proyecto de diseño.

- **Doble diamante**. Impartido por el Consejo de diseño de Reino Unido, consta de cuatro fases y se representa como dos rombos juntos (véase en la Figura 10), donde se interceptan ambas figuras, es cuando se define el problema para diseñar, después del análisis (Makstutis, 2018, p.53).

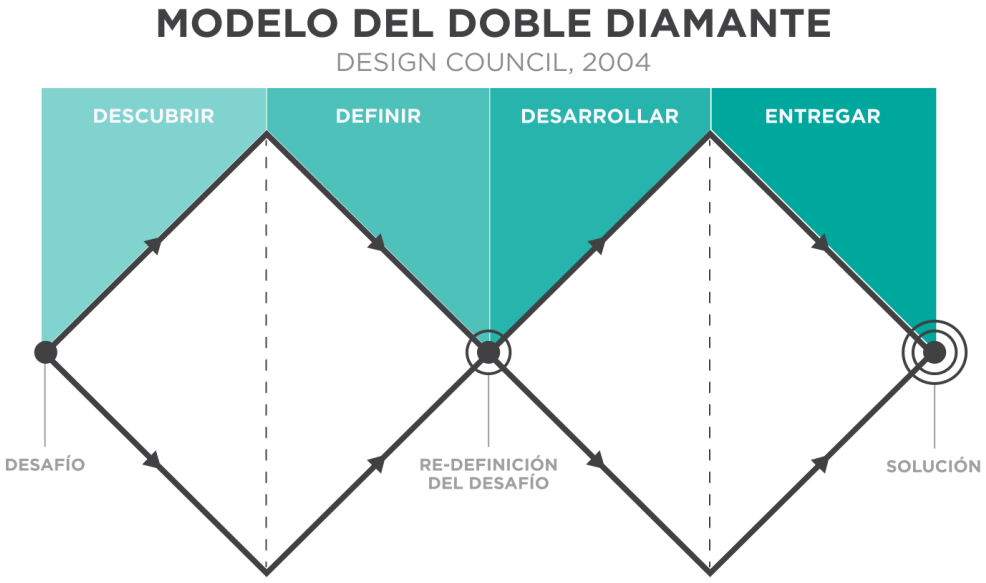


Figura 8. Modelo del doble diamante del 2004 (Aguayo, 2019).

- **Diseñar, crear y probar**. Creado por Alice Agogino, profesora de ingeniería mecánica en la Universidad de California, Berkeley, para la NASA. Como primera etapa está el "Supuesto científico" (Makstutis, 2018, p.54) el cual es hacia donde se dirige el proyecto, después el desarrollo de una idea inicial y termina con la pregunta acerca de lo rentable que puede ser el diseño de forma económica para realizar un prototipo.

Figura 9. Modelo de diseñar, crear y probar. Esquema realizado a partir de Makstutis (2018, pp. 53-60). Imagen elaboración propia.

- **Diseño en cuatro etapas (1989)**. Modelo de Nigel Cross, hecho para el diseño en ingeniería y se basa en la investigación, creación, evaluación y por último la comunicación, la cual, es el acuerdo para el diseño y su fabricación para más adelante no estar obligados a realizar cambios (Makstutis, 2018, p.55).

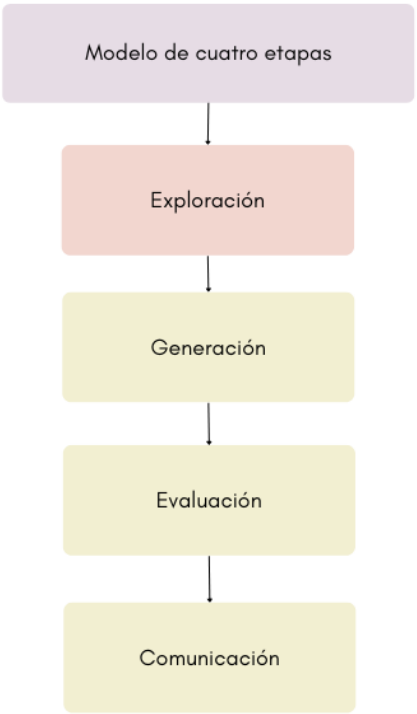


Figura 10. Modelo de cuatro etapas. Esquema realizado a partir de Makstutis (2018, pp. 53-60). Imagen elaboración propia.

- **Diseño técnico.** De Michael French, quien empieza por la identificación de las necesidades para analizarlas y plantear en concreto el problema. El diseño conceptual donde se denomina que se integra la creatividad, técnica y venta (comercialización), selección de proyectos, su materialización, descripción de estos y por último los planos de trabajo (Makstutis, 2018, p.56).

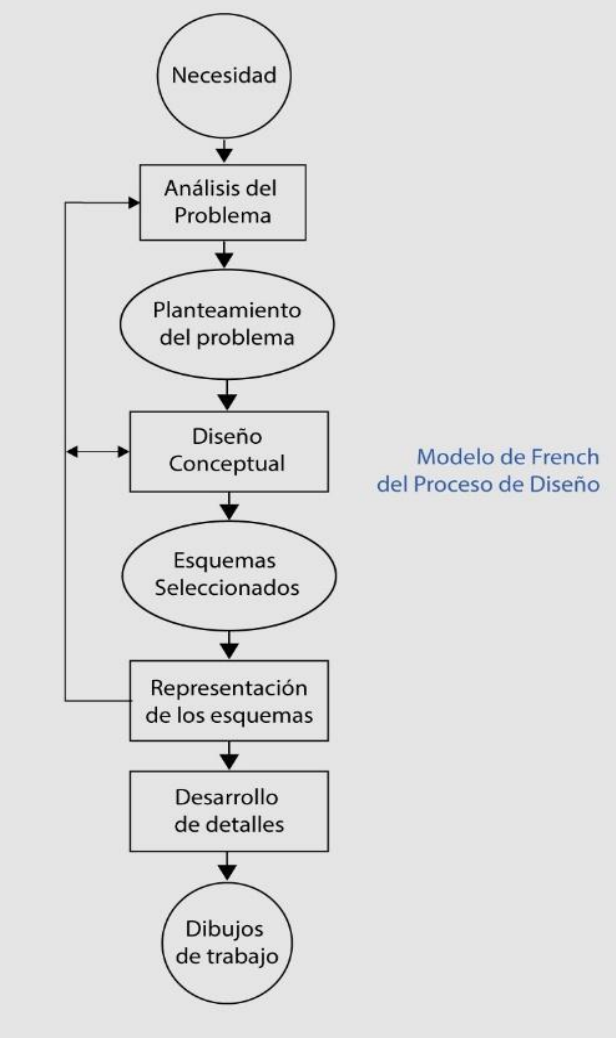


Figura 11. Diseño técnico de French (Corvalan, 2018).

- **Métodos de diseño** (1970). Modelo hecho por el diseñador John Chris Jones con el arquitecto Christopher Alexander y el ingeniero mecánico Bruce Archer, donde se analiza lo conveniente que puede ser el diseño en el área de ventas, financiamiento y la selección para su respectivo comercio (Makstutis, 2018, p.57).

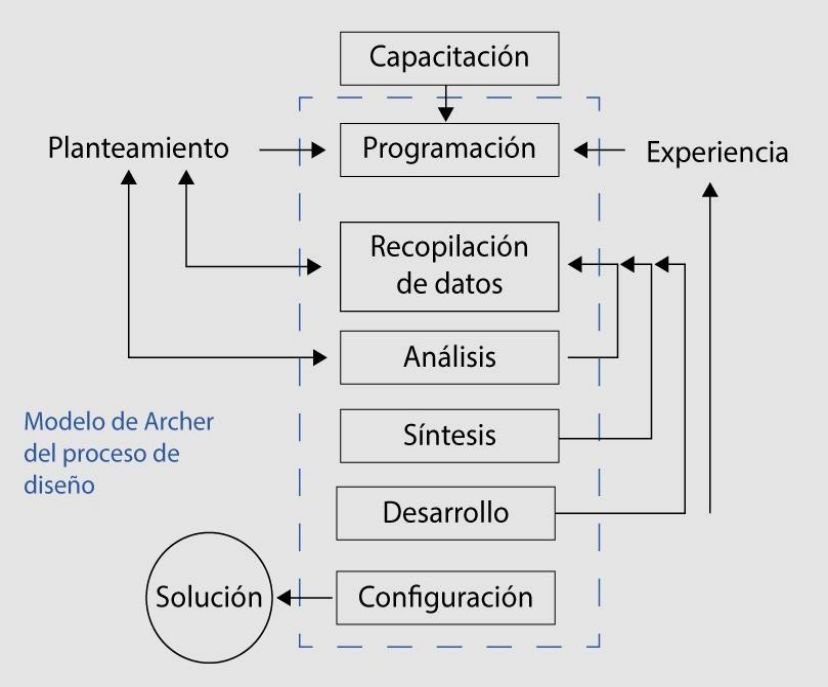


Figura 12. Métodos de diseño (Corvalan, 2018).

- **Pensamiento creativo**. Es el modelo más parecido a lo que se usa en arquitectura de paisaje, pues precisa las etapas de descubrimiento, interpretación, conceptualización, experimentación y evolución. Este modelo fue fabricado por Tim Brown, director ejecutivo de la IDEO[2] (Makstutis, 2018, pp. 53-60).

A continuación, se muestra un cuadro comparativo donde se resumen los modelos del proceso de diseño. Separados por sus autores, etapas, objetivos y en qué disciplina se pueden utilizar.

[2] Empresa de diseño e innovación (Makstutis, 2018, pp. 53-60).

Modelos del proceso de diseño

Según Makstutis.2018

	Creador(a)	Etapas	Disciplina donde se puede usar	Objetivo
Doble diamante	Consejo de diseño del Reino Unido.	• Descubrir • Definir • Desarrollar • Entregar	• Diseño industrial • Arquitectura • Arquitectura de paisaje • Urbanismo	De diseño.
Diseñar, crear y probar	Ingeniera mecánica Alice Agogino	• Supuesto Científico • Desarrllo • Prototipo	Ingeniería mecánica.	Científico.
Diseño en cuatro etapas	Nigel Cross	• Exploración • Generación • Evaluación • Comunicación	Ingeniería.	De diseño y económico.
Diseño técnico	Michael French	• Necesidad • Análisis del problema • Planteamiento del problema • Diseño conceptual • Dibujos de trabajo	• Diseño industrial • Arquitectura • Arquitectura de paisaje • Urbanismo	De diseño y económico.
Métodos de diseño	Diseñador John Chris y el arquitecto Christopher Alexander.	• Programación • Recopilación de datos • Análisis • Sintesis • Desarrollo • Comunicación	• Diseño industrial • Arquitectura • Arquitectura de paisaje • Urbanismo • Ingeniería	Comercialización y de diseño
Pensamiento creativo	Ejecutivo de la IDEO Tim Brown	• Descubrimiento • Interpretación • Conceptualización • Experimentación • Evolución	• Diseño industrial • Arquitectura • Arquitectura de paisaje • Urbanismo	Diseño

Figura 13. Cuadro comparativo de los modelos para el proceso de diseño a partir de Makstutis (2018, pp. 53-60). Imagen elaboración propia.

Considerando el modelo de Brown como un modelo base, se puede comparar con la metodología utilizada en arquitectura de paisaje, como se muestra en la siguiente imagen (Véase la Figura 14)

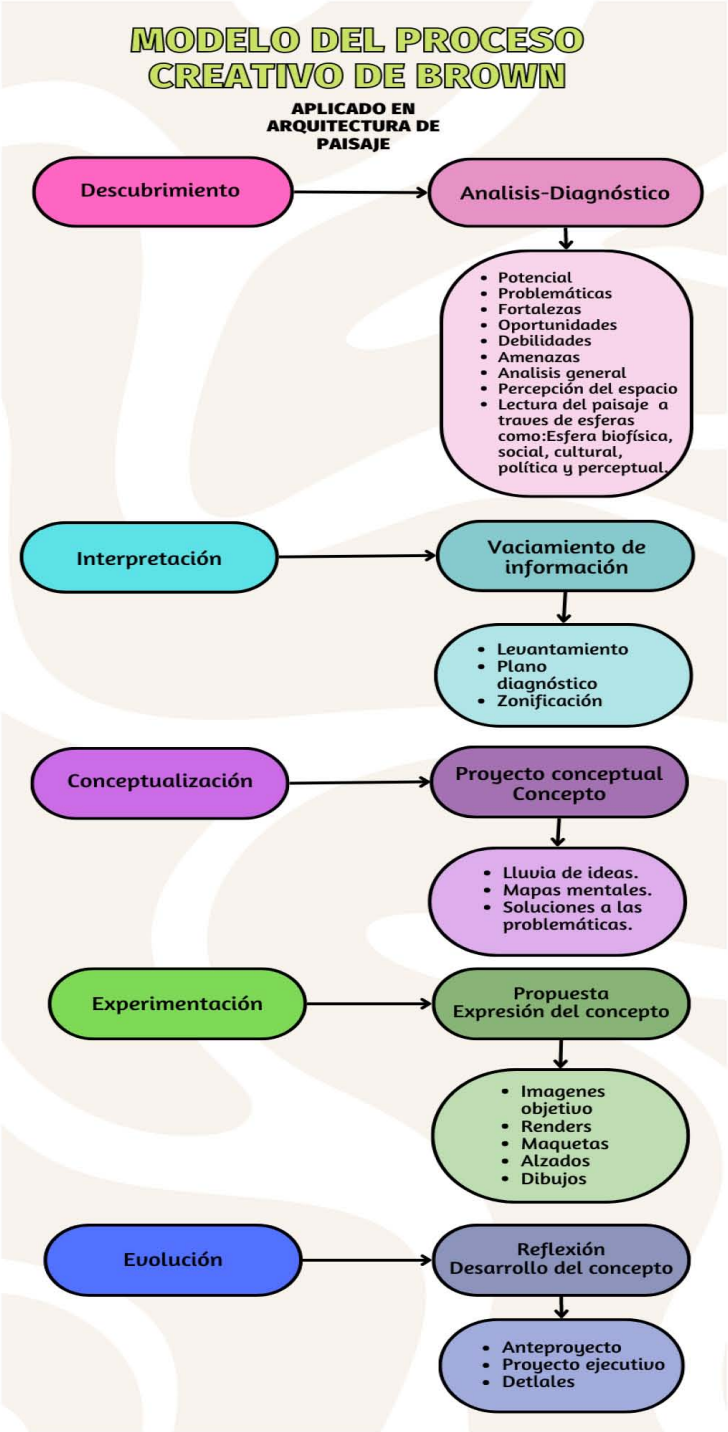


Figura 14. Esquema del modelo del proceso creativo de Brown (Makstutis, 2018, p. 58), aplicado en Arquitectura de Paisaje. Imagen elaboración propia.

Al adaptar el modelo de Brown a la metodología usualmente utilizada en arquitectura de paisaje, las etapas ayudan a resumir y organizar la misma, facilitando la forma en que se procesa la información para un proyecto.

A continuación, la explicación del esquema por etapas:

1. **Descubrimiento**. En el modelo de Brown, según Makstutis, es la etapa donde se recopila la información (2018, p. 58); mientras que, en arquitectura de paisaje, el descubrimiento sería el equivalente al análisis diagnóstico, utilizando las distintas formas de organizar la información, como las esferas o la caracterización, ambas mencionadas anteriormente en las encuestas sobre el proceso de diseño.
2. **Interpretación**. Se explica cómo el análisis diagnóstico está dividido en zonificación y potencial, es decir, asignar nombres y actividades, fraccionando el sitio.
3. **Conceptualización y Experimentación**. Describen el proceso para definir y expresar el concepto, utilizando herramientas como esquemas, rénders, bosquejos, *imágenes objetivo*, etcétera, de acuerdo con los modelos del proceso de diseño analizados antes. Los instrumentos más utilizados para manifestar el concepto, son los bosquejos y rénders, pues de acuerdo con Masktutis: “El motivo para realizar el dibujo sería comunicar un pensamiento, compartir una intención o aclarar una idea” (2018, p.30). En arquitectura de paisaje, las *imágenes objetivo* o concepto son las herramientas más populares de acuerdo con las entrevistas realizadas para esta investigación. Estas imágenes son collages o dibujos que representan una perspectiva de la intervención y facilitan el entendimiento del concepto para el usuario, siendo esta una definición en resumen de las anteriores encuestas. Así se explica en las imágenes que a continuación se muestran, las cuales son collages realizados para diferentes proyectos académicos en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la UNAM.

Figura 15. Ejemplos de imágenes objetivo para la materia de LandArt. Imagen elaboración propia.

Figura 16. Ejemplos de imágenes objetivo para la materia de LandArt. Imagen elaboración propia.

Figura 17. Ejemplo de imagen objetivo. Para un proyecto destinado en un jardín en La Mixteca Alta. Oaxaca. Imagen elaboración propia.

4. **Evolución**. Se basa en la reflexión sobre el desarrollo del concepto en planos como el anteproyecto y el proyecto ejecutivo. Durante esta etapa se realiza la composición entre la forma, el color y texturas. Y para arquitectura de paisaje, se propone la paleta vegetal y de materiales.

Para finalizar este apartado, se realizó una infografía que expresa las similitudes y diferencias para definir el *concepto* en un proyecto de arquitectura de paisaje (véase Figura 18).

EL PROCESO DE DISEÑO EN ARQUITECTURA DE PAISAJE

Según las entrevistas

De las cuales dos son profesores en la Licenciatura de arquitectura de paisaje, siete son estudiantes de la misma licenciatura y cuatro son profesionales arquitectos paisajistas.

- Estudiantes de LAP.
- Profesores de LAP.
- Arquitectos paisajistas.

Todos en su metodología del proceso de diseño no cambia en el orden hasta la tercera etapa, es decir, el orden es:

- Análisis diagnóstico.
- Concepto.

El 23% de los entrevistados separa la información por caracteres, como el socio-cultural, perceptual y el medio biofísico. Aún así el 30% le da prioridad al caracter perceptual para proponer un concepto a través de la percepción del usuario que habitará el sitio a intervenir

El 61.5% los cuales son la mayoría de los estudiantes que utilizan el potencial como una etapa extra o integrada al análisis diágnostico, de este porcentaje, el 25% trabajan con caracterización para organizar las categorias con las que analizan el paisaje.

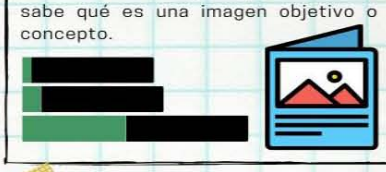
De este porcentaje, un tercio que sería el 33.3% y son quienes ya ejercen la carrera de arquitectura de paisaje.

Herramientas para definir el concepto

De esta coincidencia, el 46.5 % qe son 6 personas, para realizar el concepto, tienen como prioridad lo que el cliente o la comunidad pida, toman como elemento principal las necesidades pero también le dan antelación a su percepción del lugar.

Herramientas gráficas para definir el concepto

El 15% utilizan más bocetos y bosquejos rápidos para explicar el concepto. ya que el 84.6% sobrante usa la imagen conceptual u objetivo para dar a entender el concepto y también saben lo que es, solo el1% no sabe qué es una imagen objetivo o concepto.



RESULTADOS

Varian en el proceso para ligar el análisis diagnóstico con el concepto, pero no todos logran cubrir un equilibrio entre estas dos herramientas que se utilizan para realizar un proyecto. En porcentaje, de lo que se concluye de las entrevistas, el 30.7% logra ligar las necesidades del cliente con su percepción para crear un concepto.

PIE DE PÁGINA

Entrevistas en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje y Arquitectos paisajistas.

Figura 18. Infografía de datos en porcentajes del proceso de diseño en Arquitectura de Paisaje. Imagen elaboración propia.

1.3. Definición del concepto

El concepto tiene variadas definiciones que dependen de la perspectiva otorgada por cada disciplina, por ejemplo, la tesis de Hernández, la cual es una crítica y enseñanza del concepto desde la perspectiva de un estudiante de arquitectura, lo maneja como lo que "define esa identidad, le da un significado y lo provee de información, lo cual transforma el objeto en una idea hecha realidad con un discurso estructurado en los signos que lo conforman" (2002, p. 12).

Asimismo, define la identidad como la forma en la que se reconoce el objeto dentro del lenguaje y la filosofía. Basándose en Hegel, Hernández explica el concepto de la siguiente manera: "No es una representación subjetiva sino la esencia de las cosas" (Hernández, 2002, p.28). En otras palabras, dentro de los pensamientos humanos, el concepto es difícil de convertir en un pensamiento objetivo, pues es un estudio que va más allá de lo empírico.

Indagando en los escritos de Hegel acerca del concepto, se denota que su definición se enfoca en la problemática del autor con el lenguaje; sin embargo, esta sirve para demostrar la variedad de definiciones que hay sobre el concepto, describiéndolo como: "El retorno a sí mismo saliendo de la sucesión y de su extensión, convertido en el concepto simple de este todo" (Hegel,1966, p. 13). Esta explicación, desde la perspectiva del ser, expresa el concepto como algo que solo existe en la mente humana, que, cuando es representado en la realidad, suele convertirse en una definición mística del concepto (Hegel,1966, p. 13).

Continuando con la explicación del concepto en la arquitectura, en tanto el objeto arquitectónico cuente con un amplio contexto, el desarrollo del proyecto será mejor y se podrá proseguir con el concepto (Hernández, 2002, p. 20).

Mientras tanto, remontando las entrevistas en la comunidad de Arquitectura de Paisaje del apartado anterior, la definición del concepto está resumida como la idea principal o "*el corazón*" del proyecto. Esta premisa principal está destinada a dirigir el desarrollo técnico y empírico, el cual, se expresa principalmente, con dibujos abstractos procesados en la etapa conceptual. Esta etapa la describe el arquitecto Alejandro Lira, como: "Un estado en el que no sabes que se ha llegado a una resolución definitiva, pero tampoco estás recibiendo información. Es una etapa en la cual ya hay una idea para estructurar la información" (2023). Dicho en otras palabras, se está describiendo el

proceso para definir el concepto, es decir, la *conceptualización*, pues aún está en la mente como algo abstracto.

Esto explica que, tanto en arquitectura de paisaje, como en la arquitectura en general, existen dos tipos de conceptos, los cuales pueden ser literales y poéticos o abstractos. Este último se puede considerar como un simbolismo con un significado más allá de la definición de la misma, siendo este tipo de conceptos, los más utilizados en el aspecto académico, según las encuestas del apartado anterior. En cambio, el concepto literal, es cuando se representa la palabra con una definición, un ejemplo es tomar una flor como concepto y expresarlo en el proyecto con sus características físicas, sin considerar el significado literal de una flor.

Existen beneficios al usar un concepto literal, explicado por el arquitecto paisajista Abel Soto Díaz: “Cuando los conceptos son bastante literales, se convierten en bastante lúdicos y entonces, para los niños es muchísimo más fácil aprender a lo mejor de algún tema o justo, aprovechar el diseño en un tema de aprendizaje y de diversión” (2023). Así se confirma que, en el área laboral, el concepto se deriva principalmente de las problemáticas, tal como lo menciona Makstutis: “El diseño básicamente, es una cuestión de resolución de problemas” (2018, p.7).

En cambio, Alejandro Lira, explica los conceptos literales como algo simple o una copia de lo que ya existe y Joanna González, estudiante de Arquitectura de Paisaje en la UNAM, complementa con su opinión añadiendo que: “Hay más dificultad de que se pueda expresar porque se tiene que ajustar mucho o por lo menos es lo que vi en proyectos. Porque cuando querías una flor, tenía que quedar la flor, pero la tenías que ajustar mucho al espacio que estabas proyectando, entonces limita tu creatividad” (2023).

Por otra parte, el concepto abstracto o poético, es popular para trabajar en el área de arquitectura de paisaje, según las encuestas. El tiempo que se le dedica a la etapa de la *conceptualización* no importa, pues la abstracción de los elementos del paisaje comienza desde que se conoce superficialmente el lugar.

Para terminar de analizar el concepto desde las perspectivas de las encuestas, (véase anexo), se puede concluir la definición del mismo como el fragmento poético, artístico y simbólico del proyecto, el cual, representa una parte del arquitecto paisajista, del usuario y sus necesidades.

CAPÍTULO 2: Sinestesia y arquitectura de paisaje

En este capítulo se explica la relación entre la arquitectura de paisaje y la sinestesia, puesto que anteriormente se había explicado cómo era llevado a cabo el proceso de diseño y sus etapas en un proyecto de arquitectura de paisaje a diferentes niveles. Por lo tanto, se puede proceder a definir la sinestesia para ser integrada a este proceso de diseño. En este apartado se mostrará cómo y por qué se puede conectar este fenómeno a la etapa conceptual del mismo.

2.1. El proceso de diseño en arquitectura de paisaje y su relación con la sinestesia

Anteriormente, se explicó el proceso de diseño en esta disciplina, observando la variación en las primeras etapas, como el análisis y la recopilación de información. Procediendo así, a la etapa del concepto, donde la percepción del usuario y el arquitecto paisajista es fundamental, pues la relación entre los dos protagonistas es de ser el receptor de información, y el traductor de la misma, respectivamente

La presente tesis se basa en el análisis perceptual porque, con lo visto antes, se puede observar la relación con el concepto. La sinestesia, siendo la "asociación constante de sensaciones de diferente naturaleza perceptual" (Sanz,1985, p. 13), sirve como una ayuda para relacionar el análisis perceptual con la definición del concepto. En el caso de la arquitectura de paisaje, el proceso para diseñar un proyecto comienza desde la visita al lugar, lo que, en otras palabras, significa el momento en que se combinan las percepciones con la conceptualización.

Por otro lado, al analizar con detenimiento el proceso de diseño en arquitectura de paisaje, se observa que la asociación de sentidos se realiza de manera inconsciente, mientras se llevan a cabo los bosquejos, zonificaciones, programas arquitectónicos y otras etapas.

En base a las entrevistas (véase el apartado de Anexos), en el proceso de diseño, cuando se llega a la etapa conceptual, se nota más la preocupación por las necesidades del usuario y la resolución de las problemáticas, lo cual no parece que tenga una conexión con lo que el arquitecto paisajista percibe durante la práctica de campo y el levantamiento, incluso tampoco se define la percepción del usuario. Esto se puede intuir que sucede porque, según la generación en la que se es desarrollada esta investigación, el análisis perceptual en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la UNAM, consta de:

- Realizar el levantamiento. Medir, sacar la topografía, identificar los escurrimientos.

- Identificar las vistas. Tomar fotografías de puntos donde se perciba potencia y oportunidades.
- Escuchar donde hay más ruido o sonidos. Identificar puntos donde se escuche menos o más ruido de la urbe y/o naturales.
- Tomar fotos de las texturas, esto para saber qué tipo de materiales serían convenientes para proponer en el proyecto.
- Identificar de dónde sale y se esconde el sol, el asoleamiento y en qué lugar da más luz.
- Si es un lugar cálido, templado o frío y donde hay más viento.

Y así, se describe en una memoria descriptiva, junto con el respectivo mapa perceptual, donde se señalan los elementos antes mencionados con iconos, y se complementa con la información de gabinete, como son los mapas edafológicos, clima y topografía.

Entonces, se puede resumir que solo se usa el sentido de la vista. Analizando la situación, se sugiere que se utilicen los otros sentidos y la sinestesia para ayudar a unir la percepción en el proyecto con el proceso de la conceptualización. En algunos proyectos se usa esta habilidad, pero en diferentes etapas del proceso de diseño, a diferencia de esta investigación, que tiene como objeto usar la sinestesia para definir el concepto de manera abstracta. Como se explicó anteriormente, para definir un concepto en arquitectura de paisaje, se usan principalmente las necesidades y responde a la pregunta de: ¿para qué?, y la función que tendrá el proyecto, independientemente de si es abstracto o literal.

¿Cómo se expresa un arquitecto paisajista para explicar su percepción y el concepto? Con la representación gráfica, más adelante, cuando se expliquen los tipos de sinestesia, se podrá apreciar que ambas están relacionadas, pues así el ser humano expresa sus ideas. Para conocer cómo podemos utilizar la sinestesia en la arquitectura de paisaje, hay que saber qué es. También, se hace la aclaración de que a lo largo de esta investigación se abordan dos espacios o ámbitos, los cuales son: ¿cómo definimos el concepto?, ¿desde qué parte del proceso de diseño empieza a surgir?, ¿cómo se representa el concepto?, y ¿dónde está la percepción en el diseño de un proyecto en arquitectura de paisaje?

2.2. ¿Qué es la sinestesia?

La sinestesia es muy utilizada en el ámbito artístico para expresar las emociones a partir de ser un fenómeno psicológico perceptual, por la parte fisiológica se le define como "la sensación secundaria o asociada producida en un punto del cuerpo humano como consecuencia de un estímulo aplicado en otro punto diferente" (Sanz, 1985, p.13), esto basado en estudios y esquemas del cerebro, es decir, que si las imágenes entran a través del ojo humano, nosotros sentimos la imagen en la nariz, en palabras más complejas, es la "asociación constante de sensaciones de diferente naturaleza perceptual" (Sanz, 1985, p.13).

Por otra parte, Rodríguez, en su análisis acerca del libro *Correspondencias entre música y palabra, un estudio sinestésico sobre Harmonie du soir, Baudelaire/Debussy y Le Gibet, Bertrand/Ravel* de Vela Marta, entiende a la sinestesia como "una metáfora entre *correspondencias* artísticas. Un contexto en el que las diversas experiencias sensoriales buscan y hallan un punto de encuentro" (Rodríguez, 2020) lo interpretó como la unión de todas las artes para hacer su propio análisis perceptual para llegar al resultado que es una composición de cualquier tipo.

Es decir, se entiende como correspondencia a la relación amplia que se tiene entre las diferentes disciplinas artísticas y lo anterior, según Sanz, las hace más ricas en el plano expresivo, pues es la vivencia de vivencias que han sido el resultado de la percepción del entorno que interpretamos al instante. En otras palabras, el significado de la sinestesia sería lo que "nos adentra en un mundo de sensaciones conjuntas, asociando varios de nuestros diferentes sentidos a diferencia de otros" (Paterson, 2019).

Como se mencionó al principio, los sentidos se encuentran conectados y saltan de una distancia a otra "el color suena, la forma resuena" (Schrader, 1975. P.82). Lo que se entiende de mejor forma, como una analogía o tomar literal la metáfora de una poesía, como cuando se dice: "Tan dulce es la venganza y azul mi nostalgia", es cuando se torna empírico y místico, la sinestesia es lo segundo, ya que el misticismo suele ser más subjetivo y "endulza" la palabra, tal como decir, "La poesía eres tú" y en términos empíricos, la poesía es algo que hacen los poetas, según el ejemplo de Sanz (1985, p.13).

Así como pasa con el color, que está atado a la percepción humana de ser una propiedad visual, no se estudia a detalle por su composición o su definición científica, sino de forma subjetiva,

en el que cada quien puede identificar el color, en una palabra, olor o sonido de acuerdo a sus vivencias.

La mayor parte de la definición de la sinestesia, es de dominio psicológico de proyección, el cual "aspira a reflejar" los mundos mentales y afectivos donde formas y colores equivalen a las emociones (Redondo, 1991). El artículo "Un extraño fenómeno perceptivo: La sinestesia" de Redondo habla acerca de la sinestesia como fenómeno parecido a las visiones que se relacionan con la meditación y experiencias transpersonales, así se adentra esta cualidad o sexto sentido que todo ser humano posee en diferentes tipos de relaciones.

2. 3. Tipos de sinestesia

Existen dos tipos de sinestesia, los cuales están formados por subtipos de la misma, es decir, que, dentro de esta habilidad o condición, tenemos varios que están clasificados según por cómo se introducen los sentidos en la mente del ser humano y cómo lo interpreta. A continuación, un cuadro que explicará los tipos y subtipos de sinestesia.

Figura 19. Cuadro explicativo de tipos de sinestesia realizado a partir de Cardozo, K. (2013, p.11). Imagen elaboración propia.

Los dos tipos de sinestesia, están separados, ya que la **cognitiva** consiste en que los sentidos son inducidos en nuestra mente a través de estímulos perceptuales y sensitivos, es decir, que son acciones que hacemos inconscientemente. Y **la concepción sinestésica**, es el momento en que los sentidos se combinan por un concepto en particular, pensando en la combinación personalizada y propia según el concepto, lo que quiere decir que este tipo de sinestesia es realizada conscientemente para la expresión de la misma (Cardozo, K.,2013, p.11).

Dentro de estos dos tipos de sinestesia se encuentran los subtipos de cada una:

Para la **cognición sinestésica** se tienen:

- **Grafema-color.** Con esta sinestesia se asignan colores a las letras del alfabeto y no se le da importancia a cómo se pronuncia, es decir, también se le da colores a las palabras, no importa qué signifique, sino con qué color está escrita. Es un estímulo superficial (Simner J. & Glover L., 2006. p. 281).
- **Lingüística-gusto.** Es cuando se siente el sabor de una palabra ya sea escrita o hablada y no son todas, sino las que comúnmente se dicen y es más o menos intenso el sabor dependiendo con qué frecuencia se usa la palabra. (Simner J. & Glover L., 2006.p. 283).
- **Cromestesia.** Es la relación entre el sentido del oído y el color. Mejor explicado, es la apreciación de un color mientras la música suena o se escucha una palabra, esto en diferentes tiempos de una composición o incluso solo de una nota, contando con la frecuencia y vibraciones que percibe el cerebro humano. Aquí "los estímulos de una modalidad sensorial son percibidos simultánea e involuntariamente a través de otro canal sensorial" (Day, 2005); es decir, que mientras estamos escuchando la música, la interpretamos a través de colores, visualmente en nuestra mente (Day, 2005).
- **Emocional/Olfativa/Táctil.** Es la combinación y relación de las emociones con el olfato o el tacto, el tacto con el olfato, imágenes, palabras y el olfato con palabras e imágenes y entre sí (Cardozo K., 2013, p. 12).

Y en la **concepción sinestésica**:

- **Personificación ordinal y lingüística.** Es asociar o dar una personalidad a letras y números, definiendo un género, profesión, personalidad y color, esto de acuerdo con la vida social y el entorno del ser humano (Cardozo K., 2013, p. 12).

- **Secuencias espaciales.** Se trata del ordenamiento espacial en la mente de números, meses o días, como un calendario circular o zigzag. También implica verlos en perspectiva como alejándose o acercándose. (Diesendruck L. & Gertner L., 2010).

2. 4. Ejemplos de los subtipos de sinestesia en Arquitectura de Paisaje

En esta disciplina se dan varios casos del uso de la sinestesia inconsciente y conscientemente, mayormente es de la primera manera, pero al fin y al cabo se utilizan los diferentes subtipos de esta. Entre los más populares se encuentran los siguientes ejemplos:

Ejemplo de Grafema-Color. Como ejemplo de este subtipo de sinestesia podríamos mencionar a la hora de componer y diseñar las láminas de presentación de un proyecto, ya que comenzamos a buscar una tipografía y colores que puedan ir de acuerdo con el concepto que cubre el proyecto o también para llamar la atención a la vista del cliente, que sea más gustoso y atractivo para venderse. También cuando ponemos un fondo de color para los títulos en cualquier disciplina que tenga que ver con el diseño, este tipo de sinestesia es más usada para la representación.

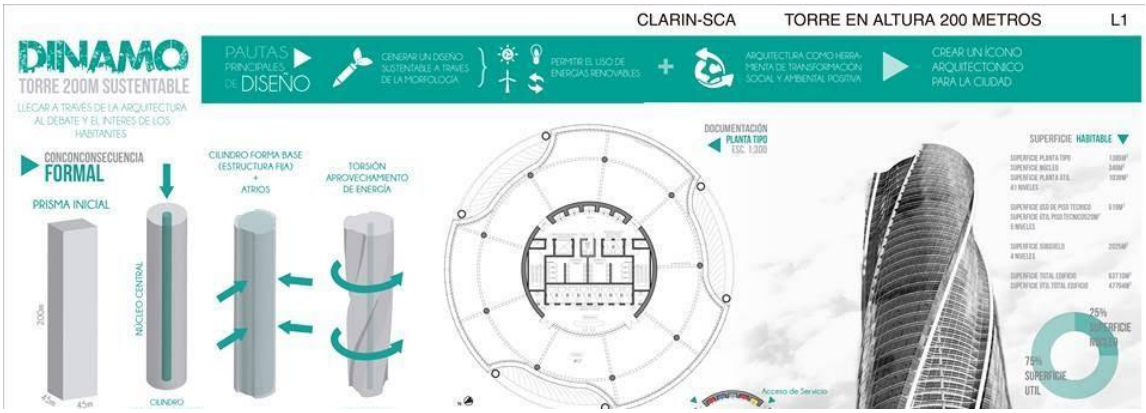


Figura 20. Parte de una lámina de presentación para un proyecto de arquitectura (Planos, 2019).

Aquí se pueden ver diferentes tipos de tipografía en las letras con colores de fondo y colores en las letras que buscan ser vistosas para la atención del cliente, integrando un significado de las mismas para el diseñador de la lámina.

Ejemplo de cromestesia. Es esencial destacar los trabajos desde una perspectiva artística, como en la pintura y la música, ya que nos permiten explorar más a fondo la inspiración y los antecedentes de la utilidad de este tipo de sinestesia. En este sentido, figuras destacadas como Kandinsky y Scriabin merecen especial atención. Kandinsky, el renombrado pintor ruso, es considerado un

pionero en el arte abstracto y en el uso del color en la pintura. Fue él quien comenzó a adentrarse en la sinestesia, específicamente en la cromestesia, sin siquiera saberlo, la utilizó en su proceso creativo.

Nadie comprendía la razón detrás de este fenómeno de la cromestesia. Se especulaba que podría ser un signo de inteligencia sobresaliente, aunque en realidad fueran simplemente destellos de un sexto sentido que se entrelazaban con otras percepciones y la propia experiencia de vida.

Los artistas previamente mencionados, dotados de esta habilidad, experimentaban una intensificación notable, llevando la cromestesia a niveles casi místicos (S. Rodríguez, comunicación personal, 01 de mayo de 2024).

La cromestesia funcionaba para Kandinsky del siguiente modo: “Amarillo claro produce una sensación ácida por la asociación con el limón” (2018, p. 68), es decir, esto tiene sus inicios por las vivencias de uno mismo, las cuales se van volviendo más complejas mientras más vivimos y descubrimos nuestras emociones, conjuntas con recuerdos, lo que a su vez se complica gracias a que se relacionan con el sentido de la audición.

Según investigaciones del pintor, en su libro *De lo espiritual en el arte,* existe otro ejemplo que define lo que es la cromestesia, pues, explica cómo se empezaba a integrar este tipo de sinestesia en el ser humano desde una edad temprana, consiste en la conjunción de sentidos. La enseñanza que dio Sacharjin Unkowsky (maestra rusa) quien estudiaba a niños sin señales de dones musicales en San Petersburgo, implementó ejercicios que radicaban en escuchar la naturaleza y asignar colores a las flores de acuerdo con la música que escuchaban (Kandinsky V., 2018, p. 76).

Kandinsky indaga en la cromestesia con obras de arte, desde pinturas del renacimiento, hasta pinturas contemporáneas, explicando el significado de las geometrías compositivas añadidas en ellas, junto con el color, anotando las sensaciones que nos da el espacio donde viven o vivieron los artistas autores de las pinturas (Kandinsky V., 2018, p. 74).

Otro ejemplo es Alexander Scriabin, quien era un compositor y pianista que, al igual que Kandinsky, era de origen ruso, fue un músico bastante místico e innovador. Lo interesante de sus ideas y pensamientos es que lograron adoptar los conceptos y adaptarlos a su conveniencia para así transmitir su mensaje. El lenguaje de Scriabin era la música, expresaba sus creencias a través de ella utilizando la sinestesia (más precisamente la cromestesia) para representar el concepto y logró ligarlo con sus emociones, pensamientos y vivencias (Pinto J., 2021, p. 24).

Asimismo, escribió un repertorio musical para piano y también algunas obras orquestales, que podían expresar y mezclar todas las artes, además de que, en particular, antes de morir, dejó inconclusa su obra llamada "*Mysterium*", la cual es importante junto con "*La Poeme du Feu*" o "*Prometeo*", la cual, parte de la siguiente trilogía, que está basada en la teosofía, la cual, "ofrece una teoría de Dios o de sus obras, basada, no sobre la revelación, sino sobre la inspiración personal" (Nemo, 1890, p.16), es decir, es un conjunto de doctrinas religiosas que defienden el conocimiento de Dios y explica que este se puede alcanzar sin necesidad de la revelación divina; presentan un aspecto místico y creen en la transmigración de las almas.

- "El poema divino" o "La tercera sinfonía" (1905)
- "El poema del éxtasis" (1908)
- "*Le Poeme du Feu*" o "Prometeo" (1910)

En esta trilogía quiso recalcar la gloria de su propio arte, la realización de un sueño fantástico y su alma en el amor. Scriabin era una persona que le gustaba el tema del hinduismo, misticismo y el simbolismo ruso, este último se basaba en mitos, códigos y lenguajes; un límite entre lo físico y lo espiritual, el estado de trascendencia mística al cual le llamaba "éxtasis" (Fernández y Tamaro, 2004).

Scriabin llegó a puntualizar en un cuaderno de notas: "No puedo comprender cómo escribir sólo música, ¡Que aburrido!", lo cual es curioso considerando que él era un músico, pero siempre quiso abarcar más de una sola disciplina o talento. Esto lo inspiró a relacionar sus conocimientos sobre música con sus creencias, representando este lazo en "Prometeo" con su invento parecido a un teclado con un juego de focos de colores, donde con cada nota prendía un foco de diferente color, revelando así la respectiva habilidad que él consideraba *mística*, la sinestesia, este invento le ayudó a formar el "acorde misterioso", así se reafirma que el tipo de sinestesia que practicaba Alexander, era la cromestesia (Romero G., 2020).

Figura 21. Prototipo de teclado iluminado de Scriabin (Avila,2018).

Después, para "*Mysterium*", Scriabin quería que su contenido tratara de la historia del universo, las razas humanas y también del espíritu individual. En sus apuntes dice que la idea principal para su creación fue a raíz de un estado de ánimo, como el tono principal de nuestro tiempo en el universo o *manvantara*[3] y la conciencia de lo absoluto, es decir, que lo veía como un avance evolutivo de las razas humanas en el ámbito psicológico, lo cual es bastante filosófico y a la vez respaldado por la ciencia o disciplina de la psicología (Romero G., 2020).

De modo que, cada sonata significa la destrucción de un universo o de las razas para crear otra que estuviera evolutivamente mejorada en el aspecto espiritual, cada obra era la evolución de la misma, entonces "*Misteryum*" era una remasterización de todas sus obras. Esto bien podría hacer alusión a cierto dato científico acerca de las moléculas del agua en el que se dice que, "el agua tiene memoria", pues cada obra de Scriabin parece ser su memoria plasmada en música (Romero G., 2020).

Con esta obra sin terminar, Scriabin habría planeado una ópera llamada como la misma pieza "*Misteryum*", la cual pretendía unir la música, poesía, perfumes, danza y luces. Eligió un lugar en especial, para llevar a cabo la ópera, en el templo hindú cerca de Drjeeling, pero esta obra se canceló y decidió dejarla como un preámbulo. Aunque, solo fueron planeaciones de un elemento arquitectónico o una exposición temporal de su obra, sigue siendo un proyecto sinestésico en el que el concepto estaba ligado a la percepción, emociones y vivencias del autor (Romero G., 2020).

[3] manvantara en el hinduismo es el periodo de tiempo correspondiente a un ciclo de esta humanidad (Frías, 2012).

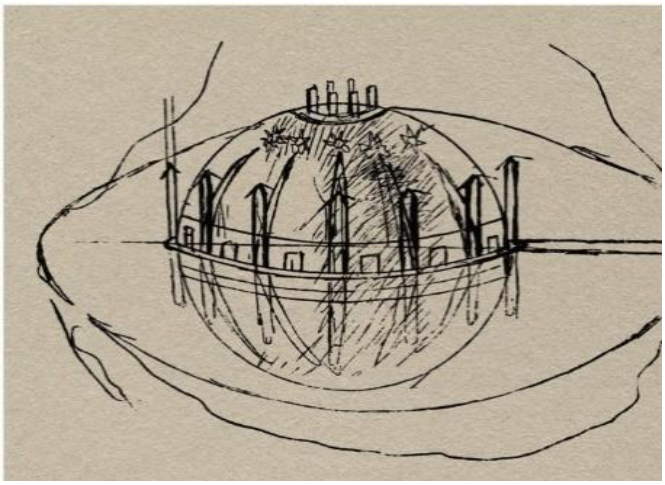


Figura 22. Boceto de Scriabin del proyecto "Mysterium" (Avila,2018).

Por otra parte, desde una visión enfocada en el diseño, más específicamente de la arquitectura de paisaje relacionada con la cromestesia, está como ejemplo el arquitecto paisajista Michel Corajoud, nacido en Annency, Francia en 1937. Fue diplomado por el Ministerio de agricultura francés, fue ganador del *Grand Prix Urbanisme* en el 2003 y el *Grand Prix du paysage* en 1992 (Goula M., 2003, pp.46-49).

Este arquitecto paisajista con gran reconocimiento, tiene la habilidad de la curiosidad y se embulle en la parte perceptual del paisaje para realizar sus proyectos, ya que también es profesor en diferentes escuelas. Esto lo ha llevado a pensar de forma más humanista y racional acerca de esta práctica, tanto así que divulgó un texto que fue publicado en la 2.ª Bienal Europea del Paisaje, *Jardins Isurgents*, llamado "Las nueve conductas necesarias de una propedéutica para un aprendizaje del proyecto sobre el paisaje dedicado a los estudiantes de Arquitectura de Paisaje" (Goula M., 2003, pp.46-49).

En dicho texto, prácticamente, están los pensamientos de Corajoud y su proceso de diseño, donde le da la vital importancia a la percepción, ya que en este menciona que una de las nueve conductas es recorrer el lugar en todos los sentidos, explorando los límites y sobrepasarlos para volver a repasar los demás aspectos y relacionarlos con la percepción, integrando también el primer contacto con el paisaje y su transformación, así también cita Goula en su artículo a Corajoud: "Todos sabemos que los momentos más agradables para estar afuera no son aquellos en los que hay una luz intensa. Nosotros, los profesores, deberíamos recordarlo cuando en el primer año iniciamos a los estudiantes al descubrimiento de un lugar. La luz del pleno día dibuja los perfiles, expone todo en la separación, mientras que la penumbra está hecha de adherencias de contaminaciones, y de sobreimpresiones. El postulado, evidentemente, es que debe comenzar por

lo más difícil, lo cual se opone a la tradición tenaz del profesor. Y, sin embargo, de pequeños aprendimos a ver de esta manera, pero con el tiempo lo hemos olvidado" (Goula M., 2003, pp. 46-49).

Es decir, que, para su proceso de diseño, relaciona tanto esta parte y aspectos perceptuales que trata de inculcar a sus alumnos y también procura que recuerden que las experiencias de toda la vida se deben seguir utilizando para el arte y diseño, creando con ellas imágenes, formas, a partir de la conjunción entre imaginación y la memoria. Así, todo esto termina siendo un proceso sinestésico dentro del diseño y lo ha utilizado para diseñar uno de sus más destacados proyectos que es el Parque de Gerland en Lyon, Francia realizado en 1999.

A su vez, el parque Gerland se extiende por algo más de 80 hectáreas y sigue la ribera del Ródano cerca de Saona, el parque se divide en 3 partes, las cuales son jardines que se unen gracias a una serie de espacios con canales como bordes, así funcionan como delimitantes de parcelas con diferentes especies anuales, perennes y bienales (Mompin's jardins,2020).

Figura 23. Fotografías de la zona de "Megaphrobiaie" en el Parque Gerland (Mompin's jardín,2020).

El primer espacio es la "*Megaphorbiaie"*, la cual es una formación vegetal con varios pastos y plantas de hoja ancha, las cuales son especies de suelos húmedos y ricos. Dichas plantas están ordenadas por especies según el tiempo de floración que tengan, creando líneas coloridas que se muestran cambiantes dependiendo de la estación del año, por eso son especies de colores vivos y vistosos, que en su mayoría son cálidos. Son un elemento ornamental que fomenta y muestra la horticultura del lugar (Mompin's jardins,2020).

Figura 24. Fotografías de la zona de la casa de las flores y canales de "Megaphrobiaie" en el Parque Gerland (Mompin's jardín, 2020).

La segunda sección se conforma por los canales y la casa de las flores, un jardín rodeado de agua debido a una serie de canales con especies acuáticas al igual que su fauna y la casa de las flores o la "*Maison des Fleurs*", es un espacio que exhibe la naturaleza. Ahí se realizan talleres de educación sobre el medio ambiente y jardinería, enseñando lo que Corajoud defiende que es la conservación y cuidado del paisaje y la fauna que ahí habita, de hecho, uno de los animales más populares en esta zona, los cuales son los castores europeos que están en peligro de extinción (Mompin's jardins,2020).

Figura 25. Fotografías del Jardín cromático en el Parque Gerland (Mompin's jardín,2020).

La tercera zona es el jardín cromático, en el cual se hizo una remodelación para colocar luces y focos de distintos colores, esta remasterización fue hecha por Michel Corajud junto con el grupo “Lurent Fachard”. Además, este juego de luces está complementado por una instalación de sonido, que funciona mediante altavoces escondidos entre la vegetación, creando una atmósfera bastante sensitiva. Es la parte del parque más apegada a la cromestesia por el concepto que utilizó Corajud para hacer sentir a quienes visitan el jardín una sensación especial y fuera de este mundo, utilizando el color y sonido expresados en las especies vegetales (Mompin’s jardins,2020).

Otro ejemplo de la cromestesia en la Arquitectura de Paisaje, es el *Asian Culture Center* (ACC) en Gwangju, Corea del Sur. Este proyecto fue ganador en la competencia internacional de la Unión Internacional de Arquitectos en 2005 y fue construido por completo en 2015 por la firma de arquitectos "Kyun Sung Woo”, en conjunto con uno de los más destacables despachos de Arquitectura de Paisaje, “Asociados de Michael Val Valkenburgh”. Más adelante se ahondará en información relevante respecto a este importante arquitecto paisajista (Mompin’s jardins,2020).

El ACC abarca un área de 140,000 m² en total, aunque está dividido por cinco edificios, los cuales están vinculados entre sí. Estos espacios han sido nombrados como: ACC Children, ACC Culture Exchange, ACC Creation, ACC Archive & Research y el ACC Theatre. El diseño del ACC usa luz natural y el parque es un techo verde, el cual se encuentra específicamente en el ACC Children (Architizer, 2016).

Para entender el concepto del ACC es necesario saber lo que significa el nombre de la ciudad de Gwangju. De acuerdo con Ji-Ji-O (compañera estudiante de Arquitectura de Paisaje en Corea del Sur, 2022), Gwang-ju significa “Ciudad de luz”. Cabe aclarar que los cinco espacios que conforman el ACC están construidos con el tema del “Bosque de luz y memoria”, ya que esta ciudad tiene un profundo significado democrático e histórico en Corea del Sur.

Debido a la opresión ejercida por Japón en la época colonial, es un lugar con un particular simbolismo y es considerado un memorial en el que se rompieron las cadenas de dicha dictadura. Como dato adicional, en esta ciudad ocurrió un trágico acontecimiento el 18 de mayo de 1987. Aconteció una matanza de estudiantes universitarios, de parte de soldados; algo parecido a lo ocurrido en Tlatelolco, Ciudad de México, en 1968 (Valencia T., 2022).

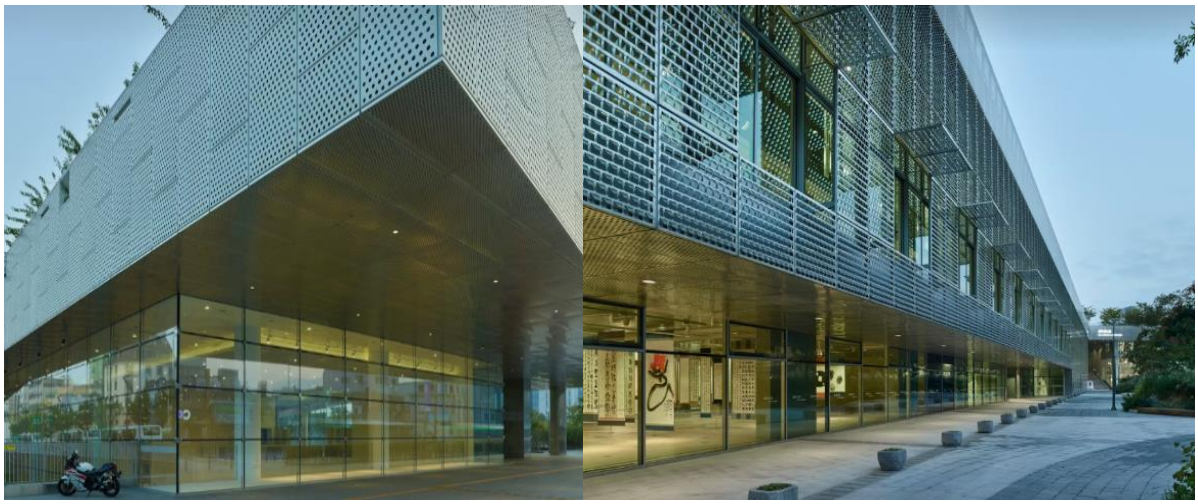


Figura 26. Fotografías del ACC Archive and Research en Gwangju (Architizer, 2016).

Es por eso que, en uno de los edificios, específicamente en el ACC Archive and Resarch se colocaron vidrios transparentes en honor a estos eventos pasados, representando el futuro y el pasado, usando la luz como símbolo de transparencia de este futuro de Gwangju y Asia (Architizer,2016).

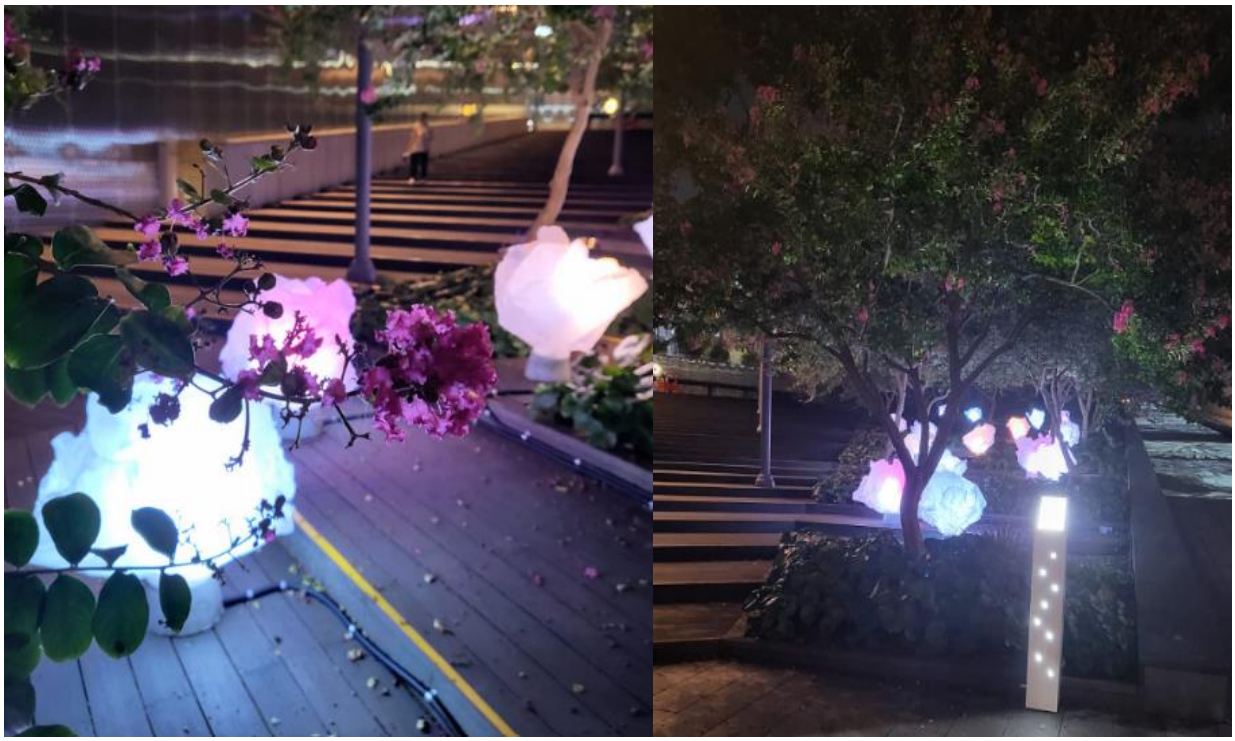


Figura 27. Fotografías del "Bosque de luz y memoria" en ACC Gwangju (Pérez, 2022).

El sitio en el que se puede apreciar la integración de la cromestesia, es en el jardín abierto, entre la sala de exhibiciones y el teatro. En este sitio se muestra una intervención con especies de flores iluminadas con luces de colores, un ejercicio parecido al del parque que, visto anteriormente, ya que también existen sistemas de audio que emiten sonidos que se relacionan con el tema o concepto, que como ya se había mencionado, era el "Bosque de luz y memoria" (Architizer,2016).

Este diseño fue de la compañía "Seo-An", otra empresa involucrada en el proyecto, quienes utilizaron la cromestesia en la etapa del concepto (Architizer, 2016).

Después está el techo verde localizado en el edificio del ACC Children's, este fue diseñado por Michael Van Valkenburg y fue hecho para la estadía de los niños con sus respectivas familias, en este también se utilizan juegos de luces con sistemas de audio que resaltan las especies vegetales y los andadores (Architizer, 2016).

Figura 28. Fotografías del techo verde en ACC Children's en Gwangju (Architizer, 2016).

2. 4. 1 Proyectos con música que usan la sinestesia

No todos los proyectos gozan de las dos características de la cromestesia como los anteriores, pero sí con un elemento que es el principal: la música. Hay muchos trabajos en arquitectura que usan este tipo de arte como concepto o la utilizan en otras partes del proceso de diseño. Existen algunos otros pocos ejemplos de Arquitectura de Paisaje que también utilizan la música, como se muestra a continuación.

El "Sea Organ" en Zadar, Croacia, diseño de Nikola Bašić, quien es un arquitecto de origen croata, nacido en 1946. Bašić hizo sus estudios en Sarajevo; y esta obra, junto con otra obra que es "Greetings for sun" fueron una propuesta de reconstrucción para la frontera Zadar Riva, la cual había sido destruida por la segunda guerra mundial. Este "órgano marino" mide alrededor de 70 metros y utiliza la energía del viento y el mar Adriático, con el que tiene conexión, para crear música, fue terminado de construir en 2005 y su funcionamiento se logró gracias a la ayuda del Dr. Vladimir Androcec, experto en hidráulica e ingeniería civil (Holl S., 2023, p. 37).

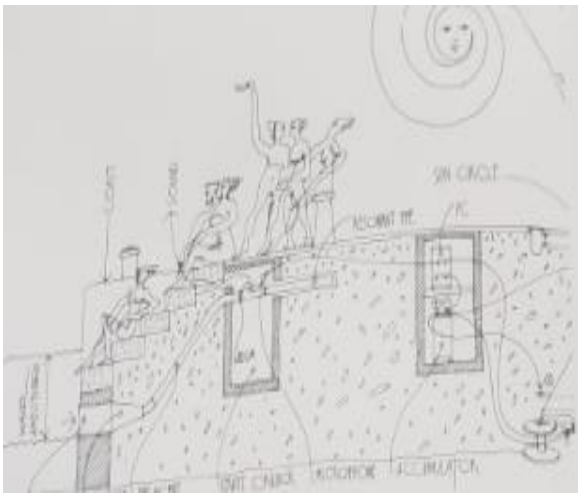


Figura 29. Boceto del órgano del mar de Bašić (Holl S.,2023).

Figura 30. (A la derecha) Fotografía del "Sea Organ" órgano del mar en Zadar (González, 2016).

El concepto que utilizó Bašić fue la humanización del mar, dándole protagonismo, y haciendo un hecho que éste puede hacer su propia música a través de peldaños de piedra blanca, lo que da la percepción de luz por el reflejo del cuerpo de agua y tubería al interior del órgano, para dejar pasar tanto el aire como el agua. Destacando así una parte de la cromestesia para hacer pensar en que no es el ser humano quien toca las melodías, sino el mar (Holl S., 2023, p.36).

Otro ejemplo de la cromestesia en el que se trabaja con elementos de la naturaleza, es el "Peine del viento", una escultura hecha por el escultor español Eduardo Chillida; está ubicada en el proyecto arquitectónico del arquitecto vasco Luis Peña Ganchegui, situado en la bahía de La Concha en San Sebastián frente al mar Cantábrico (Holl S., 2023, p.35).

Este proyecto es un paseo costero al borde de la bahía, junto con una plaza, a los extremos se encuentran tres esculturas y entre ellas está el peine de Chillida, el cual utilizó de concepto las estructuras sonoras, ya que está hecho de adoquines por los que circula el aire para formar melodías hechas por el mar. Lo interesante de este proyecto es la creación de la música a partir de una estructura que utilizan materiales porosos, e inspirándose en la música de la naturaleza en la ejecución (Holl S., 2023, p.35).

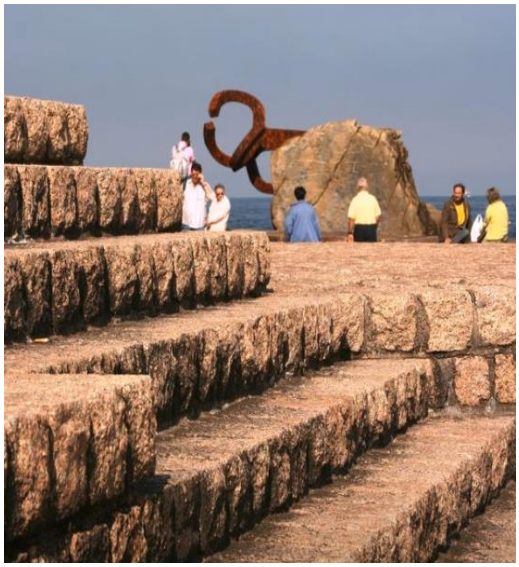


Figura 31 y 32. Fotografías del Peine de viento de Chillida (Galería de Peine Del Viento En San Sebastián - 2, 2020).

Pabellón Philips (Arquitectura)

El proyecto del Pabellón Philips de 1958 hecho para la Expo Universal en Bruselas, Bélgica. Se trata de un diseño exótico para la época y fue hecho a base de una parábola hiperbólica del arquitecto Le Cobusier con ayuda de Iannis Xenakis (ingeniero y compositor de origen griego). Este proyecto es interesante porque en él se conjugaron varias obras musicales y la arquitectura. En primer lugar, los planos arquitectónicos realizados por Xenakis para la construcción del Pabellón fueron utilizados para elaborar también una obra musical muy importante en la literatura musical del siglo XX:

Metástasis, para 61 músicos, compuesta entre 1953 y 1954 y estrenada en 1955, tres años antes de la exposición del pabellón Phillips (S. Rodríguez, comunicación personal, 01 de mayo de 2024).

Durante la exposición de 1958, se presentaron dos piezas de música electroacústica compuestas especialmente para la ocasión: el *Poema electrónico* de Edgar Varése, y *Concrete PH*, del mismo Xenakis. Cabe destacar que la obra de Varése es música electrónica, elaborada con medios electrónicos, mientras que la obra de Xenakis, *Concrete PH*, fue elaborada a partir de grabaciones de carbón crepitando, en un género llamado música concreta. *Metástasis* no fue presentada durante dicha exposición (S. Rodríguez, comunicación personal, 01 de mayo de 2024).

El diseño de este proyecto también fue matemático, ya que, cuando el diseño está ligado con la música, esta se abstrae a través de las mismas, como se había mencionado antes. El pabellón era un paraboloide hiperbólico, Xenakis decidió que la música electrónica podía expresar mejor las curvas y redes (Pérez,2006, p.55). Es importante mencionar que Le Corbusier además de estar trabajando en este proyecto, al mismo tiempo laboraba en el diseño de Chandigarh[4]. Por este motivo, la mayor parte de las decisiones sobre el diseño del pabellón estuvo en manos de Xenakis, lo que causó problemas entre los dos y el compositor dejó de trabajar con Le Corbusier y se concentró en sus investigaciones y proyectos individuales (Wikiarquitectura, 2020).

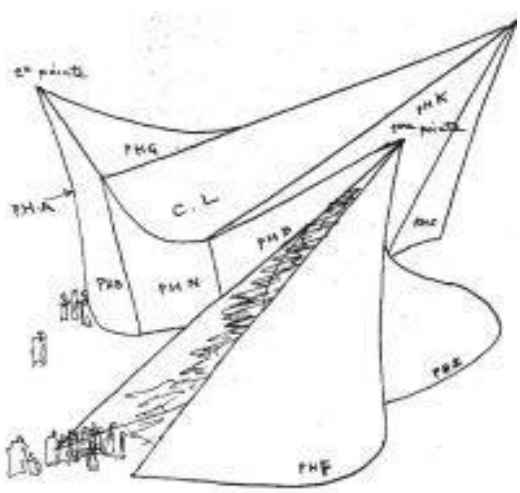
Xenakis trabajó los resultados de fórmulas estadísticas y matemáticas para organizar los instrumentos en tonos y entradas, así tradujo los planos a un tiempo musical, tal como Claude Debussy[5], quien para componer “La mer”, utilizó matemáticas, proporción áurea y ciencias como su metodología compositiva (Pérez,2006, p.58).

El objetivo del Pabellón Philips era meramente comercial, donde se exhibirían los productos de la marca holandesa, pero después la idea creció para hacer de este una obra de arte donde se demostrará la amplia tecnología con la que contaban, así que “Le Corbusier” describe a grandes rasgos el interior de lo que iba a ser el concepto del proyecto, como el estómago de una vaca, por el resultado matemático de la forma (Pérez,2006, p.56).

[4] Monumento a la mano abierta, ubicado en el capitolio de India.

[5] Compositor francés más influyente de finales del siglo XIX y principios del siglo XX.

"… No voy a hacer un pabellón, sino un poema electrónico y una «caja milagrosa» que contenga el poema: luz, imagen, ritmo y sonido incorporados en una síntesis orgánica…" Le Corbusier (1956).



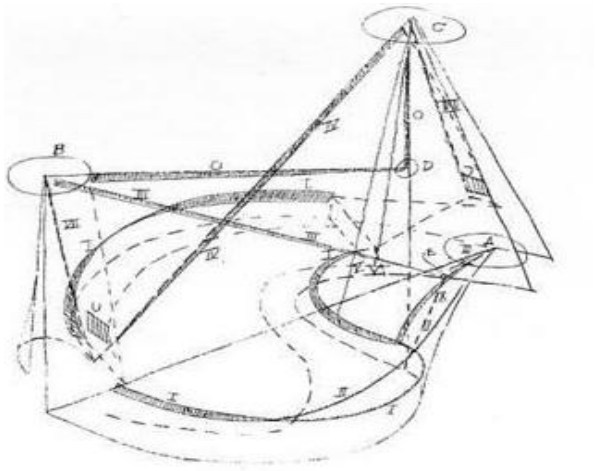
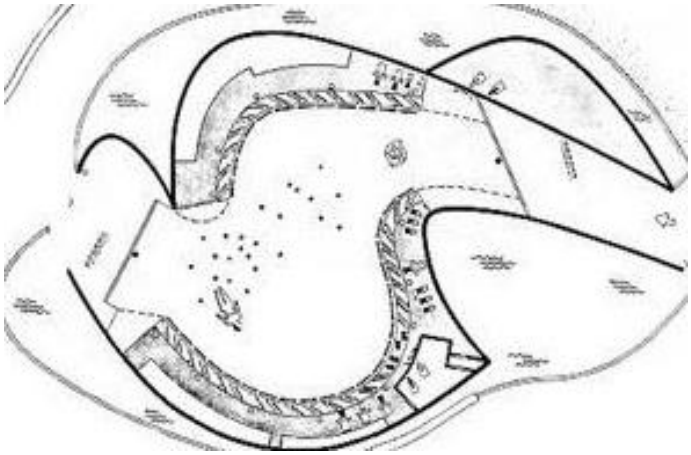


Figura 33. Boceto del Pabellón Philips (Wikiarquitectura, 2020).

Figura 34. (a la derecha) Cálculos del Pabellón Philips (Wikiarquitectura, 2020).



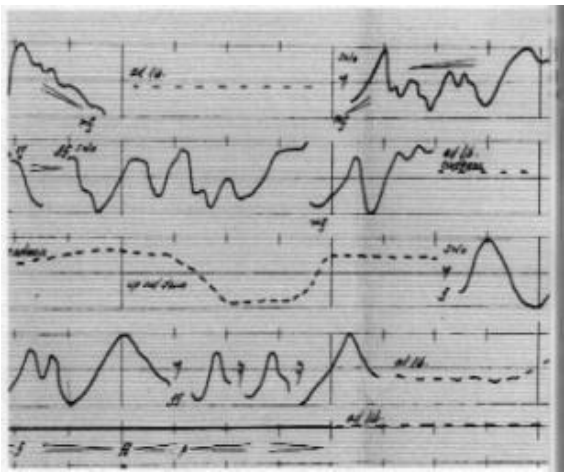


Figura 35. Boceto del Pabellón Philips (Wikiarquitectura, 2020).

Figura 36. (a la derecha) Poema electrónico de Edgar Varése (Wikiarquitectura, 2020).

Figura 37. Fotografía del Pabellón Philips (Wikiarquitectura, 2020).

El pabellón fue una combinación entre la abstracción de la música, luz, imagen, color, ritmo y sonido, ya que, al interior, durante 2 minutos en el pasillo se escucharía la pieza compuesta por Xenakis. Después, entre tinieblas, accederían a una habitación donde por 8 minutos habría una proyección de imágenes audiovisuales por todas las paredes, estas retratarían la civilización y cómo ha crecido con la historia; mientras que por fuera se escucharía el poema electrónico de Varése (Bienz,2000, p. 17).

El desarrollo del concepto cumple como un ejemplo de cromestesia o un avance sobre esta, ya que es una explosión de todos los sentidos con los elementos que fueron integrados en el pabellón. Toda esta multimedia fue útil para transmitir el significado de lo que promocionaba la estructura.

Capilla Notre Dame du Haut de Ronchamp.

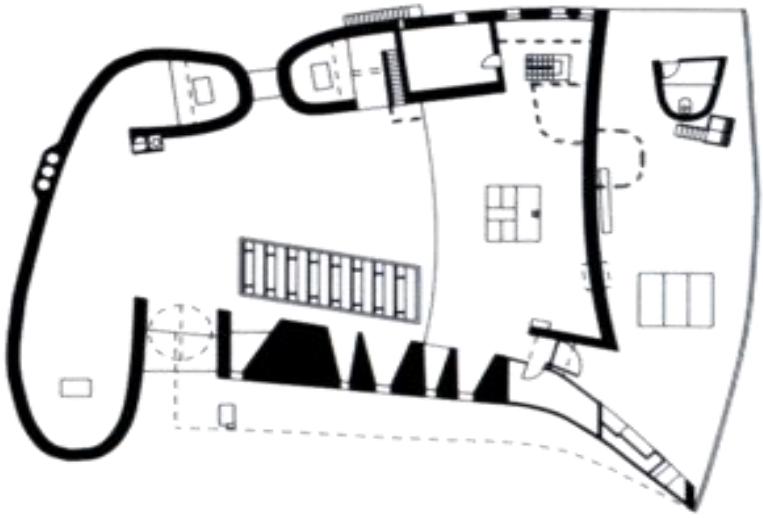


Figura 38. Planta de la capilla Notre Dame Du Haut de Ronchamp (Wikiarquitectura, 2020).

Proyecto realizado por Le Corbusier que está relacionado con la música, por ser también una abstracción de la misma, a pesar de que el concepto principal del arquitecto era realizar un faro que pudiera guiar a los creyentes, la forma de la planta está inspirada en una campana, pues el material con el que está construido en hormigón armado y muros con relleno de piedras, ya que el diseño estaba pensado para favorecer a la acústica, cuando suenan las voces del coro dentro de la capilla, suenan diferentes, creando una atmósfera parecida a la del sonido de una campana (Sustersic, 1998).

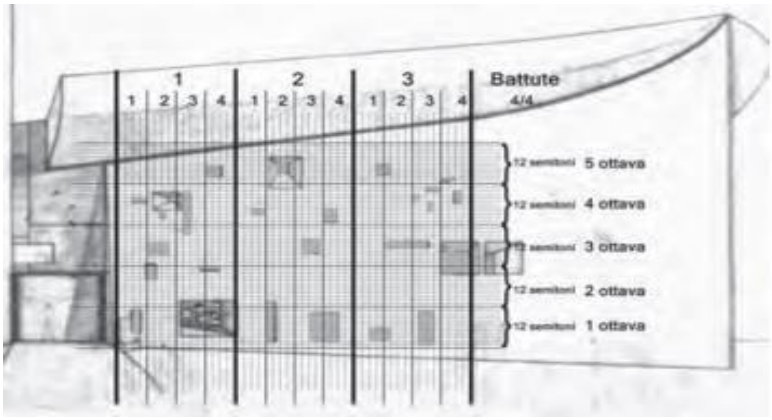


Figura 39. Análisis musical de la fachada sur de la capilla Notre Dam du Haut (Wikiarquitectura, 2020).

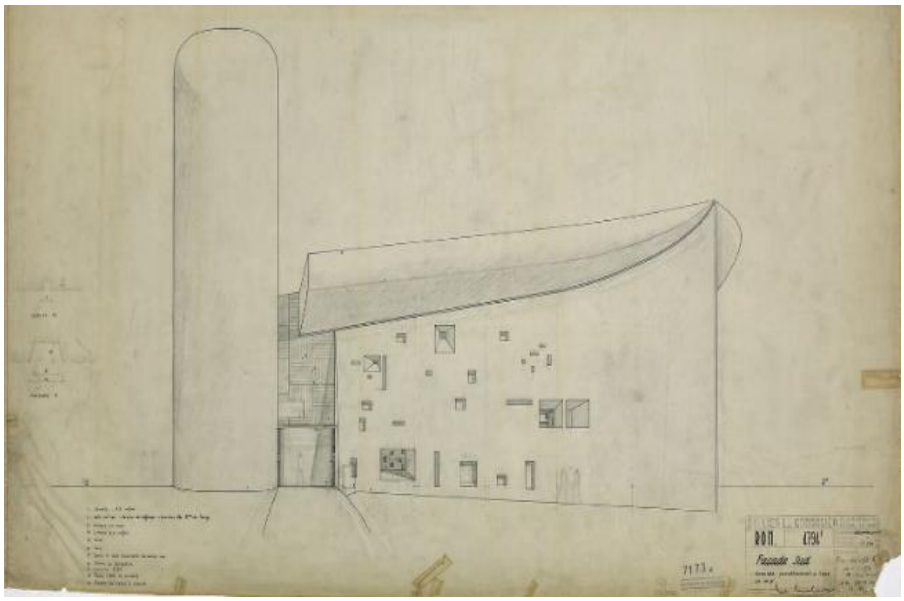


Figura 40. Fachada sur de la capilla Notre Dam du Haut (Wikiarquitectura, 2020).

En cuanto a las fachadas, tienen una semejanza a una hoja de música, en este caso se hace un análisis al reverso, es decir, de arquitectura a la música. Pues se compara con la notación musical codificada en el pentagrama. Este estudio, que se hizo dentro del panorama musical, fue nada más ni nada menos que para probar que coinciden en la armonía, tanto en música como arquitectura (Sustersic, 1998).

Sin embargo, un antecedente ya existía en las catedrales medievales, ya que la correspondencia entre elementos arquitectónicos y musicales se notaban en la proporción de columnas que se relacionaban a los intervalos básicos de la música, como por ejemplo, la teoría de los intervalos armónicos físicos naturales en la música [6] (S. Rodríguez, comunicación personal, 01 de mayo de 2024).

Tiempo después, en 2011, Renzo Piano[7] y el arquitecto paisajista Michel Corajud, realizaron el campanario, el convento de las Clarisas, el centro de visitantes y la entrada de la capilla, en esta misma. En esta nueva versión, Corajoud pudo desarrollar e integrar su visión paisajista, ya que en la realización del convento de las Clarisas se extendió por dos niveles en donde la parte de arriba eran áreas de vida comunitaria y la de abajo, dormitorios con grandes ventanales que daban la vista a áreas verdes donde las monjas podían conectar con la naturaleza (Arquitectura viva, 2018).

[6] Cualquier sonido que se escucha está compuesto de una suma de varias frecuencias, los cuales se pueden convertir a colores básicos como lo hizo el físico Joseph Fourier (S. Rodríguez, comunicación personal, 01 de mayo de 2024).

[7] Arquitecto italiano, ganador del Premio Pritzker.

Además, los usuarios pedían el concepto de una “colina habitada” y los arquitectos lo cumplieron otorgando una arquitectura subterránea que seguía las curvas del nivel del terreno, lo cual fue fácil, ya que tenían la base que era las fachadas curvas de Le Corbusier (Sustersic, 1998).

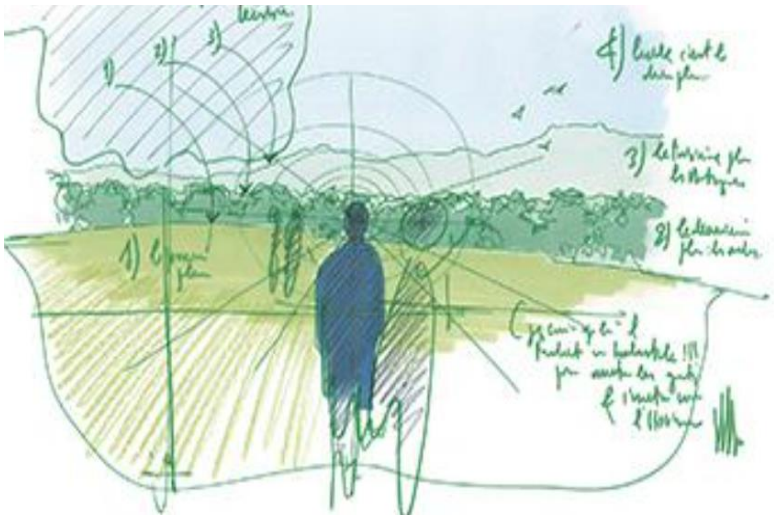


Figura 41. Boceto de la renovación de las afueras del jardín de la estancia de las monjas en la capilla Notre Dam du Haut (Arquitectura viva, 2018).

Figura 42. Fotografía de las afueras del jardín de la estancia de las monjas en la capilla Notre Dam du Haut (Arquitectura viva,2018).

La estancia de las monjas da vista a un jardín bioclimático, una tienda y la taquilla, ya que como se explica anteriormente, la colina está inmersa, así que la pendiente da la oportunidad de esta vista y la sensación que dejó Michel acerca de ver una colina (Sustersic, 1998).

2. 4. 2. Ejemplos de sinestesia táctil / olfativa / emocional

El **jardín helado de Cracovia** fue diseñado por el arquitecto paisajista del proyecto del ACC en Corea del Sur, Michael Van Valkenburgh. Se encuentra en Martha's Vineyard, Massachusetts, EE. UU. y representa las distintas estaciones del año. Está rodeado por una red transparente sobre la que crecen especies de plantas de colores durante los meses más cálidos, así un espacio queda aislado por esta vegetación, y en invierno la red queda como una cortina de hielo, que dependiendo del viento, va cambiando el paisaje (Galofaro L. 2003, p. 158).

Figura 43. Imagen del exterior del jardín helado de Cracovia (Galofaro L. 2003).

Figura 44. (insertada) Imagen del exterior del jardín helado de Cracovia (Galofaro L. 2003).

El proyecto de Valkenburgh no se utiliza conscientemente la sinestesia como concepto, pero analizándolo, se puede notar que se usa la sinestesia táctil, pues al integrar el material de la red, se integra también una textura externa y nueva al paisaje, la cual va a ir cambiando al igual que la vegetación. Este tipo de proyecto utiliza la percepción de la temperatura y la conecta con el sentido del tacto.

Otro ejemplo es el Expo 02, ubicado en Suiza y realizado por el despacho arquitectónico paisajista urbano West-8, el cual fue fundado por el arquitecto paisajista Adriaan Geuze. Este despacho tiene su ubicación en Países Bajos y en esta exposición se creó un paisaje urbano con senderos conectados por dunas artificiales cubiertas por flores de colores, los cuales crean texturas psicodélicas y producen un recorrido de perfumes diferentes gracias a las especies colocadas. Esta exposición temporal iba recorriendo la ciudad de Yverdon-les-Bains hasta el lago (Galofaro L. 2003, p.178).

Figura 45. Expo 02 del West 8 en Yverdon-les-Bains (EXPO. 02 Arteplage Yverdon - Architectes.ch, 2022).

En este proyecto es poco notoria la sinestesia táctil-color y olfativa-color, pues con la mención de los elementos artificiales cubiertos de las especies vegetales aromáticas y coloridas, es fácil relacionar ambos sentidos de manera inconsciente. A diferencia de Geuze, quien los integra lúcidamente, por lo que es satisfactoriamente un diseño sinestésico dentro de la Arquitectura de Paisaje.

Por su parte, “Secret Garden” de West 8 es un despacho de Arquitectura de Paisaje bastante mencionado por sus conceptos ligados a la percepción con el arte. Es un jardín hecho en 1999, cuyo concepto es la memoria de un bosque con la geometría de un cubo, el cual se sostiene por un conjunto de troncos enredados ortogonalmente a 12 metros de altura. Esta escultura natural oculta el jardín secreto que te lleva por caminos distintos, cubiertos por arbustos de arándanos. Se puede escalar esta estructura y en la parte de arriba se encuentra una plataforma de 60 cm de conchas marinas y piedras que sirven para sentarse a descansar, este jardín conecta el océano con el bosque, combinando dos tipos de ecosistemas con los materiales utilizados (Galofaro L. 2003, pp.178-179).

Figura 46 y 47. Sund Garden de West 8 en Malmö, Suède, Suecia (West 8, 2023).

El “Jardín de los cipreses” de West 8, realizado en Charleston Estados Unidos en 1997, es parecido al ejemplo anterior, la diferencia es que está ubicado dentro de un paisaje natural, es decir, que está aislado y escondido de la urbe. Charleston tiene una historia bastante interesante, pues en la zona existían cultivos de arroz trabajados por esclavos. West 8 utiliza esta historia como un concepto emocional para crear un lugar suspendido en el agua que se separa de todo lo demás gracias a capas de musgo ondulado colgado de cables, así puede filtrar la luz convirtiéndose en un espacio tranquilo y de contemplación que calma la tensión que alguna vez existió en el lugar (Galofaro L. 2003, p. 179).

Figura 48 y 49. Jardín de cipreses de West 8 en Charleston, E.U. (West 8,2023).

Las “Residencias nómadas” para artistas del arquitecto paisajista Giles Clement y el escultor Michel Aubry en Francia en 1998. Es un hábitat temporal de piel de vaca cortada, curada y limpia, cuya parte interna está cubierta de pelo del animal, logrando así ser aclimatado con el acabado de lino del interior. Esta estructura se conserva gracias a la sal, ya que se encuentran a orillas del mar, de modo que también cumple con un ciclo de carbono, y lo transforma en alimento para microorganismos que se encargan de desaparecer las estructuras después de la estadía de los artistas que los habitaron (Galofaro L. 2003, pp. 50-53).

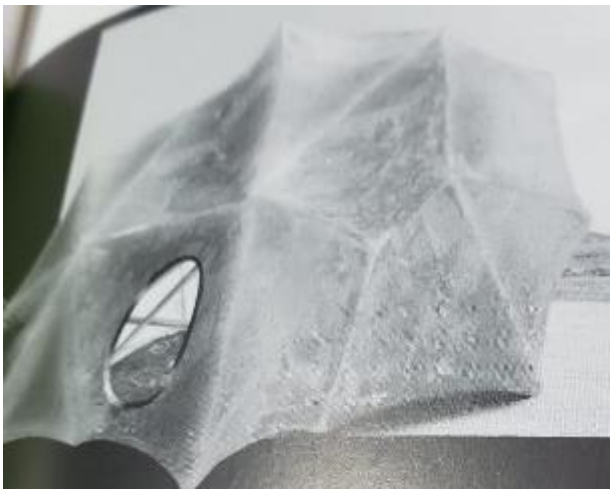


Figura 50. Fotografía de la residencia nómada de Clément (Galofaro L. 2003, p. 53).

Figura 51. (a la derecha) Estructura de residencia nómada de Clément (Galofaro L. 2003, p. 51).

Con esta estructura temporal, se demuestra la sinestesia emocional junto con la táctil debido al material utilizado para su creación y tiene un significado emocional sobre la memoria.

2. 4. 3. Un ejemplo de sinestesia secuencia espacial

Los arquitectos paisajistas utilizan la sinestesia de secuencia espacial al integrar elementos ordenadores en las composiciones de diseño. Al acomodar y proponer la planta del proyecto y cuando se realizan las láminas de presentación o al habituar las palabras para darles otra función aparte de lo que significan literalmente.

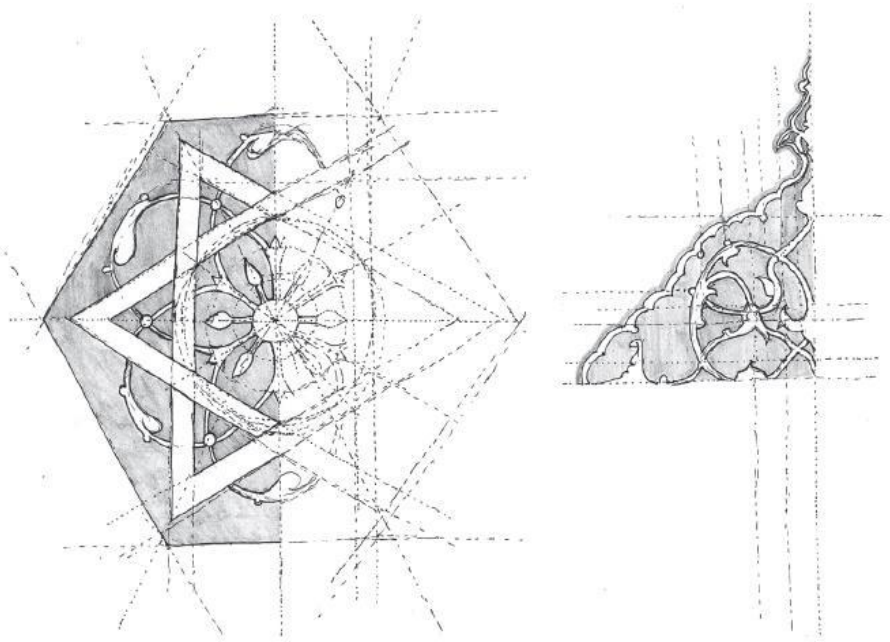


Figura 52. Planta de proyecto arquitectónico (Principios Ordenadores de La Arquitectura, 2023).

2. 5. Proceso de diseño sinestésico explicado

El proceso de diseño sinestésico que se recomienda es para ser aplicado en arquitectura de paisaje, y específicamente para ser utilizado como una metodología que se enfoca en el carácter perceptual. Se utiliza la sinestesia para traducir el análisis perceptual a la definición del concepto y complementar la propuesta para un proyecto.

Como se explica al inicio del presente capítulo, la sinestesia es una combinación de sentidos y existen dos tipos, la cognitiva y la conceptiva. Cada uno ha demostrado servir para una etapa diferente en el proceso de diseño para un arquitecto paisajista. Por ejemplo, la sinestesia cognitiva es realizada inconscientemente porque cuando es percibida, se procesa en la mente y así puede representarse gráficamente con diferentes herramientas. La manera más común es a través del dibujo y, como se explicó con anterioridad en la tabla sobre los *tipos de* sinestesia (véase en la Figura 22), la concepción sinestésica es expresada, la mayoría de veces, a través de las secuencias espaciales, realizando una composición de elementos con ayuda de los principios ordenadores, estos son usados cotidianamente por las diferentes disciplinas relacionadas con el diseño y, en este caso, en arquitectura de paisaje.

Para dicho propósito, se propone un esquema, en el cual se utilizará la cromestesia y la sinestesia emocional/olfativa y táctil, siendo prioridad la percepción en la etapa conceptual y la propuesta. A continuación, el esquema que explica gráficamente el proceso.

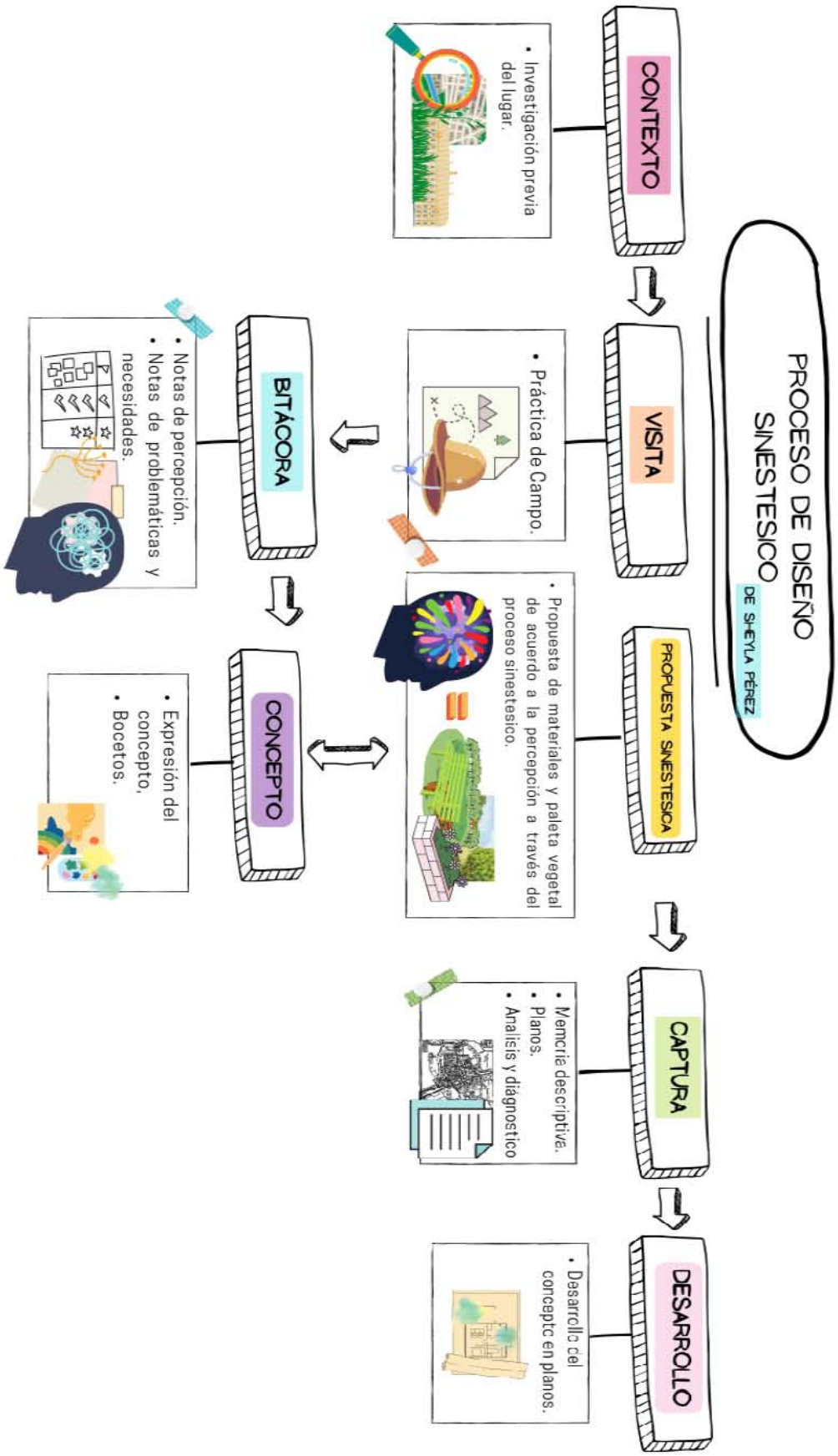


Figura 53. Esquema del proceso de diseño sinestésico (Pérez, 2023).

En este esquema se muestra el proceso de diseño resumido, se encuentra desglosado por etapas, las cuales están descritas a grandes rasgos y representadas por imágenes. Después de ver anteriormente los procesos y modelos de diseño en arquitectura y arquitectura de paisaje, se propone un procedimiento que incluye la sinestesia como una ayuda para definir el concepto y la propuesta de materiales y paleta vegetal, los cuales estarán conectados gracias al fenómeno de la sinestesia.

En el siguiente esquema, se hace un acercamiento para describir a detalle cada etapa.

Figura 54. Esquema del proceso de diseño sinestésico a detalle. Pérez, 2023).

La primera etapa es el *Contexto*, el cual consta de la investigación previa sobre el sitio de intervención, se indaga sobre diferentes aspectos, bióticos, sociales y culturales. Esta etapa ayuda a tener un panorama general del sitio, cuando se proceda a la etapa de la *Visita,* se realizan rutas estratégicas para facilitar la toma de notas, también es para saber qué especies vegetales son propias del lugar y corroborar en el sitio si estas existen en la zona.

La siguiente etapa es la *Visita*, en donde se realiza el levantamiento, del sitio. Se toman medidas del lugar y anotaciones sobre lo que se observa, como problemáticas, potenciales de la zona y croquis. Es la fase en la que existe un acercamiento con el usuario para preguntar sobre sus necesidades y, en este esquema, se propone hacer las siguientes preguntas, las cuales fueron hechas en clase de LandArt de la Licenciatura de Arquitectura de paisaje de la UNAM por Gabriela Castillo Flores[8] para completar la información del análisis perceptual.

- ¿Qué sonidos escuchas y/o evocas en el lugar?
- ¿Qué melodía asocias al sitio? ¿Por qué?
- ¿A qué huele el lugar?
- ¿Qué viene a tu mente cuando estás ahí?
- ¿Qué sensación térmica se percibe?
- ¿Qué colores evoca?
- ¿Qué sabor asocias al sitio? ¿Por qué?
- ¿Cuáles son las emociones que te provoca?

Con las respuestas se puede analizar la percepción del usuario respecto al espacio en el que habita en la etapa de la *Bitácora*.

La etapa de *Bitácora* es la síntesis de información extraída de las notas perceptuales que se hicieron en la etapa de *Visita*, expresadas de forma gráfica en esquemas, relacionando lo percibido con los cinco sentidos, con colores, texturas, olores, etcétera. Después se redactan las problemáticas y necesidades, junto con las respuestas de las preguntas anteriores (en caso de tener comunicación con el usuario o cliente) para realizar una tabla de problemáticas y propuestas de soluciones que se colocan más adelante en la etapa de la *Propuesta sinestésica*. Los sucesos destacables se refieren a situaciones que pueden ocurrir en el momento en que se

[8] Maestra de la asignatura optativa LandArt en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje de la UNAM.

visita el lugar, por ejemplo: eventos, tradiciones o fechas festivas (depende de la escala del proyecto).

Con la información de las últimas dos etapas, *Visita y Bitácora*, se comienza la etapa del Concepto, la cual se comienza a expresar a través de dibujos, bocetos con intenciones de diseño, collages y/o imágenes concepto. Con las notas de la "bitácora", más específicamente, las notas perceptuales y los sucesos destacables, se empiezan a idear formas y su acomodo en composiciones que se expresan a través de bocetos. Una vez determinadas las formas y dibujos, se le "bautiza" con una oración o palabra que se relacione con la composición.

En la etapa llamada *Propuesta sinestésica*, en la que se realiza la tabla de problemáticas y propuestas de soluciones para después convertir las relaciones sinestésicas de la "bitácora" a propuestas de la paleta material y vegetal. Es decir, que estos materiales y especies vegetales, serán correspondientes a las texturas, aromas y colores que evocan a lo visto en la visita. Después se procede a hacer la propuesta de planta de acuerdo al concepto que se definió anteriormente y se colocan los materiales y la vegetación propuesta en planta. De igual manera, se expresan las paletas en las *imágenes objetivo* y/o dibujos, las cuales representan la combinación del concepto junto con la propuesta sinestésica.

En la etapa de *Captura* se lleva a cabo el análisis físico-biótico, social, cultural y se complementa la parte perceptual con la información obtenida en las anteriores etapas en forma de una memoria descriptiva, donde se reúne la información, se redacta y resume en planos de análisis diagnóstico, se realiza el plano base, en el cual se muestra en planta el área en la que se va a trabajar y lo que hay en ella. Prosiguiendo con la etapa del *Desarrollo*, que es donde se desenvolverá el concepto a través del plano ejecutivo, de anteproyecto, los detalles, cortes y fachadas. Sería la parte técnica del proyecto, donde también estarían los planos de construcción, plantación e instalaciones, según sea el caso.

Capítulo 3. Ejemplo del proceso de diseño sinestésico aplicado en un proyecto de arquitectura de paisaje

En este apartado se demuestra cómo funciona el proceso de diseño sinestésico hasta la etapa del concepto y propuesta sinestésica, enfocándose en la esfera perceptual como principal elemento para la traducción a través de la sinestesia.

Para este propósito se eligió el proyecto final realizado en la práctica profesional impartida por el Arquitecto Juan Reynol Bibiano Tonchez, titulado *Apoyo a Labores de Investigación y Diseño de Proyectos de Paisaje en Espacios Públicos Patrimoniales,* realizado en el 2022, el cual fue a escala urbana-arquitectónica. Este proyecto fue un buen candidato para poner a prueba el modelo sinestésico, ya que para realizarlo se llevó a cabo una metodología en la que se podía intervenir con la etapa de la propuesta sinestésica.

Primero se encomendó al equipo de trabajo investigar previamente sobre el lugar en el aspecto cultural, histórico y arqueológico. Es decir, su glifo emblema, fiestas, tradiciones, fotografías históricas, pinturas, menciones en la literatura, el cine y el arte en general, así como los límites urbanos, monumentos históricos y coloniales. Después se realizó la visita con una ruta previa, en la que se recorrieron puntos importantes que conectan la Calzada de la Viga.

La parte del proyecto en la se trabajó se trataba de conectar el andador del Canal de la Viga, que actualmente es una calzada, ubicada en la zona centro-oriente de la Ciudad de México, con la plaza de la parroquia de San Matías Apóstol, localizada en la misma área. Asimismo, el siguiente plano de ubicación donde se localiza la Parroquia de San Matías Apóstol y el recorrido realizado en la práctica profesional que a continuación se muestra en la Figura 55.

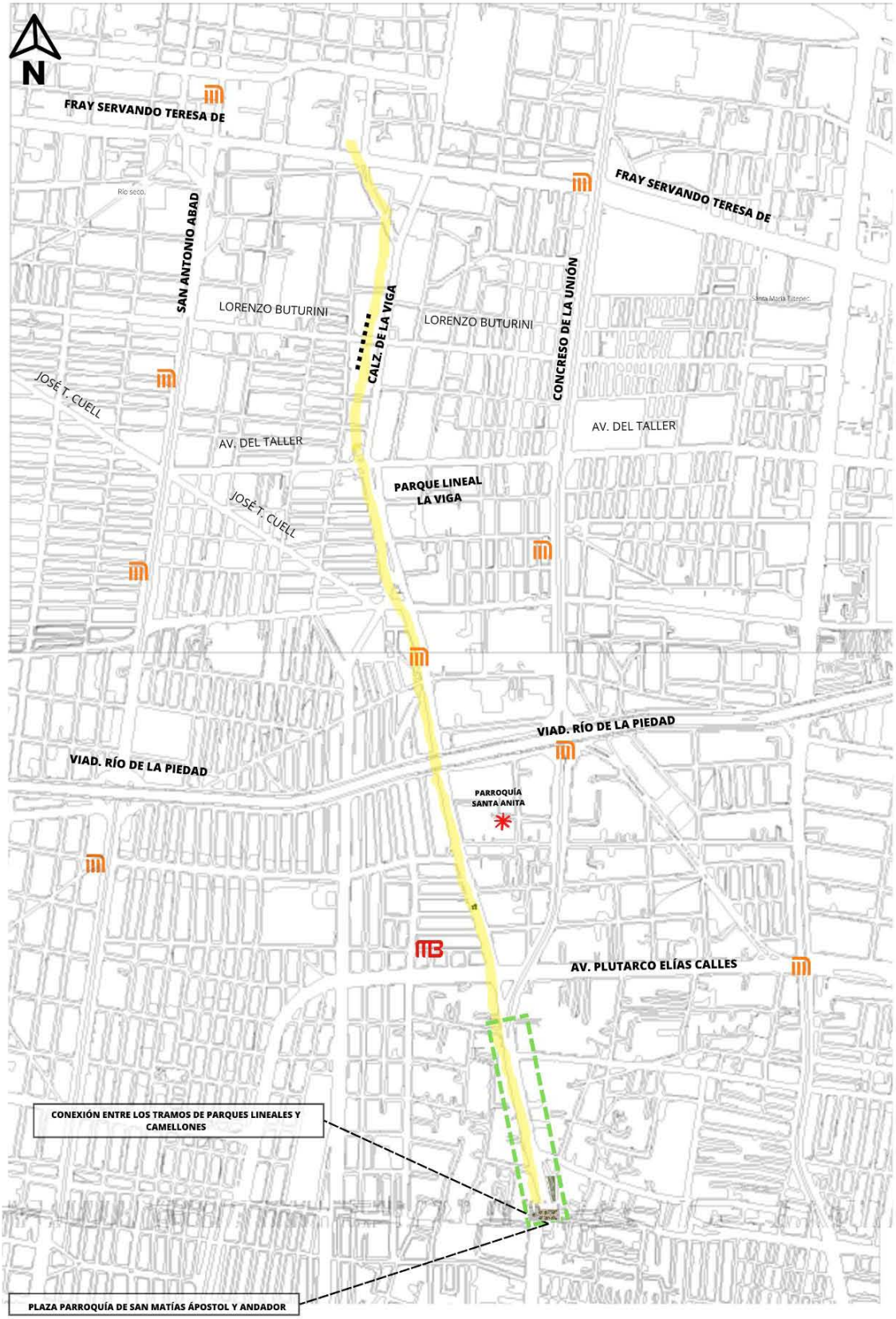


Figura 55. Plano de ubicación del proyecto en el Canal de la Viga (Jiménez, 2023).

El objetivo principal era unificar el recorrido del Canal de la Viga; como es largo el trayecto, se dividió en partes que abarcan diferentes zonas y puntos importantes, como barrios, plazas, parques y parroquias.

A continuación el esquema del proceso de diseño sinestésico adaptado al proyecto elegido.

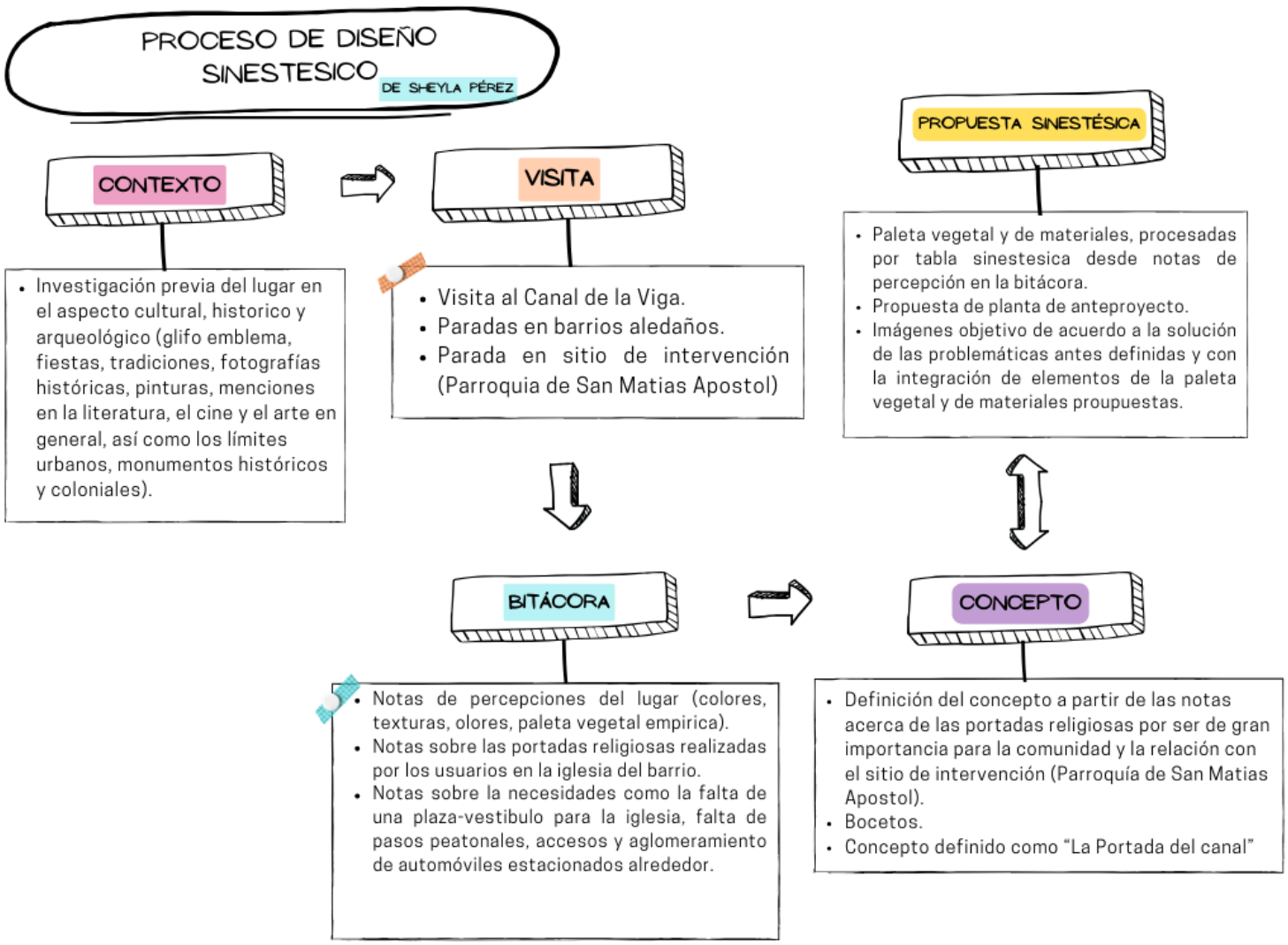


Figura 56. Esquema de proceso sinestésico aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En este esquema se observa el proceso de diseño sinestésico para realizar el andador-plaza del Canal de la Viga, describiendo las etapas adaptadas al proyecto del Canal de la Viga. Se realizaron gráficos para cada una.

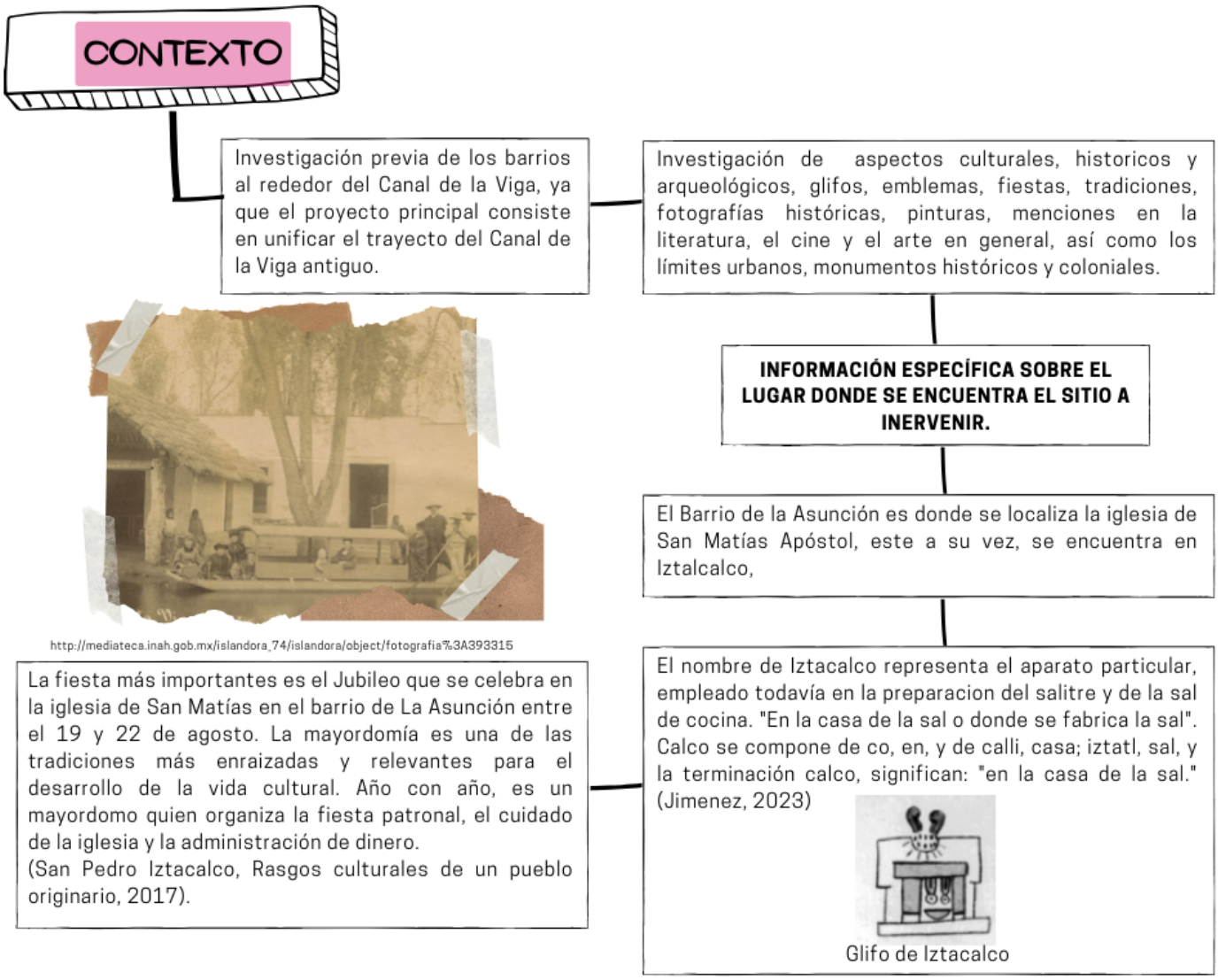


Figura 57. Esquema de la etapa de Contexto aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Durante la etapa del *Contexto* se realizó una investigación previa de carácter histórico y cultural, explorando las tradiciones, festividades y el significado del nombre del barrio donde se encuentra la plaza. Así se pudo realizar una ruta para el recorrido que se daría más adelante y ayudaría a dar sentido a cómo se vería el lugar cuando se procediera a la visita.

En el esquema se explican extensamente las fiestas más importantes del barrio de La Asunción, donde se encuentra la plaza y la parroquia. Por su parte, la mayordomía consiste en la organización de una fiesta patronal para Dios, Jesús, el Espíritu Santo y la Virgen María. El mayordomo elegido por la parroquia se hace cargo de los gastos de la fiesta y el cuidado del recinto.

Figura 58. Esquema de la etapa de Visita aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En la *Visita*, el recorrido del Canal de la Viga acabó en la parroquia de San Matías Apóstol, este punto se divide en dos a causa del proyecto que se solicitaba llevar a cabo: el andador. Este conecta el recorrido con la iglesia y la plaza que es el vestíbulo para el acceso al templo.

Durante la estadía en el sitio, sucedían los preparativos para la fiesta patronal antes mencionada. Respecto a la mayordomía, en este evento se pudo observar a la comunidad

realizando las *portadas* que adornaban los santuarios donde colocarían las figuras religiosas. Estas portadas están hechas de flores naturales o artificiales, en este caso, había algunas hechas de figuras de pan, hojas secas de maíz, jarritos de arcilla, papel, brillantina, etcétera. Este fue el "suceso destacable" que ayudó en la futura etapa para definir el concepto.

En la siguiente etapa: la *bitácora*, se realizó la toma de notas perceptuales, las cuales se dividieron en las dos áreas del andador y la plaza. Estas constaban de colores, olores, texturas y sonidos que se percibían en ambas zonas. Los siguientes esquemas se expresan con imágenes y colores para mayor facilidad de entendimiento.

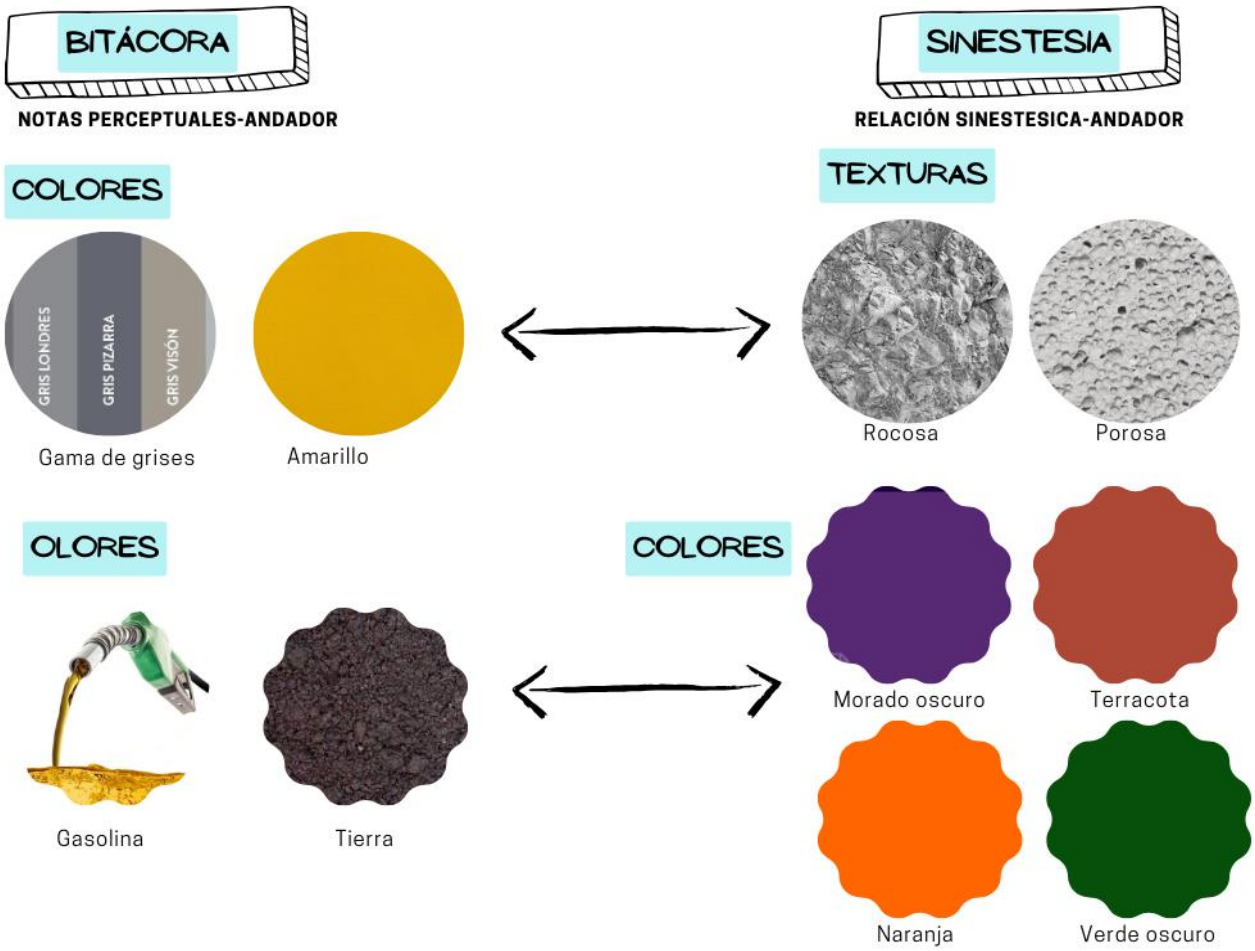


Figura 59. Esquema de notas de la Bitácora aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

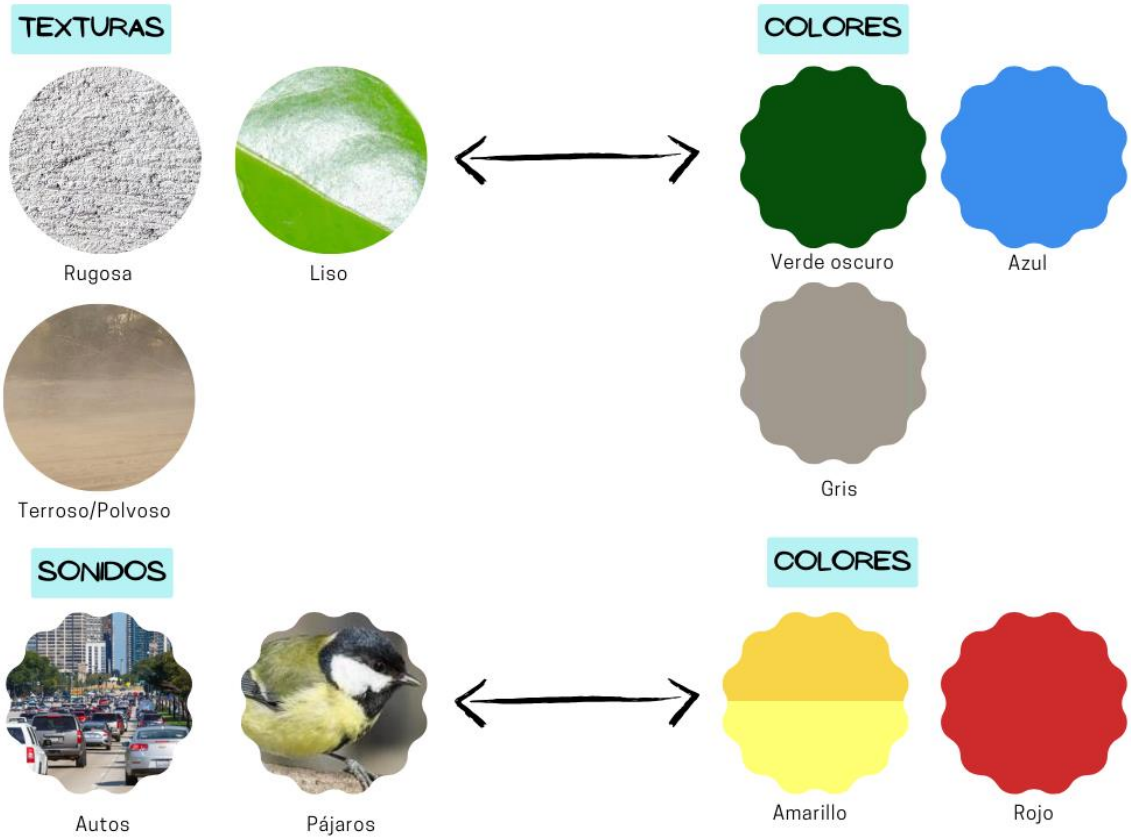


Figura 60. Esquema de notas de la Bitácora aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

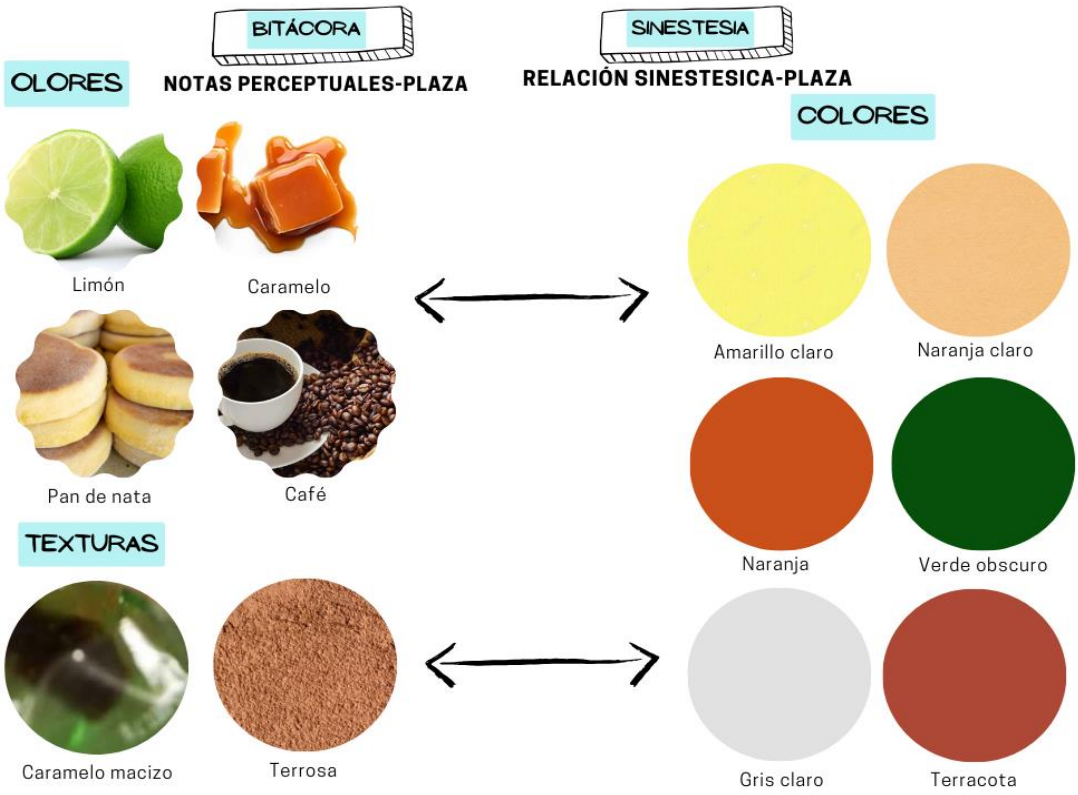


Figura 61. Esquema de notas de la Bitácora aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

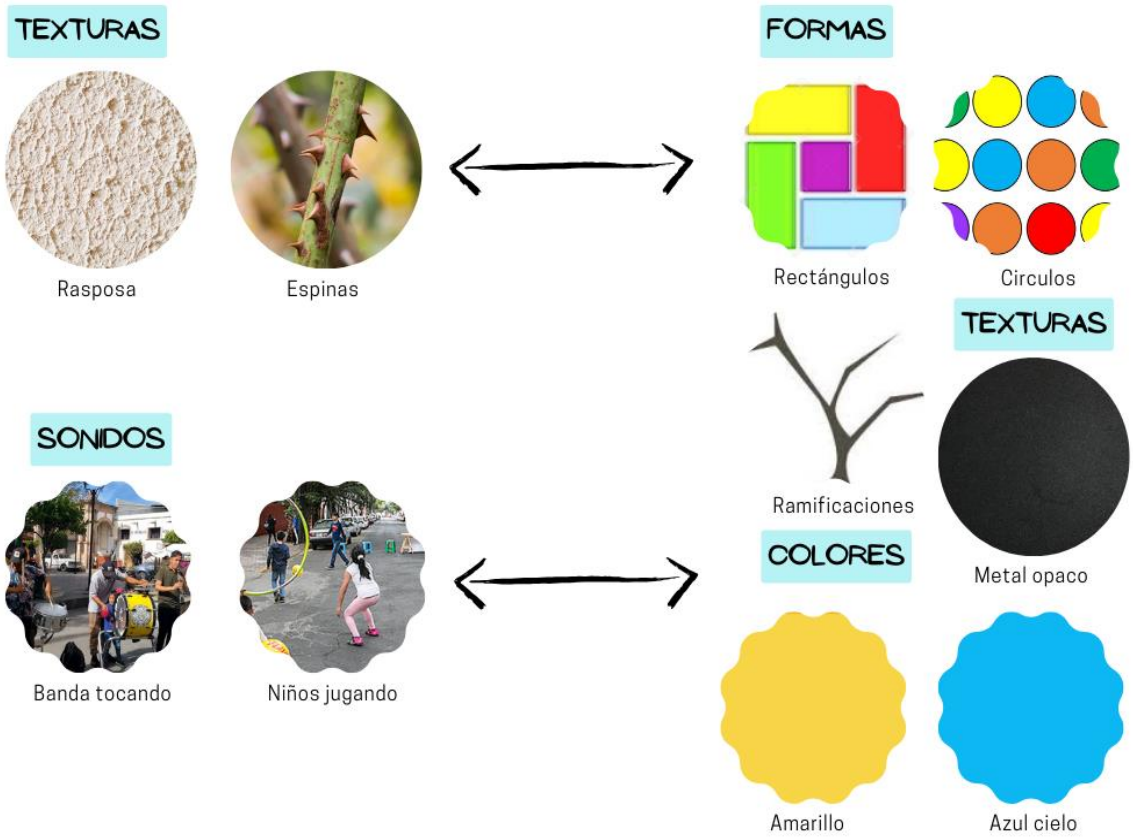


Figura 62. Esquema de notas de la Bitácora aplicado en el proyecto del Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En los esquemas se muestran los sonidos relacionados con colores, formas y texturas que se evocan sucesivamente. Es así como funciona la traducción sinestésica, y en esta etapa también se hicieron dibujos que explican más cómo se expresa la sinestesia, junto con las percepciones vividas en el lugar.

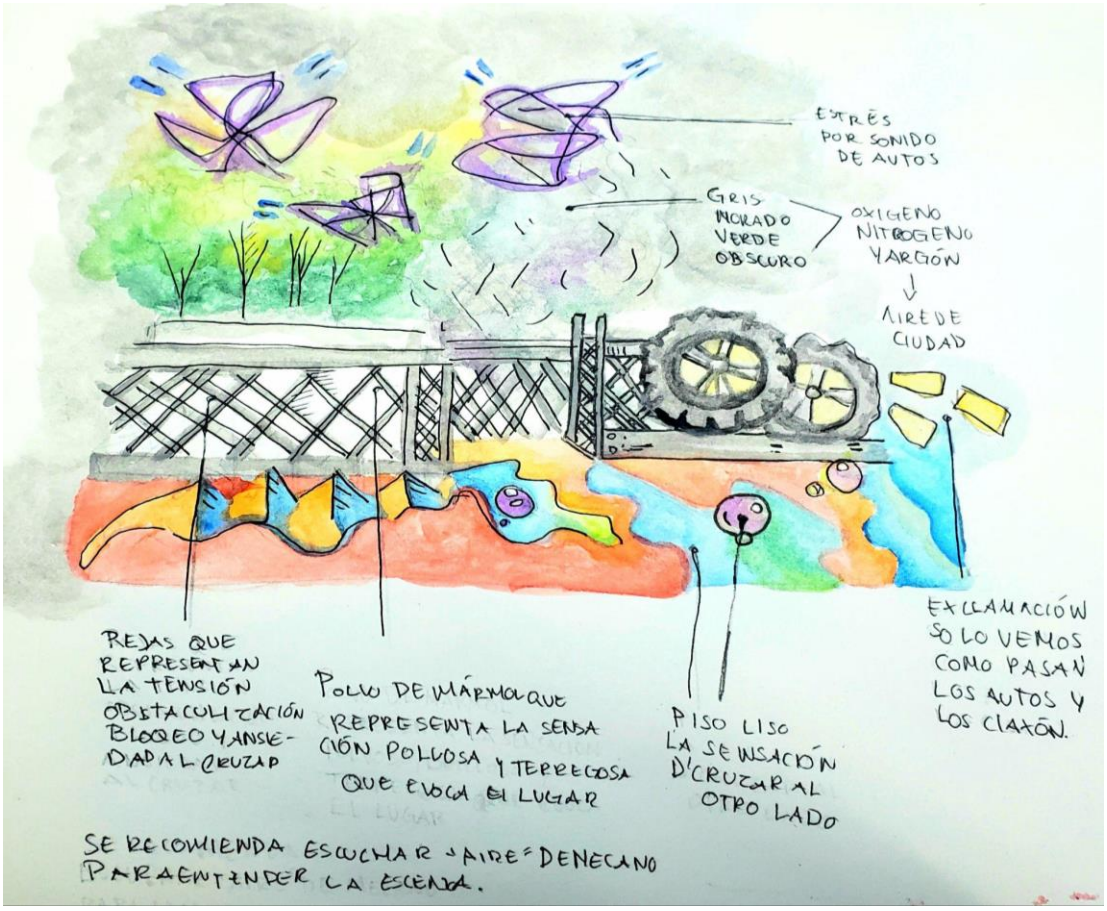


Figura 63. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En este dibujo se muestra la percepción de la parte del andador, con colores y figuras sinestésicas. Por ejemplo, las rejas expresan el sentir de la tensión, bloqueo y limitación del sitio; los garabatos con nubes de colores grises y morados evocan el estrés por el sonido de los autos y el aire de la ciudad. El piso liso, que se encuentra cruzando del andador a la plaza, evoca colores como naranja, azul, amarillo y verde, los cuales parecen derretirse porque explican en sentimiento de relajación al ya haber pasado al otro lado de la avenida. En resumen, la escena representa un ambiente de estrés por la conjunción de todos los elementos ya descritos.

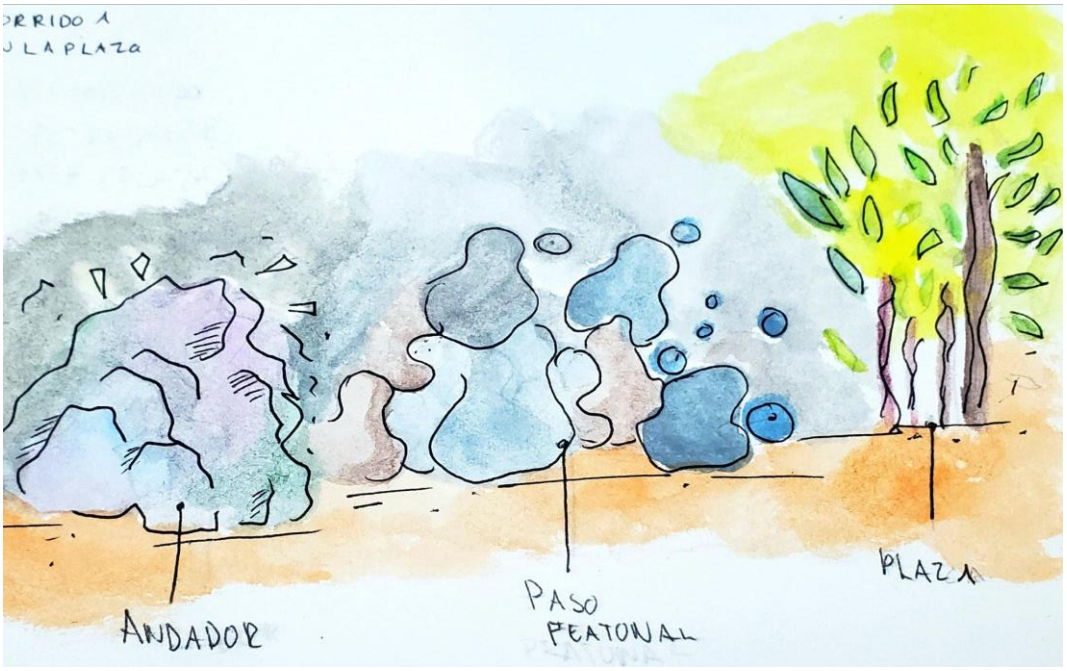


Figura 64. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En este dibujo se representan las mismas percepciones, pero con otras figuras abstractas que se identifican con colores fríos, como el andador y el paso peatonal. Para la plaza se utilizaron colores cálidos y figuras suaves.

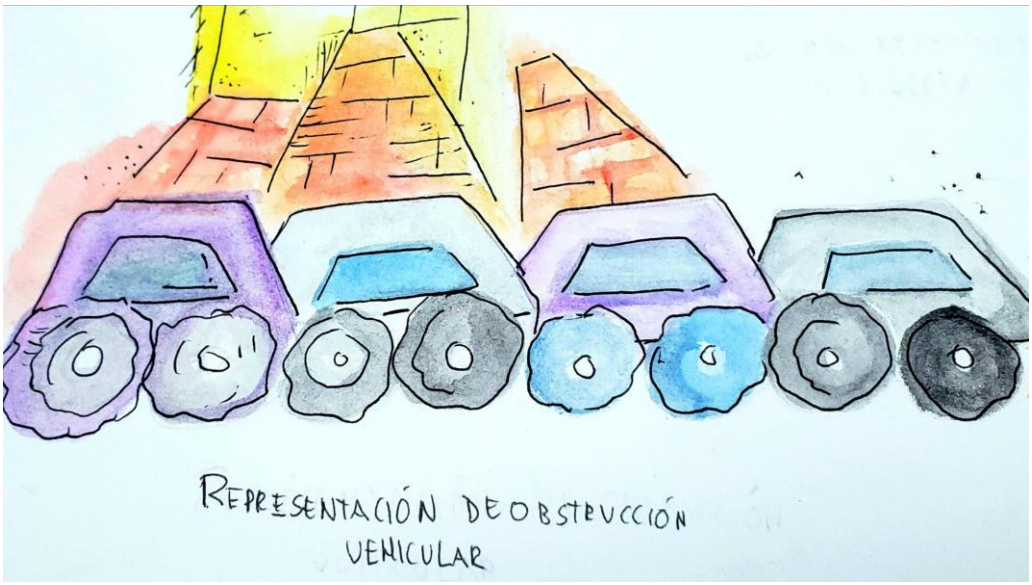


Figura 65. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En esta imagen se puede ver la representación de la obstrucción vehicular que cubre el acceso a la plaza. Esta es una problemática y un factor de importancia para anotar en la etapa de la bitácora, ya que se siguen relacionando las figuras y colores con la percepción de dicho problema.

Figura 66. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En el siguiente boceto se muestra la interpretación del corredor que accede a la plaza. En este recorrido se pueden observar los restaurantes que ofrecen diferentes aromas, de los que destacan el del café y el caramelo; también de caldos o sopas que evocan colores cálidos y texturas suaves que pareciera que se funden.

Figura 67. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Durante el recorrido dentro de la plaza, se percibieron más aromas dulces y suaves por la venta de pan de nata, el cual (considerando los principios de la sinestesia) se puede traducir a formas onduladas y colores cálidos como el café y el amarillo. También se muestran las rejas que delimitaban las jardineras, pero se percibían como un elemento que restringía la creatividad del diseño de las mismas.

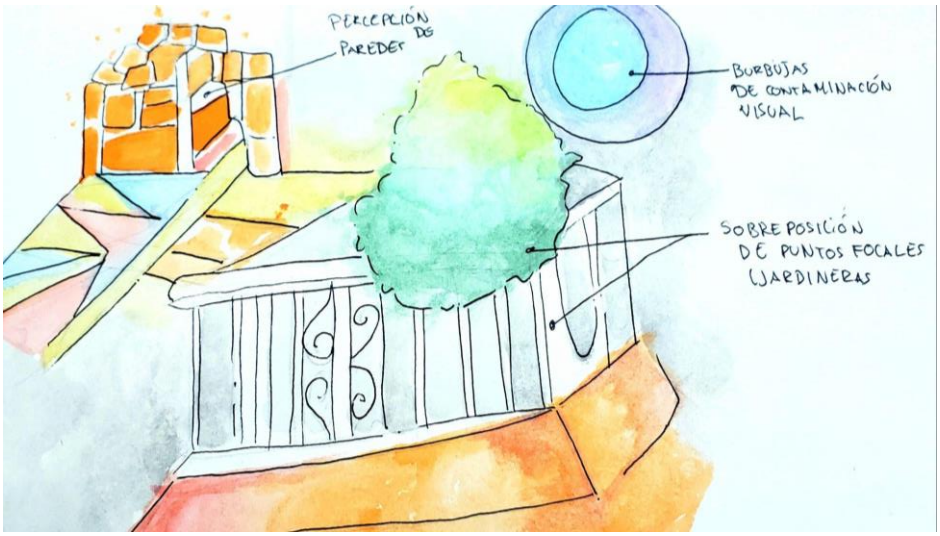


Figura 68. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En las jardineras de la plaza se denotan los puntos focales que brindan los arbustos dentro de las bardas metálicas, al fondo se observa la percepción de las paredes con colores y texturas de ladrillos naranjas debido a la parroquia. Entre el ambiente están las “burbujas de contaminación visual”, representando la basura y el entorno polvoso de la plaza.

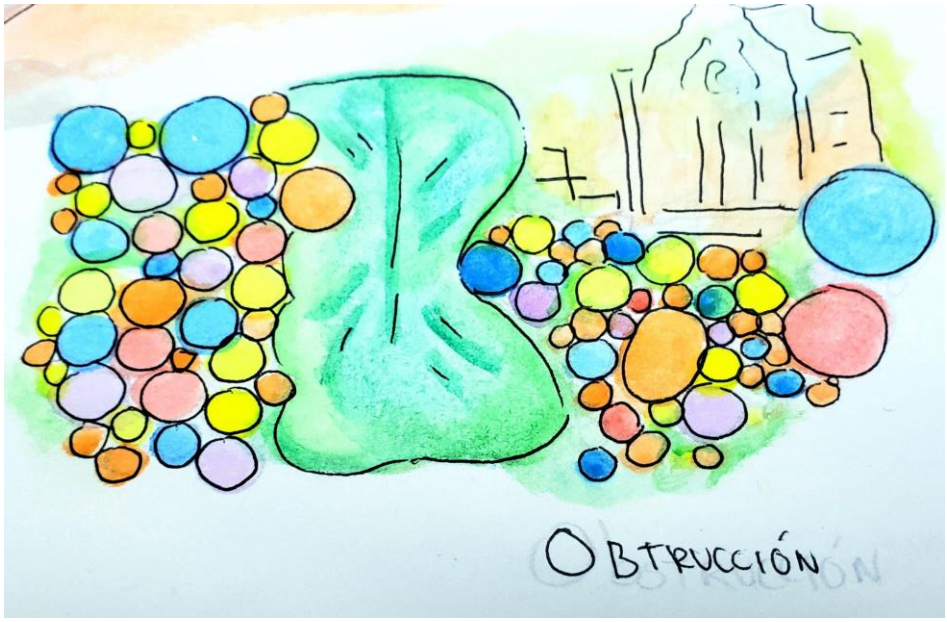
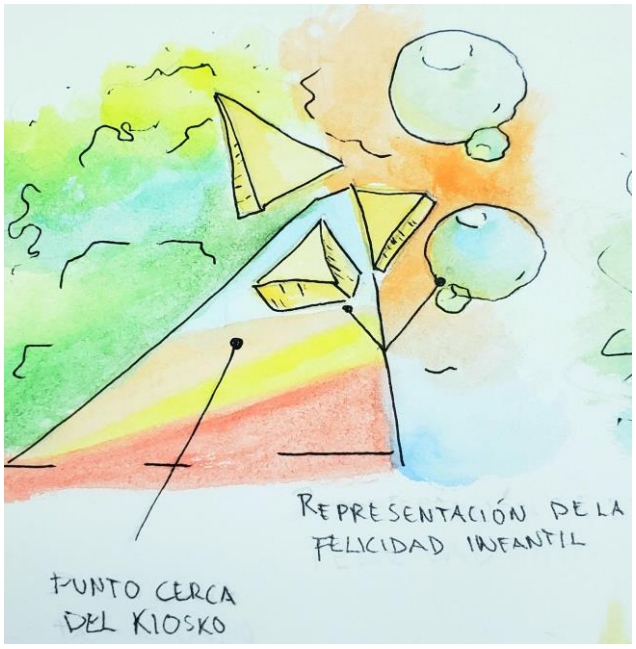


Figura 69. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En la figura anterior se muestra la interpretación de la obstrucción a causa de la gente, la percepción de un recorrido angosto, y las figuras circulares interactúan desde la sinestesia como todo tipo de gente y ruidos de colores cálidos en su mayoría. Al fondo se observa la parroquia en tonos suaves, claros y transparentes, otorgando la percepción de la distancia y los sonidos lejanos con la sinestesia.

Figura 70. Dibujo para la etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

El anterior boceto es del recorrido que se realizó apresuradamente, debido a que la gente que se encontraba en el lugar era bastante. Se representan las jardineras con colores fríos y cálidos, pero con una intensidad leve a diferencia del camino que guía al kiosco. Son texturas relacionadas con los materiales de la plaza, es decir, el concreto se percibe cálido.



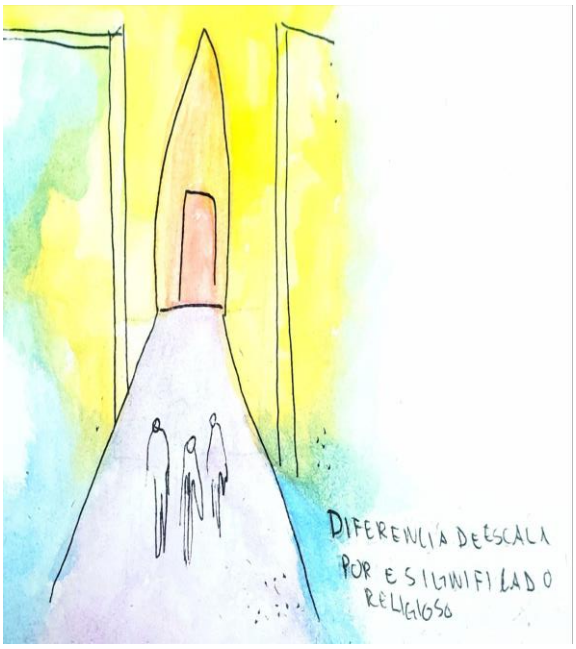


Figura 71. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (a la izquierda) (Pérez, 2023).

Figura 72. Dibujo para etapa de Bitácora del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Otro de los elementos que intervienen es la convivencia social con los usuarios y habitantes de la plaza, es decir, la percepción de los sonidos de infantes corriendo, jugando y riendo. Al igual que su inocencia, son interpretados a través de la sinestesia con formas circulares como las burbujas y triángulos tridimensionales de colores cálidos, vivos y fuertes (véase Figura 70).

En la Figura 71 se muestra la diferencia de escalas entre el acceso de la plaza al vestíbulo y la parroquia, ya que la percepción de los colores brindados por la luz que ilumina el templo, el entorno despejado del lugar, se traducen a un color brillante como el amarillo.

La fase del **Concepto** comienza a partir de la influencia de las notas anteriores escritas en la bitácora, pues la fiesta patronal que se vivió en la visita (experiencia destacada) sirve para definir el concepto por la intervención que este evento tuvo en las formas y colores que se obtienen de las portadas que se realizaron en la parroquia. Dichas portadas cuentan con ramificaciones y figuras circulares que evoca flores.

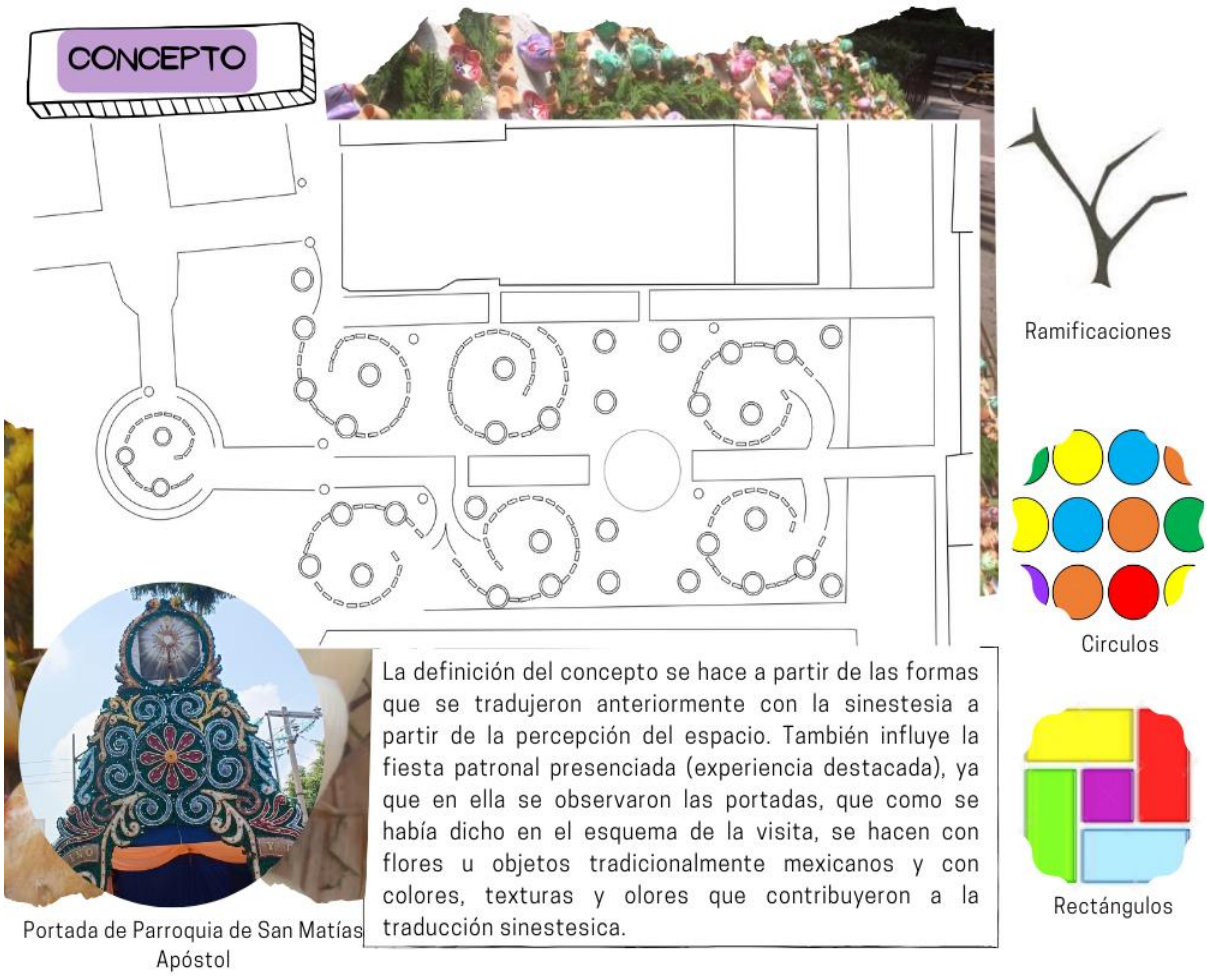


Figura 73. Dibujo para etapa de Concepto del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Con base en la información de las gráficas de relación sinestésica hechas en la bitácora, se pudieron conformar las figuras y colores para crear el concepto de: “La portada del canal”. Ya que hace alusión a las percepciones y representa la parroquia y cultura de sus usuarios dentro del andador, plaza y templo. Se muestra en el siguiente esquema (Véase Figura 73) el proceso de concepto de manera resumida.

Figura 74. Dibujo para etapa de Concepto del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Boceto conceptual donde se relacionan las notas sinestésicas a base de colores y olores de la bitácora y de la visita. En este dibujo se muestran los colores primarios (rojo, azul y amarillo) en el espiral que se expande por los caminos que representarían los pasos peatonales que conectan con el andador del canal (camino morado) y la plaza que en esta escena no se alcanza a ver.

Figura 75. Dibujo para etapa de Concepto del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Figura 76. Dibujo para etapa de Concepto del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

En la Figura 76 se observa la forma de un espiral que se podría interpretar como las voces y las personas cuando hablan; es decir, que es una relación sinestésica entre el sonido y la representación en una figura. Esto da pauta a otro boceto abstracto y conceptual (véase Figura 75), en el cual se muestran formas curvas y orgánicas a causa de los aromas y texturas vistas en el recorrido de la plaza, así como en el andador. En este dibujo se muestran señales de una propuesta en planta para la conexión entre el andador y la plaza (la glorieta).

Procediendo con la fase de la ***Propuesta sinestésica,*** se realizaron dos tablas de problemáticas y soluciones propuestas, para el andador y la plaza, respectivamente. En esta etapa, se notaron los problemas descritos en los bocetos de la bitácora, como el aglomeramiento de personas y el poco espacio que dejan las formas en que están organizadas las jardineras para transitar en la plaza, así como la falta de accesos seguros a la misma. La conexión del andador y este punto no está marcada, pues estas problemáticas se verán mejor explicadas con los siguientes esquemas.

ANDADOR

Problemáticas	Propuesta de solución
• Recorrido corto. • Falta de mantenimiento en jardineras. • Pocos senderos. • Escasos puntos de descanso	• Alargar recorrido construyendo una glorieta que conecte con senderos para agrandar el andador. • Instalación de mobiliario tales como, bancas y basureros para el descanso durante el recorrido de la glorieta y el canal. • Colocación de canaletas que sirvan para el mantenimiento (riego) a través de agua de lluvia para las jardineras. • Pasos peatonales llamativos que conecten con la plaza.
• Demasiado ruido de los autos. • Sensación de tensión. • Creación de polvo.	• Situar especies de arbustos que puedan filtrar el exceso de polvo. • Colocación de especies arbóreas para su función como barrera de sonido, al igual que otras especies de arbustos. • Emplear tipos de gravilla que puedan funcionar como distractores de sonido al momento de dar los recorridos.
• Falta de pasos peatonales. • Falta de accesos.	• Pasos peatonales con colores llamativos para conductores y peatones. • Instalación de semáforos peatonales para controlar el flujo de carros y gente. • Accesos marcados con diferentes tipos de materiales en el suelo y colocación de luminaria y postes medianos.

Figura 77. Tablas de problemáticas del proyecto de Canal de la Viga en andador (Pérez, 2023).

PLAZA

Problemática	Propuesta de solución
• Aglomeración de autos estacionados en las orillas de la plaza, bloqueando los accesos hacia la misma.	• Colocación de macetas y jardineras largas a las orillas de la plaza. • Instalación de señaletica sobre llamado de grúa y "No estacionar".
• Falta de senderos por aglomeración de personas en distintos puntos de la plaza, como son las jardineras. • Escases de zonas de descanso	• Instalación de escalones en medio y a pasillos aledaños a restaurantes (de acuerdo con los cambios de nivel del lugar) para el mejoramiento del flujo peatonal. • Situar mobiliario como bancas vernáculas del lugar (de concreto). • Hacer senderos que den la intención de recorrer las jardineras de la plaza.
• Jardineras con reja de metal. • Falta de mantenimiento de las jardineras, basura dentro de ellas.	• Situar bordes de las jardineras con ladrillos o piedras a la altura del suelo para otorgar la percepción de pertenencia. • Señaletica que pueda contener información sobre el cuidado de especies vegetales que se propongan en las jardineras. • Colocación de mobiliario para la basura.

Figura 78. Tabla de problemáticas del proyecto de Canal de la Viga en plaza (Pérez, 2023).

En estas tablas, se denotan las soluciones propuestas, ya que a partir de ellas se propone la paleta material y vegetal con base en las relaciones hechas en la anterior etapa de la bitácora. Con los esquemas que a continuación se mostrarán, también divididos en la zona de andador y plaza, será más sencillo entender las conexiones sinestésicas con las propuestas.

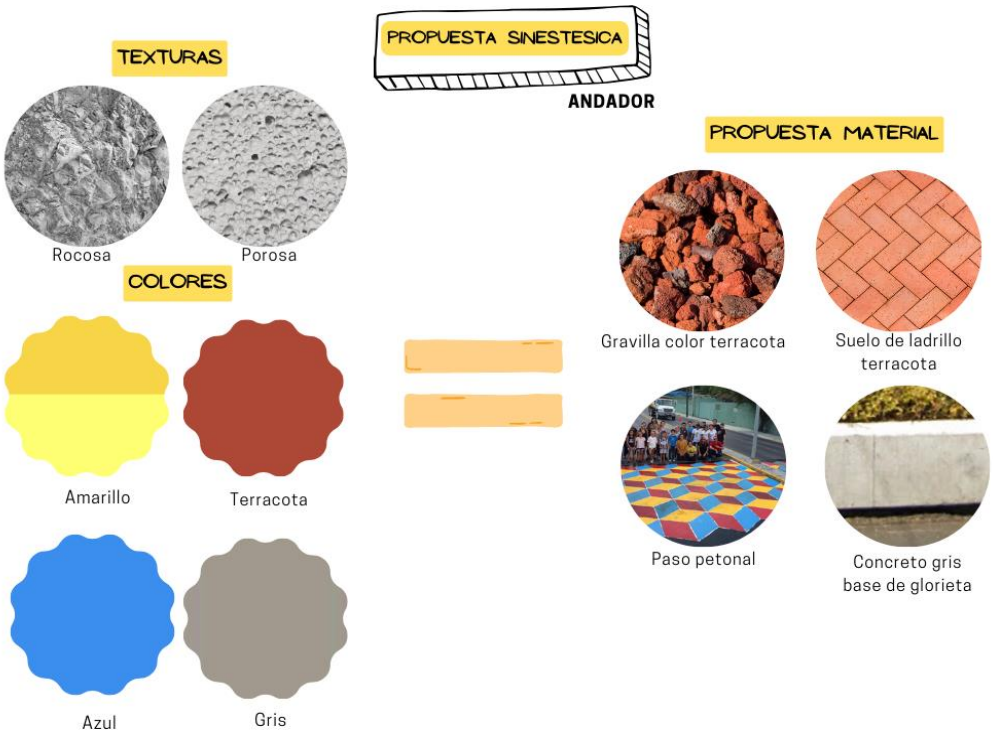


Figura 79. Esquema de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga en andador (Pérez, 2023).

En este esquema se muestra cómo los colores y texturas influyen y son relacionadas con la paleta de materiales. El color terracota se conecta con lo rocoso y poroso que a su vez da como resultado a la gravilla y el suelo de ladrillo. Así como la base de la glorieta y los demás colores funcionan para hacer vistosos los pasos peatonales.

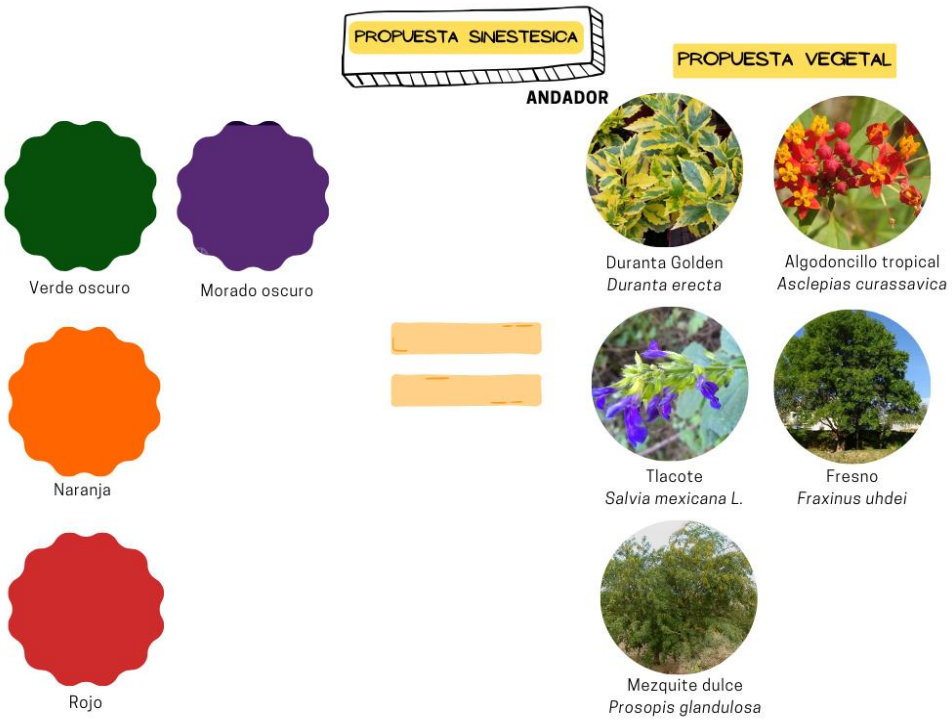


Figura 80. Esquema de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga en andador (Pérez, 2023).

Asimismo, sucede con la paleta vegetal, la cual se relaciona con los olores y colores que se conectan con sus respectivas especies tanto herbáceas, arbustivas y arbóreas. Estas especies vegetales fueron definidas con base en la paleta vegetal existente, investigada anteriormente en la etapa del contexto.

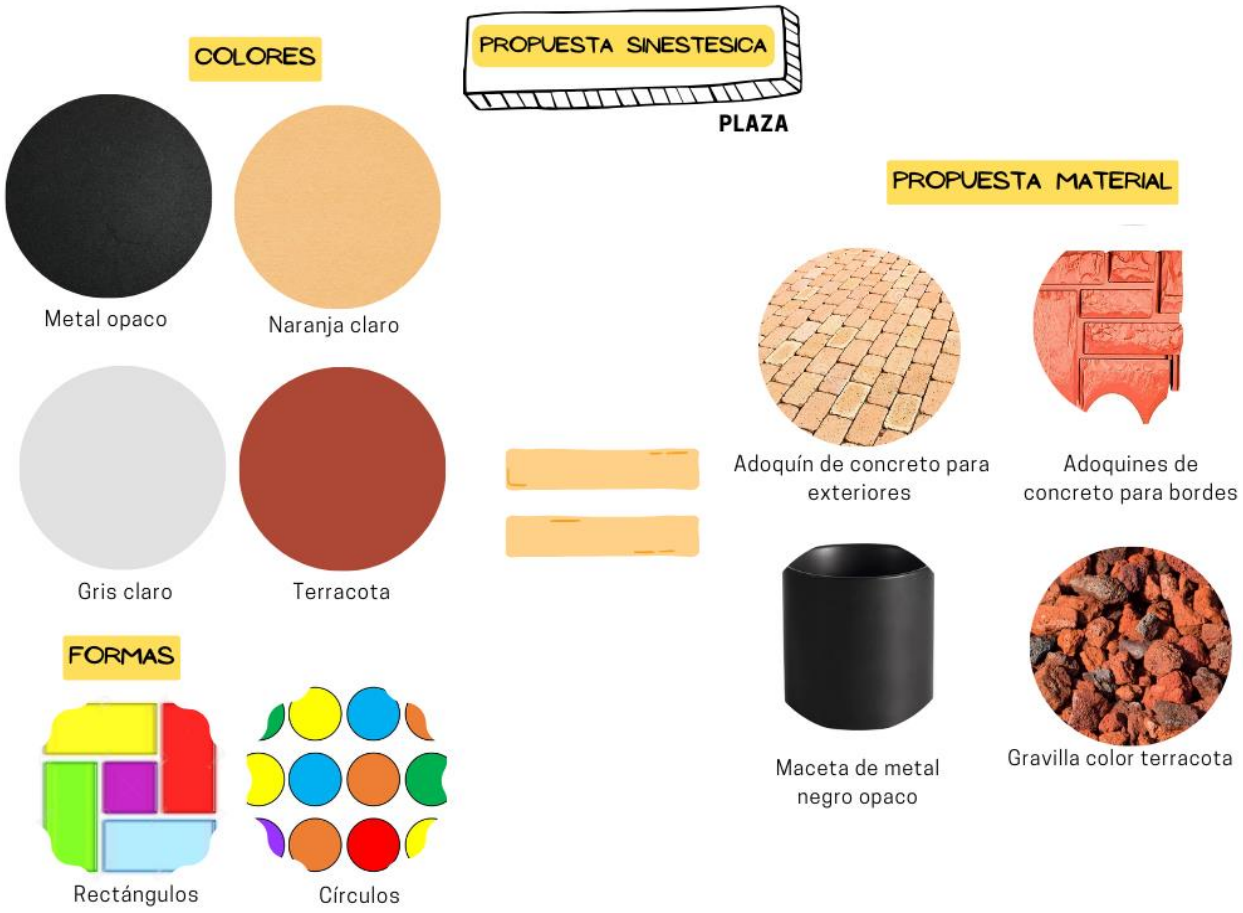


Figura 81. Esquema de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga en plaza (Pérez, 2023).

Para la plaza se recuerdan las relaciones anteriores en la bitácora, los colores y formas se conectan con las texturas de la paleta material que se propone, así mismo también se encuentra un mobiliario (maceta de metal opaco negro) que, en la tabla, fue mencionado como una solución en el exterior de la plaza.

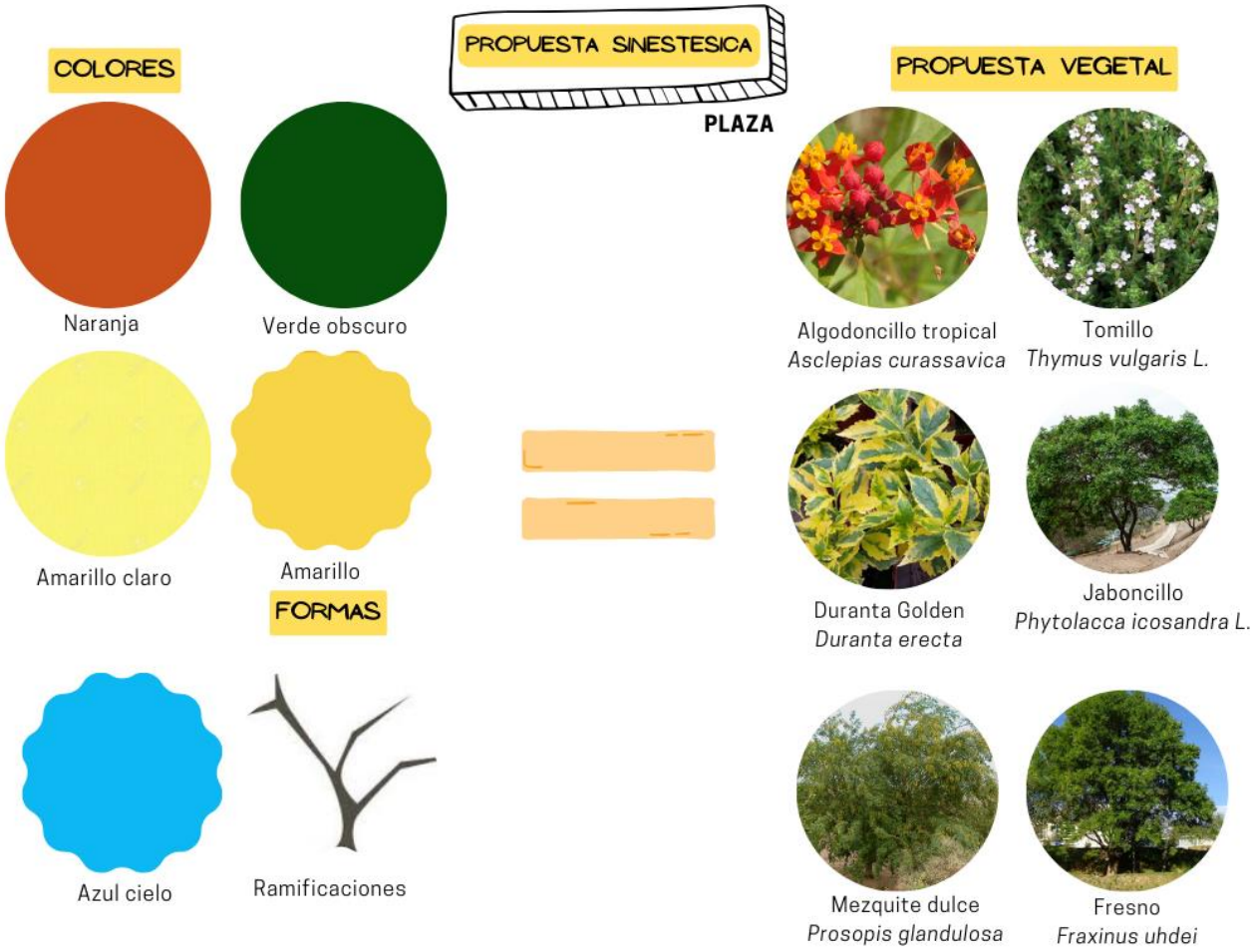


Figura 82. Esquema de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga en plaza (Pérez, 2023).

La propuesta de la paleta vegetal también está en relación con las formas y texturas que se conectan con las especies que funcionarán en las jardineras de la plaza, con un nuevo orden que se mostrará a continuación, con el proceso en que se fue acomodando la propuesta en planta.

Figura 83. Boceto abstracto de propuesta sinestésica en planta del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Se realizaron abstracciones sinestésicas (colores y texturas) en planta como bocetos en los que se ordenará la propuesta con los materiales y plantas. Es una propuesta de colores y formas.

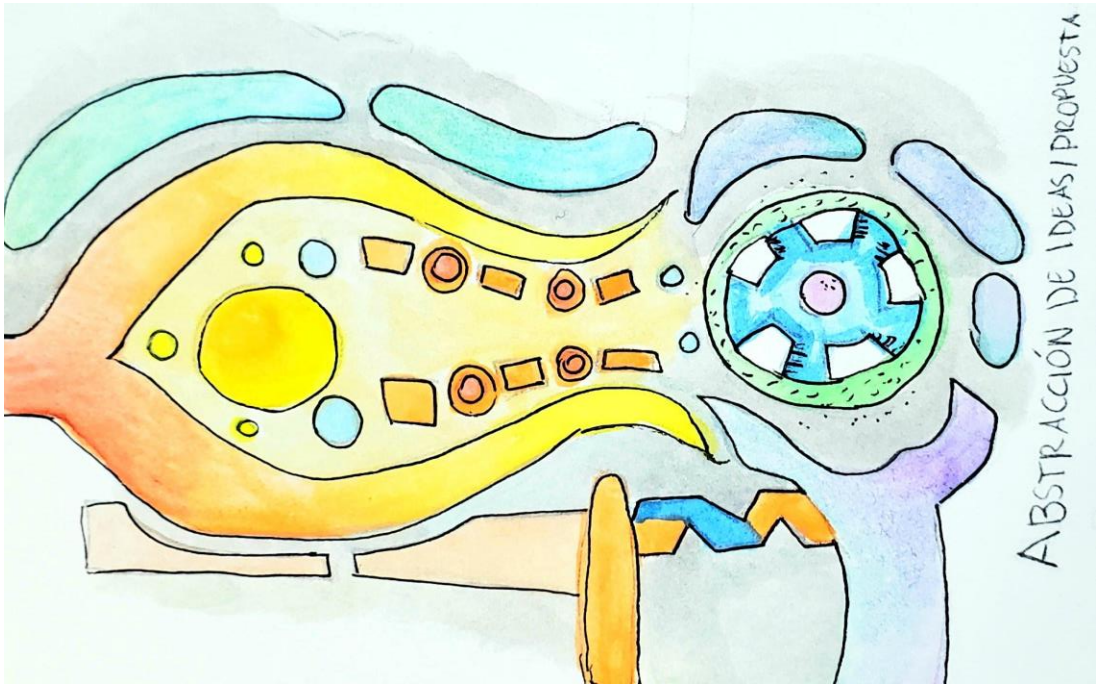


Figura 84. Boceto abstracto de propuesta sinestésica en planta del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

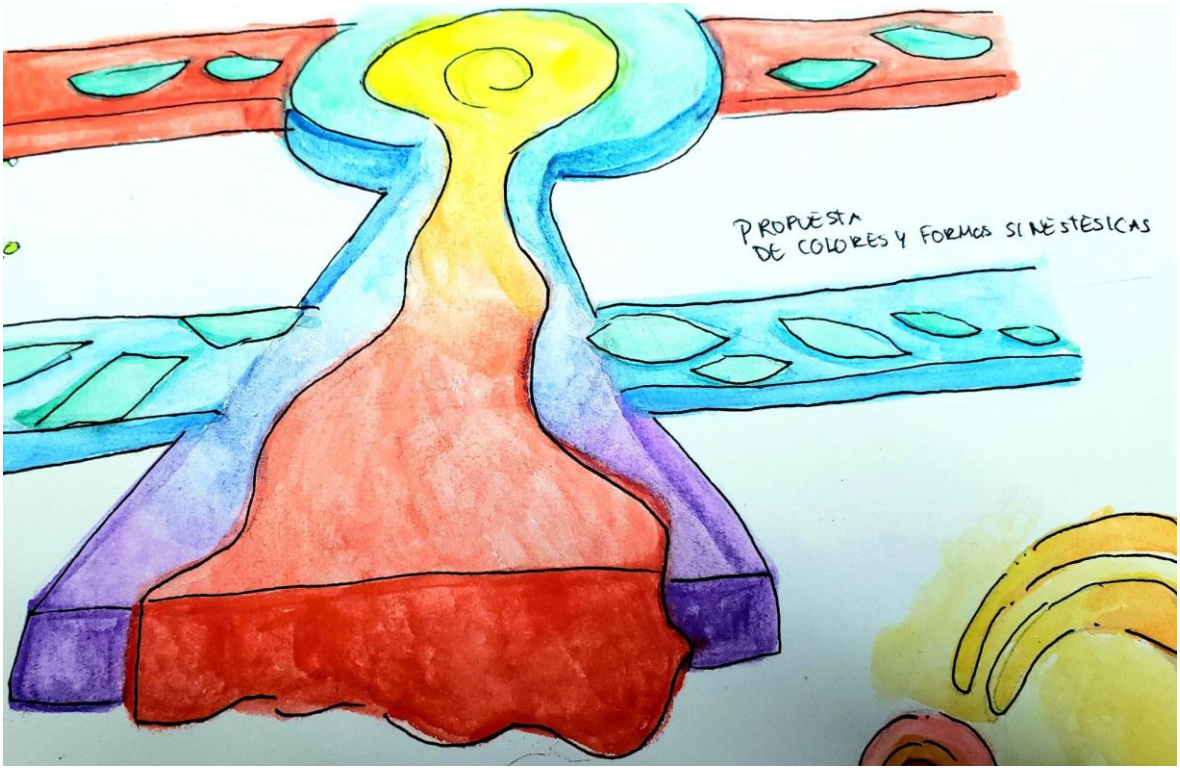


Figura 85. Propuesta sinestésica de colores del proyecto de Canal de la Viga en andador (Pérez, 2023).

Figura 86. Imagen objetivo de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Con esta *imagen objetivo* se da pie a continuar con los demás collages que ya contienen algunos de los materiales y especies vegetales anteriormente propuestos.

Figura 87. Imagen objetivo de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga en plaza (Pérez, 2023).

En la *imagen objetivo* mostrada se observan las explicaciones del porqué se colocan las especies vegetales, y se indica cómo se verían ordenadas; asimismo, están puestos los materiales antes sugeridos, los cuales se presentan a color, a diferencia del fondo, que es lo existente en el lugar.

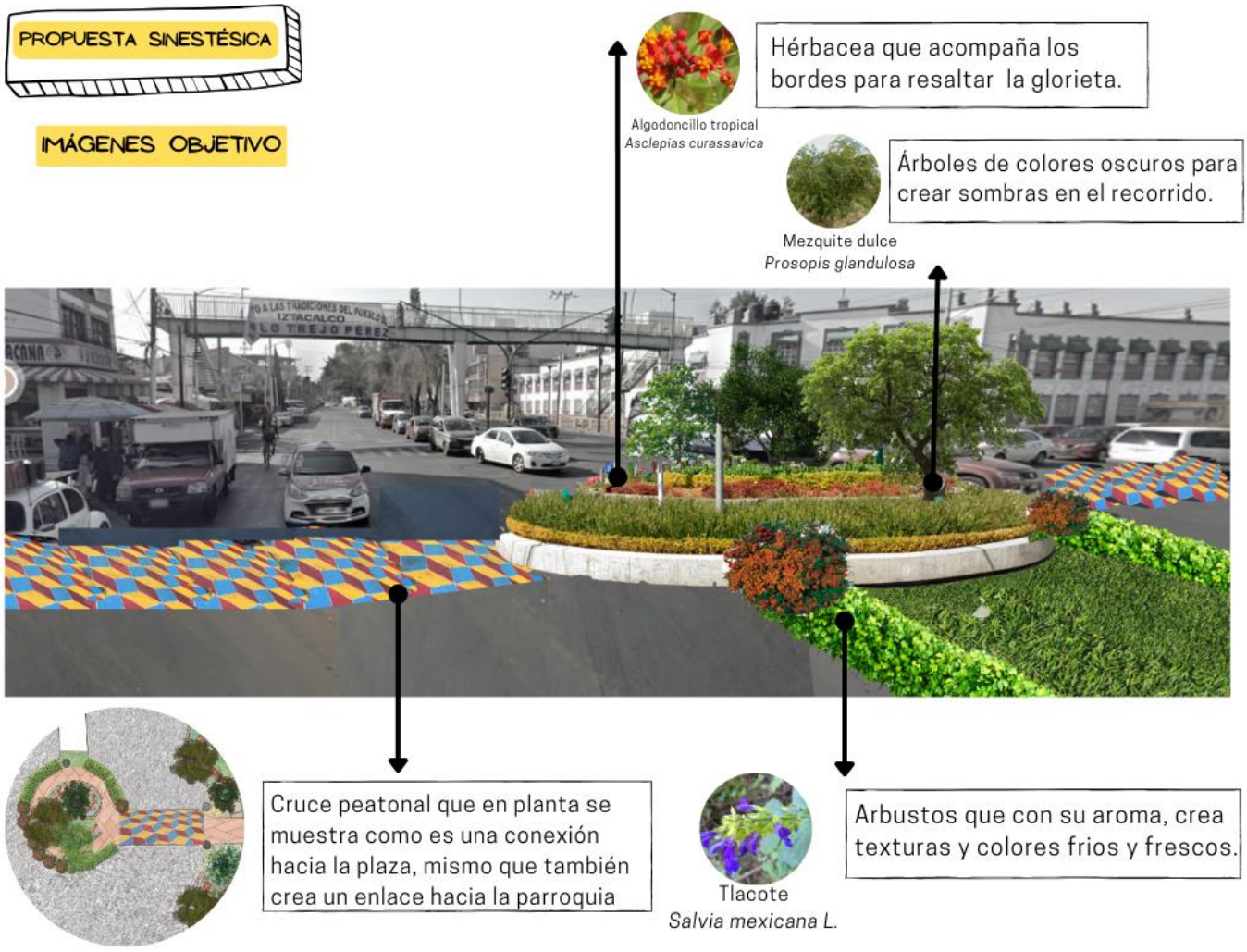


Figura 88. Imagen objetivo de propuesta sinestésica del proyecto de Canal de la Viga en andador (Pérez, 2023).

De igual manera sucede en la parte del andador, se observa el orden propuesto de las especies vegetales y cómo se verían los pasos peatonales para el acceso a la plaza, así como la glorieta.

Por último, la propuesta sinestésica en planta demuestra cómo se implementaría el concepto, y la manera en que se organizarían los materiales, así como las especies vegetales.

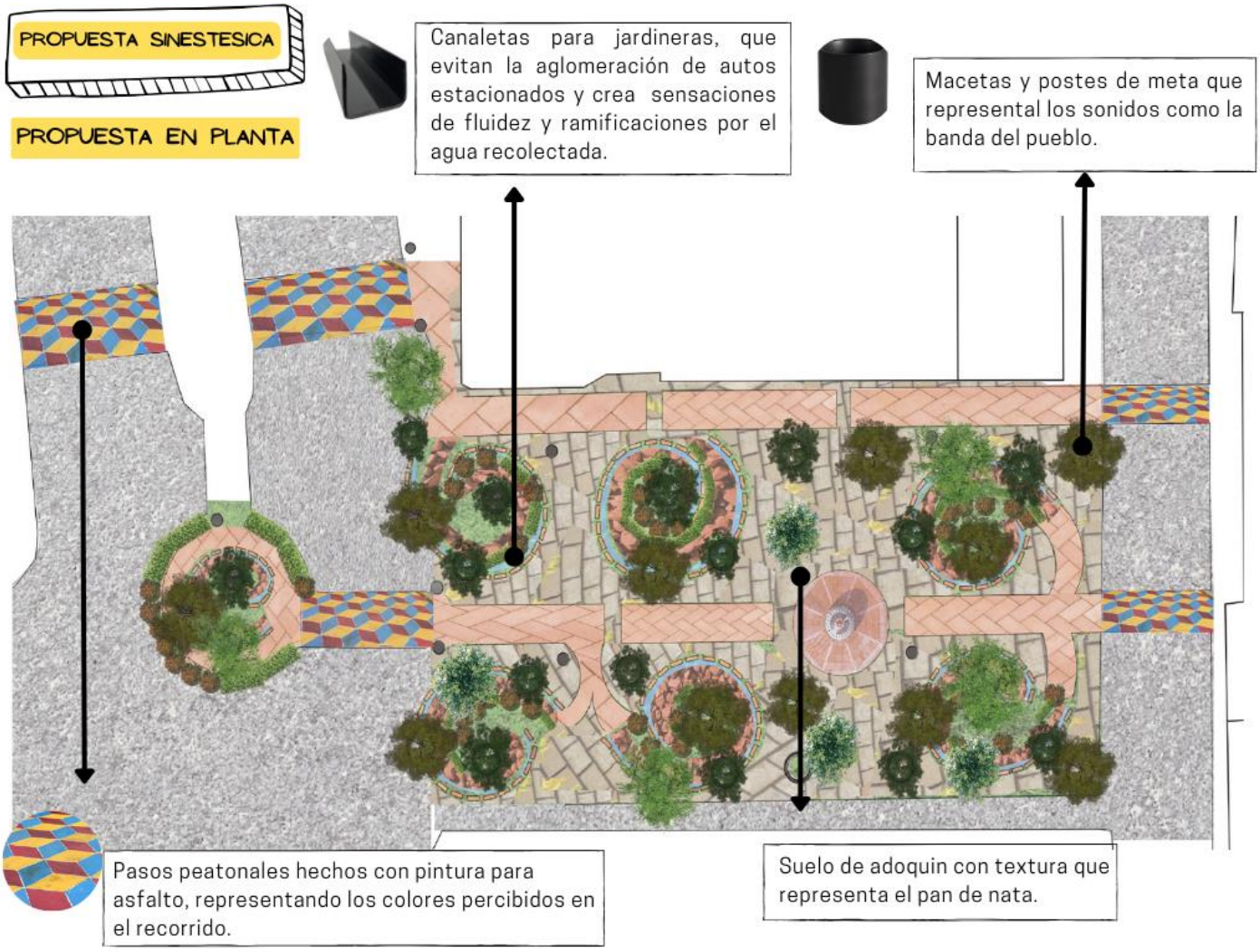


Figura 89. Propuesta sinestésica en planta del proyecto de Canal de la Viga (Pérez, 2023).

Aquí se combinan los materiales, especies vegetales, formas y concepto; es así cómo quedaría la propuesta sinestésica en planta para desarrollarla más adelante en las etapas restantes del proyecto. Así se podría dar el visto bueno sobre la propuesta e investigar las debidas reglas y limitaciones con las que cuenta la alcaldía para llevarlo a cabo. De este modo, la propuesta es perceptual desde el momento de la fase del contexto.

Conclusiones

Después de radicales cambios entre los objetivos de la presente investigación, se pudo comprender de qué forma se quería expresar la interrogante sobre el aspecto perceptual en el proceso de diseño de arquitectura de paisaje.

Cuando se llevaron a cabo las entrevistas sobre el proceso de diseño a los alumnos de la facultad, se pudo concluir en que había una deficiencia para relacionar el carácter perceptual con los proyectos, así como las definiciones sobre el concepto que eran algo vagas. En cuanto a las respuestas de los profesionales, quienes ejercen la carrera de Arquitectura de Paisaje, se pudo notar que en la vida laboral se le daba una importancia prioritaria a las necesidades y demandas del usuario y el cliente. Esta información recabada fue esencial para saber cómo se podía combinar la escasez en la profundización perceptual, con quienes habitan o habitarán los proyectos.

Cuando se profundizó en el concepto, las respuestas sobre lo que es en arquitectura de paisaje, fueron variadas, aunque todas coincidían en que era el "corazón" del concepto. La respuesta de parte de Elizabeth Reveles fue la que más resonó para esta investigación, pues ella menciona que el concepto es como un lienzo, el cual se comienza a formar a partir de las necesidades y percepciones que se observan en el lugar. Por esta razón se realizó el siguiente collage de imágenes que representa el significado e importancia que se le dio a esta respuesta.

Figura 90. Representación del concepto hecha con imágenes de Legend of Zelda (Pérez, 2023).

Esta imagen ejemplifica lo que significa el concepto actualmente para la autora de esta tesis, ya que en el recorrido que se realizó ahondando en la definición y percepción del mismo, se fue creando esta imagen mental que está altamente relacionada con lo que significa la arquitectura de paisaje para la autora.

Se eligieron imágenes originales del videojuego de Legend of Zelda porque es el primer acercamiento a paisajes virtuales de la autora, pues la historia del juego va entorno a la magia de la naturaleza y los símbolos que se observan en el montaje, hacen alusión a los elementos de la tierra y naturaleza.

Los componentes que conforman este collage, son en su mayoría naturales, como piedras, hierbas, musgo y árboles, esto representa la primera idea de lo que es el paisaje para la autora. Después, las imágenes más al fondo, son ruinas que expresan la presencia del ser humano, quien puede diseñar u ordenar su entorno de acuerdo a sus necesidades y gracias a los colores y luces tenues, se hace alusión a la *magia* de la percepción. La cual es variada y en este caso no es acercada a la realidad, pero los colores y texturas que se perciben en el collage brindan emociones y sensaciones de tranquilidad y libertad, que es lo que significa la parte del concepto para quien escribe este trabajo.

Es decir, la definición de esta disciplina ya no es la misma de lo que era al iniciar la carrera. La combinación de diferentes perspectivas que se recopilaron en las entrevistas, cambiaron radicalmente el significado de la licenciatura. Ya que la conclusión que más llamó la atención de las definiciones que dieron los entrevistados, fue que el concepto es el "corazón" del proyecto, como antes se había mencionado; lo que quiere decir que en este también influyen los sentires y las emociones que se quieren externar y brindar a quienes habiten los espacios que sean trabajados.

Asimismo, se pudo observar con la indagación sobre el tema, que, en los proyectos de la vida académica de los estudiantes de la carrera de Arquitectura del Paisaje, la sinestesia siempre estuvo ahí, siendo un conector entre la lógica y la percepción. De hecho, en algunas clases de metodología y en los primeros semestres del Taller de proyectos, se invitaba a los estudiantes a observar y sentir el entorno para realizar un análisis perceptual. Sin embargo, por lo que se pudo notar en las entrevistas, más específicamente en las preguntas sobre la percepción, no es muy común que se conecte el concepto con este tipo de ejercicios.

No fue hasta la optativa de LandArt que se realizó un proyecto donde el elemento principal era la percepción. Fue así como esta tesis tomó un rumbo más concreto, donde se decidió investigar proyectos donde el proceso para definir el concepto se viera relacionado con la sinestesia. Por esta razón, se concluye en el aspecto de los proyectos, que se utilizaba este fenómeno, pero no era nombrado como tal, es decir, que no eran conscientes los autores de cómo estaban relacionando la percepción con su propuesta de diseño.

De lo anterior, se puede deducir que la arquitectura de paisaje es interdisciplinaria, pues para entender el proceso de diseño se tuvo que indagar en la psicología, filosofía, música, matemáticas y el arte. Para obtener un diseño en el que se puedan transmitir las percepciones que el arquitecto paisajista quiere brindar al usuario, es necesario utilizar estas disciplinas, así como

integrar los conocimientos adquiridos en la carrera. Aunque académicamente, valdría la pena profundizar en el aspecto perceptual para poder lograr este objetivo, o por lo menos otorgar las herramientas que ayudarán a conectarlo con el diseño de manera consciente y con un sistema.

Para este trabajo se esperaban resultados diferentes, se tenían ambiciones bastante altas, pero a falta de tiempo y la poca información acerca de este tema en el entorno de la arquitectura de paisaje, en el proyecto no se pudieron llevar a cabo las dos etapas restantes de la propuesta sinestésica antes descrita.

Salir del esquema del proceso de diseño, ya inculcado en la licenciatura, fue difícil, pues al sentir la libertad creativa e ilimitada, se tienen tantos elementos y materias de los cuales apoyarse. De modo que se puede proponer la necesidad de una asignatura en la cual se tendría que realizar un plan para organizar cómo brindar otro tipo de proceso de diseño tomando en cuenta la percepción, las emociones, la estética y la visión del arquitecto paisajista como artista.

De modo que se puede concluir que el modelo propuesto tiene limitaciones, ya que se puso a prueba en una escala urbana-arquitectónica. Si se cambiara a una más grande como en proyectos de índice regional, habría que hacer algunos cambios de secuencia entre la etapa de *Captura* y *Contexto*. Aunque se demostró, cuando se adaptó al proyecto que se utilizó como ejemplo, que es adaptable a las metodologías que se utilizan para el proceso de diseño en Arquitectura de Paisaje, ya que esta propuesta se puntualiza en la etapa del concepto, la propuesta y la percepción.

Aunque hicieron falta aspectos más cercanos al ámbito musical, como la relación a lo largo de la historia de la música con la arquitectura u otras artes. Datos que hicieron falta para el proyecto que sirvió como ejemplo para llevar a cabo el modelo de proceso sinestésico, ya que Salvador Rodríguez, en la comunicación personal llevada a cabo el 01 de mayo de 2024, aportó datos sobre la conexión de la arquitectura, música, historia y sinestesia.

Aun así, este fue un proceso lleno de emociones y aprendizaje en todos los aspectos; se crearon más respuestas sobre lo que significa la arquitectura de paisaje y se abrieron oportunidades sobre lo que se puede hacer como arquitecto paisajista.

Referencias

Acceso y monasterio, Ronchamp. Arquitectura Viva (2018). Recuperado el 22 de mayo 2023, de https://arquitecturaviva.com/obras/acceso-y-monasterio

Asian Culture Center, Architizer (2016). Recuperado el 27 de abril de 2023, de https://architizer.com/projects/asia-culture-center/

Bienz.P, (2000). *Il Poème Electronique di Le Corbusier e il padiglione Philips all'Esposizione mondiale di Bruxelles del 1958*. Domus: Architecture Design Art Communication. 828. 16-23.

Cardozo, K. (2013). "Perspectiva histórica, modelamiento neural y efectos antropológicos". (Monografía de grado). Universidad de Los Andes, Colombia. Recuperado el 23 de octubre de 2023, de https://repositorio.uniandes.edu.co/items/d6056ded-abe6-4998-b482-2998741e88fe

Day, S. (2005). *Some demographic and socio-cultural aspects of synesthesia*. Ed. Lynn C. Robertson y Noam Sagiv, pp. 12.

Fernández, Tamaro. (2004). "Biografía de Alexander Scriabin". Biografías y Vidas. Recuperado el 12 de noviembre de 2023, de https://www.biografiasyvidas.com/biografia/s/scriabin.htm

Frías, F. (2012), "Manvantara". Recuperado el 22 de abril de 2023 de https://www.diccionariodesimbolos.com/manvantara.htm

Galófaro L., (2003). Land&ScapesSeries: Artscapes El arte como aproximación al paisaje contemporáneo.

Goula M., (2003). *Michel Corajoud*. Visions de L'Escola Tècnica Superior d'Arquitectura. 2385. 46-49. Recuperado el 15 de diciembre de 2023 de https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2399050

Hegel, (1966), *Fenomenología del espíritu*. México: Fondo de Cultura Económica.

Holl S. (2023). *Generating Soundscapes.* Domus: Questions of perception. 1076. 34-38.

Ji Ji O, (2023) Informe corto sobre el Asian Culture Center.

Kandinsky, Vassily. (2007). *Punto y línea sobre el plano*. 1a ed.-Buenos Aires: Andrómeda.

_____. (2018). *De lo espiritual en el arte*. (1ª ed,). Barcelona, España: Paidós.

"Los 11 tipos de sinestesia (y sus características)". (2021). Psicologiaymente.com. Recuperado el 6 de febrero de 2023 de https://psicologiaymente.com/neurociencias/tipos-sinestesia.

Lynch, K. (2008), "La imagen de la Ciudad". (1ª ed.). SL, Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Recuperado el 6 de febrero de 2023, de https://taller1smcr.files.wordpress.com/2015/06/kevin-lynch-la-imagen-de-la-ciudad.pdf.

Makstutis G., (2018). *Proceso del diseño en arquitectura*. (1ª ed.). Barcelona, España: Promopress. pp. 7,19, 34, 53-60.

Morales, Jiménez. (2018). *Fundamentos del enfoque territorial: Actores, dimensiones, escalas espaciales y sus niveles*. —1a ed.-CDMX: UNAM Centro de Investigaciones Interdisciplinarias en Ciencias y Humanidades.

Pabellón Philips Expo 58. (2020). Wikiarquitectura. Recuperado el 15 de septiembre de https://es.wikiarquitectura.com/edificio/pabellon-philips-expo-58/.

Parc Henry-Chabert en Gerland (Lyon). Mompin's Jardins - Visitando Jardines (2020). Recuperado el 10 de febrero de 2023 de Mompin's jardins - Visitando Jardines . https://visitandojardines.com/2020/05/27/parc-de-gerland-lyon/.

Paterson, C. (2019). Correspondencias entre música y palabra: un estudio sintético sobre Harmonie du soir, Baudelaire/Debussy, y Le Gibet: Un estudio sinestésico sobre Harmonie du soir, Baudelaire / Debussy, y Le Gibet, Bertrand / Ravel. *Anales de Filología Francesa*, *27*(1), pp. 595–599. Recuperado el 13 de febrero de 2023, de https://doi.org/10.6018/analesff.380541.

Pérez, F. (2006). Pabellón Philips, Bruselas Bélgica. ARQ. Obras y proyectos. 54-58. Recuperado el 15 de marzo de 2023, de https://www.scielo.cl/pdf/arq/n63/art13.pdf.

Pinto, J. (2021). "Viviendo la sinestesia: Un recorrido entre colores y sensaciones" . (Proyecto de grado). Universidad de Los Andes, Colombia. Recuperado el 10 de octubre de 2023, de https://repositorio.uniandes.edu.co/bitstreams/2e15a8d6-db54-437a-98b5-7d535ec37328/download

"¿Qué es el Land Art? o la creación de obras de arte en y para la naturaleza", Moove Magazine. (2021). Recuperado el 6 de febrero de 2023 de Moovemag.com. https://moovemag.com/2021/11/que-es-el-land-art-o-la-creacion-de-obras-de-arte-en-y-para-la-naturaleza/.

Redondo, R. (1991). "Un extraño fenómeno perceptivo: La sinestesia". Año 39. Tomo XXXVI, (1), 11-21. Recuperado el 14 de febrero de 2023, de https://core.ac.uk/download/pdf/11496221.pdf.

Rodríguez, S. (2020). “Correspondencias entre música y palabra, un introspectivo viaje sinestésico entre ambas”. *Revista Humanidades*, 10, (2). pp. 1-6. Recuperado el 13 de febrero de 2023, de https://www.redalyc.org/journal/4980/498062469005/498062469005.pdf.

Romero, G. (2020). “Poema de fuego y luz”. Carlos Romero. Recuperado el 20 de noviembre de 2023, de https://www.carlosromero.com.br/2020/12/poema-do-fogo-scriabin-prometeu.html

Salas, C. (2017). “Metodología para el Proceso de Diseño arquitectónico”. Recuperado el 5 de febrero de 2023, de https://proyecto2uvm.weebly.com/uploads/8/1/6/2/8162838/conceptos.pdf.

Sanz, J. (1985). *El lenguaje del color*. (1ª ed.). Madrid, España: Hermann Blue.

Sustersic, P. (1998). *Le Corbusier y la capilla de Ronchamp*. DC. Revista de crítica arquitectònica, núm. 1. Recuperado el 16 de marzo de 2023 de https://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2099/1914/Le%20Corbusier.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Schrader, L. (1975). *Sensación y sinestesia*. Madrid, España: Editorial Gredos.

Hernández, F. (2002). “El concepto arquitectónico: Enseñanza y crítica”. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Autónoma de México, México. Recuperado el 20 de febrero de 2023, de https://repositorio.unam.mx/contenidos/190889.

Valencia, T. (2022). El movimiento democrático de Gwangju: Impacto y consecuencias en la sociedad

contemporánea de Corea del Sur. Universidad Iberoamericana, Historia Ciudad de México, México. 27-37. Recuperado el 15 de diciembre de 2023, de https://revistaehr.ibero.mx/pdf/indice_contenidos/4to_numero/GWANGJU.pdf

Watsuji, T. (2006), “Antropología del paisaje. Climas, culturas y religiones”. Madrid: Ediciones Sígueme. Recuperado el 6 de febrero de 2023, de http://www.sigueme.es/docs/libros/antropologia-del-paisaje.pdf.

ANEXO

Entrevistas.

Estas entrevistas se realizaron de forma oral y posteriormente fueron transcritas para su análisis.

Entrevista 1. Andrés Antonio Pérez Martínez

1. ¿Qué es el concepto?

Para mí el concepto es más como una idea generadora y a la vez vinculante, como entre el entorno y el diseño que quiero hacer.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Pues realmente más que nada es como una lluvia de ideas, a veces mi inspiración viene de que veo algún objeto y tiene como cierta similitud con lo que estoy pensando y entonces lo utilizo para generar alguna estructura espacial o que parto de conceptos, de ideas para darme formas base y de ahí empiezo a diseñar.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de Proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

En los ejercicios, las prácticas, nos mandaban a hacer el levantamiento del lugar, posteriormente se nos pedía como el análisis del sitio y el diagnóstico; posterior al diagnóstico nos hacían pensar o cuestionarnos acerca justamente del concepto, y ya una vez teniendo el concepto, buscar alguna manera o estructura espacial para empezar a que se vincule con el concepto para empezar ya bien con tu diseño.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

Creo que buscaría como una manera de que fuera más conciso y claro, porque sí pasa que en distintas ocasiones que piensas como en tantas cosas que divagas tanto y no siempre se logra.No logras tan rápido llegar a un concepto claro y especifico y veo que a mis compañeros eso les cuesta trabajo y a mí también me cuesta.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Con estos ejercicios, como cuatro o cinco días de estar pensando en el concepto.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Actualmente, y porque vi que mis compañeros lo usaban, Pinterest y en ocasiones algunas lecturas, colores; recientemente, para el semestre pasado leí un libro de arquitectura mexicana y pues de eso me inspiré un poco para mi proyecto el semestre pasado. Entonces agarro de donde lo encuentro, entonces de donde encuentro inspiración, eso lo tomo para usarlo.

También nos han pedido imágenes del concepto o algo así se llama, como una especie de lluvia de ideas, pero más en imágenes, bueno nos explicaron que no tiene que ser necesariamente de Arquitectura de Paisaje forzosamente. No sé, si la idea es comer y es comida mexicana, que pongas unos tacos de canasta o “refrescos Jarritos”, es como parte de esta lluvia de ideas.

7. ¿Crees que utilizas, en todo lo que es el análisis diagnóstico, la parte perceptual?

Sí la ocupo mucho, sí la ocupo bastante, me gusta observar el entorno, no solo desde adentro, sino desde afuera: cómo se llega, qué tipo de gente llega, cómo me siento, si hace calor, si hace frío. Por ejemplo, yo me aclimato muy fácilmente en cualquier lugar y de pronto me ven aquí en bermuda en invierno y así; pero pues por eso mismo tengo que observar a los demás porque lo que yo siento no es lo que los demás sienten, entonces sí me guío mucho por mis sensaciones, pero también

mucho de por lo que observo de los demás, porque si me guío solo por mí, termino haciendo solo un capricho de lo que yo quiero y no algo que solucione el lugar.

Para mí, lo sensorial es como el estímulo que recibo y lo perceptual es como la interpretación de ese estímulo.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Yo sí lo utilizo o procuro utilizarlo, aunque sí creo que en ocasiones se puede llegar a perder si nos vamos mucho por lo que queremos hacer y no por [lo] que el lugar nos pide que hagamos, vaya.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el Taller de Proyectos en la Licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Sí, sí tienen una parte de mí, igual y no tan "mi esencia", pero sí tienen una parte de mí. En ocasiones siento que nos terminamos perdiendo y no llegamos a concretar, nos quedamos igual en el limbo por hacer la entrega, tarea o terminar de hacer el diseño, olvidamos completamente o perdemos el foco de diseñar, solo lo ponemos para acabar la tarea más que nada.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

¡Híjole! Pues yo los conceptos que he alisado son muy literales, muy concretos, no he experimentado realmente con conceptos muy abstractos, es lo que me hace falta, pero he visto mis compañeros que manejan conceptos muy abstractos, sobre todo en esta entrega pasada, porque nos pidieron que lo relacionáramos con un libro, y sí manejaron conceptos muy abstractos, en definitiva, mucho más abstractos que yo. Hubo un compañero que en particular le quedó muy bonit[a] su propuesta de diseño y estructura espacial (...).

No te puedo ayudar ahí mucho porque mis conceptos con muy concretos en ese sentido, no es tan abstracto todavía. Pienso que mientras te sirva y estés a gusto con la idea del concepto, el diseño va a salir bastante bien.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí, justo como concibo el concepto, como esa parte vinculante del contexto y el sitio, sí busco la manera de conectarlo.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

Como tal un método en específico sí nos enseñaron, pero sí nos hicieron mucho hincapié [en] que en la parte del concepto es muy variado, como todos podamos llegar al concepto final. Me acuerdo mucho que para esa clase hablo de como llegaba a su concepto, yo utilicé eso como para ir buscando o ir viendo con qué me acomodaba, y entonces lo que utilizo actualmente son campos semánticos, empiezo a escribir palabras que encuentre relacionadas con el lugar y el contexto y poco a poco eso me va ayudando a pulirlas y hacer como una lista de palabras así tal cual.

También me acuerdo que, en primer semestre, nos pusieron a hacer un ejercicio de andar descalzos en el pasto para llegar a dibujar lo que sentimos, pero parece que lo olvidamos para segundo semestre porque no le dieron un seguimiento.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Nosotros usamos [la] “imagen conceptual”, que es como una idea objetivo de lograr o causar cierta sensación semejante a esa imagen o a lo que piensas que implica esa imagen. Yo utilizo fotografías ya hechas de lugares, de ahí parto para hacer mi proceso de diseño y realmente yo no hago tanto

croquis o render, todo lo llevo en la cabeza y ya me regañaron por eso, pero tal vez en un futuro los utilizaré porque no creo resistir toda la carrera con este proceso, hago como collages.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

[Sin respuesta]

Entrevista 2. Valeria Garcidoñez Martínez

1. ¿Qué es el concepto?

Para mí es ese conjunto de ideas de lo que quieres que tu proyecto se refleje, por así decirlo, son todas estas imágenes e ideas que se te vengan a la mente que tú quieras proponer en tu proyecto.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Primero defino cuál va a ser mi concepto, sí le pongo nombre a mi concepto y después de eso hago una lluvia de ideas, después de la lluvia de ideas, si no me funciona, la verdad, es que trato con varios métodos. Después hago un mapa mental donde pongo la palabra en medio y ya de ahí voy poniendo las primeras cosas que me vengan a la mente y de ahí ya voy, pues voy, sacando ideas que ya no pienso que sean parte del concepto que quiero reflejar. Y otra es dibujando y viendo imágenes y ya en cierto momento, si sigo trabajando y puedo reforzar mi concepto, lo voy escribiendo conforme voy trabajando.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de Proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

La verdad ha sido un poquito, un poquito; no nos han enseñado bien, la verdad, las cosas. Cuando les preguntas, tampoco se ve que haya una buena organización, porque cada profe te dice algo diferente, ¿no? como que primero te dicen: “pues primero va esto”, y otro profe te dice que no, que

“esto va después”. Así que hay una mala organización dentro del taller, pero primero nos dicen que es el análisis diagnóstico, luego sigue el concepto, anteproyecto, proyecto.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

Yo no considero que tenga que mejorar algún aspecto para poder aterrizar mi concepto, pero sí me cuesta a veces un poco de trabajo dependiendo el concepto y el tiempo, más bien, es el que difiere; a veces me toma más tiempo, a veces menos tiempo.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Más o menos tres días a lo mucho: en como aterrizar mis ideas de todas maneras en las que yo puedo, un poquito más o menos. Nos dicen, por ejemplo, de repente: “el martes vamos a trabajar concepto”, nos lo revisan y el jueves ya debes traer el concepto terminado para trabajarlo en anteproyecto.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Con boceto, croquis y, a veces, palabras. El apoyo que más tengo es por parte de la representación gráfica, es la parte que más ayuda, pero sí en general con conceptos y croquis.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Sí, yo sí la ocupo, pero sí he notado que a mis compañeros les cuesta mucho trabajo, cómo entender que es todo un proceso, que no son partes separadas, que todo va hilado, y les cuesta mucho trabajo en darse cuenta [de] que el análisis, por ejemplo, del concepto, debe de salir del análisis y esa organización espacial debe salir de tu análisis y diagnóstico, entonces muchas veces ellos se pierden por dejar de lado esas cuestiones.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

No, al menos nosotros en estos dos semestres que llevamos y en lo que va de este no, la verdad es que algunos de nosotros sí somos muy acertados y no es todo el tiempo, a veces llega a fallar, entonces, en general, hablando de nosotros creo que sí; sí, hace falta mucho reforzar esas cuestiones.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

No, muchas veces no, hay en algunos proyectos donde sí son más flexibles en el sentido de que te puedes expresar como eres, por así decirlo, pero hay veces en las que si a los profesores no les gusta, te piden que corrijas todo tu proyecto y pues tienes que dejar de lado la esencia ante lo que le habías puesto a tu proyecto para hacerlo como te lo piden.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Siento que están bien ambas, pero que debe dar un balance entre las dos, no simplemente primero ver solo la parte funcional o ver solo la parte poética, creo que debe de haber un balance entre verlo funcional y hacerlo poético, o lo poético hacerlo funcional; debe ser algo que se debe complementar y no verse como por separado.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Yo intento dárselos, con lo que tengo disponibles: conocimientos de ahorita, intento dárselo, pero pues tampoco puedo hablar como si yo [o] todos mis compañeros hicieran lo mismo que yo. La verdad es que sí se nota que hay muchas personas a las que les cuesta mucho trabajo, en general muchas partes del proyecto en general.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

No, creo que sienten que se nos facilita mucho, pero como que no logran ver qué hay muchos del salón les cuesta mucho trabajo. Entonces no siento que lo aterricen de la forma adecuada, un ejemplo de ello es que cuando estábamos trabajando en el concepto, en el proyecto pasado, muchos preguntaron que era un concepto y los profesores optaron mejor por preguntarle a los alumnos, en vez de explicar realmente qué era un concepto.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Para mí una imagen conceptual es una imagen que engloba de lo que quieres hablar, de la idea que tienes, pero de una forma muy concisa y muy clara, que a la persona que tienes enfrente, que no tiene el mismo lenguaje arquitectónico que tú,, [se lo puedas hacer entender], pero que tampoco deje de lado ciertas cosas arquitectónicas, no sé, sino de explicar.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Concepto, para mí es el conjunto de ideas como desordenadas; la conceptualización siento que es aterrizar esas ideas ya en tu proyecto, y lo conceptual es más como ya la idea en general, ya cuando no está desordenada, la idea general y ya la conceptualización ya es aterrizar la idea en general.

Entrevista 3. Luna Díaz Sashi Arely

1. ¿Qué es el concepto?

Es como la parte más artística o poética que puede tener un proyecto, como lo más concreto, pero que viene de una idea incluso medio romántica.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Yo suelo bocetear mucho los croquis porque la parte visual me ayuda mucho y lo relaciono también con una parte muy textual, como de vincular muchas palabras, imágenes y llegar como precisamente [a] la lluvia de ideas.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

Creo que de una forma muy ambigua porque son un poco contradictorios en su manera de llevar el proceso, pero quizá lo más general es de pasar como de entender el lugar, a analizarlo, diagnosticarlo y de ahí proceder a meter presente una parte de diseño y conceptual.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

Yo creo que desglosar un poco más el análisis porque de eso depende mucho el poder hacer funcionar un proyecto y poder resolver lo que tú vas a proponer y que no te vayas encapricha con idea cuando llegues a la parte conceptual, entonces un poco es tener el detenimiento para que cada fase de diseño tenga un tiempo prudente en que tú lo puedas analizar y que no sea como lo mencionaba, precisamente muy apresurado, y entonces ya tienes que tener el análisis, el diagnóstico, pero entonces el proceso se ve muy rápido y hay cosas que se pierden en poder darle cierto detenimiento.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Puede ser igual como tres a cuatro días.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Soy muy visual, entonces a veces consulto muchas imágenes, pero lo que me sirve también, precisamente, es como ligar muchas referencias visuales, como que entre vincular palabras. En algún momento, cuando tengo una idea más concreta, hago como un croquis de una imagen de lo

que a mí eso me lo refleja. Creo que por ejemplo, la técnica del collage a mí no me es muy útil porque necesito sentirlo como muy mío, que eso ya lo pueda expresar que sale como de mi estilo.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Sí, por lo menos yo creo que sí, porque es esa parte como de vivir el lugar, sentir el espacio, porque de alguna manera incluso lo que te puede comunicar, y a nosotros lo que nos dicen cuando estamos ahí es que no tomemos fotos, no sé por qué, y creo que hasta ahora lo he llegado a entender un poco más, porque al momento en que estás ahí, tomas una foto y bueno, ya tienes la referencia visual del lugar, pero la parte perceptual es mucho de recorrerlo, vivirlo e interactuar con el espacio. Porque precisamente eso te va a dar como una cierta experiencia más vivida del lugar, un poco más empírica para que tú puedas reflejar de eso dentro de tu análisis, dentro de tu diagnóstico.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Por lo menos un aspecto personal creo que yo te trato, igual dentro de los pocos conocimientos que puedo meter de mi parte y, el acercamiento que tengo con mi hermano con cierta ventaja que él es arquitecto, entonces hay ciertos conocimientos que compartir y de ahí tomo muchas, muchas herramientas que me pueden servir. Y creo que eso yo lo suelo hacer mucho como con el color, los materiales, la parte sensorial y eso es como yo quisiera que este lugar se sintiera de esta forma y que la persona que está ahí lo viviera de esta forma, entonces creo que yo sí, pero tal vez eso también va en una parte muy personal y muy del estilo que tenemos logrado hasta esta parte de segundo semestre, porque no creo que todos mis compañeros lo logren de esa manera porque también está como la parte completa de llegar al concepto [y digo] “bueno, y ahora voy a meter este conceptito o en esos detalles”. Entonces creo que es un poco complicado, pero por lo menos yo trato de hacerlo.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Depende mucho del contexto del lugar porque no siempre se puede y también depende como de qué tanta libertad te estén dejando para ese proyecto, porque en ocasiones le quieres imponer mucho de tu esencia, mucho de tu estilo, mucho de cómo lo visualizas. Por ejemplo, yo geometrizo mucho, a veces intento las formas orgánicas y no es algo que me sale naturalmente, entonces eso creo que siempre queda como muy marcado en mis diseños, pero creo que a veces es la parte que se confronta. Pues no siempre puedes dejar tanto como tú decides hacerlo, sino como tienes que resolver el espacio.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Creo que ninguno está peleado con el otro, al contrario, es como un vínculo o debería tener un vínculo mutuo, porque es más bien como ese concepto por muy literal o por muy abstracto que sea, puedo resolver el lugar. Hay unos que visualmente tú llegas y entiendes perfecto con qué fin está diseñado o con cuál es la imagen que querían lograr. Y en otras quizás es muy confuso y quizás tienes un poco que descifrarlo, pero mientras puedas dar la experiencia o resolver o de la manera adecuada yo creo que ese es el punto.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí creo que, en algunos, por lo menos la mayoría sí.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

No, precisamente porque es la parte más compleja, yo creo que primero tienes que entenderlo tú para visualizarlo y saber qué quieres dar a entender y que se proyecte.Es muy complicado que tú lo entiendas para que después las personas que viven en el lugar también lo pueden entender o por lo menos puedan disfrutar de estar en ese lugar, siendo cuál sea el objetivo de tu proyecto, entonces

en realidad creo que es lo que más debería ser como con detenimiento y pausa. Con una parte más de análisis.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

    La imagen concepto, pues quizás es como la referencia más concreta, que te debe describir toda esa lluvia de ideas sin la parte textual, sin que tú tengas esa referencia, que no ondees más en vincular otras ideas, y tú desde que la veas entiendas perfecto a lo que se refiere.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Concepto creo que es lo más concreto, conceptual no sé si se referirá como en un conjunto, tal vez lo puedo asociar, y la conceptualización, posiblemente al proceso. Conceptualización, el proceso; conceptual, todo ese conjunto que aún está vagando; y el concepto, ya la parte final.

Entrevistas a 8vo semestre.

Fernando Domingo Vargas Pérez

1. ¿Qué es el concepto?

Es tomar una idea o una inspiración para poder crear algo

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Primero es la idea, el objetivo de lo que se va a hacer y después viene la inspiración y no buscar análogos, voy a empezar a hacer algo desde cero que ya se ha hecho desde antes entonces con esos análogos empiezo a construir una nueva idea que sea la respuesta al objetivo que me puse.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

Pues siempre ha sido empezar desde el análisis el diagnóostico en donde a veces se hacen al mismo tiempo y el concepto, despuées del concepto se hace una zonificación, y de la zonificación viene el potencial o también puede venir zonificación con potencial y de ahí ya viene la planta de conjunto, ah si el programa arquitectónico paisajístico, la planta de conjunto, el plan maestro y de ahí el proyecto puntual y podemos llegar hasta proyecto ejecutivo.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

Tal vez sería, en el proceso, darle menos tiempo o peso al análisis para entrar más en el diseño porque ya al final ponemos cosas más fantasiosas y en realidad eso no se puede hacer y al final tampoco tiene que ver con el concepto ni ayuda al sitio entonces seríía ver más la parte de diseño que la de análisis, en poco tiempo la de diseño y adentrarse para poder proponer algo en realidad si se pueda construir.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Como dos días o hasta una semana, igual lo podemos replantear, primero es una lluvia de ideas que tienen que ver con el sitio, de ahí análogos y cómo podemos integrarlo al proyecto y ponerle un nombre llamativo.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Con collages, Photoshop, renders, dibujos a mano, primero empezamos con dibujos a mano, lluvia de ideas de acuerdo a las palabras que sacamos, hacemos dibujos, de ahí ya imágenes objetivo que tienen que ver más con el sitio y de ahí pues plantear justo con programa de necesidades, relacionarlo.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Sí, toda la parte perceptual refiriéndonos como a lo visual o sonoro, yo que me gusta involucrarme más a lo perceptual que siento que es como una de las pautas que te deja empezar a proponer cosas, pues si se divide en todo lo visual lo acústico, olfativo, táctil y los demás sentidos.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Tal vez un 60 %

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

A veces si porque a veces no te sientes tan involucrado con el proyecto, a veces ni lo entiendes o no te lo explicaron bien o no es de tu interés, entonces al final en todos los proyectos creo que todos hemos dicho que ya lo que salga. Entonces yo digo que depende del proyecto.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Yo al principio si solía hacer conceptos más poéticos, pero creo que eran demasiado difícil de bajar y explicar yo creo que tampoco son conceptos que sean tan literales o que sean más sencillos de una palabra, máximo dos que si los puedas explicar en poco tiempo que todos te entiendan y que también puedas bajar espacialmente.

Una vez mi concepto era una carta del tarot y era muy genial, pero tenías que explicarlo mucho tiempo para que lo entendieran y también como lo íbamos a bajar, no teníamos un preciso para que fuera entendible.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

No, es muy poco tiempo y al final tal vez el concepto puede cambiar y ya no nos da tiempo de recrear todo, se queda ese y ya.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Es como un análogo de lo que es deseado pase en el sitio.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

El concepto es la idea de dónde vas a partir, la conceptualización es la acción de crear el concepto y lo conceptual es el producto de que es una imagen conceptual o plano conceptual.

Adriana Cervantes Gaytán

1. ¿Qué es el concepto?

Es la idea que rige la mayoría del proyecto, tienes una idea central en la que todos tus espacios o todos lo que hagas tiene que girar en torno al concepto, tiene que ser tu idea que articula todos y que los une, para que no parezca como de que este tiene un concepto aca y los demás son diferentes cuando en realidad forman parte del mismo.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Ubico la necesidad que permea en el lugar y de a ahí yo decido que pablara se asocia más para la solución, entonces puede ir también de la forma que tenga nuestro polígono.

Por ejemplo: Un proyecto que hicimos para el desierto de los leones, le pusimos “proyecto Esmeralda” porque la forma del desierto de los leones era como de una piedra, entonces puede variar depende del proyecto, puedes tomarlo de la solución o como algo que te recuerde el lugar.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

En proyectos creo que hemos visto las etapas como análisis diagnóstico, potencial, concepto, programa arquitectónico, anteproyecto y proyecto ejecutivo.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

En taller me gustaría que fuera más asociado a metodología, con Dani pude entender mejor a que se referían la unidades de paisaje, en vez de análisis recaudar información y diagnostico dividirlo en problemas y en cosas a mejorar, sería verlo en conjunto para q brincar a la unidad de diseño y le dedicaríamos más tiempo a la etapa de diseño y no matarnos en donde está el potencial cuando las mismas unidades de paisaje siento que ya te dan esa zona de potencial y la zonificación, es la que mejor limita la primera etapa.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Puede salir en el mismo dia, pero de repente cuando estas en el proceso no sientes el “match” con el concepto entonces ahora es volverlo a pensar y si te dan tiempo es volver a retroceder y volver a explicar otro concepto, sino con el primero.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Yo siento que la mayoría es con paletas de colores, Peón en un ejercicio de tercer semestre o cuarto, nos hizo hacer del proyecto saquen una paleta de colores que les represente una palabra, entonces de ahí tú ya sacabas uma paleta entonces los materiales debían tener esos colores o el mobiliario. Normalmente le concepto lo bajaos em la figura de la zona.

Para Esmeralda, fue como en forma de imitar el desierto de los leones, en el de ciclo circadiano de tercero, tuvimos un mes o semana para el proyecto, entonces debíamos pensar rapido en el concepto y partimos el espacio en cuatro y cada esquina de la cruz marcaba las doce, tres, seis y nueve y ya las demás puertas y exposiciones iban en torno a eso.

Como despertar, más activo y asi, pero en la vida real no sabemos si se entiende asi.

Es en dibujos a mano y los digitalizamos, a veces es en Photoshop y hacer ahí las imágenes objetivo.

Primero son los dibujos porque asi no me complico mucho la vida y ya despues en ilustrator. En la etapa de cortes y alzados, hago la imagen objetivo y dibujarle encima con el programa. Debería ser a la par, pero nos dicen que lo separemos.

En taller nos pedían lamina conceptual, desde tercero, en la que teníamos que explicar con imágenes análogas tu concepto y por lo menos frases que te ayudaran a explicarlo.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Y o no porque siento que mi esfera es más social y me interesa más las personas.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Despues de tener parámetros de confort me siento capaz de pensar en la parte conceptual, porque ates era más tedioso y lo sentía muy suelto, despues entendí que la percepción no va desligada de las personas, puedo meterlo, pero en general en los proyectos no viene muy sólida la parte porque casi siempre se le mete más a lo ambiental.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Es difícil pero no imposible, yo vivió Iztapalapa entonces tengo muy en cuenta la necesidad de una sombra, no doy por hecho que el clima va estar bien, entonces siento que es un ejercicio individual. No te ayudan a reforzarlo, pero es parte de tu trabajo sacar mucho de tus recuerdos, te ayudas a ti mismo a entender que todo tiene un porque ya que luego es muy difícil homogeneizar las vivencias, no todos tenemos los mismos, los profes tienen diferentes vivencias por sus diferentes tiempos. Ayudarte de varias vivencias no solo de la tuya.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Los poéticos me causan conflicto porque lo entiendo, pero luego los profes lo critican severamente, y al principio te dicen que lo sientas y pienses, pero llega un aparte en que en el diseño no se ve tu concepto según ellos, lo poético no es siempre como tú lo imaginas y lo identificas de otras maneras y del literal llega a ser demasiado.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

La mayoría es como si te ayuda diseñar, está bien. No va muy asociado al lugar

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

No, es muy poco, si lo pensáramos un poco más nos ayudaría a sacarlo, además de ponerlo solo de un color.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Es a dónde quieres llegar, te imaginas que va quedar de cierta manera, tienes que sacar en papel esa imagen para explicarla a los demás entonces de ahí todo lo que hagas debe ir acorde a esa imagen o como te gustaría proyectar es el lugar.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Concepto yo diría que es la idea, conceptual es la mitad entre lo imaginario y real porque cuando te dicen que tus ideas siguen siendo conceptuales eso quiere decir que tus ideas no están tan descabelladas para no existir, pero todavía no están al cien por ciento en el lugar para que sea una realidad y conceptualización es el proceso de crear esta idea en base a tu concepto.

Entrevista a tesistas.

Lizbeth López Santiago.

1. ¿Qué es el concepto?

Yo lo llamaría la idea inicial y guía para el desarrollo del proyecto.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Pues varia la escala, pero si es a una escala arquitectónica, sería más en base a la funcionalidad que está buscando el cliente, en base a eso generaría una idea genera, principalmente y ya de ahí saldría el concepto y a una escala regional buscaría algo que enlace cada uno de los espacios que busca realizar.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

En realidad no fue como tal una metodología, fue un poco más orgánico pero lo que principalmente nos enseñaron fue a hacer una investigación previa de la parte ambiental y también de la parte que ya existía que es el análisis diagnóstico, posteriormente; yo digo que ahí hay un problema porque no nos enseñaron como enlazarlo junto con el concepto, pero lo que nosotros hacemos era como una lista de los problemas que podíamos encontrar y que podíamos resolver desde el paisaje que también, posteriormente una vez que nos enseñaron las normas, nos fuimos dando cuenta que teníamos oportunidad ahí pero todavía no sabíamos cómo resolver eso, pero una vez que ya hacíamos el análisis diagnóstico, la investigación previa, análisis diagnóstico ya proponíamos en ese caso el concepto y ya empezábamos con el diseño de ideas ya al final eran las imágenes objetivo y toda la representación gráfica y ya después todos los planos y detalles constructivos.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

Pues primero que nos enseñen la importancia de lo que es un concepto porque creo que solo lo vimos durante una clase y nos enseñaron que nada más era una idea, pero nunca nos dijeron que en realidad esa idea si está bien representada comprendemos también lo que es paisaje, puede ser un proyecto que se lleve muy bien con su relación ambiental, pero sino nada más va hacer que se vea bonito y su funcionalidad pues va quedar deshabilitada.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Muy poco, en taller de proyectos si era muy poco porque tomábamos más tiempo en la investigación y diagnóstico, pero en la parte de conceptualización era muy poco como una semana o máximo dos.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

En mi generación buscábamos que representará al sitio porque algo que siempre nos enseñaron era ocupar materiales del sitio y cosas por el estilo, entonces comúnmente buscábamos una palabra del idioma y del sitio, por ejemplo, si íbamos a hacer en este caso en Mérida, fuera en idioma maya, entonces buscábamos una palabra que representará nuestro concepto y ya despues buscábamos una imagen que para el público que no estudio paisaje puedan entender visualmente la esencia del concepto, porque para nosotros es diferente lo que significa un concepto y lo que implica las relaciones pero para venderlo a otras personas, es importante que sea algo más visual.

En su mayoría recopilamos el collage del sitio e imágenes, pero es más como imágenes de las raíces que queremos llegar, por asi decirlo, por ejemplo, si fuera en este caso nuestro concepto algo relacionado con el agua buscaríamos una palabra del idioma de eso o que representara en esencia, porque por ejemplo, igual Flor sabe del idioma náhuatl, nos enseñó muchas palabras que a nuestro idioma no tiene una traducción literal pero comúnmente buscamos primero una palabra y también como no no tiene traducción literal, una imagen que pudiera representar eso, algunas veces ya existía la imagen, la buscamos en Google y algunas veces si nos tocaba dibujarlo nosotros desde lo que entendíamos que significaba esa palabra pero comúnmente si era dibujos o collage yo creo pero buscábamos una imagen que ya existiera para que no fuera complicado explicarlo, ya en las imágenes objetico ya es cuando le metíamos la complejidad de nuestro concepto pero para una explicación inicial, nos basábamos en algo que ya existiera, como análogos.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

En un principio casi no lo hacía y sobre todo cuando llegábamos a la escala regional, casi no porque comúnmente nos piden de proyecto lugares que no conocemos, entonces nuestra perceptualidad esta sesgada porque vivimos en una ciudad y porque solo vamos en ciertos momentos del dia, entonces si lo toma en cuenta pero sobre todo buscamos tomar en cuenta la percepción de los

habitantes del sitio porque en fin el proyecto no es para nosotros como paisajistas sino para ellos, entonces comúnmente vamos preguntando, preguntas clave que diga como que viviste aquí que sientes, porque la persona puede decir inseguridad y ya nosotros analizaríamos que aspectos serían inseguros o por ejemplo, este lugar es muy fresco y la persona no sabría porque es fresco pero nosotros diríamos: Ah bueno, hay cierta vegetación que produce sombra por eso es fresco. Entonces por eso primero es la percepción de ello y en base a las palabras clave que ellos dijeron, ya tendríamos una conclusión y nosotros lo transformaríamos a lo que es para nosotros el paisaje.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

En mi generación si buscábamos hacerlo porque nos dieron muchas clases incluso de ambiente feminista como que varias cositas que fuimos ignorando al principio de la carrera, pero al final de la carrera si lo incluíamos ya los últimos semestres que eran séptimo y octavo. Pero en la vida real casi no da el tiempo de hacerlo y si lo hacemos, tomamos de lo que ya existe, por ejemplo, tomamos de que si queremos un enfoque visual todo ,mundo ocupa el mismo modelo que ya existe que es ocupar jacarandas y ya o que si quieren algo aromático, ocupan las mismas plantas aromáticas como lavanda o ruda, porque en la vida real los proyectos o por ejemplo, aquí tenemos todo un semestre para hacerlo pero allá afuera la parte conceptual casi ni existe por asi decirlo o no se usa, inclusa durante el servicio social no te da tiempo, te piden que hagas un proyecto en una semana, entonces la parte conceptual a segundo plano, varia.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Sí yo creo que se expresan nuestras vivencias, sobre todo en los primeros semestres que es escala arquitectónica es cuando más se expresa tu vivencia porque no entiendes lo que es paisaje en sí, entonces es cuando más sacas lo que tú crees que es paisaje y lo que has vivido y lo que tú crees que es lo que le gustaría a la gente ver, pero ya más grandes expresas tu vivencia como paisajista de " sé que es bueno para este sitio", hacer esto y te lo han hecho y repetido una y otra vez por ejemplo el agua, la vegetación, la sombra, es algo que te lo repiten y ya lo haces en automático.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Considero que es una forma de sacar adelante el concepto porque como no lo enseñan la importancia o su relevancia, considero que es una forma de solucionarlo, que no considero que es la mejor manera, pero muchas veces el iniciar de una forma que tú lo entiendas ayuda a llevar a lo que posiblemente buscamos que sea o que llegue el concepto.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí, cien por ciento sí.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

No, se le dedica muy poco tiempo y también no nos enseñan en específico en ese momento.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Lo definiría como el resultado al que queremos llegar, pero no sería el resultado sino como es importante ser especifico que debe ser funcional no solamente visualmente para las personas sino también visualmente que se vea el antes y un después que no sea nada más poner vegetación, sino que se vea como desde como las personas interactúan con el sitio, porque de cada material o incluso el porqué de donde lo sacamos, es importante ser muy específico en las imágenes objetivo.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Concepto yo lo llamaría como la idea que guía, conceptualización los consideraría más como el proceso, pero el proceso mental y conceptual ya es más cuando tienes una incógnita, como la pregunta o hipótesis.

Johana González

1. ¿Qué es el concepto?

La idea que conecta y le da sentido a todo el proyecto que se puedes sacar a través de un atributo elemento que destaque dentro del espacio en el que estas interviniendo, o sea alguna característica en específico, no sé cómo el agua o algún tipo de árbol, incluso llegue a ocupar dentro de la carrera un artista importante de cierto estado y ese fue mi concepto,, fueron sus poemas, entonces fue al final el concepto fue abstracción de esos elementos, fue un elemento y de eso abstraje ciertas cosas que me sirvieron para plasmarlos en el diseño, para dibujar o para incluirlo dentro de las zonas que iba proyectar, entonces concepto idea que conecta todo el proceso de diseño, de la investigación a diseño público.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Pues cuando nos daban un sitio en específico en proyectos lo que hacíamos era, salía a partir de la caracterización del espacio y era del medio cultural o social, físico entonces de eso un elemento que destacaran era lo que se ocupaba como concepto o también por ejemplo el agua, asociabas el agua y que componentes tenía o que asociabas al agua, como sus formas, una gota cuando cae, el color azul, eso lo pasabas o trasladabas al diseño, esa era una forma y la otra era investigarás.

Normalmente con los equipos con los que estaba era como tratar de ir mas alla de eso y siempre era buscar cuestiones culturales del espacio. En una ocasión nos tocó hacer una intervención en Tabasco y fue buscar poetas que ese relacionaran con Arquitectura de Paisaje o que sus poemas relacionaran con paisaje en general entonces de ahí fue la abstracción, o sea, a partir de un poema, por ejemplo, la ceiba y la vida, entonces ese poema lo trasladabas a un espacio en específico y de ahí sacabas ciertas características, no sé, la ceiba tiene cierto color de floración y era la que ocupabas en el espacio.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

Pues siempre fue que nunca estuve de acuerdo, pero siempre fue la caracterización, análisis diagnóstico, llegar al concepto y luego ya el anteproyecto y proyecto ejecutivo. La caracterización siempre era partir de tres rubros, el físico con el físico biótico, el social y el cultural, entonces siempre era por ejemplo, en el cultural social, buscar gastronomía o si había algún tipo de evento, festivales, algo que destacará o alguna tradición de la zona en la que estábamos, ese era para el cultural, para el físico biótico tenía que ver con lo del clima y temperatura y precipitación y para el social era una cuestión más demográfica, siempre eran esos rubros, investigarlos y ya ahí quedaba la caracterización. Como en un nivel si hablamos de los niveles de arquitectónico, urbano y regional, sería en el urbano y regional por que una caracterización en el arquitectónico es más el de fijarte que elementos hay de la banca o mobiliario y tipo de vegetación, pero nada más hacer el listado, más no hacer la interpretación de por qué esta ahí o si el arbol da sombra o no, ese es el diagnóstico.

4. ¿Qué mejorarías en la metodología cuando llegas a la parte de pensar en el concepto?

Que realmente se haga con base en lo que estás investigando y que no solo justo, tomes un elemento de lo que investigaste, sino que se sustente, ¿cómo decirlo? El problema que identifique

es que, en la caracterización, ya cuando pasábamos al siguiente paso que era el concepto y eso, pues siempre dejábamos la investigación de lado y luego hacíamos otra cosa de concepto totalmente diferente a la que habíamos investigado, siempre ha sido así entonces es buscar esa línea que realmente guía al concepto.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Muy poquito, en comparación a las demás etapas, es nada es muy poco tiempo porque ya te lo piden de que un martes te piden de que ya tengas el concepto y a la siguiente el inicio del diseño y a la siguiente semana ya tienes que llevar el concepto, como una primera propuesta de concepto y si les gusta ya te fue muy bien y si no tienes que volver a buscar otro, pero ya sabes que vas atrasado porque ellos siguen sobre el trabajo y ritmo de los demás.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Pues surge a partir de la abstracción cualquier elemento que tomes para concepto y qué características tiene lo que estas tomando como cuestiones físicas como colores, aromas y todo eso lo tratas de plasmar a través del diseño o criterios del diseño. Utilizó bocetos y análogos e imágenes objetivo.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

En algún semestre lo llegamos a usar, no recuerdo si fue en cuarto o quinto semestre, pero fue en metodología que hicimos una tabla de percepción con Gabriela Weiner y ya, fue como lo que más llegue a usar de percepción, en taller no.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Sí creo que lo hacemos de manera involuntaria, creo que ya el hecho de estar ahí que uno elija donde situarse para observar el sitio, creo que desde ahí ya estamos percibiendo y tomando decisiones en cuestión de cómo distribuir el espacio, a lo mejor aquí decidimos sentarnos en la sombra y desde aquí ya estamos con cuestiones del sentido de "tengo calor y prefiero estar aquí porque es más fresco y demás" creo que de manera involuntaria lo hacemos, quizá no nos lo dicen los profesores que lo hagamos pero lo hacemos.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Sí definitivamente a lo largo de la carrera uno se va encaminando a lo que quiere y a que cosas en específico te van gustando del diseño porque así final creo que diseñamos a partir de nuestra experiencia y de lo que queremos generar y que el usuario tenga dentro del espacio y hay cierta parte que sí y pues en taller de proyectos va la esencia de los profesores porque ellos te hacen las críticas y a lo mejor para ti es lógico lo que dices pero para ellos no, siempre va a haber un poco de ellos y en el caso de tu cliente debes encontrar ese punto medio entre lo que tú quieres y la persona quiere.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

A mí me gustan más los poéticos y abstractos porque creo que da como para más interpretaciones y que se puedan sacar más elementos y características del concepto porque cuando son más literales hay más dificultad de que se pueda expresar porque se tiene que ajustar mucho o por lo menos es lo que vi en proyectos porque cuando querias una flor, tenía que quedar la flor, pero la tenías que ajustar mucho al espacio que estabas proyectando entonces te limita tu creatividad.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí, siempre era buscar una característica del sitio y llevarla al concepto para que según uno pensará que el usuario y población se sintiera identificada y a partir de eso realmente ocuparan el espacio.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

No, porque siempre fue muy rapido el tiempo y pues al final todo es objetivo, pero creo que por eso los profesores les faltaba un poco de flexibilidad y verlas de manera diferente y todo va ser apegado a la idea que ellos traen.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Es lo que visualmente generas para saber cómo va quedar tu proyecto, la utilizó mucho y si no hay imagen objetivo, no hay entendimiento de la otra persona.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Conceptualización es el proceso para llegar al concepto y concepto es la idea que conecta todo el proyecto y todo el proceso de diseño desde la investigación, sería como lo ideal que el concepto conectará todo y conceptual que hay mucha abstracción en eso y lo tomaría como sinónimo de concepto.

Entrevistas a arquitectas y arquitectos de paisaje.

Abel Soto Díaz

1. ¿Qué es el concepto?

El concepto aplicado como parte del proceso de diseño es la idea que te ayuda a sustentar un proyecto que te da las bases para justificar lo que tú estás proponiendo y por qué asi. Creo que te ayuda a justificar las decisiones que tomas para proponer en algún proyecto.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Creo que depende mucho el tipo de proyecto y cliente, hay proyectos que te permiten tener un proceso creativo mucho más amplio y libre y hay otros que por muchas circunstancias está acotado a cuestiones mucho más pragmáticas como el tiempo, dinero y presupuesto como ese tipo de cosas entonces en realidad depende mucho del tipo de proyecto y cliente, no es siempre el mismo ni lineal y yo te diré que cada proyecto requiere de un proceso de díselo especifico y hecho a la medida de cada situación.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

La parte de análisis y diagnóstico creo que es parte de nuestra metodología o al menos a mí me toco aprenderlo asi en la universidad en los años que curse y siempre ha sido el primer y más importante paso, que es entender no solo el espacio sino también el contexto de los proyectos tanto social, económico y de todos los aspectos, análisis y diagnóstico. Y luego en función de lo que tú detectas y también teniendo como meta los objetivos de diseño para cada espacio, el proceso creativo donde ya interviene el concepto, pues es también una etapa o una parte que tienes que desarrollar o al menos yo asi lo hago, de la mano del cliente, el proceso creativo va de los dos lados, siento yo.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

En mi experiencia creo que más que tener como etapas que entenderlo como que ya tengo análisis y diagnóstico y despues desarrollar el proyecto en términos de alcanzables, creo que desde el principio estas conceptualizando con forme van analizando y entendiendo las partes vas también generando el concepto, entonces es un proceso que desarrollo a la par y dura desde el primer acercamiento con el cliente y visita hasta que están contentos de una idea y esa idea va cambiando a lo largo del proceso de maduración del proyecto, para mi es una etapa que empieza y termina a lo largo de todo el proceso.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Primero creo que es muy importante entender como una idea literal y de la generalidad bajas a cosas particulares, para mí es muy útil platicar cual es la idea general y despues decir como la voy a lograr o concretar a través de cosas específicas y el lenguaje grafico siempre es muy útil y también como hay muchísima información ahora también es muy útil buscar análogos, no solo dibujos y sketch que tú presentas que están muy aterrizados al proyecto pero muchas veces los clientes ya tiene ideas y hay un boom de información y la gente tiene cada vez más idea de lo quiere y la mente algo específica y ya eso es parte del reto como a través del análisis y el diagnóstico, una de dos, tratar de complacer al cliente con sus ideas y lo que quiere con lo que hay o hacer una propuesta mejor donde tu visión justifique que cambias un poco la idea que ellos tienen pero si es mucho a través de imágenes conceptuales, de dibujos esquemáticos y al final de la propuesta ya puedes facilitar imágenes mucho más concretas y específicas como un render o un foto montaje.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Par mi es lo más valioso y por ejemplo tú puedes ir al sitio y darte cuenta del asoleamiento, vientos dominantes y cuestiones del cliente, pero también la percepción de las personas que van a vivir el espacio es inclusive un poco más importante que tu propia percepción.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Sí claro, mira repito depende mucho del proyecto y por ejemplo me acuerdo de que hicimos en séptimo semestres de mi generación, octavo un proyecto ecoturístico y yo tenía un transecto a lo largo de un rio que tenía un área agropecuaria y estaba conectada con un rio y quería generar unas actividades ecoturísticas alrededor de ese espacio, entonces por ejemplo, para ese proyecto que tenía demasiada estimulación de todos los sentidos, fue justo el concepto de exaltar toda la diversidad de estímulos que tienes al hacer un recorrido como ese por ejemplo para ese proyecto era el corazón del concepto que tu tuvieras en apertura todos esos estímulos y reforzarlos, por ejemplo, en proyectos arquitectónicos pues también siempre tratas de aprovechar los remates audiovisuales, las corrientes de aire, las barreras, justo para captar la atención o para captar algún estimulo que tenga que ver con color, estacionalidad, esencias; ahora están de moda mucho, la tendencia de los jardines de polinizadores, también es otro estímulo y creo que tiene que ver mucho justo con entender cómo funcionan nuestros sentidos y como entendemos que funciona un jardín o un espacio, área verde y espacio abierto; en un espacio urbano por ejemplo es un poco más complejo porque el ritmo de vida y el ritmo en que suceden las cosas es muchísimo más acelerado y por lo general a gente va enfocada en otras cosas, entonces, los objetivos son más a que el espacio sea legible, fácil de entender, tú te puedas desplazar en secciones cortas de manera segura, que sea accesible universalmente en todos estos temas y tiene más que ver con la legibilidad del espacio que con los otros sentidos por ejemplo, mas con el sentido de ubicación y movimiento a través del

espacio, entonces creo que la naturaleza de los proyectos también influyen mucho de cómo podemos aprovechar los cinco sentidos para diseñar los espacios.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

La respuesta puedo decir que sí, sin embargo a mi lo que me gusta, más que tener un sello propio y que me digan “Ay esto lo diseño Abel” o “Se ve que Abel lo diseñó” para mi es más importante que el espacio hable del contexto y que digan “ah este espacio es de Tepoztlán” o “Este espacio es de Ciudad universitaria” más que hable de mí, que hablé del contexto del lugar en donde se emplace; pero sí también creo que como diseñadores vamos desarrollando una personalidad y una manera de manejar los elementos y entender el espacio, como juegas con él y como o resuelves creo que también forma parte del lenguaje que como individuo vas desarrollando.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Yo creo que son válidos los dos y también creo que tienen diferentes finalidades y por ejemplo cuando los conceptos son bastante literales, se convierten en bastante lúdicos y entonces para los niños es muchísimo más fácil aprender a lo mejor de algún tema o justo aprovechar el diseño en un tema de aprendizaje y de diversión y ya pues conceptos muchísimo más abstractos, creo que también pueden servir para hacerte pensar y reflexionar pero ya para mentes mucho más entrenadas en eso, generalmente la gente cuando está en el espacio abierto y ahora más que nunca está ausente del espacio, mas ahora con la tecnología más ahora están ensimismados, pocas o raras veces la gente interactúa con el espacio, entonces cuando hay un diseño simple o literal es más fácil que lo puedan comprender e interactuar con él y realmente generar un vínculo y cuando es

abstracto si requiere un poco más de entrenamiento o de experiencia en espacios para ligar ideas con lo que está en el espacio.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí, en la mayoría sí. Por lo que te decía, cuando yo estoy en un espacio y lo estoy identificando, escaneando con mis cinco sentidos, yo lo que trato de hacer es justo tomar ventaja de los estímulos que el propio espacio ya te está ofreciendo, ya sea una visual, ya sea un fenómeno o inclusive la estacionalidad, vistas, entonces siempre es esta en función de estos temas las propuestas que yo desarrollo, justo porque para mí es importante resaltar el valor del sitio y el valor de cada espacio con relación a su historia, emplazamiento y por supuesto también con relación a la cultura, sociedad o al cliente si es un jardín residencial por ejemplo.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

En el tema académico, al menos en mi experiencia siempre tuvo muchísimo más peso la etapa de análisis y diagnóstico y creo que la etapa de diseño siempre fue menos importante y esto tiene mucho que ver con una especie de método científico que se desarrolló para escanear los espacios, especialmente en una escala regional o urbana donde ya suceden tantas cosas donde tienes que estudiar por capas lo que sucede e integrarlo en diferentes matrices para una consolidación de la información y que te pueda servir para tener una base sólida para despues diseñar o resolver los problemas que tú localizas en los proyectos, entonces creo que falto, o que tenía menos peso la etapa de diseñar con toda esa información. En la vida profesional, justo es al revés no hay tanto tiempo para analizar, no hay presupuesto para sostener una etapa de análisis y diagnóstico, generalmente con tu experiencia pues ya aprendes a leer las cosas más rapido, sin embargo hay veces que tienes que, generalmente los proyectos van contra reloj y tienes que desarrollarlo y

entregarlo, generar respuestas y soluciones y paradójicamente es al revés, no hay mucho tiempo para analizar y diagnosticar, especialmente en grandes proyectos, entonces lo que no me toco aprender en la academia, me toco aprenderlo en la vida real. Lo que sucede es que el ritmo de los proyectos también no da tanto margen de jugar o de decir, “Hay podría hacer A, B o c” Sino que te vas directo a solucionar problemas y es como, ponderar cual es la mejor solución, apostar por esta y desarrollarla y entonces los conceptos y el tema de diseño, la importancia de eso justo va en sustentar una solución a un problema.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Sí, justo es una herramienta que utilizamos mucho para presentar una idea general o una idea de primera mano y puede ser algo muy profesional como te comentaba con renders o en 3D o un croquis, también una foto montaje.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Concepto es esta idea general que te ayuda a sustentar tu propuesta, conceptual es una etapa en donde lo que tú estás expresando no es literal, sino que tiene una interpretación que después vas a desarrollar, por ejemplo, yo puedo decir : “Mi concepto para este proyecto va ser la estacionalidad y quiero exaltar diferentes especies a lo largo del año y una propuesta conceptual va ir definida más en un tipo de zonificación y diagramas que expresen como el espacio va estar articulado entonces concepto habla de las ideas y etapa conceptual habla de la estructura del espacio y conceptualizar puede ser el proceso de definir justo esos dos conceptos a través de expresarlo en un proyecto, en la estructura de un proyecto.

Erick Flores Angeles.

1. ¿Qué es el concepto?

El concepto en diseño es una idea, una idea rectora del diseño que tú quieras aterrizar, a grandes rasgos es como la línea que tú vas a trazar para desarrollar cierto proyecto con los elementos que tengas y con las condicionantes que tengas.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

A manera personal, creo que el concepto debe generarse una vez que conoces las condicionantes del lugar y sobre todo conoces el lugar porque nos ha tocado muchas veces que el lugar en si ya tiene una idea y ya sabe y tú como profesional debes de entender lo que el sitio te quiere decir y como u aporte profesional es hacerle ver al cliente que lo que el sitio te pide es lo que es creo lo más importante, ¿no? O sea, mi proceso creativo en esa parter sería conocer el lugar, las condicionantes de ese proyecto en particular y sobre eso generar la idea rectora del diseño, ¿no?

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

La metodología es un poco lo que te decía, o sea, es conocer el lugar mientras más conozcas el lugar creo que puedes profundizar más en las necesidades que tiene, a lo que nos dedicamos creo que tiene mucho que ver eso, creo que el éxito de un diseño cualquiera es que conozcas profundamente el sitio que vas a trabajar, una vez ahí siempre las condicionantes por ejemplo las economías son las fundamentales, las condicionantes que tú establezcas también el manejo de la vegetación, pavimentos y todo eso ya lo estableces tú, no? Como parte de tu profesión, pero en mi experiencia nuestro éxito es conocer el lugar, el cliente y saber qué es lo que el cliente busca y es hacerlos entrar

en sintonía. El éxito del diseño sería que tú logres hacer sintonía entre tu idea, el cliente, el objetivo del cliente, el dinero del cliente y el lugar, ¿no?

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

El tiempo no está definido, hay veces que desarrollamos un proyecto o un concepto hasta el proyecto general y decidimos en algún punto que esa idea con la que entramos no era la adecuada y entonces es más fácil volver hacerlo que ir dando a una idea que no es la adecuada, no tenemos un tiempo estimado para la generación del concepto, sin embargo si tenemos un estimado que nos marca el cliente del desarrollo del proyecto, normalmente nosotros, te podía dar un porcentaje más que nada en una generación de un proyecto ejecutivo como tal, la conceptualización esta entre el 30%-35% del tiempo del proyecto general .

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Las herramientas que usamos es conocer, siempre es importante ver libros, ver revistas, saber qué es lo que se está haciendo alrededor del mundo y viajar, conocer los lugares en particular, hay muchos casos, dicen por ahí que ya no hay nada nuevo bajo el sol y sin embargo alguna idea que puedas ver en algún lugar se puede acomodar perfectamente en algún reto o diseño que tengas actual y en otro lugar entonces, conocer, ver y eso nos ayuda mucho para poder realizarlo. Muchas ideas son muy rápidas, rayones básicamente ya entre el equipo que tenemos ya conocemos nuestros rayones, entonces a partir de eso lo pasamos a una lámina de presentación que básicamente sería como algo rápido para que el cliente lo entienda o visualice y pueda ser así como pasarlo de los rayones a colorcitos, imágenes, esquemas un poco más bonitos para que sea entendible por los clientes.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Es fundamental conocer el sitio desde el principio para mi es fundamental, hemos participado en proyectos que no han sido tan buenos justamente porque están lejos o urge o nos vamos sobre fotografías o información que nos da el cliente y aunque sean arquitectos, profesionales no son los mismos ojos, el análisis perceptual de vivir el lugar, de saber qué es lo que quiere o imaginar que es lo que quiere es fundamental.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Siempre, de hecho son como firmas, y por ejemplo analizando un poco, creo que poco a poco vas a lo largo del desarrollo o a lo largo del desarrollo de tu carrera profesional vas adquiriendo como ciertas líneas de diseño que son propias o ciertos rasgos que son propios, yo siento que si tenemos una línea aunque sea propia y que tratamos de expresar los proyectos que realizamos y de manera general al estudiar a los colegas que ejercen esta misma profesión si logramos distinguir aunque no sepamos a ciencia cierta quien fue quien intervino en algún proyecto u obra, cuando vemos decimos siento que tiene ciertas características de cierta persona y la investigarlo si sabemos que intervino y se plasma una idea que va como cierta identidad en tus diseños.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

El tema de tan abstracto o tan literal no es determinante, el concepto de diseño, desde mi punto de vista debe ser digerible y debe respetar y debe de ser la base del desarrollo, puedes tomar desde el concepto de diseño una hoja, hasta el cambio climático o la expansión de la industria, puede ser tan sencillo o complejo como tú lo veas, el tema es que nada más que tú sepas realizarlo y darlo a buen puerto en el desarrollo y que te entiendan porque de nada sirve que tengas un concepto profesional o rebuscado, muy de libros cuando tu cliente te dice que no te entendió.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

En todos.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Sí, la utilizamos muchas veces como sobre todo con personas que no tienen nada que ver con un trato profesional, con un trato con diseñadores, por ejemplo con alguna dueña de una casa particular o algo así, es una manera de llegar, de mostrarle un poco como va quedar o el producto final de su diseño o de lo que quiere, es una manera de plasmar tu idea, cuando el trato es con diseñadores o despachos de arquitectos o lo demás sí puede ser un poco más abstracto, hablar de ideas, conceptos, hablar y sabes que entiendes y lo que buscan y hay ciertos clientes que no saben que es una imagen conceptual, objetivo y suenan bastante bien.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

E l concepto es la idea general, y la conceptualización es toda esta parte derivada de toda esta idea, como una hoja que tipo, color de hoja y que tiene que ver más cosas y como nutres esta idea general. Conceptual es el resultado de todo esto, algo digerible que puedan ver los demás y sobre todo que pueda hablar por sí mismo y que tu idea este expresada gráficamente a manera de que tu quisiste decir desde el principio.

Elizabeth Reveles Figueroa

1. ¿Qué es el concepto?

Híjole, para mí el concepto es la idea principal es lo que va regir un diseño, yo me enfoco más en cuestiones de arte, pintura y dibujo, no dista mucho de lo que es la Arquitectura de Paisaje y no dista mucho de lo que tiene que ver con esta parte y si nos vamos a la filosofía nos perdemos, porque puede ser un concepto muy abstracto pero específicamente para el diseño, desde mi perspectiva el concepto es lo que rige tu proyecto, es la idea principal de donde tú vas a desprender todo tu diseño, ese para mi es el concepto en resumen.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Primero tengo la idea principal, si nos vamos a diseño en un espacio pues lo primero que haces es conocer el lugar y una vez estando ahí, yo disto un poco en la cuestión del diseño de paisaje porque a diferencia de Erick yo no creo que tienes que complacer al cliente porque tu eres el diseñador, entonces tú haces una propuesta porque tú sabes de eso, Entonces yo recuerdo que cuando estudiaba nos hablaban del Genius Logic, del Genio del lugar y un poco es ir al sitio y ver el entorno y el sitio en si mismo y a partir de ahí tomar ideas o empiezas en la cabeza como a bocetar o imaginarte que va ir en cada lugar y como puedes hacer para resaltar las características de ese espacio, es asi que para mí surge el concepto.

3. ¿Cómo te enseñaron en el Taller de proyectos a hacer un proyecto? ¿Cuál fue la metodología o el proceso de diseño para su desarrollo?

Pues primero que todo, siento que es muy importante, más en el diseño de arquitectura, y Arquitectura de Paisaje, creo que es importante conocer el lugar, los materiales, para mi creo que es importante resaltar las cualidades de un espacio y esto creo que solo se logra, yendo, estando en el sitio y a partir de ahí tú decides si quieres hacer algo que tenga el mismo lenguaje del entorno, si va ser una intervención muy sencilla como LandArt por ejemplo, que se me hace algo súper

impactante dentro de un ambiente natural, es una intervención mínima con mucho impacto, ahí si dependería de lo que el cliente quisiera, no tanto de que te diga ponme tales y cuantas plantas, no yo me voy más a la idea, puede que te diga que quiere algo más futurista o que este de vanguardia o más clásico y en base a eso una vez que ya observaste el lugar, ya estuviste en el espacio, ya lo recorriste, entonces si ya puedes de la idea de tu cliente, empezar el proceso de diseño ya con un concepto.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

Híjole, la verdad yo sí soy bien clavada, entonces, yo sí me estaciono un poco en el concepto y busco muchas imágenes sobre todo si es para presentar a un cliente, busco muchas imágenes conceptuales a acerca de la idea que yo estoy queriendo expresar en ese espacio, para mí es como el 50% de importancia que tiene el que tengas un concepto bien definido y para ahí partir y empezar a desarrollar, todas esas ideas vaciarlas, se me hace como ya más chamba el vaciar el proceso de concepto lleva mucho trabajo creativo ahí es donde vas a volcar toda tu creatividad en esa primera idea y de ahí ya se desprende todo lo demás desde mi punto de vista..

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

También boceteo, pero mira, para mí el proceso de diseño es como un cuadro gigante, yo primero todo lo visualizó en planta, por es te digo que es importante primero recorrer el espacio, estar en él, habitarlo y en ese momento tú te vas imaginando un chorro de cosas que a ti te gustan en ese espacio, que tú pondrías en ese espacio, de ahí desde mi punto de vista de ahí surge el concepto, ya empiezas a trabajar el diseño en tu mente, ya empiezan a venir todas esas ideas, efectivamente sin bocetaje pues no, tienes que empezar a hacer tus trazos, tal vez una zonificación, tal vez para mi mucho es el color también, para mí es como una pintura y ya después, bueno pues trabajas junto

con tu cliente y la idea que tiene tu cliente y lo vas aterrizando un poquito más, un poquito más y de entrada sí papel en mano, colores, lápices, bocetos y de ahí surge todo.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Sí creo, en la esfera perceptual, sí ya al aterrizarlo al concepto, perceptualmente sí claro que te sirve porque eso es lo que tú vas a tomar para desarrollar tu concepto, tu idea y de ahí partir y hacer tu diseño, la parte perceptual, pero yo pienso que en la parte conceptual como te decía al principio es como muy abstracto, no necesariamente utilizas todos estos, toda esta primera impresión o todo este análisis que ya tú viste previo o que lo tienes cuando estas en el sitio no necesariamente lo vacías o utilizas para desarrollar un concepto pero si para desarrollar un proyecto.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Sí, si es básico, porque, lo voy a referir nuevamente a la pintura, si no tienes todo el conjunto no es algo aislado porque no vas a trabajar como una sola parte de tu proyecto sino como que es algo integral, entonces desde mi punto de vista sí se tiene que integrar.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Sí, totalmente, el diseño es parte de ti, de tus ideas, de tus vivencias, sí o sea creo que sí no logras plasmar parte de ti entonces a mí me sonaría como un diseño un poco hueco ¿no?

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Pues bueno, creo que cuando el cliente te da la libertad o cuando tienes esta libertad como un diseñador, pues puede ser más abstracto o poético, y no necesariamente como LandArt, la gente

luego no lo entiende y no lo tienes que entender, solo tienes que observar y sentir, entonces es más abstracto cuando tienes que organizar una idea porque tienes que explicar este proyecto a algún cliente pues entonces si el concepto tiene que ser más aterrizado.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí, la mayoría de las veces sí pero otras no siempre es así porque muchas veces pues depende del cliente sobre todo cuando trabajas para alguien más, entonces ahí es más limitante desde mi punto de vista.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

Sí, creo que es súper importante que todo diseño tenga un concepto previo porque sino, no tienes como de donde partir, ¿no? O sea, es como que estás en blanco, a oscuras un poco y el concepto es te digo, para mí el 50% si no hay ese 50% no puedes hacer un desarrollo óptimo de un proyecto.

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

No sé qué es pero me suena, no te podría decir, te mentiría, no sé qué es pero me supongo que es lo que quieres lograr, la imagen final que quieres logras y el proceso que vas a llevar. A lo mejor tú tienes tu imagen objetivo desde el momento que estás en el lugar y si vas a hacer un diseño más artístico pues puede ser tu imagen objetivo y en el proceso buscas materiales, colores y en el proceso vas cambiando la idea y es la idea final de la imagen que quieres lograr.

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

El concepto es la idea, conceptual es como más abstracto, algo conceptual puede ser pues como lo veíamos, ¿algo abstracto poético que nadie entienda o como una pintura, como un Kandinsky que dices ah caray eso que? O un Davinci, algo muy explícito, creo que es muy variable lo conceptual y

la conceptualización es como vaciar y aterrizar esta idea, el proceso en el que finalmente defines, el 50% de ideas, de conocer el espacio, de empezar a vaciar todo lo que ya traes en la cabeza y lo que viste en el lugar, para mí es eso.

José Alejandro Lira Carmona

1. ¿Qué es el concepto?

Voy a dar la primera versión de mi respuesta. Siempre pasa algo que para mí es importante homologar términos, suele pasar que cada quien está en la realidad que uno corresponde y causa confusión en lo que decimos. Te daré una primera versión de mi concepto, refiriéndome un poco a lo de lo que es para mí Arquitectura de Paisaje, como decía, ”El arte de sobrevivir” antes que nada mmi visión como paisajista lo que hacemos como diseñadores y personajes que estamos involucrados en ese concepto que le denominamos paisaje que puede ser algo muy amplio es precisamente el arte de sobrevivir, ¿qué se refiere a eso? Que lo que hacemos es buscar equilibrio una con conexión, un diálogo constante, a diferencia de otras disciplinas de diseño, como arquitectura, yo tengo una formación inicial como arquitecto, en la cual incide un dialogo sobre el diseño directo de algún elemento, el tema de una necesidad determinada como puede ser una casa, tan sencillo o complejo, el arquitecto paisajista en ese aspecto está en el tema de esa manera de sobrevivir en una etapa en la que estamos viviendo en un país como en el que vivimos, creo que empieza por ahí, va sobre que es el arte de sobrevivir la Arquitectura de Paisaje y es como yo he aprendido a conceptualizar, el concepto para mi es una idea que se genera en abstracto totalmente, no tiene aún figura, forma determinada sino como una especie de pensamiento inicial la cual nos permite revelar todos los aspectos que necesitamos resolver, visualizar, interpretar cuando abordamos algo desde la perspectiva del diseño paisajista, entonces ese pensamiento profundo no nace de la casualidad sino precisamente demanda un estado de sensibilidad para mi muy afinado

como un músico afina el oído para determinar los tiempos, instrumentos que armoniza, creo que el arquitecto paisajista en ese aspecto conceptualizar es ese pensamiento profundo que a la larga va estructurar o tejer algo que es el diseño y que va revelara las posibilidades que tenemos y la manera en como que vamos a encontrar esa forma o ese arte de sobrevivir ante una situación independientemente de la petición de un cliente o laboral de un proyecto que tu vas a resolverlo desde esa perspectiva del paisajista.

2. ¿Cuál es tu proceso creativo para la generación de un concepto?

Creo que el tema del proceso creativo inicia cuando recibes información no es algo que inicia a partir de que hayas hecho un proceso preliminar para él, el ser creativo es el primer punto que entras en contacto con una problemática que tienes que resolver, con una petición, cuando empiezas a recibir información de cualquier tipo y a partir de ese momento el proceso creativo permite dirigir esa información, ese cumulo de cosas que tú vas a recibir como diseñador paisajista y que vas a empezar a meterlo a un proceso creativo que es diferente a recabar datos, como lo hace un antropólogo por ejemplo en el sentido de que recaba los datos y despues los procesa para mostrarlos, el paisajista puede estar en ese proceso etnográfico de observar o ver pero el proceso creativo empieza desde ese punto es la manera en la cual empiezas a conectar tu forma, tu pensamiento toda la información porque un paisajista no tiene un proceso tan selectivo de información, es decir, el paisaje aunque tengas un espacio definido físicamente, el paisaje se traslapa, el paisaje hace puentes, conexiones los cuales son indispensables a que puedas entender a que tú puedas iniciar ese proceso creativo, entonces el proceso creativo inicia desde que entras en contacto a un tema, a un abordas un problema y comienzas a recibir información y lo que es más importante para un paisajista es tener en ese proceso creativo, una lectura paisajista de que es, por ejemplo si vas a hacer un proyecto a nivel urbano como empiezas tú a determinar esas formas, conexiones, elementos que puedan estar en una carta de uso de suelo, una fotografía aérea o puede estar en una zona que tú puedas caminar

o área de estudio como al momento de encuestar personas o en la petición de un político, gobernante que quiere hacer un proyecto, toda esa información como la empiezas a tejer y generar en ese proceso creativo en algo que se aborda desde la recepción e información de que llegas a un lugar a conocerlo desde que lo empiezas a dirigir a un proceso de pensamiento en donde todas las cosas tienen que ver en relacionadas si hay agua o no hay agua, el suelo es de determinado tipo, clima social, expectativa de personas, todo eso es información que ya tienes que estar organizando y estructurando como paisajista y ahí empieza el proceso creativo.

La segunda parte tiene que ver con el momento en que surge el concepto esa idea que ingenia, ese momento que aún no sabes que vas a hacer pero tienes esa intuición y emoción, en la cual dieces que vas a poder estructurar esta información en algo que para mí sería la manera en como dar una respuesta a esto todavía sin llegar al diseño, sin pensar en una línea, esa primer idea inicial puede estar expresada a través de escritos, textos, diagramas, collages y otras herramientas para revelar para ti mismo cual es esa idea o concepto primigenio y la segunda parte es dirigir esa información, proceso a ya puntos concreto que tienen que ver con elementos delimitantes físicas como puede ser la forma de un terreno, topografía y cómo vas a determinar esa lectura del lugar que va conectarse con esa idea primigenia. Porque para mí implica que desde la ética consideres sobre que diseñas, cuál es ese lienzo, espacio que está predeterminado por muchas condicionantes de las cuales has recibido información para poder diseñar, pensar en algo que resuelva que tenga que ver con la forma que tiene un terreno o que tiene que ver con la cultura de una c comunidad o una solución ahí de situación, ese planteamiento que le llamamos fase conceptual ya con esa información que o interpretas en esa idea como lo llevas a ser una propuesta conceptual, primero ti estas respondiendo a algo que tiene una prexistencia no es como un lote de 10x20, y puedes hacer un muro porque quieres que se vea asi, pero en Arquitectura de Paisaje como le haces cuando en la topografía que de lado a lado resulta que hay una pendiente de 15 metros y como vasa tratar eso

en el paisaje o de pronto tienes colindancias con barrios que tienen una complejidad de cómo están estructurados o con un suelo erosionado y todo eso que esta predeterminado tu concepto, esa etapa idea conceptual tiene que corresponder necesariamente pero necesariamente significa la ética y la ética también ahí tenemos una cuestión especial y sensible si no hay ética no hay arquitecto paisajista y aunque pueda haber gente con ese conocimiento de Arquitectura de Paisaje o conocimientos básico de jardinería o construcción el tema es como adaptarlo de acuerdo a las condiciones que te da el lugar, esa etapa conceptual corresponde a esa situación, cuando cruzas esa información, cuando esa lectura congenia ahí viene una parte que es oportunidad que tiene que ver con lo cultural, lo simbólico, mostrar respeto conexión con ese entorno, con ese lugar con esa comunidad y para mi es la parte más detonante de todo el proyecto, ¿qué voy a proponer como arquitecto paisajista para que ese espacio que yo estoy desarrollando tenga posibilidades de subsistir de que genere un dialogo con las personas, con el entorno y que de alguna manera corresponda a algo que tenga nuestro desarrollo y progreso como humanidad, tenga una forma equilibrada de hacerse y entonces ahí tienes que pensar:¿Qué es eso del simbolismo? ¿Qué es eso de la cultura?

En CU está llena de simbolismos, en espacios que pisas, que no pisas, que disfrutas y sin saberlo están haciendo una labor en tu formación como paisajista, que vas a hacer con ese simbolismo y con ese propones que significa para los demás y para ti porque propones espacios bonitos con ciertos elementos de contemporaneidad y está bien pero como logras que las personas y usuarios tengan una conexión con el espacio, porque finalmente diseñamos espacios públicos, comunes, donde la gente interactúa, donde la gente le da la vida a usos y costumbres y muchas otras. Esa oportunidad de encontrar un simbolismo a algo es determinante en la labor del paisajista, que se te ocurre que puede simbolizar eso, puede ser algo totalmente abstracto como una pintura de Polok puede ser algo totalmente formal como que es la representación de un códice o elemento

prehispánico pero lo importante de este punto es que logres leer esa idea primigenia en todo ese cumulo de información y análisis para sacar esa idea en la cual tú tienes la oportunidad de conectar a los demás, que generen un sentido de identidad, que tengan un sentido de pertenencia a algo que finalmente será de ellos, por ejemplo, un parque público, por que las personas van a mantener a la estructura de un parque o vandalizar, ahí es donde existe el simbolismo, hay muchas formas de hacerlo, hay también excesos de que quieren hacer todo con símbolos como la topiaria y que generan dinosaurios con árboles pero no va tanto por ahí tienen que vivir de esa lectura, si tú ves el jardín central de CU y te paras viendo hacia rectoría y haces ejercicio, que hay ahí como paisajista porque están los árboles, porque la rectoría con ese mural y volumen que sale ahí le das un sentido simbólico y hasta la forma que caminas, sientes y percibes, lo fuerte que son esos espacios, ahí podrás encontrar una manera de cómo es los diseños. El parque de Xochimilco que acaban de renovar y su renovación está bien espero si ves la fotos de los 90s, un fotógrafo gringo que las tomo con cuadros de los paisajes donde hay una lectura simbólica del sitio y aun es visible ese simbolismo en cambio cuando ves el diseñador de parque bicentenario, el simboliza se diluye en algún punto además de que es contemporánea expresa esa definición de vivir y es lo que ves en CU y hay concepto que ahora están interviniendo en Chapultepec en la primera en el centro de cultura ambiental, hay un ejercicio de simbolismo en la forma que tienen las cosas y están indefinidas un poco pero el simbolismo me gusta de que no es un cuadrado, es algo que tiene que simbolizar algo en este sentido algo que es importante es que las cosas y proyectos tengan personalidad como una persona que asume su identidad y que está en auge y que antes eran puestos en estándares, ahora esos espacios tienen esa necesidad de parecer lo que son y para terminar este proceso creativo vienen algo que es lo técnico que es interesante porque lo conceptualizas como paisajista más pero como arquitecto, tú dices que construyes una casas de tabique y losas de concreto y como paisajista no hay nada escrito cada proyecto cada oportunidad que tengas es una posibilidad de que actualizas

y propongas en nivel técnico como de que va pasar con el riego, agua y plantas, todo eso debe tener una resolución técnica, como paisajista llegan proyectos donde ya están las cosas hechas donde te piden poner pasto, vegetación pero y el agua pues te piden utilizar plantas que no necesiten agua, y si tú no necesitas comida, las plantas no necesitan agua y como paisajista debes conceptualizar y resolver como va funcionar el jardín como vas a correr el agua, lugares de sombra y que las plantas tengan la próxima posibilidad de sobrevivir y hay mucho donde conceptualizar y diseñar y puede avanzar hasta donde los paisajistas debemos de también ayudar a los proceso que sigan a que se logren y emanen y avisten en el espacio en tanto como ese proceso creativo enfocado a la conceptualización.

5. ¿Cuánto tiempo le dedicas a la conceptualización?

El necesario, porque si bien es cierto que tú puedes tener tiempos de entrega determinados o condiciones, el conceptualizar es un proceso indispensable y si a partir de esa respuesta conectes lo demás, no acabas de conceptualizar y luego como vas a resolver, abordar y generar una relación de trabajo o social a partir de un proyecto y creo que el tiempo que le puedo dedicar el resolver a la larga puede servir mucho a convencer que esa idea funciona

y que los demás no lo hagan de acuerdo a su experiencia o a su convencionalidad, sino que también se sumen adonde pueden hacer algo innovador qué se resuelva sus necesidades y permita conectar a todos los demás.

6. ¿Cómo expresas el concepto que tienes para tu proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Para mí el dibujo es indispensable, es la manera directa de poder expresar esos conceptos, en una primera instancia revelarlos para mí y esas técnicas que utilizo pueden ser muy diversas y libres al principio, puedo utilizar el lápiz, tinta, los instrumentos convencionales de dibujo o cualquier tipo de herramienta de dibujo es básica, yo tengo libretas de dibujo y el primer dibujo en especial no es

un dibujo que necesariamente sea la forma del proyecto, puede ser totalmente abstracto, porque por ejemplo estoy haciendo un proyecto que se llama “La cometa” y la primer cometa que dibuje no tiene nada que ver con el terreno ni con la forma del proyecto pero yo sabía que una cometa era la manera en que se iba conectar todo y para eso utilizo todos los medios gráficos que estén a mi alcance, ahora tengo el iPod, otros dibujar en AutoCAD también pero para mí el dibujo, en una relación ampliada que no solamente tus manos alcancen hacer en un cuaderno, también escribirlo, hablarlo, escucharlo, interpretarlo pero el dibujo es básico y para un paisajista el que tengas la oportunidad de expresar libremente esos instrumentos de dibujo de expresión artística es indispensable es justo que esa sensibilidad que desarrollas al dibujar, iluminar, insinuar texturas y simbolizar algo es cuando empiezas a revelar esa idea que te llevara a prosperar ese concepto.

7. ¿Crees que utilizas en todo lo que es el análisis diagnostico la parte perceptual?

Sí, para mi es indispensable, por lo mismo que te decía en las preguntas que la fuente y la parte de la ética como paisajista más en esta etapa toda esta misión destructiva ye extractiva de la naturaleza que sigue subsistiendo a pesar de situaciones, las perdonan han tomado conciencia de que es eso pero aun asi es la destrucción de nuestros hábitats y de la naturaleza, aun asi es algo que sigue, como paisajista tienes que utilizar toda la información y a partir de ella darle mayor prioridad y resaltar algo que para ti sea indispensable porque va ser la base de encontrar una solución si lo puedes hacer pero es indispensable que tengas la información a la mano y como diseñador de arquitectura te dejan un lote pero aquí te dejan un espacio libre, entonces el proceso en el que nos involucremos tiene que estar por más abstracto que sea y artista, como vas a hacer llegar los colibríes a los jardines, solo teniendo un lugar. Entonces es indispensable sobre todo al momento de conceptualizar, no conceptualizas en el aire, sino serías escultor o pintor, ¿no? Y ellos tampoco, estoy en un proceso en el que también entiendo que también ellos investigan, le dan sustentos a sus propuestas y obras y más en ese ámbito de arte contemporáneo en el que todas estas

propuestas que tú ves en museos como el MUAC o el Chopo, con gran medida están sustentadas a pesar de la locura o simpleza que puedas ver como arte contemporáneo estarán sustentadas en investigación o un discurso argumentado, como paisajista también, no puedes denegar todo, yo diría que entre más información tú puedas e tener oportunidad de estructurar en este arbol que vas formando y conceptualizando vas a tener más argumentos para poder desarrollar tus ideas.

8. ¿Crees que integramos en su esencia la parte perceptual y sensorial al proceso de diseño para la realización de un proyecto de Arquitectura de Paisaje?

Sí desde luego porque este concepto que vi en la UAM lo llamó Monopoli sensorial, es decir, que regularmente en una convencionalidad analizabas la parte de los factores físicos, naturales, sociales y el maestro Félix Martínez de una tesis que nos explico es esta parte perceptual de la que habla y que de acuerdo a ya no solo los cinco sentidos sino que muchos otros canales de percepción que deben estar abiertos cada vez que tú abordas un proyecto y es parte perceptual te va permitir tener tu propia interpretación, versión de esta información que te están dando y debes conectar en una idea este concepto, entonces la parte perceptual. Tiene que estar conectado a esta pregunta que me hiciste, a los medios y forma de cómo lo vas a expresar que has visto estas pinturas de Monet que hacia los lagos, nenúfares y precisamente eso no lo vas a encontrar en la información de los estudios de mecánica de suelos o en el levantamiento de arbolado o estudio de clima y tecnología, ese jardín de nenúfares es el que tú traes adentro y es esa parte conceptual que tú va s a plasmar en esa idea abstracta, como lo llegas a hacer? Tenes que tener esos medios de representación y expresión y procesarlo perceptual y que se integre a ese proceso creativo entonces si es indispensable.

9. ¿Crees que los proyectos de paisaje que realizamos en el taller de proyectos en la licenciatura de Arquitectura de Paisaje tienen esa empatía con nosotros mismos? Es decir, ¿toman las vivencias y las expresamos en los proyectos?

Sí claro, pero antes de llegar ahí hay un proceso y banco en tu memoria, y dentro de ti que tienes que alimentar para llegar a decir eso, no lo sacas de la nada, y para mí el que pueda tener la oportunidad de constantemente estar alimentando ese banco de memoria que tengo dentro de mí a partir de experiencias y poder ver y conocer otras situaciones que están fuera de mi zona de confort como se dice comúnmente, es algo que me permite decir que este proyecto se expresa algo que tiene que ver con una vivencia, inquietud e inconformidad inclusive, pero no podría hacer eso si no tengo ese acervo de información que me permite proponerlo o tener esa conexión que puede ser muy explícita y comentar a los demás regularmente no pasa eso, esas confesiones son internas y regularmente es una cuestión que yo hice y se lo que significa para mi dentro de ese sello, de esa relación, y esa parte de mis vivencias o personalidad que tienen y de muchas cosas en ese asunto que están completadas con la memoria, vivencias que tienes de niño, sensaciones, emociones elementos que recuerdas como por ejemplo, yo vengo de la cultura de la flor y el aroma de la flor, de las gardenias, delas flores de un jardín, de la ruda, del epazote, en fin de todas esas plantitas que tenían mi mamá y mi tía en el jardín, pues obvio que es un banco de imágenes, sensaciones que me permiten darle un carácter, una personalidad a un proyecto, entonces ya en otro aspecto más evolucionado y yo he propuesto cosas por inconformidad y estoy haciendo que un cliente haga lo que es opuesto a lo que el busca o la manera a como él piensa las cosas y que yo sé po ética que no pueden ser así, entonces tengo que aplicar esa parte, muy hábil el señor de que parce que estamos haciendo lo que estamos correspondiendo obvio a tu visión pero también estamos dando espacios y forma a otras cosa que son más justas como cundo haces un parque y vamos a poner una reja en el parque y hay otras formas de hacerlo o un espacio que dices aquí no va haber perros y sabes que

si los habrá como de una manera tú generas algo y en otro aspecto, otra vez vuelvo a la parte de que es indispensable sobrevivir que es una lucha entre que no soy paisajista solo por hacer negocio y porque voy a tener muchos clientes, por poner pasto y palmeras, sino soy paisajista porque también me estoy inconforme con muchas cosas que lo mejor pueden cambiar y mejorar y tienen otras posibilidades y tienen muchas posibilidades porque cuando vas y me pidan, poner unos árboles en San Mateo Atenco, un lugar sumamente complejo y si plante los árboles y donde plante os arboles hice un espacio para bancas y el día que fui un domingo, y hay mucha gente del pueblo, me dio muchísimo gusto que las bicicletas las tenían acomodadas en esos arrates que hice y que la gente estuviera sentada ahí y que llego el que vende botanas y se sentó con su palito a vender y que las personas estuvieran viendo como juegan los demás tenis o futbol on lo que sea y la persona que me pidió solo me dijo que plantar árboles porqué él pensaba que seguiría vacío, si esta vacío seria por estas razones y cuando plante los árboles en media pandemia en un momento apocalíptico donde había mucha incertidumbre, para mi ese poder plantar esos árboles con esos elementos y espacios tan descuidado y abandonado es parte de mi ahí deje mi vivencia, soy yo, lo mejor de todo es cuando llegaron unos chicos de 16 17 años con sus bicicletas se quedaron viendo los arriates y escuche que dijeron “Oye, están chidos los arriates” y no se qué o sea que hayan entendido algo que esta fuera de su forma de percibir, ellos es algo que se me hizo que es parte y sí es indispensable que dejemos algo de nosotros porque creo que somos de alguna manera un ultima entre que e el proyecto funcione o no, es ahí donde dejas esa parte porque seguro no la vas a tener que explicar porque ni siquiera te la van a pedir a sino que tú lo vas a proponer y ver esa pate de ese algo que es parte de ti, porque solo pude cobrar e irme, en ese sentido ahí es donde dejas algo de ti y creo que es necesario y estamos en el arte de sobrevivir de arquitectos paisajista s que estén en esa disposición.

10. ¿Qué opinas cuando los conceptos son literales y cuando son más poéticos?

Lo simbólico es algo como esta percepción, y como esos muchachos que vieron esos arriates y que se concentraron a eso, ya lo percibieron porque es simbólico, yo no los hubiera…eran en forma de triángulo si yo no los hubiera hecho asi no hubiera significado nada para ellos, hubiera significado algo que igual y el arbol se muere y sirve o no, creo que ene se sentido es una diferencia muy básica. Que es un concepto interpretado e manera literal, como te decía yo voy a tomar un códice prehispánico y lo voy a poner en un parque con las formas del códice prehispánico ahí y el concepto es eso, estoy haciendo justicia a culturas originarias o no sé, es muy superficial para mí; cuando es algo simbólico por eso te puse el ejemplo del arquitecto Sherdon en esas tres etapas donde lo simbólico era importante, luego ya no lo fue y luego se atribuyó y los parques son buenos, ahí están y en ese aspecto lo simbólico es para mí la manera en como nosotros vamos dejando una huella a nuestro paso como humanidad, esos por eso esta Machu pichu, Teotihuacán por eso están estas ciudades virreinales en las que vivimos llenas de cuadras octagonales y de iglesias simbólicas yo creo que si es algo diferente a lo simbólico y es algo diferente a que tomes una forma, elemento y lo dibujes tal cual y lo formes como algo ya determinado que amplifica su escala en el paisaje puede ser parte de un diseño, de algo que yo creo que súpero el concepto es algo mucho más profundo y complejo, el conceptualizar de un paisajista es especializado por eso nuestra carrera es se requiere de que te prepares y tengas una propuesta como diseñador y que no solamente sea que puntualmente tomes una, un elemento determinado y lo plantes tal cual, este y para mí en ese aspecto lo simbólico no es precisamente que la forma lo simbólico es ese conjunto de elementos y significados que no estén en abstracto con el pen pensamiento y físico que nos permite generar esa conexión con las personas, para mi conceptualizar es importante en ese aspecto, si de pronto tomaste el mapa de la cdmx y lo pusiste en un parque como pavimento, bueno tiene un sentido didáctico que no precisamente el parque se va llamar, república mexicana ni ese mapita en México a lo mejor si hay una cierta conocimiento o referencias pero no es la solución a los problemas de

ese espacio en cambio si simbolizas algo que para ti es importante porque es la respuesta a que un espacio sea seguro o identificado por las persona a que la corresponda una serie de cosas que tenemos como personas como comunidad si es de juego para los niños, esparcimiento par los jóvenes, lo simbólico que no puedes hacer con un parque para perros pero es algo mucho más complejo y está conectado con que esa parte de que es la conceptualización en paisaje y no es algo tan elemental porque si a mí me dicen paisajista ya voy de perdida porque piensan que nada más voy a poner plantas, es una lucha constante el definir que como paisajistas mucho más necesaria, urgente que lo que vamos a proponer no es el deseo de un político ni lo que puede dibujar un arquitecto ni lo que puede conocer alguien que tiene un vivero que te va poner las plantas que tiene su vivero, es muy respetable todo lo que hace pero un paisajista va mas alla y el paisajista en consecuencia, creo que en esta parte que te decía de la preparación que uno debe tener, debes saber de otras disciplinas para que cuando propongas te conectes y no parezca que el arquitecto que diseña los parques si se ve que son espacios diseñados por arquitectos o le das el parque a alguien que se dice paisajista es un tema que sueles pasar y resulta que nada más te va proponer la paleta vegetal de los elementos, creo que en ese aspecto hay una situación en la que sí tenemos que buscar, todo lo lo que propongamos tenga una continuidad y que ese proceso de conceptualización te funcione hasta ese punto que nos estas buscando replicar el calendario azteca en un jardín que estas estableciendo una serie de relaciones más complejas por las cuales puedes llegar simbólicamente.

11. ¿En la mayoría de tus proyectos piensas que el concepto que le otorgaste tiene relación con el lugar donde se realiza el proyecto?

Sí, para comenzar con el tema de la identidad que tiene, el carácter del lugar como estableces este dialogo, si estas en Toluca, donde es frio y bosques coníferas, va ser un parque con palmeras estas hablando otro lenguaje y si tienes una lectura y un parque con diseño las plantas pues debes

establecer es a conexión despues con la personas, como vas a diseñar en el norte cdmx debes de tener una lectura del espacio sino va pasar como esos equipamientos con juegos, bancas y lámparas pero no establecen un dialogo con el paisaje y es indispensable que se genere ese dialogo no solo diseñas algo que se conecta un espacio más grande que las personas lo usan de una manera determinada y también si te imaginas un jardín pequeño de una casa, pues ves el cielo y no tiene límites, si ese jardín lo conectas a tus emociones ya tus sentidos, pues puedes tener ahí mucho más, muchas escalas diferentes entonces es indispensable generar ese dialogo y también creo que no solamente es en cuanto el paisaje físico sino también en el paisaje interno, en la percepción de las personas y tu forma de ver las cosas como eses paisaje se conecta a algo que es importante para ti, te pongo una referencia muy simple, el corralón de mi casa con plantas que tienen aroma, una maceta o que es un bote pintado de rosa que pusieron con una colita de borrego, etc…Esos espacios están conectados a ti, te salen las plantas de los brazos y el aroma hace que se te metan hasta que lo sientas como parte de ti, entonces de manera concreta conceptualizar nos permite generar esa conexión indispensable para que exista ese dialogo, los paisajes personas, usuarios sino tú y yo sabemos lo que significa una palmera en Toluca o diseñador o arquitecto que quiere jacarandas pero se sabe que claman entonces hay un tema para conceptualizar y establecer ese dialogo.

12. ¿Piensas que se le dedica el proceso adecuado a la conceptualización?

Yo creo que siempre va haber condicionantes, limitantes al momento que estas diseñando, el tema no es tan abierto, tienes que entender cuáles son las condiciones sobre las cuales vas a diseñar, vas a conceptualizar algo, tienes que entender que vas a entender un periodo de tiempo, vas a tener que dar una respuesta concreta y que a veces eso no puede ser tan preciso porque resulta que tú sabes como diseñador que muchas veces esa búsqueda de ese concepto te puede llevar un poco más de tiempo o trabajo, porque precisamente las cosas se van conectando y hasta que surge esa idea es para mí la manera en como restablecen esa respuesta, entonces no puedes pensar que el

tiempo no lo tienes sino más bien, pensar en las condiciones que tienes en un proyecto o situación determinada, para aun asi si fuera el caso, hacer una ruta crítica donde estas también dándole un pequeño espacio, a ese momento de conceptualizar, no lo debes pasar por alto, si a mí me dicen que mañana quieren un proyecto para mañana, o se puede pero quizás si puedo establecer una ruta crítica donde puedo cambiar algo que resolverá rus necesidades pero en el cuál estoy DANDO PRIORIDAD A que el concepto este para mañana porque si no está la idea, y solo pongo pasto será contradictorio y no respondo a esas necesidades y debo pensar en una ruta crítica, pero siempre debes quedara el espacio aunque sean condiciones extremas es necesario .

13. ¿Sabes que es una imagen objetivo? ¿Cómo la describirías?

Bueno entiendo que hay dos caminos que he aprendido que la imagen objetivo como este concepto que determina que es lo que vas a hacer y hay otras personas le llaman imagen objetivo, simplemente esa versión, ese concepto que tienes se va a ver como imagen entonces una imagen es cuando yo estudie en la UAM le llamamos imagen objetivo precisamente a esa lectura que obteníamos de haber hecho un análisis o una fase preliminar del proyecto, cuando trabajaba en un despacho de Arquitectura de Paisaje cuando empecé a trabajar saliendo de la universidad, le llamaban objetivo a esa parte de concepto en la cual tú determinabas como se iba ver en base a la información que tenías, una era mucha más teórica y la otra era más bien pensando en una imagen que creo que ambas puede aplicar dependiendo en el contexto en el que estés, si estas en una etapa de un proyecto que requiere de ese análisis de esos estudios, pues obvio la imagen objetico las vas a enfocar a esa primera lectura a esas conclusiones que te arrojan toda información que estas generando o recibiendo si estas en un tema de proyecto de paisaje donde te pidieron un jardín o parque y el cumulo de información está más dirigido a ser un proyecto puntualmente creo que en ese aspecto la imagen objetivo, puede verse reflejado a esa idea a la que quieres llegar y es precisamente una imagen objetivo y forma concreta y motivo de dialogo con la contraparte y es el

momento que callas o que digas y en ese aspecto es algo que consideró que tiene esas dos variaciones, dependiendo del contexto, si es académicamente es analítica y en un ámbito de solución más técnica, seguramente vas a ser la otra .

14. ¿Cómo defines concepto, conceptual y conceptualización?

Conceptual es el estado en el que tienes algo como está tu proyecto y el estado en que este, es un estado en el que están las cosas en el que no sabes que sea ha llegado a una resolución definitiva pero tampoco estas recibiendo información, es una etapa en la cual ya hay una idea de cuál estas estructurando la información, es un estado, el concepto sería en si ese discurso y argumento completo sobre el cual estas basando tu propuesta o proyecto y cuál es el concepto de un parque, que significado tiene para ti eso y como los convences y explicas si no lo defines, divagan las cosas y conceptualizaciones es el proceso , es precisamente esa acción de procesar, interpretar para una respuesta y propuesta concreta y ese camino es lo que vas a seguir con verbo de diseñar, es una labor constante para mi es un ejercicio continuo y sin embargo lo sigo pensando cuando ya termine, es una forma de ver aunque no tengas nada que ver ese espacio, veo hacía el volcán de la malinche y podría pasas un estado constante donde generas una forma de ver una visión de tu entorno.