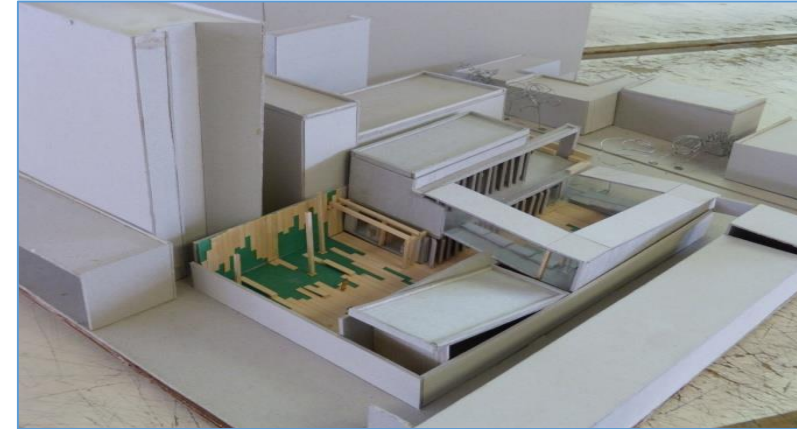
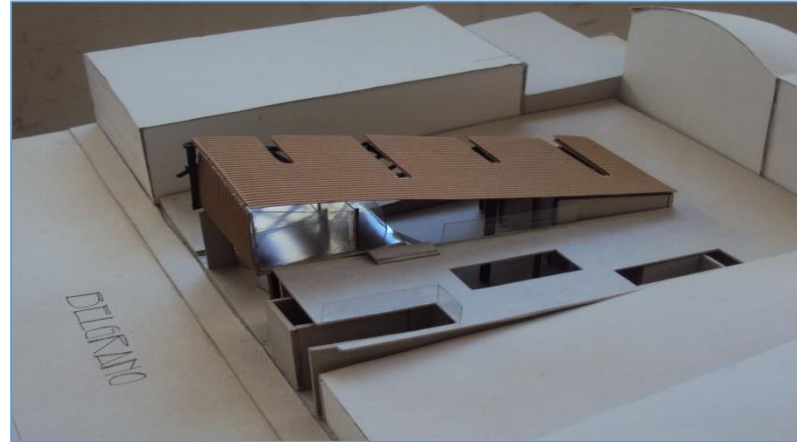
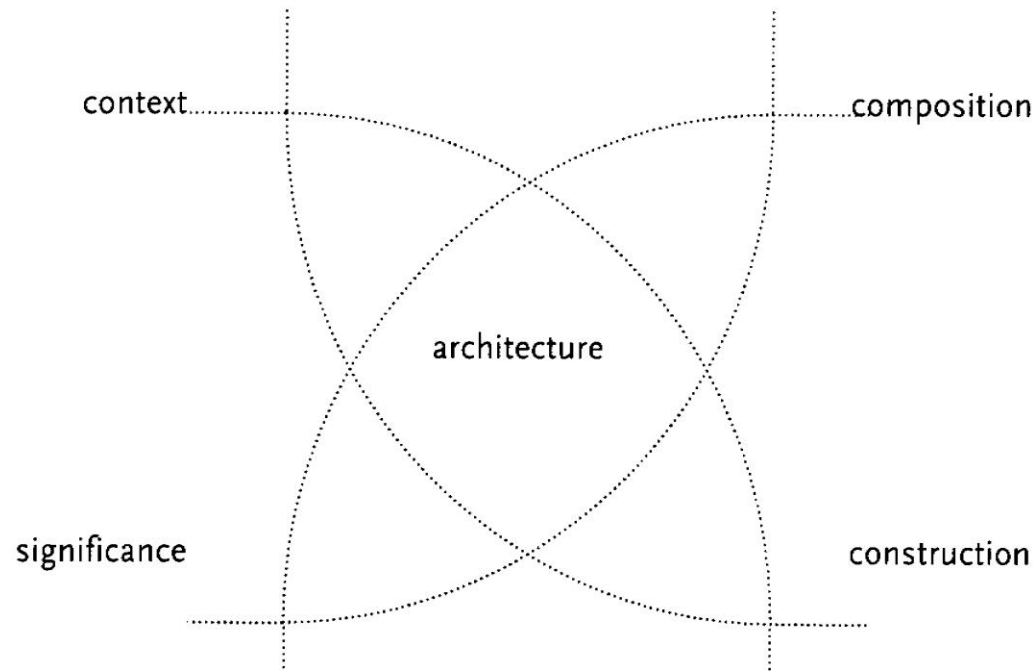


De las premisas a las ideas en el proceso de Diseño





ARQUITECTURA como
integración de:

- CONTEXTO (dónde)
- CONCEPTO /CONTENIDO qué)
- CONSTRUCCION (cómo)
- SIGNIFICADO (para que).

Reelaborado de Research by Design
Conference
TU Delft 2001.

La Arquitectura es una práctica reflexiva de alta complejidad que opera sobre la base de conceptos espaciales, integrando el contexto, el contenido, la construcción y el significado, para generar los espacios donde se desarrollan las actividades humanas.

El espacio arquitectónico tiene una capacidad de actuar dialécticamente y transformar la realidad.

El desafío para la enseñanza de la Arquitectura es desarrollar un

pensamiento proyectual.

La enseñanza de la arquitectura se fundamenta en el aprendizaje basado en problemas.

Proceso de Diseño

Abordaje metodológico-didáctico:

El método se basa en la “**formulación de hipótesis en acción**” es decir que pueden ser adaptadas, cambiadas, ajustadas, reemplazadas durante su verificación sin que por ello sean verdaderas o falsas.

-1) ¿Como son las cosas?

(Formulación del problema)

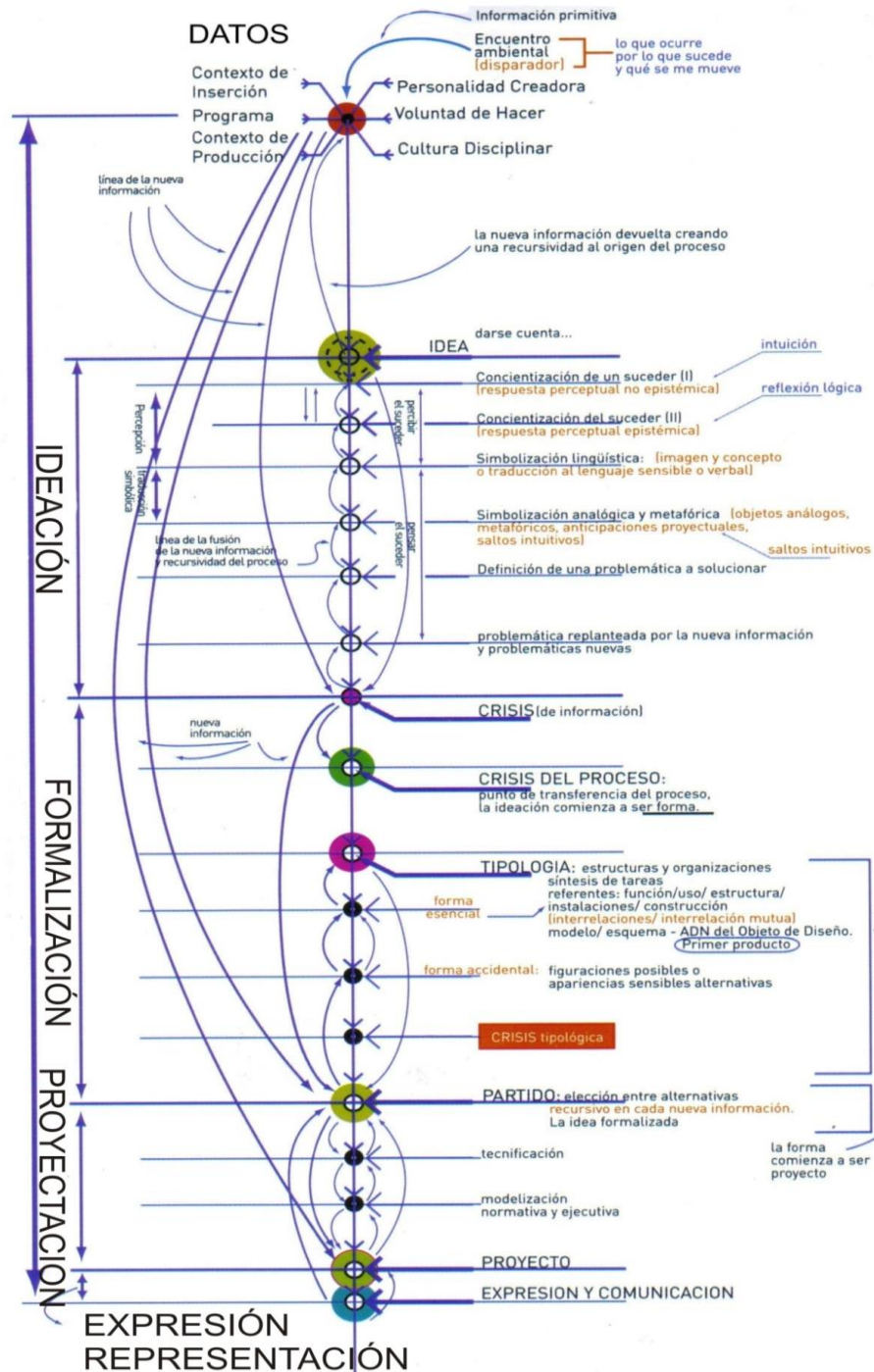
En esta etapa es importante aprender a plantear un problema de arquitectura, definirlo, formular interrogantes. Implica una instancia reflexiva (que se deriva de la lectura del contexto, las condiciones del lugar y las necesidades traducidas en el programa y la formulación de conceptos) y un posicionamiento (decisión) para abordaje de un tema. Exige un cambio de mirada, desde las necesidades a los problemas.

-2) ¿De que modo las cosas podrían ser?

(Proceso de diseño -innovación)

Se inicia el desarrollo de las posibilidades y su anclaje con lo reflexivo.

IDEA Y PROCESO GENERADORES



Proceso de Diseño

Basados en las formulaciones de Naselli C. (2011), identificamos las siguientes etapas en el proceso de diseño:

IDEACIÓN: primeras síntesis propositivas de ideas a partir de la lectura del contexto.

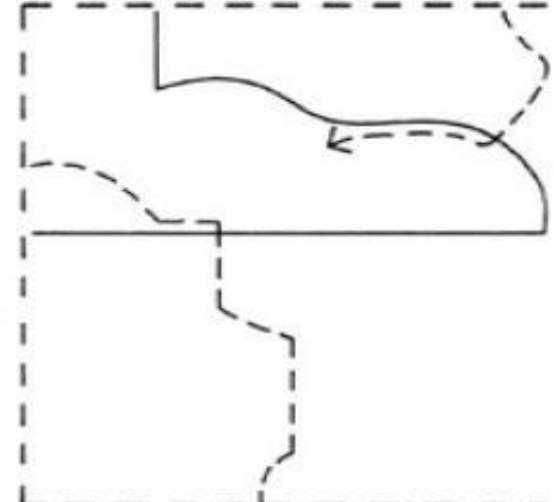
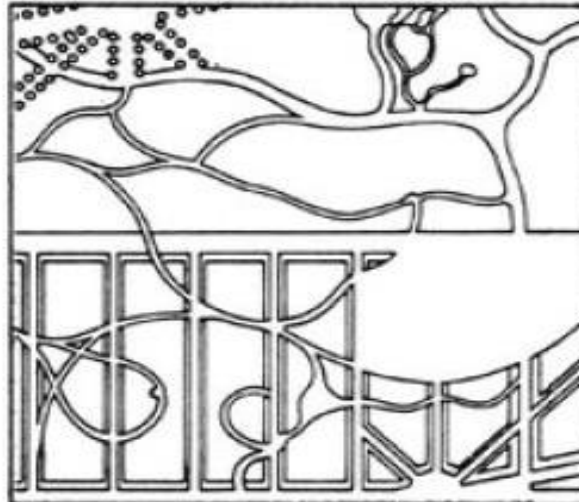
FORMALIZACIÓN y PROYECTACIÓN.

(En cada una de ellas intervienen la Expresión y Representación)

¿Qué son las premisas?

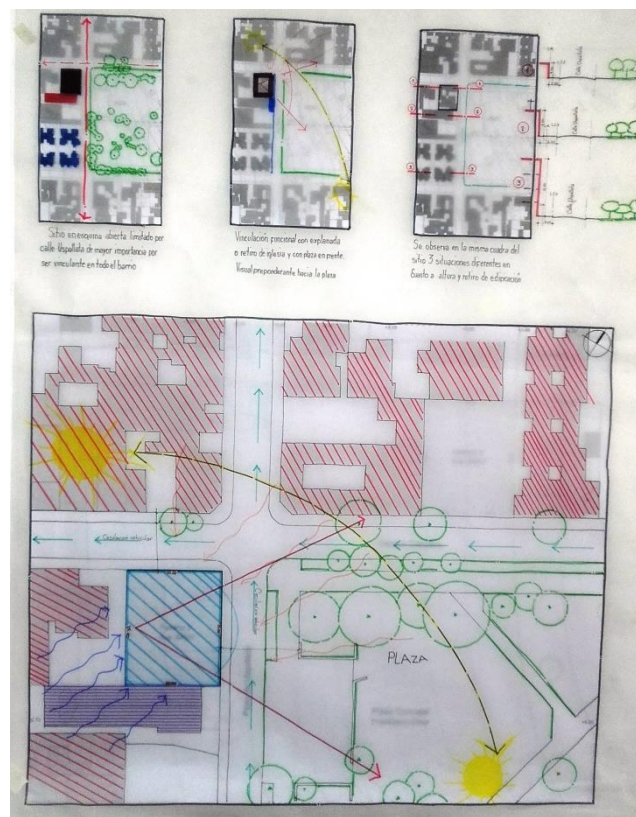
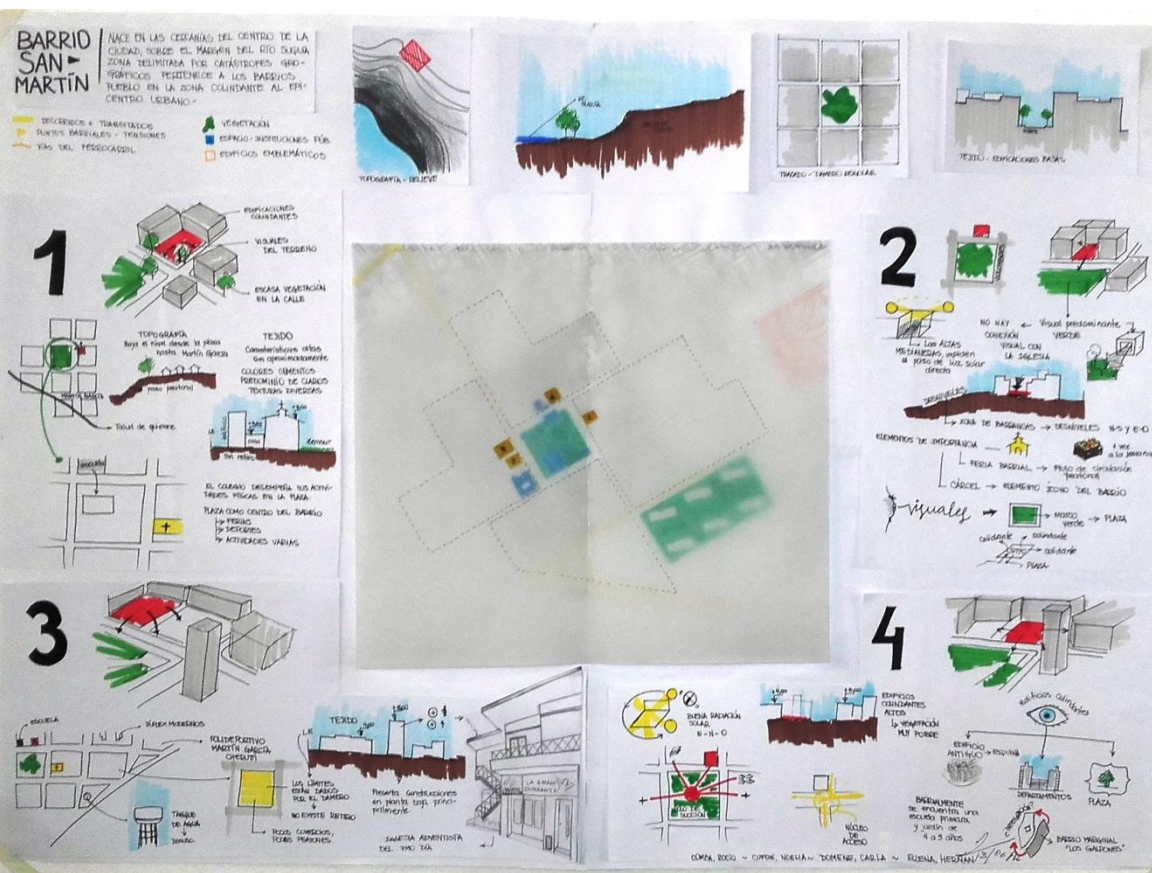
Respuestas a los primeros interrogantes que devienen del análisis del tema, el sitio, la interpretación del sentido del lugar y el programa.

encuentro ambiental



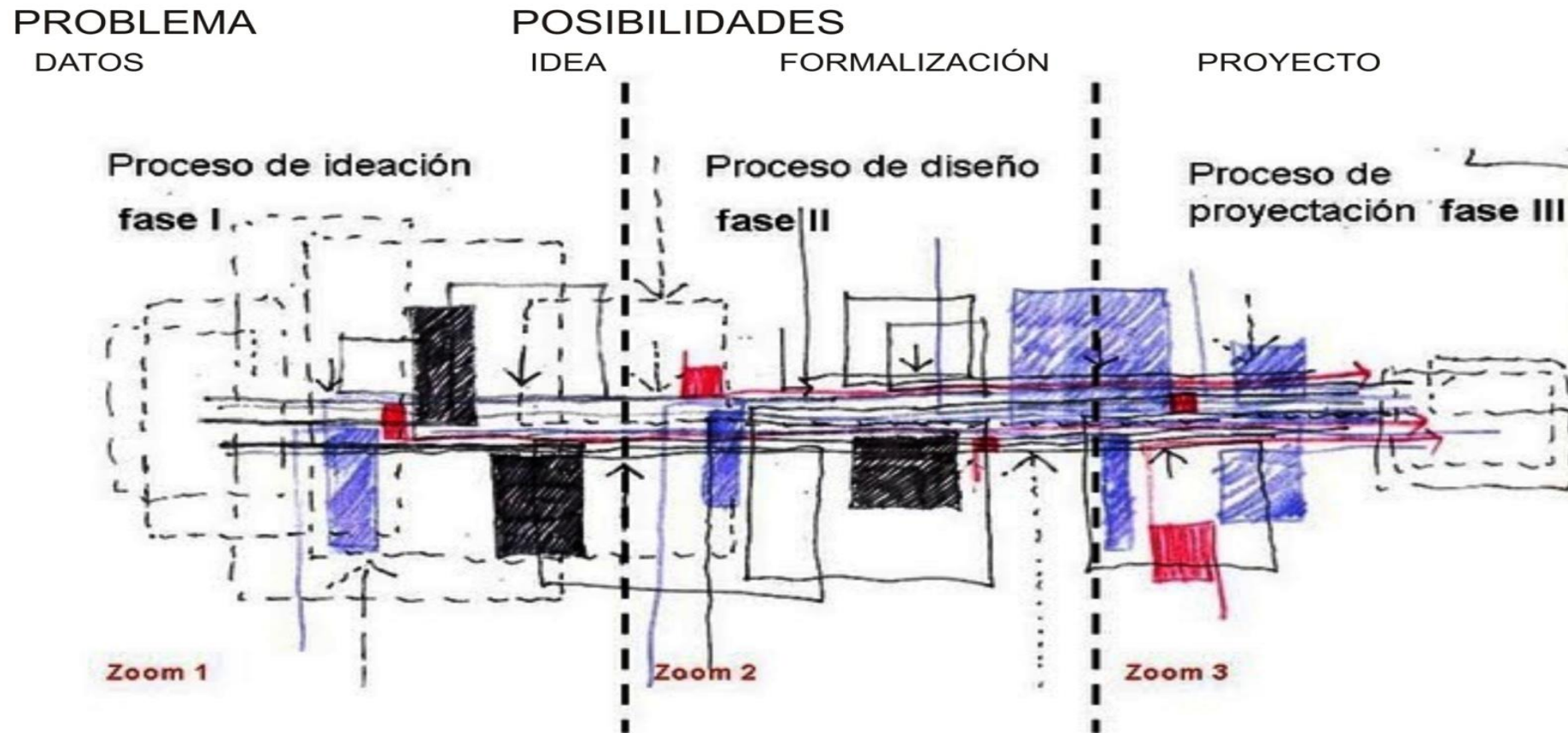
...Topografía, árboles, sombra, orientaciones, vistas, entorno, accesos, circulación, ruidos....

En el proceso de diseño, vamos interpretando, el sitio, el tema, el lugar de intervención y el programa, a partir de los análisis vamos elaborando y formulando las primeras ideas de intervención.



Las premisas:

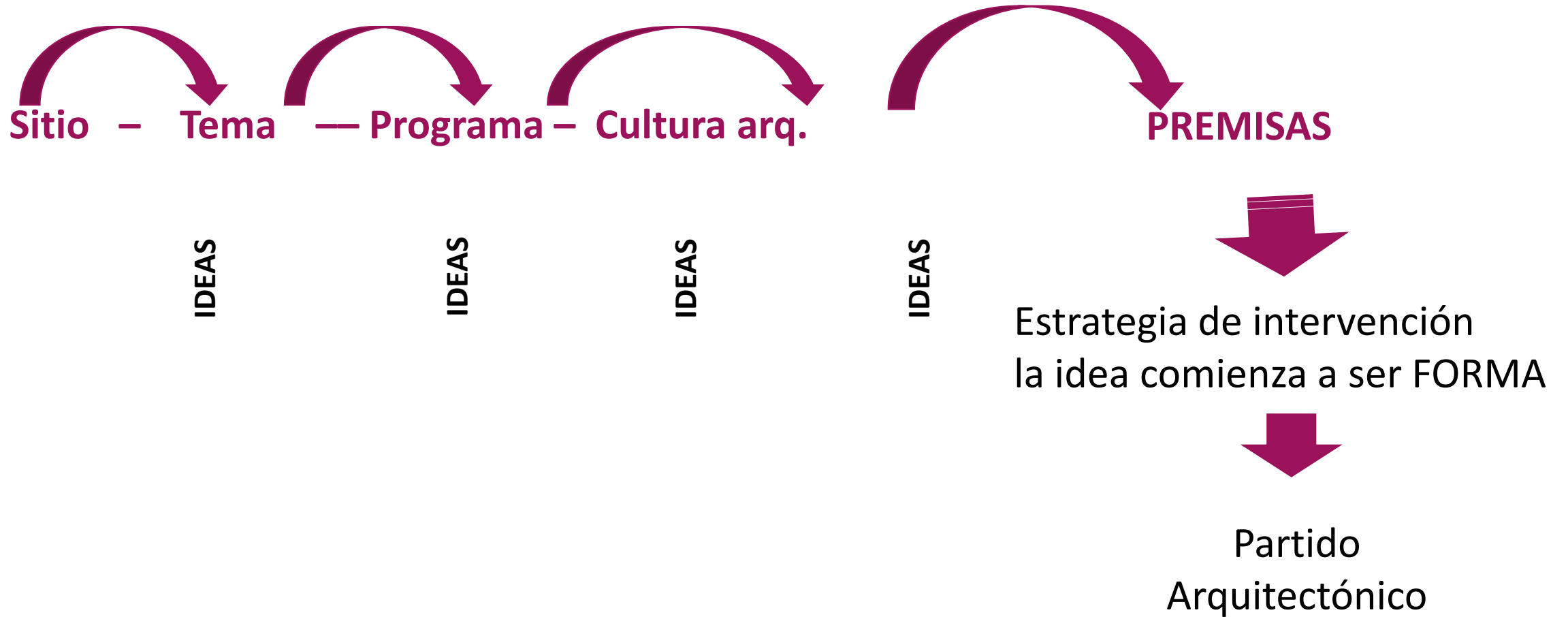
Surgen al confrontar los **requerimientos** formulados en el **programa** y las **condicionantes** identificadas en el análisis del contexto de intervención.



EXPRESIÓN Y REPRESENTACIÓN EN TODAS LAS FASES

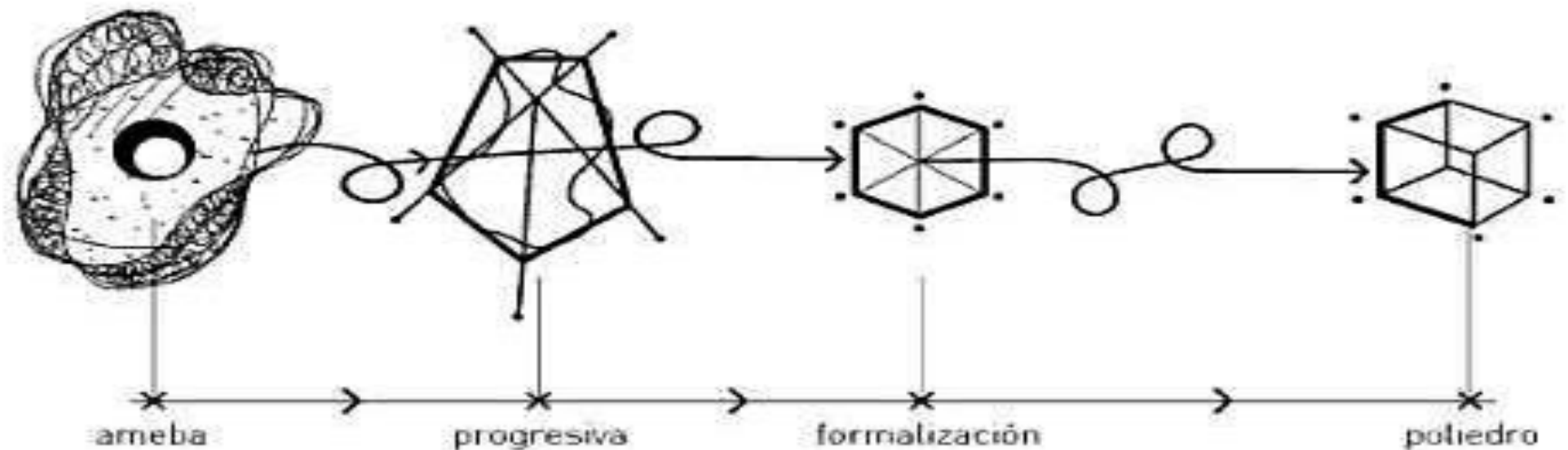
Itinerario del proceso de diseño

Iniciamos el problema desde



Las premisas:

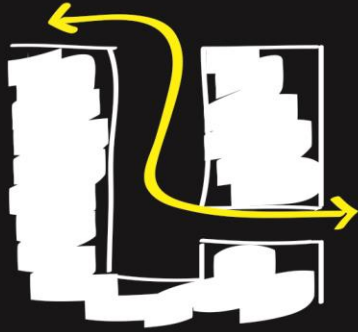
Son fuerzas que actúan sobre la idea, al comienzo nebulosa e informe y a la que de a poco hay que precisar.



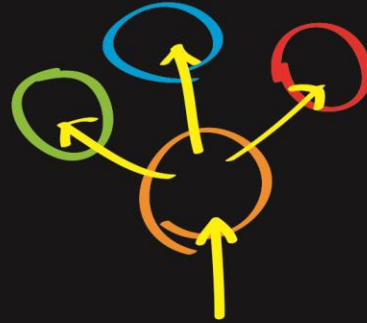
Fuente: Breyer Gastón (2007) Heurística del diseño, pg 71

SINTESIS

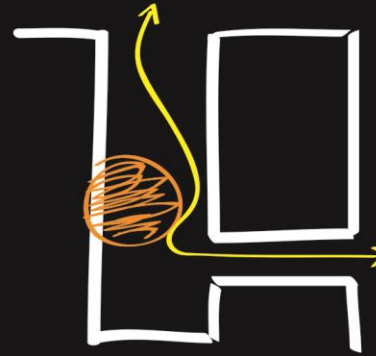
IDEA GENERADORA: CANAL / RECORRIDO



ORGANIZACION ESPACIAL



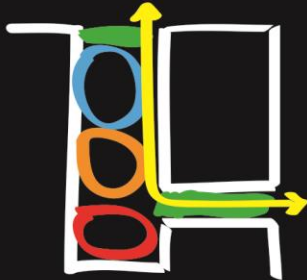
UBIQUE EL INGRESO EN EL CENTRO DEL TERRENO DE MODO QUE
COMUNIQUE LA BIBLIOTECA Y LA EXTENSION, Y QUEDE
EQUIDISTANTE DE LOS DOS. SE GENERA ASI UN INGRESO MAS
PRIVADO, MAS TRANQUILO



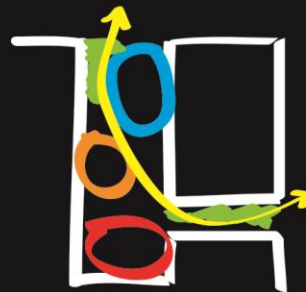
SE PROPONE CREAR MULTIPLES
ESPACIOS VERDES QUE GUIEN EL
RECORRIDO Y E INVITEN A
INGRESAR O PERMANECER EN
DISTINTOS CASOS



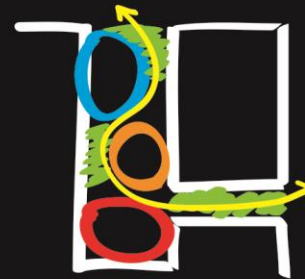
PROPUESTAS



RECORRIDO EN L COMO SUGIERE EL TERRENO



RECORRIDO CURVO, CONCAVO. SE AISLA LA
BIBLIOTECA



RECORRIDO MAS DINAMICO. SE COMPROMETE TODO
EL TERRENO



SE INVIERTE LA UBICACION DE LA BIBLIOTECA Y EL AREA DE
EXTENSION. SE GENERA UN RECORRIDO MAS PROFUNDO, Y
ESPACIOS VERDES DE DISTINTOS GRADOS DE PRIVACIDAD

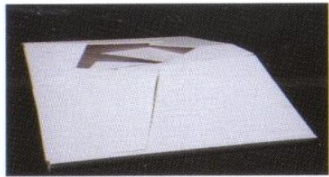
LA BIBLIOTECA TOMA MAYOR ALTURA PARA RECIBIR
LUZ Y MARCAR JERARQUIA



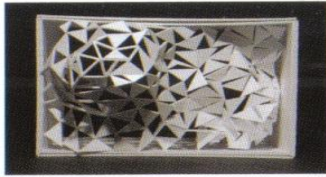
LA BIBLIOTECA SE UBICA AL FONDO CON VISTAS A UN
PATIO INTERNO PARA MAS PRIVACIDAD Y TRANQUILIDAD



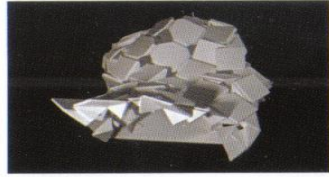
LA ENTRADA SE RETIRA DE LA
VERDEA, PARA GENERAR UN
ESPACIO VERDE Y AL MISMO
TIEMPO INVITAR A INGRESAR



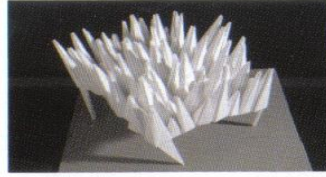
Le sol
ANAIS RUPIN



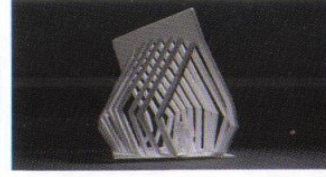
La fenêtre
LUCIE BECHU



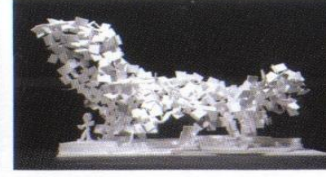
Le toit
HADRIEN GREMAUD



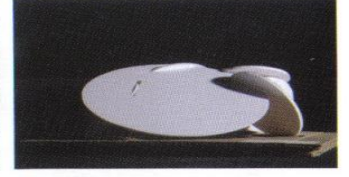
Le mur
CORALIA MUGNIER



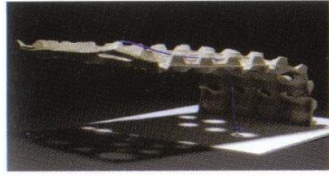
Le mur
ALEXANDRA LOF



Le toit
NICOLAS DELMAS



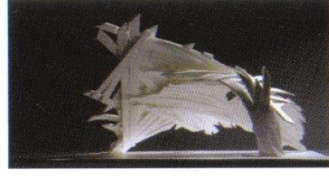
Le toit
J. BADAQUI-AUBRY



Le mur
GERALDINE HUMBERT



Le sol
B. MASSON REGNAULT



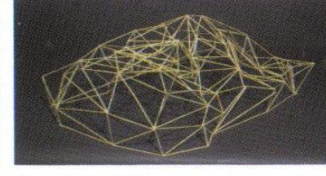
Le toit
CECILE BONAVENTURE



Le toit
LAURENT CABASSET



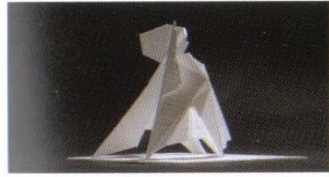
Le mur
HELENE SUIRE



La structure
ZELIE DENIS



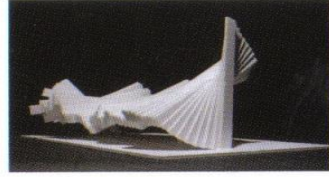
Le mur
ANTONIN GOSSE



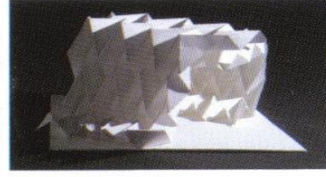
Le mur
PAULINE SAMSON



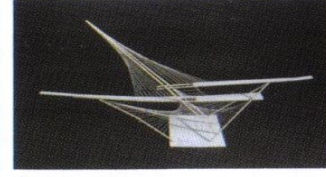
Le sol
TANGUY DESURMONT



Le toit
FLORENT LEVEQUE



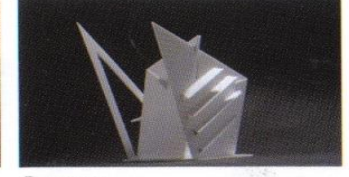
Le toit
ANTONIN GOSSE



La structure
PAVIN CHANTEAU



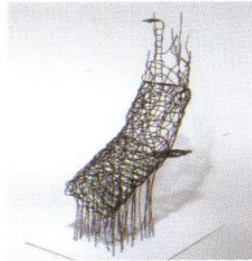
La fenêtre
NICOLAS DELMAS



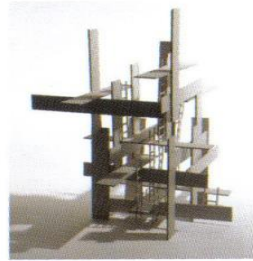
Le mur
EMMANUELLE EON



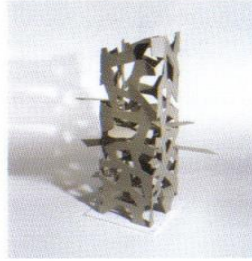
La structure
DIMITRI VRAIN



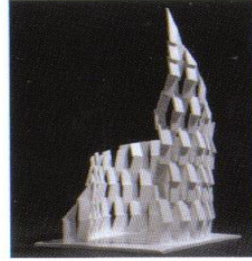
La structure
M. GUERILLOT



La structure
AIMIE FORTIN



La structure
SOPHIE GOUPILLE



Le mur
CAROLINE SLADEK



Le mur
T. DESURMONT



La structure
CHAIN MARINE

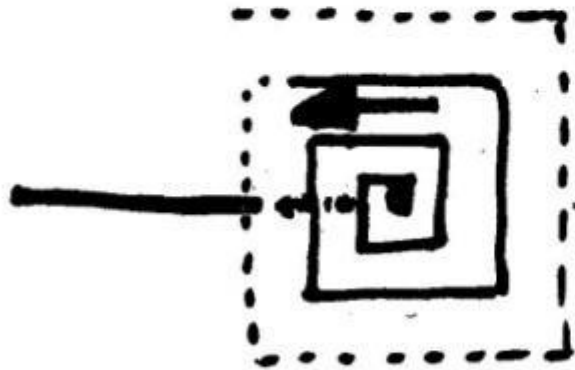
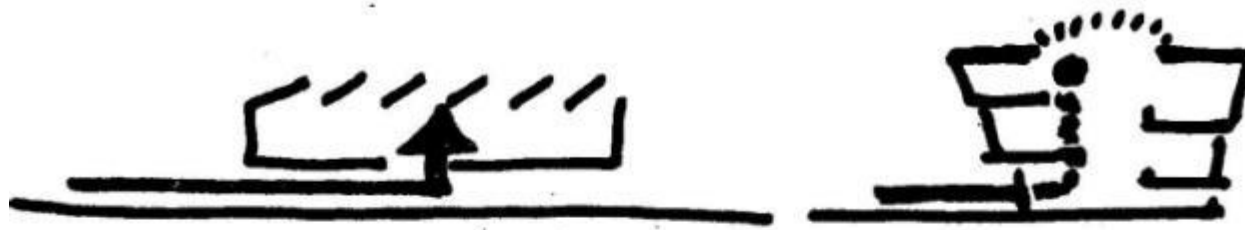


La structure
BENJAMIN ANCEL



La structure
ORIANE GALLIOT

... “la traducción del programa y su interpretación se convierten en disparadores de una secuencia de ideas arquitectónicas, que, acertadas o no, influyen sobre nuestros primeros diseños” (Solsona, J. 2001:72)



LE CORBUSIER



F. L. WRIGHT



Proy. Museo de
crecimiento ilimitado



Museo Guggenheim en
Nueva York

Personalidad creadora + Voluntad de hacer + Cultura disciplinar

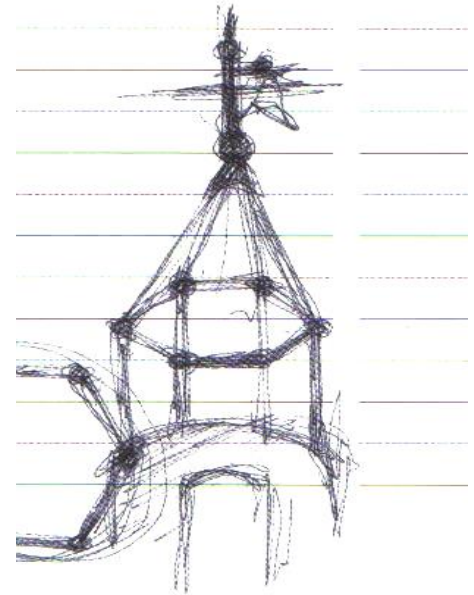
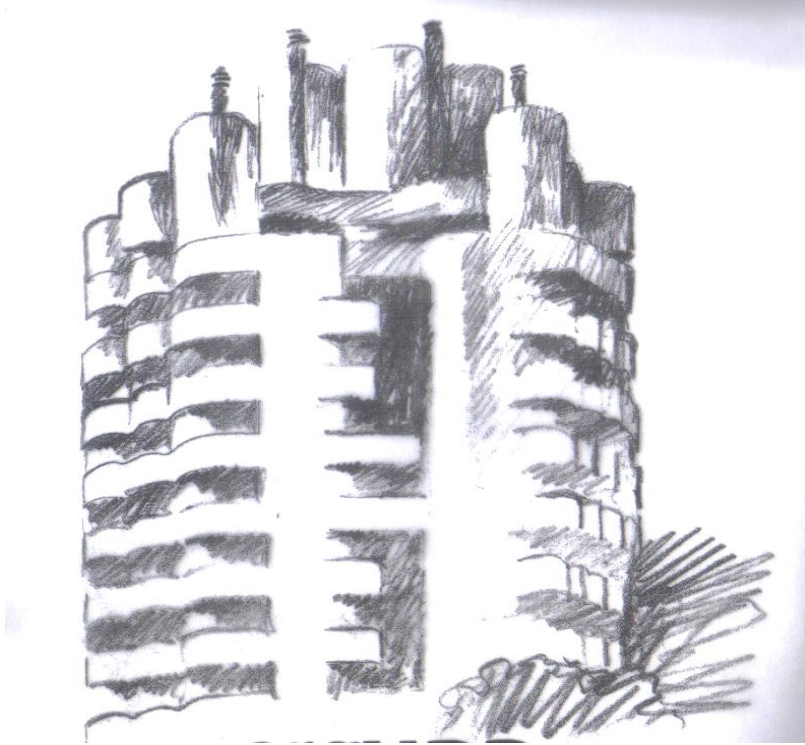
Primeras Ideas:

Al inicio del proyecto ayudan a definir el carácter que se le quiere dar a la intervención

Bocetos, maquetas, intercambios, medios para responder a las premisas de intervención



Edificio Calicanto Togo Diaz, Córdoba



De las PREMISAS a las IDEAS de partido

Los arquitectos llegan a hacerse una imagen visual de su proyecto, embrionaria e imprecisa en una fase temprana del proyecto.

Existe en la mente del proyectista, mucho antes que comiencen las elaboraciones en bocetos y maquetas.

Ese punto en el que comienza a surgir el diagrama inicial del proyecto (o del edificio) es el mas crucial y difícil, se denomina.

Partido: Idea de organización

A medida que se avanza en el proyecto, se va comprobando la validez de ese partido , que es sometido a un proceso de revisión continua.

Explicación fundada de las decisiones con relación al

LUGAR – TEMA - PROGRAMA – PROPÓSITO DEL EDIFICIO

UN CONCEPTO,
UN ARGUMENTO,
UN GUION,
UNA IDEA FUERZA.

1

SITIO / EMPLAZAMIENTO /
FORMA DEL EDIFICIO

2

IDEA GENERADORA /
PARTIDO

3

PROGRAMA / ESPACIOS
USOS

El guion hace que la arquitectura sea más que una organización aleatoria de ámbitos donde hermosos detalles se pierden si falta el guión.

Sin el guión los proyectos corren el riesgo de fracasar y convertirse en nada más que la suma de las partes.

Bjarke Ingels



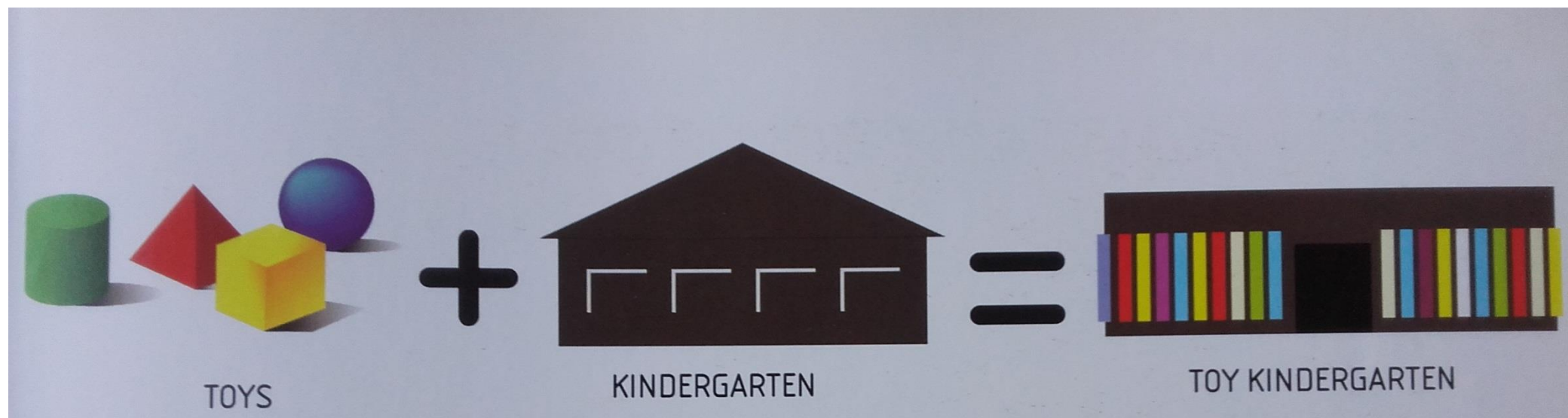
JURE KOTNIK - Jardín de Infantes Kekec

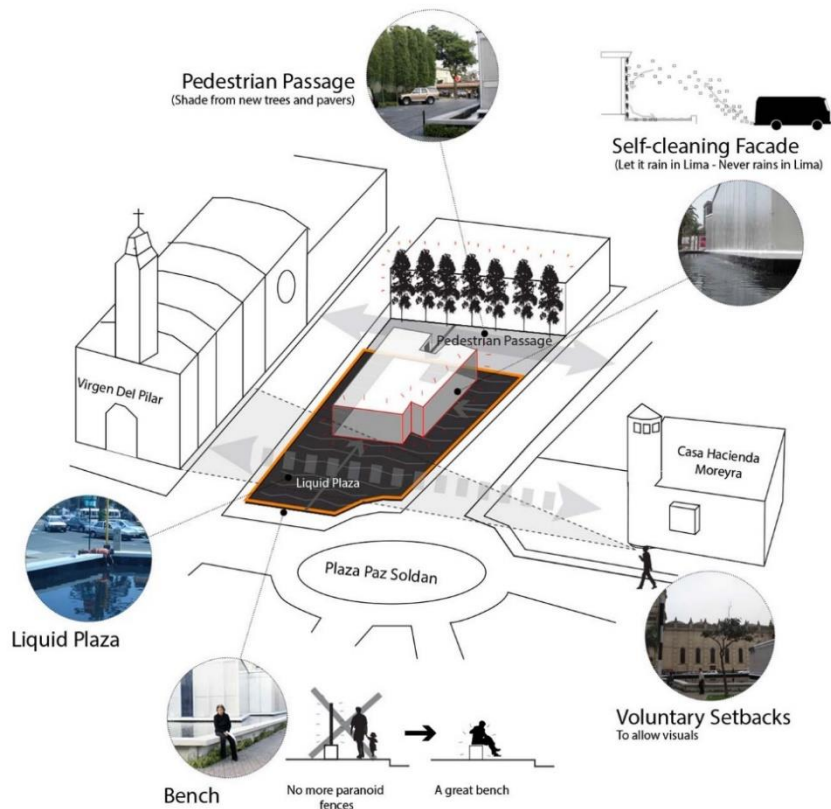
Año: 2010 / Superficie: 130 m² / Lugar: Liubliana, Eslovenia

página 11

www.jurekotnik.com/2012/08/prvi-post/

03





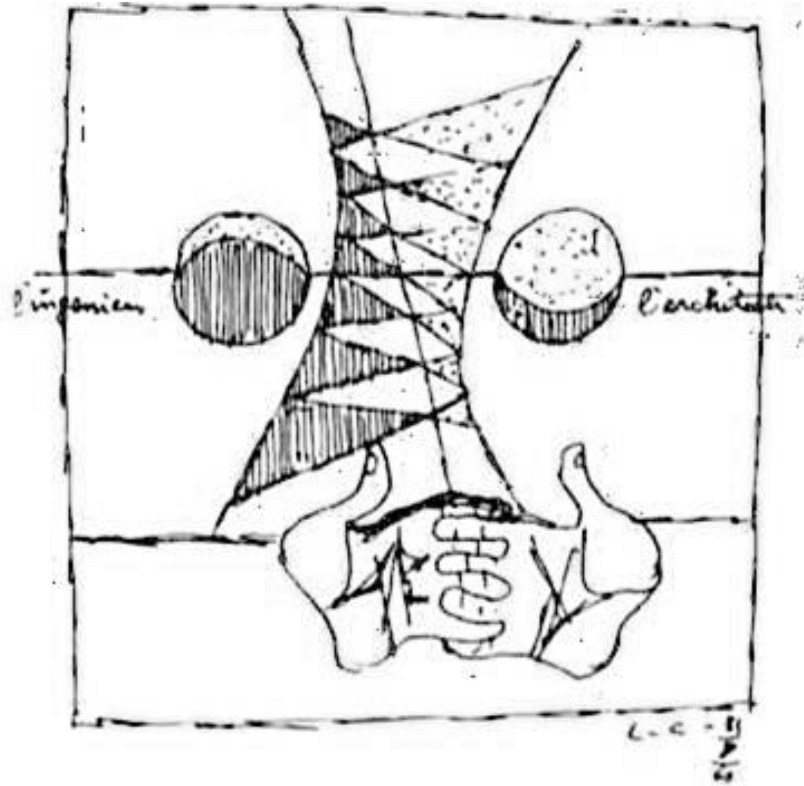
La **forma externa** está condicionada por las lógicas del lugar y del contexto que actúan de afuera hacia adentro, mientras que la **forma interna** está relacionada con el propósito y la esencia del edificio que actúan de adentro hacia afuera.



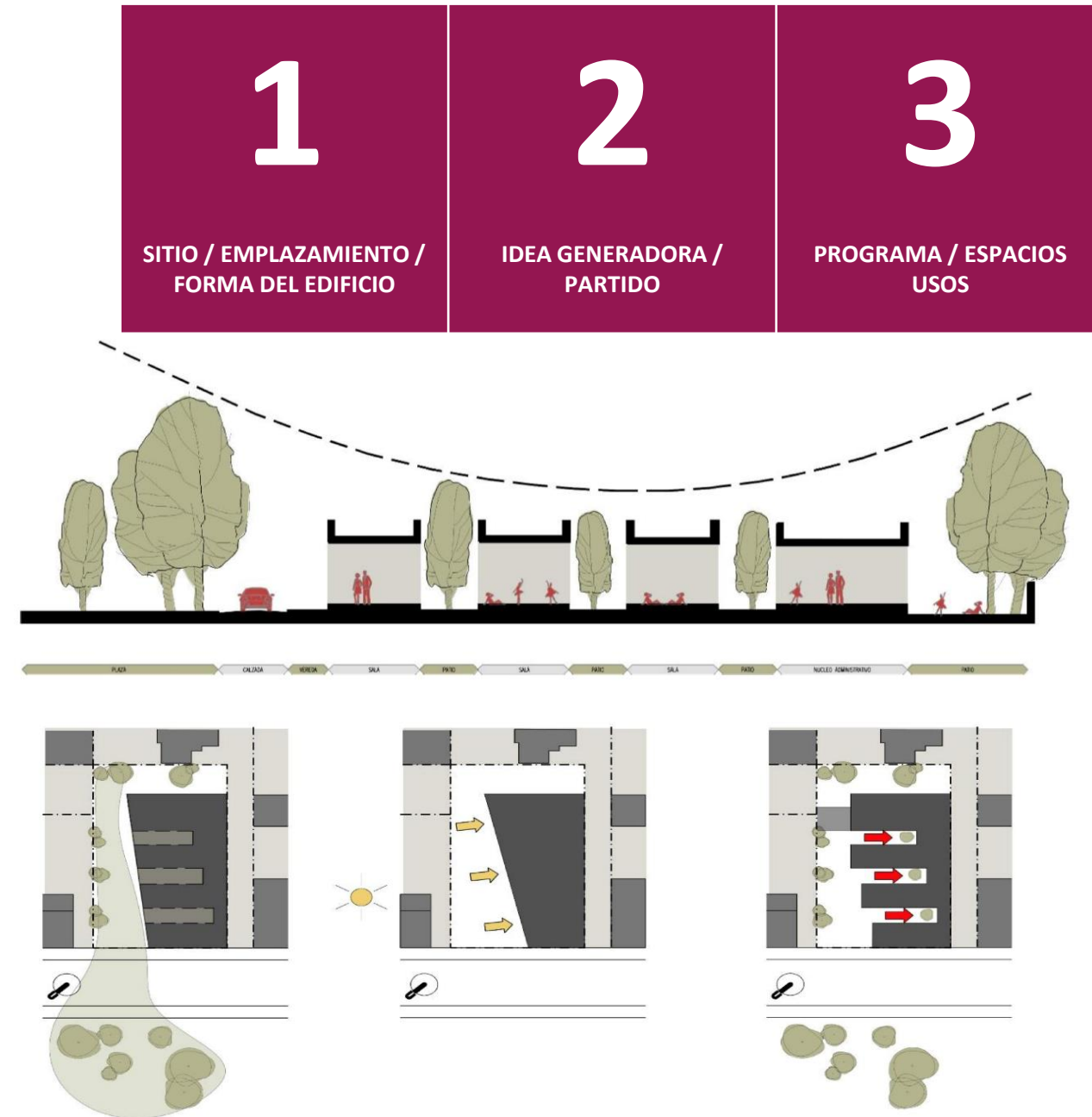
FORMA EXTERNA

CONDICIONANTES de sitio y contexto

INTERACCIÓN ENTRE TEMA Y LUGAR PROGRAMA Y SITIO

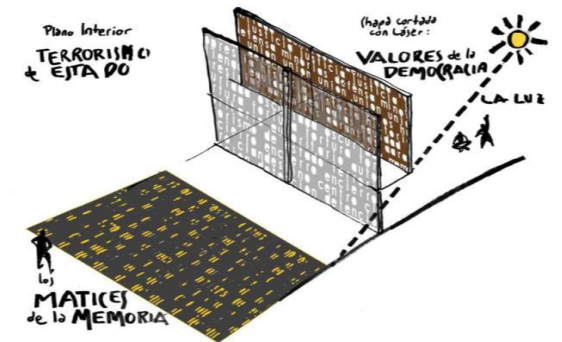
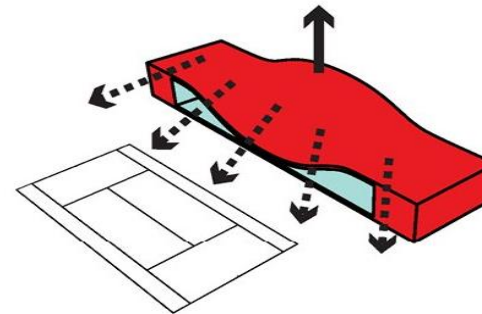
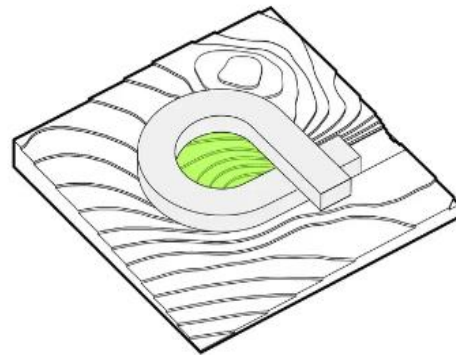
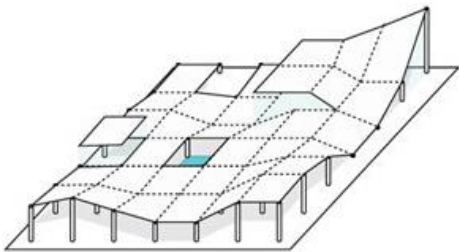
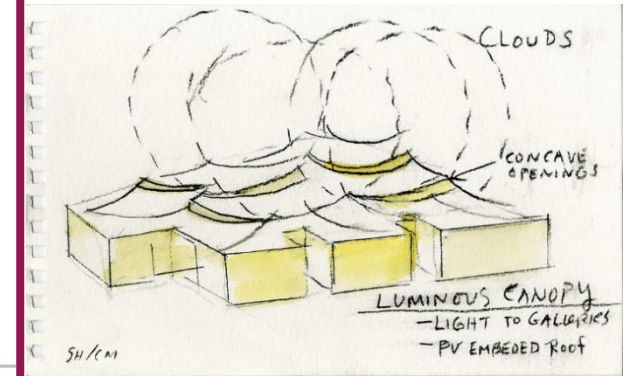
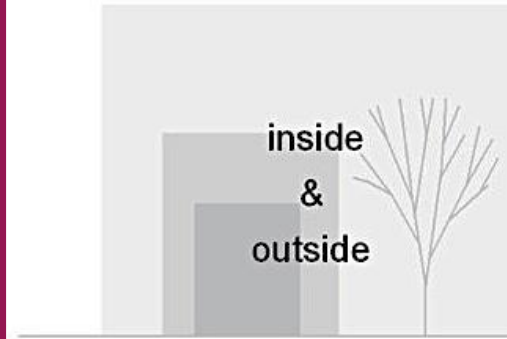
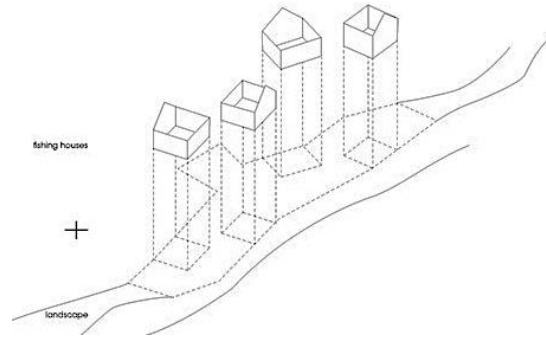
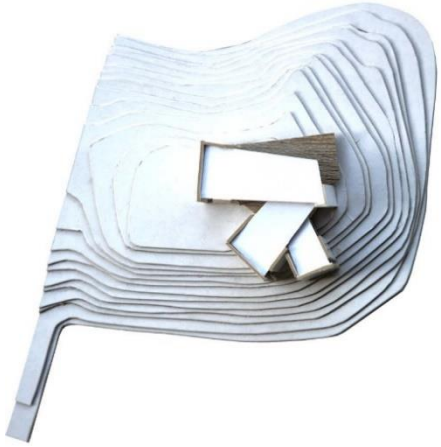


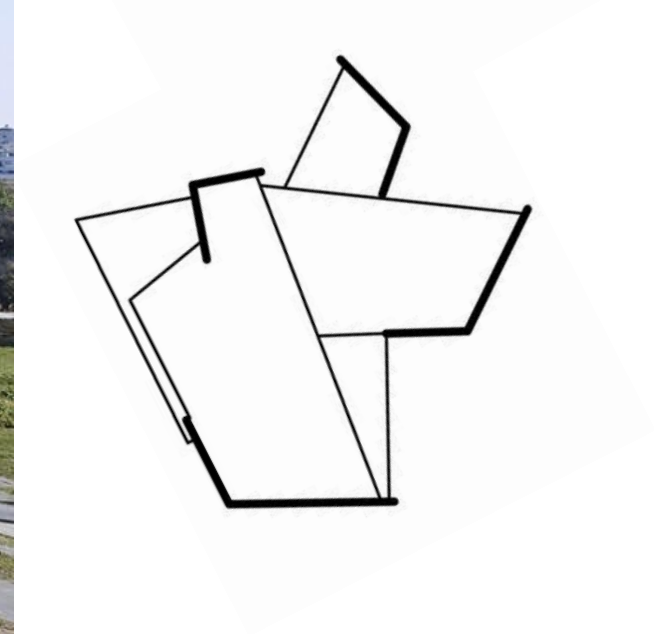
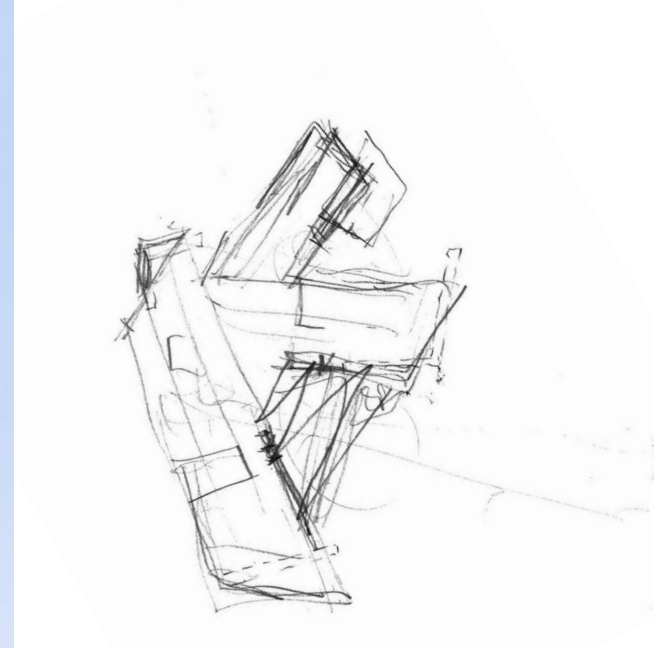
Ejemplos de primeras interpretaciones de una idea
Elaboraciones de los estudiantes sobre sus propias búsquedas



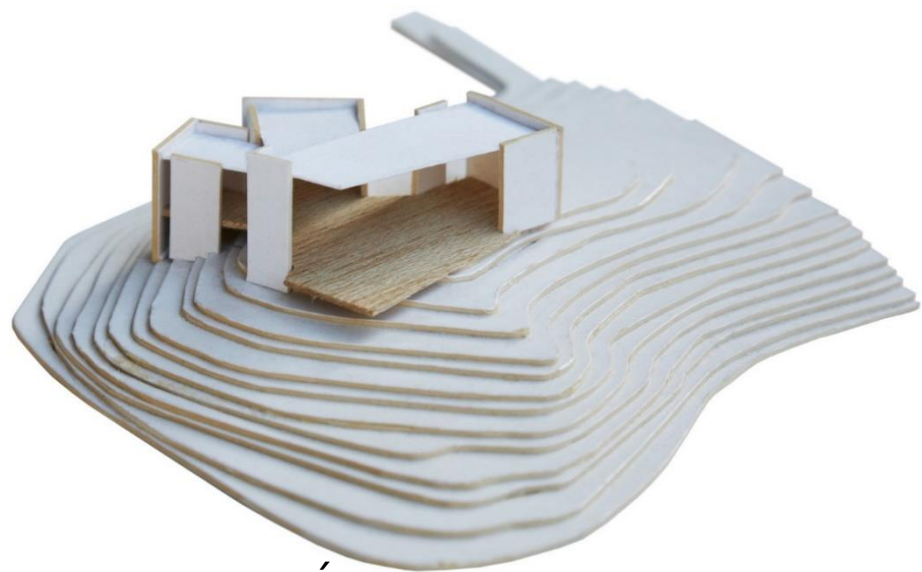
FORMA INTERNA Y FORMA EXTERNA

INTERACCIÓN ENTRE TEMA Y LUGAR · PROGRAMA Y SITIO

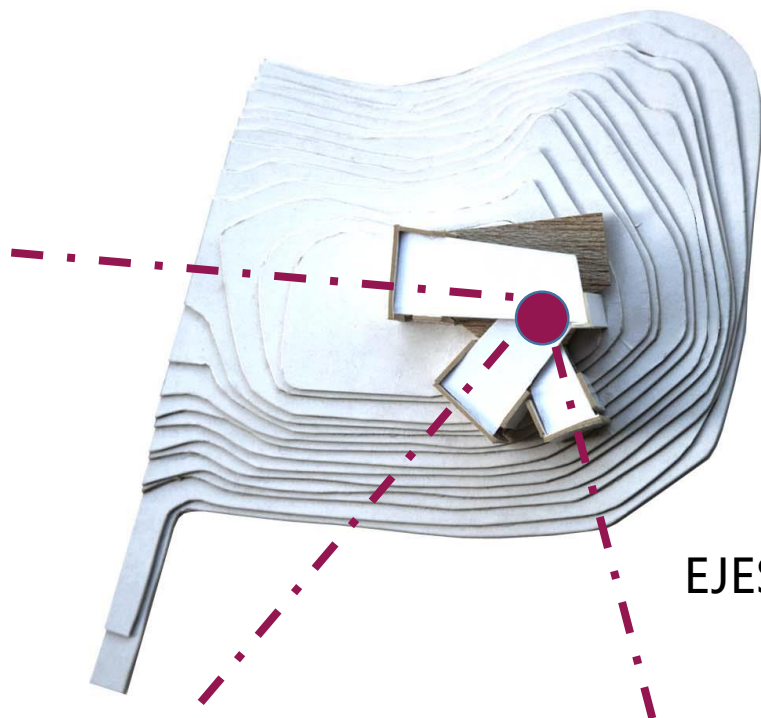




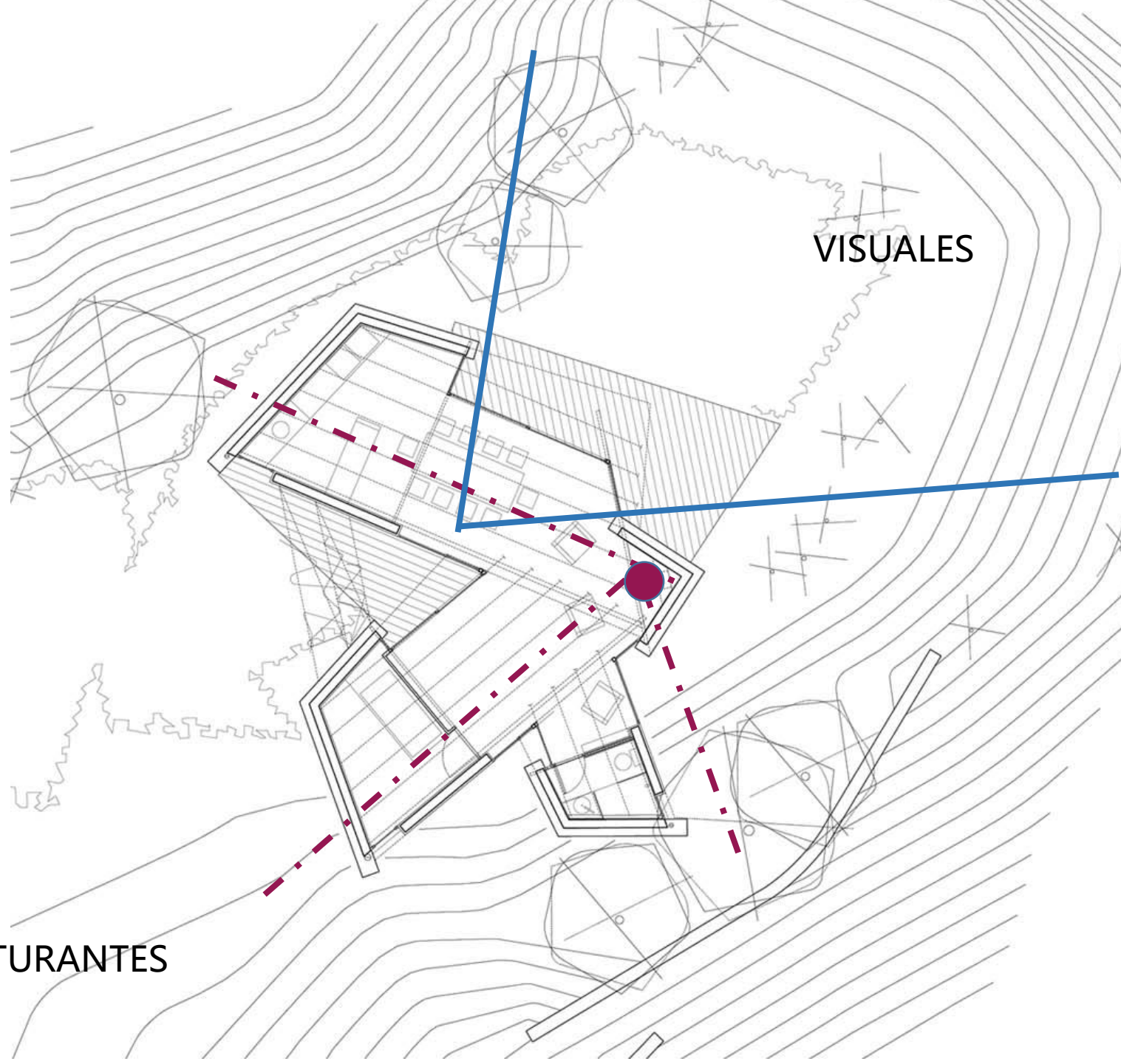
Pinós, C. (2011 – 2014)
Pabellón en Río Blanco, Guadalajara
México. 75 M2.



TOPOGRAFÍA

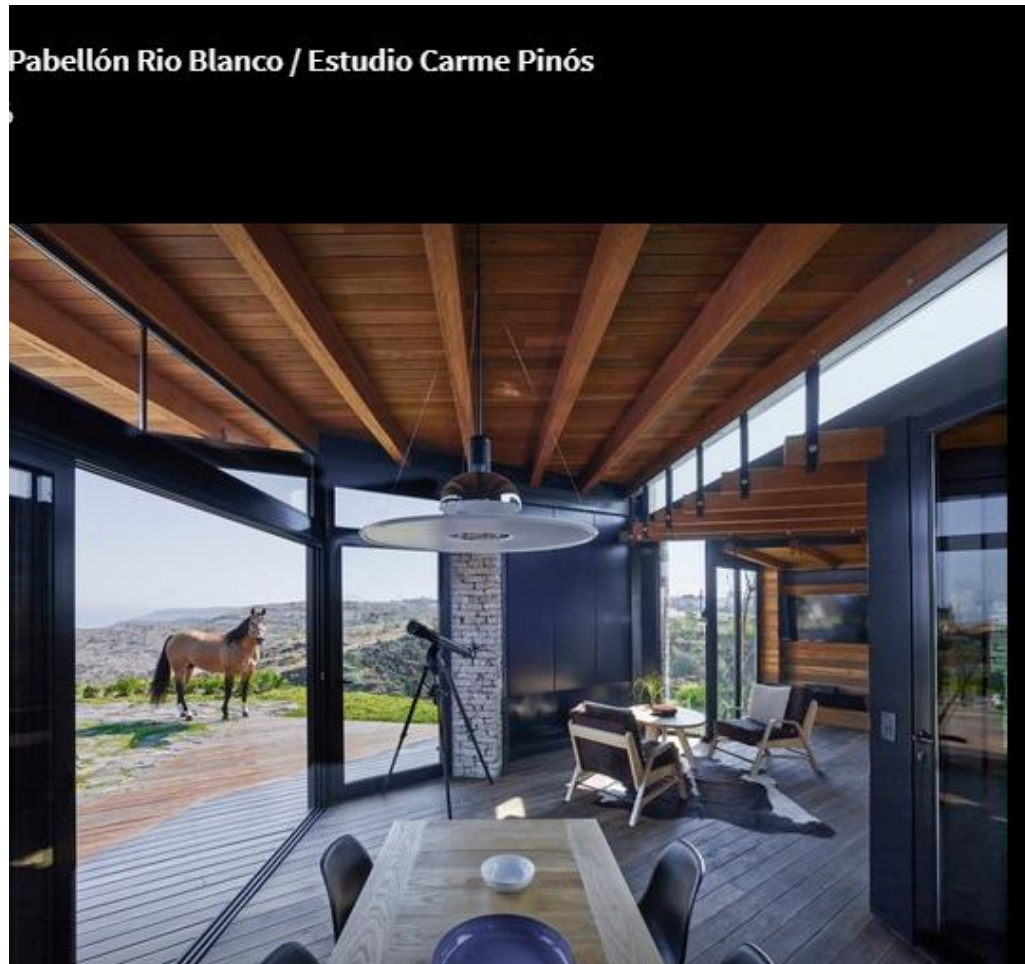


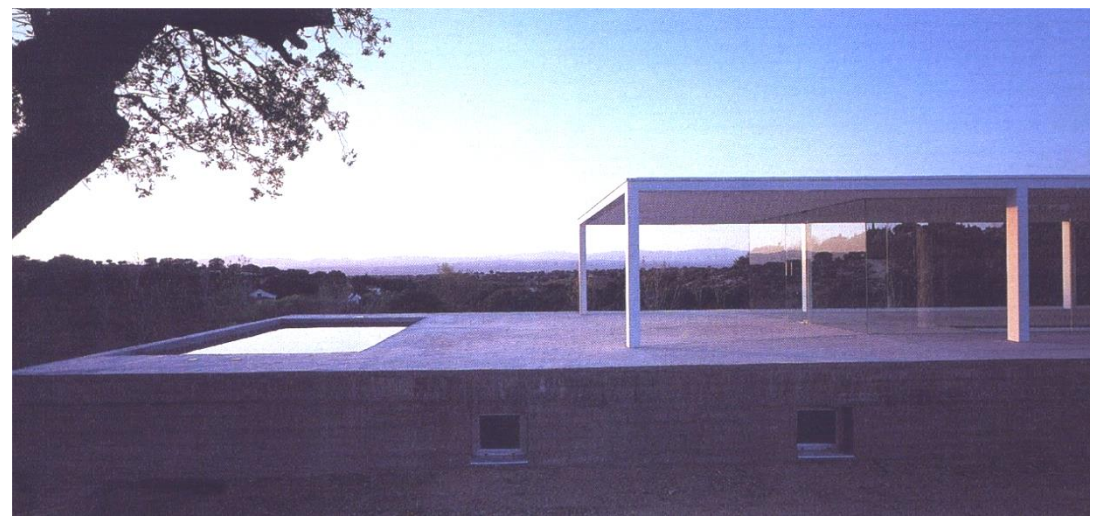
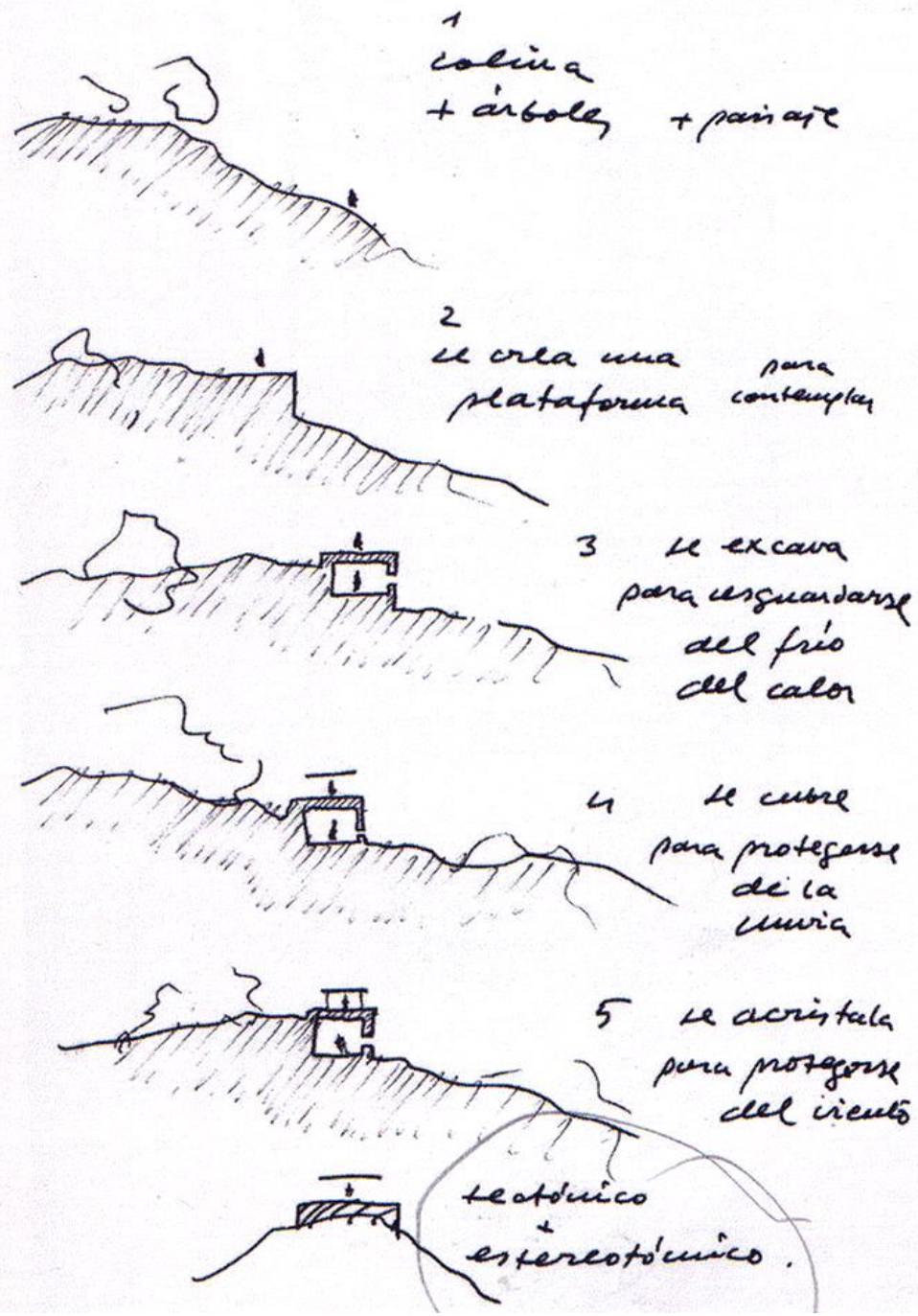
EJES ESTRUCTURANTES



VISUALES

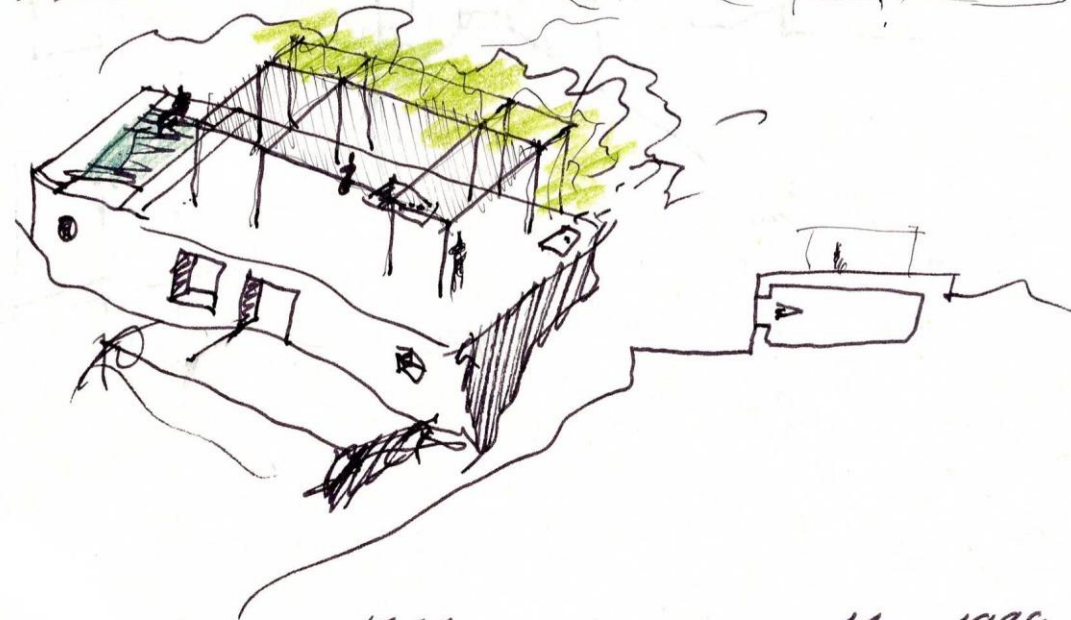
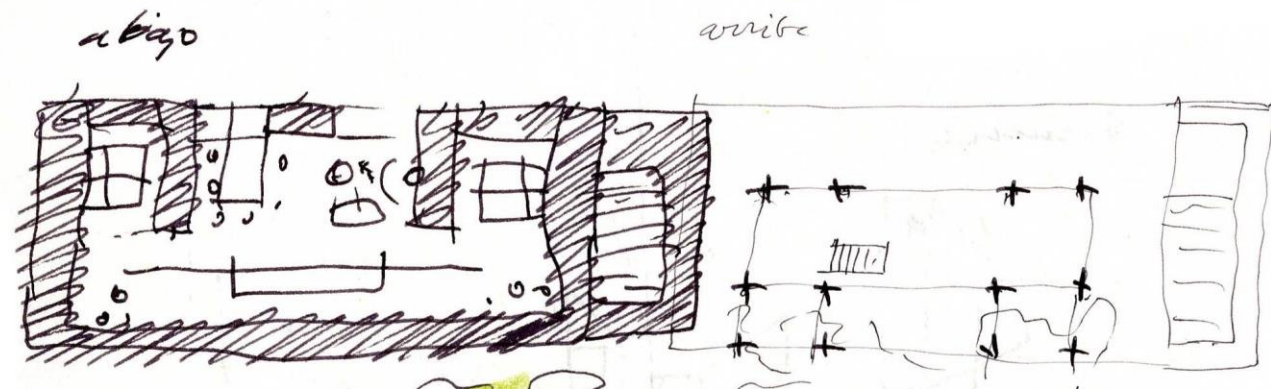
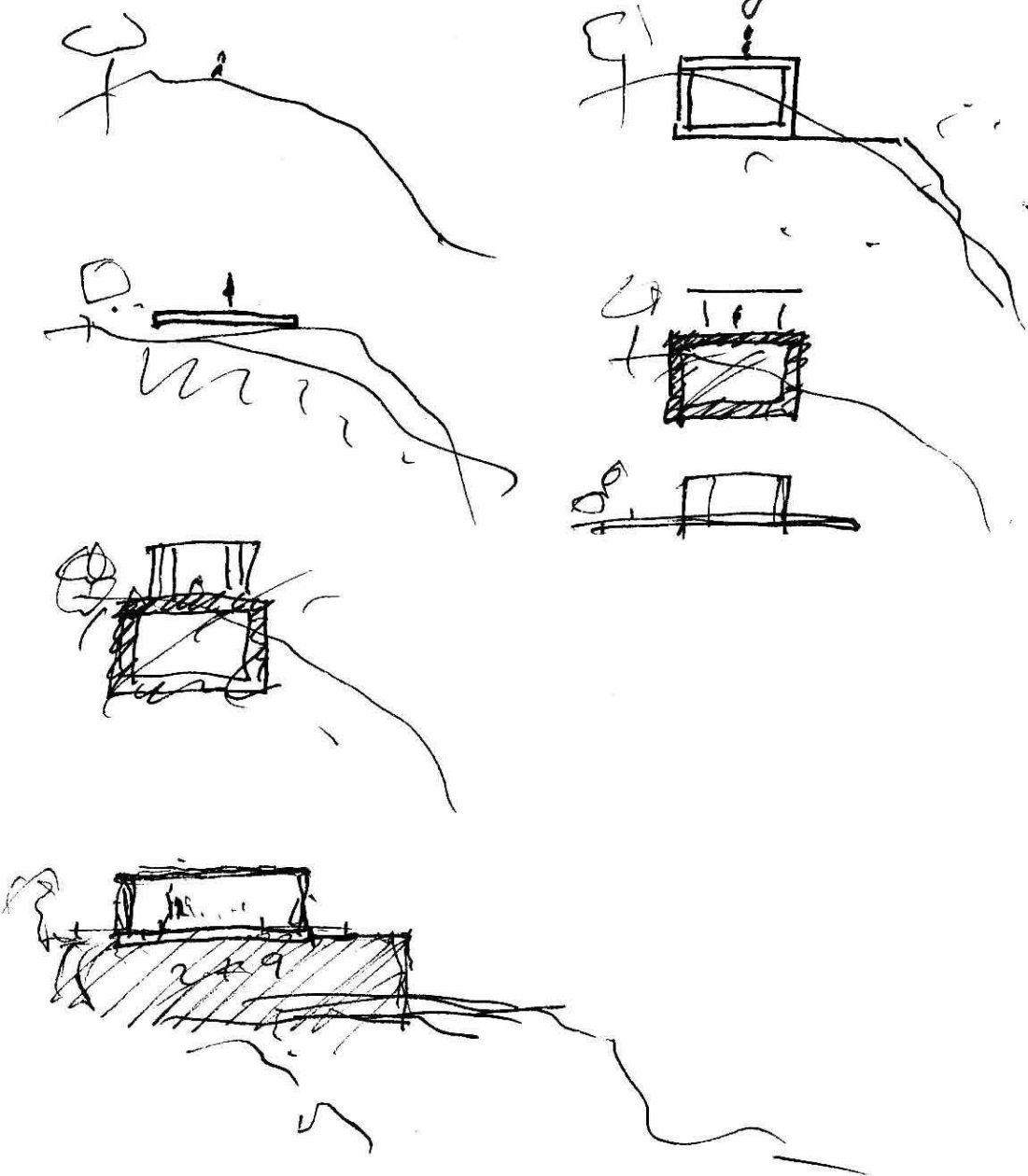
Pequeño pabellón de descanso está situado en un lugar con unas vistas espectaculares del barranco del Río Dulce, en la ciudad mexicana de [Guadalajara](#), junto a unas cuadras y un campo de prácticas de equitación.





CAMPO BAEZA, Alberto (2000) Casa de Blas, Madrid. España

DE BLAS HOUSE August 2002

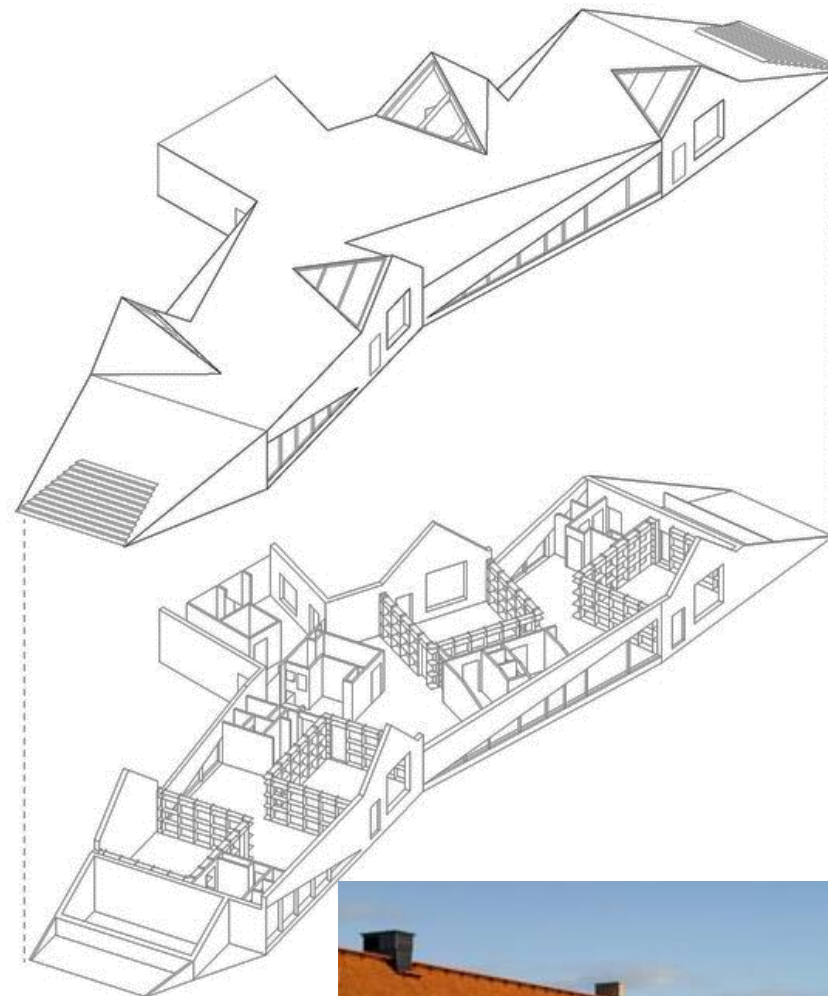
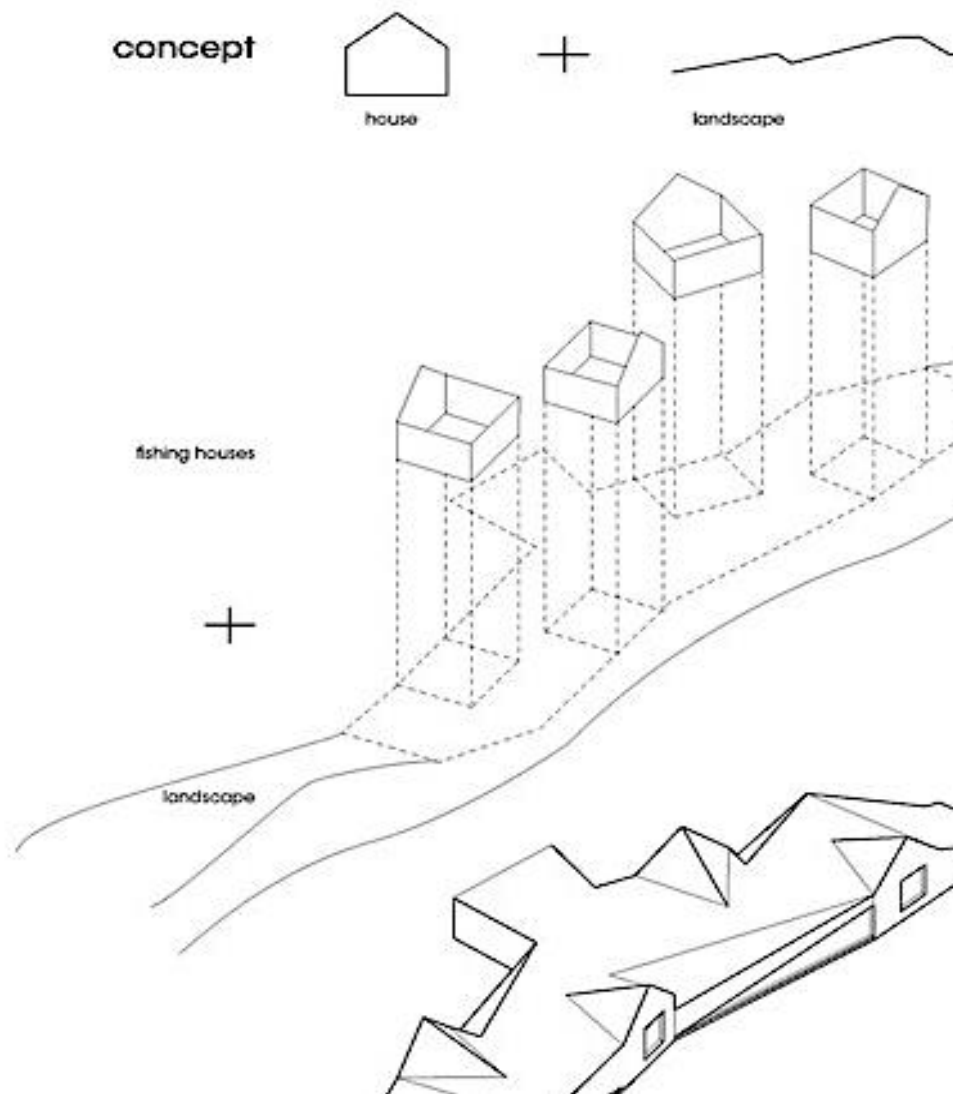


NY - January 11 1999.

esta casa será una casa casa casa. "arquetípica"



Mandrup, D. (2014) *Jardín maternal*. Råå, Suecia.

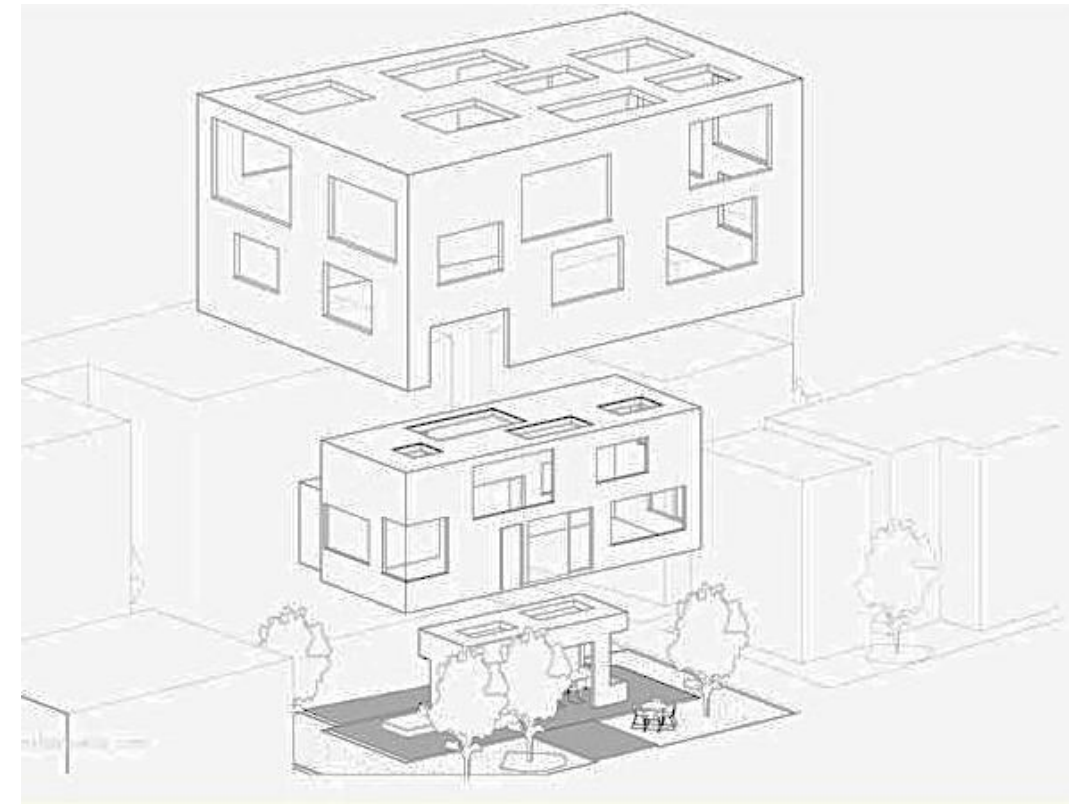
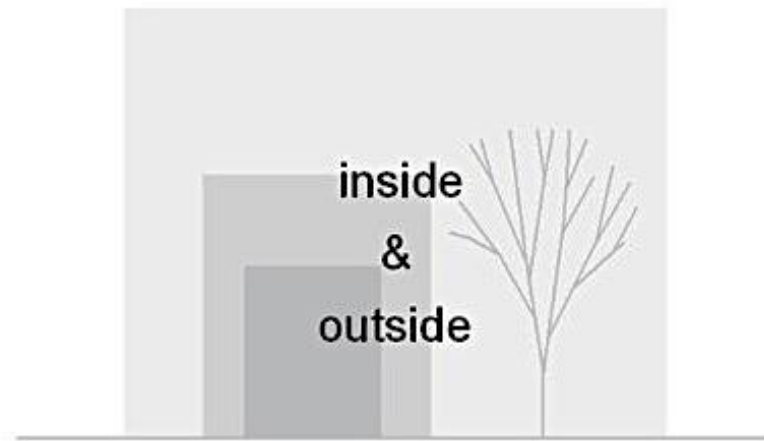
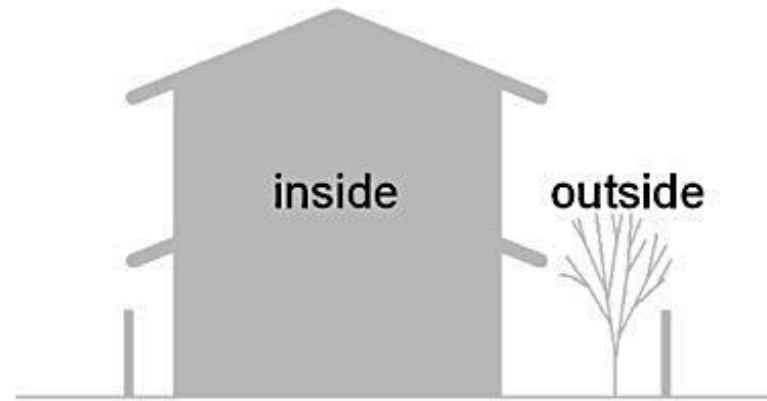


El propósito de la arquitectura es trascender los aspectos técnicos, económicos y funcionales para insertarse en el lugar. Debe haber un mensaje subyacente.

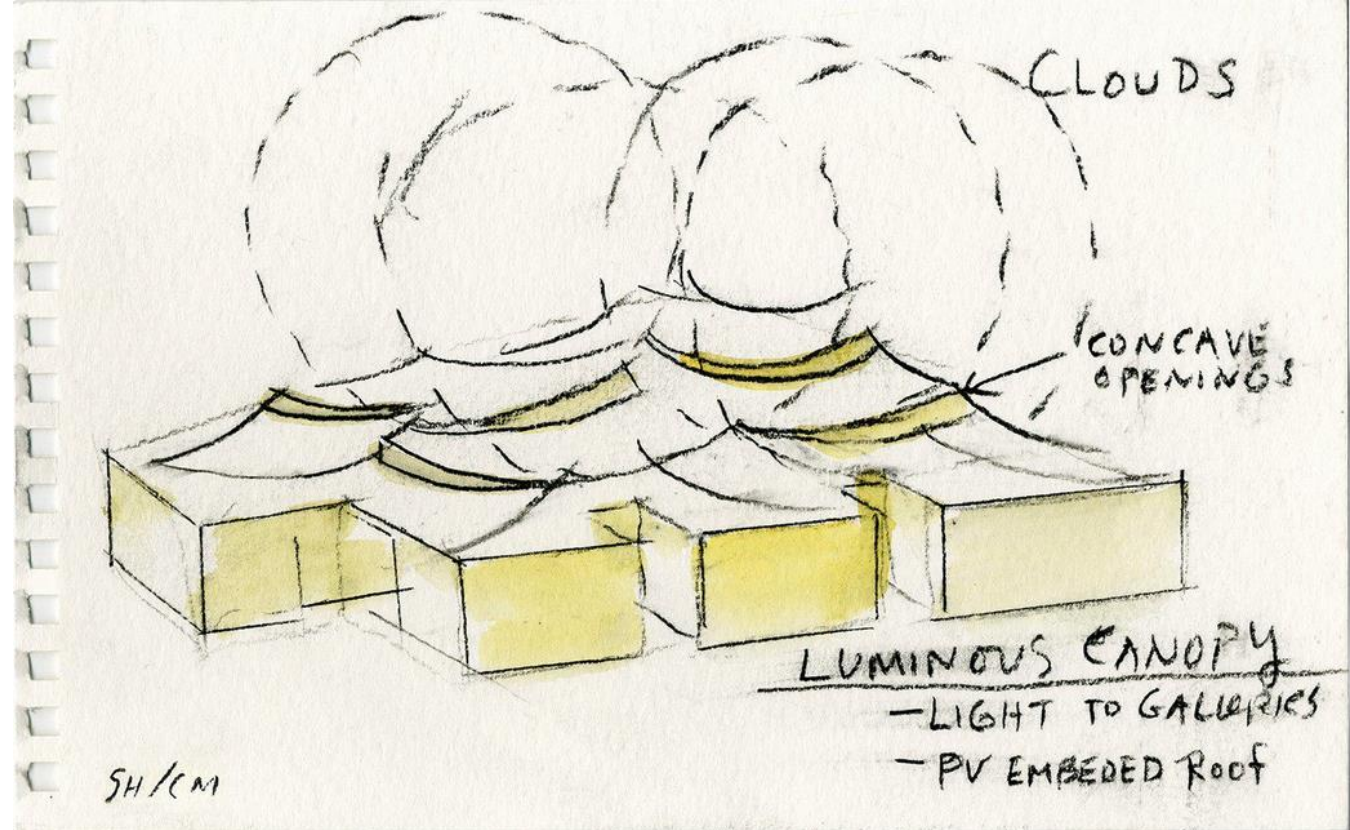
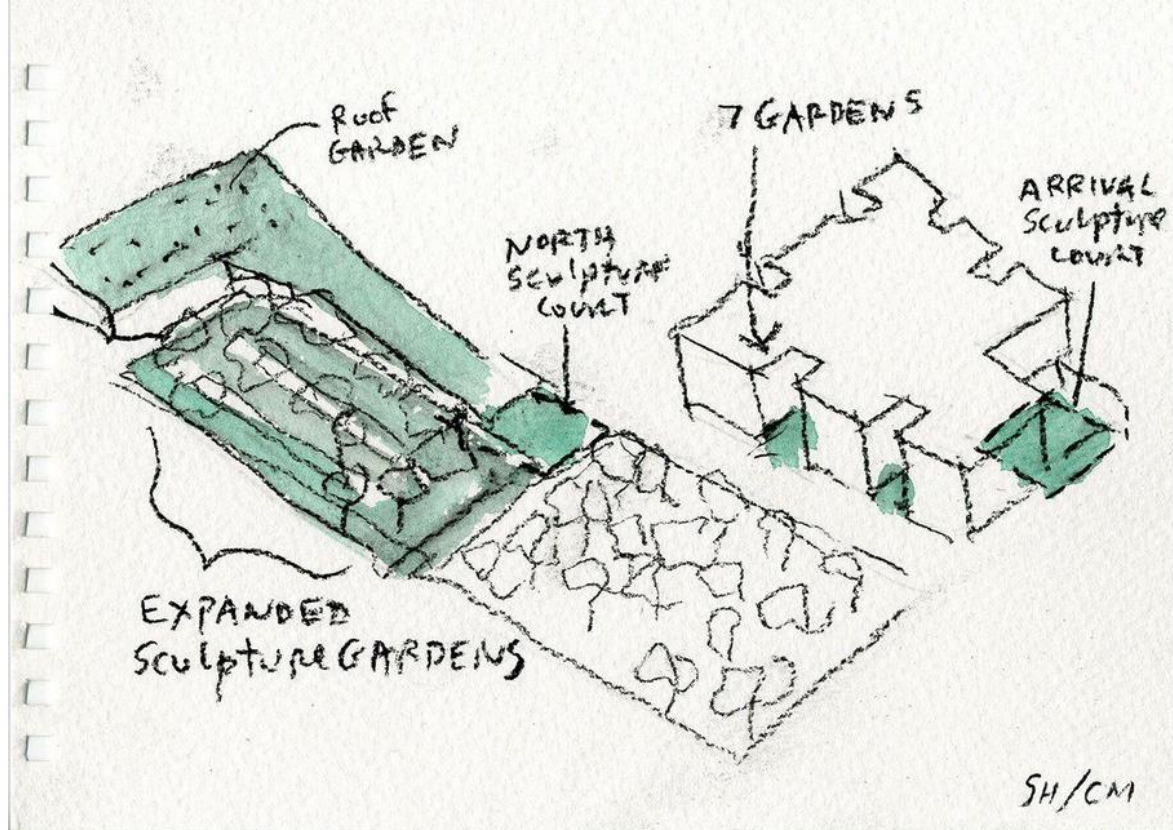




FUJIMOTO, S (2007) CASA N. <https://espores.org/es/es-ocio-verde/entre-la-arquitectura-y-el-paisaje/>



CONCEPTO: «difuminar las fronteras entre lo público y lo privado, entre el adentro y el afuera» Sou Fujimoto



ESTRATEGIAS:

ENTORNO: complementariedad e integración

POROSIDAD: jardines porosos de uso social

ILUMINACIÓN: edificio luminoso

CIRCULACION: fluidez

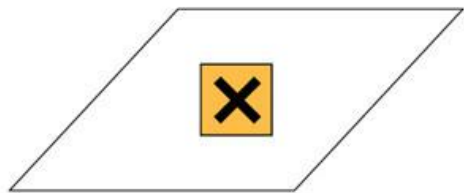
Holl, Steven (2020) *Museo de Bellas Artes*. <https://www.stevenholl.com/project/museum-of-fine-arts-houston/>



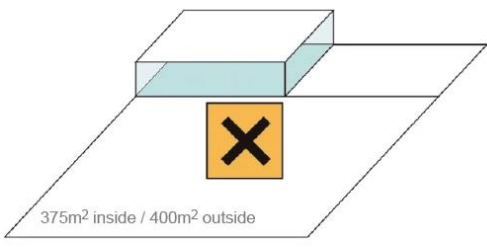


BIG (2003) *Club náutico de la juventud*. <https://big.dk/projects/maritime-youth-house-2123>

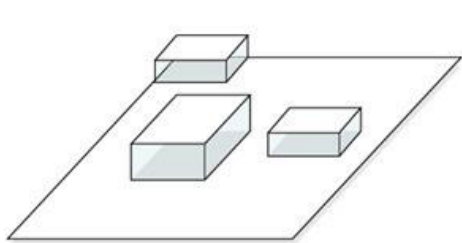




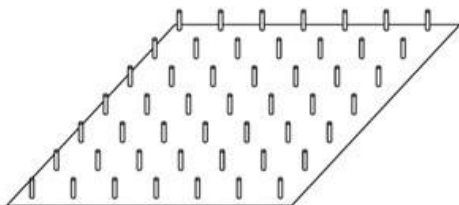
SITIO CONTAMINADO



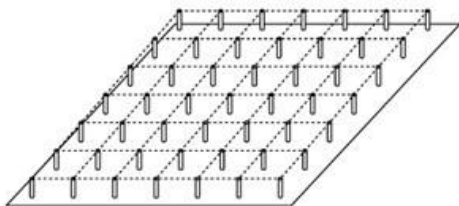
PROGRAMA SITUADO.



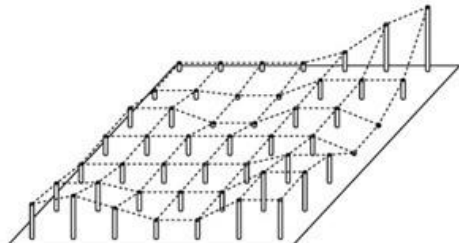
PROGRAMA DESAGREGADO.
VEGETACIÓN



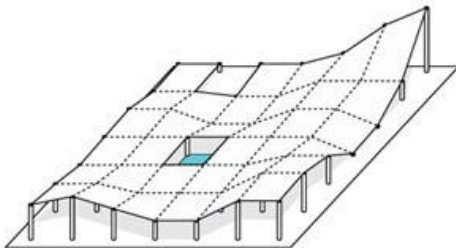
ESTRUCTURA



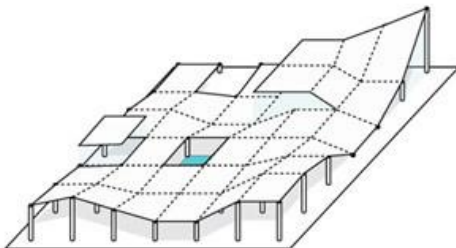
ESTRUCTURA VIGAS
EXT



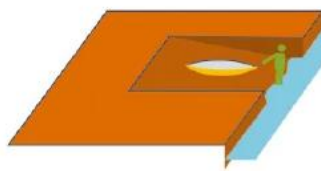
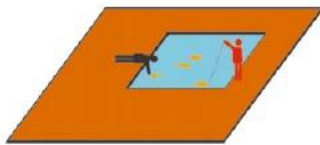
CREAR TOPOGRAFÍA



VENTILACIÓN



INTEGRACION INT/



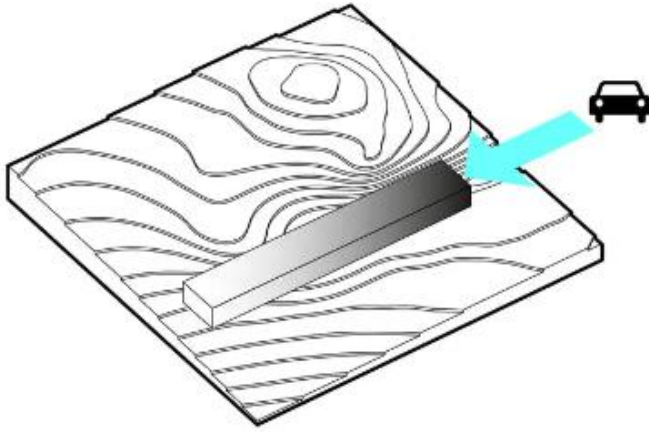
ACTIVIDADES AL AIRE LIBRE

BIG presenta una casa en forma de "caracol" diseñada para un coleccionista de coches...

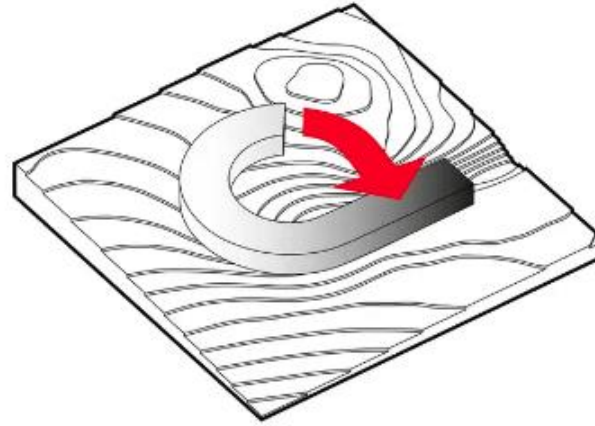


BIG (2022) *VILLA GUG*

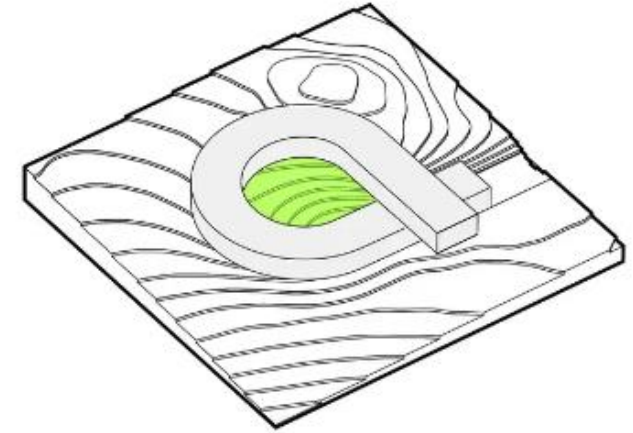
INTERACCIÓN: TEMA Y LUGAR / PROGRAMA Y SITIO



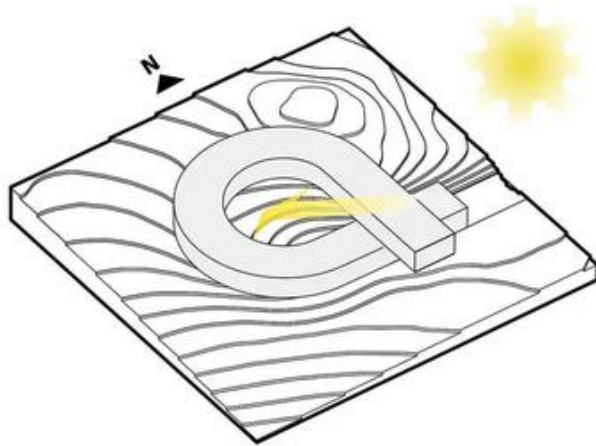
ACCESIBILIDAD



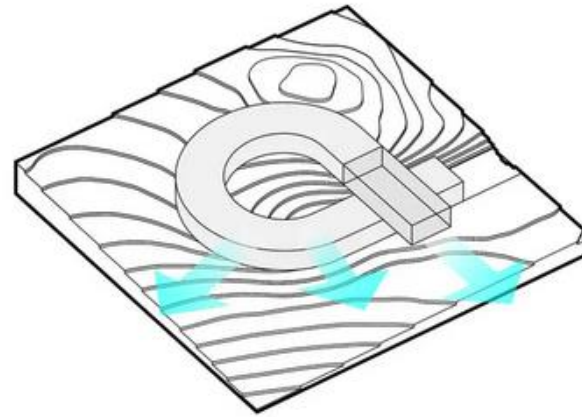
TOPOGRAFÍA



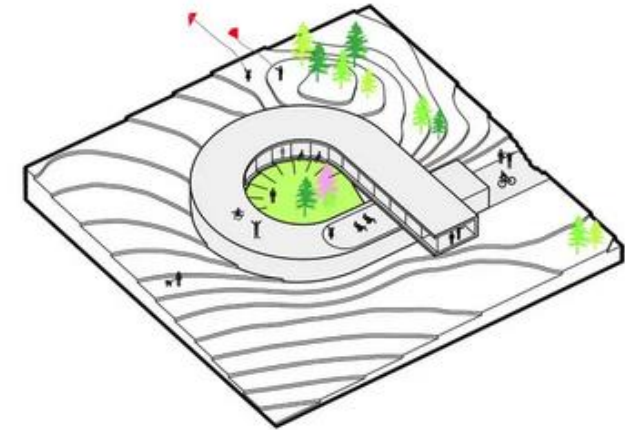
TIPOLOGÍA



ASOLEAMIENTO



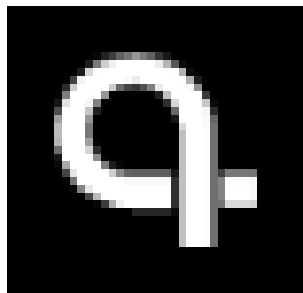
VISUALES



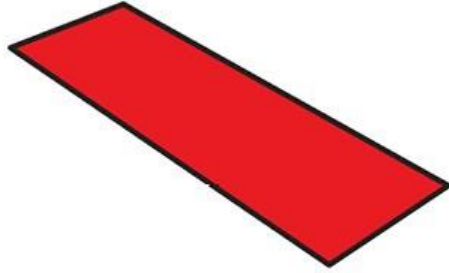
USOS



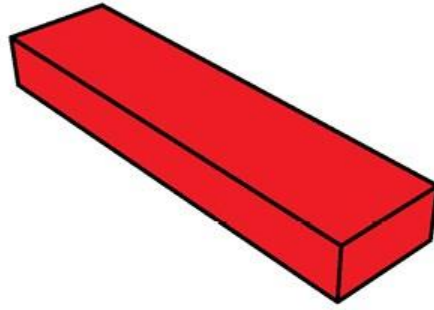
BIG (2022) *VILLA GUG*. <https://big.dk/projects/villa-gug-2994>



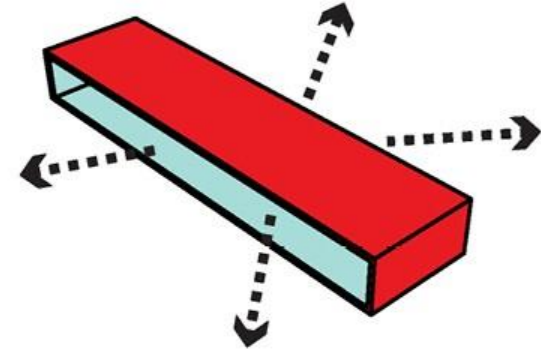
INTERACCIÓN: TEMA Y LUGAR / PROGRAMA Y SITIO



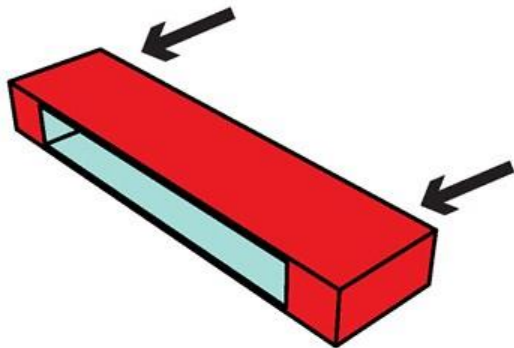
SITIO



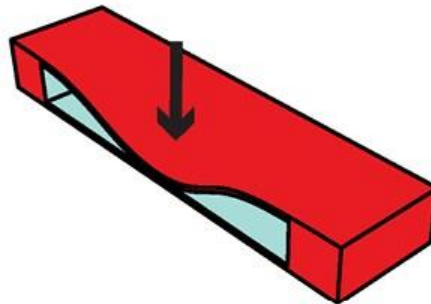
VOLUMEN PROGRAMA



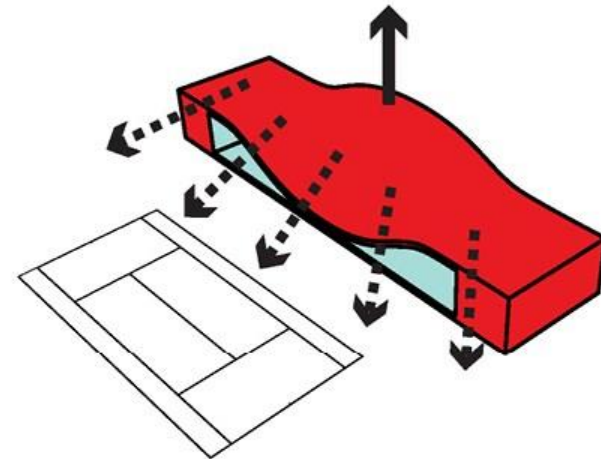
VISUALES



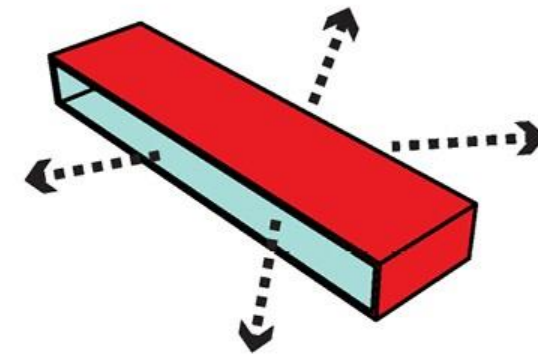
PROGRAMA USOS.



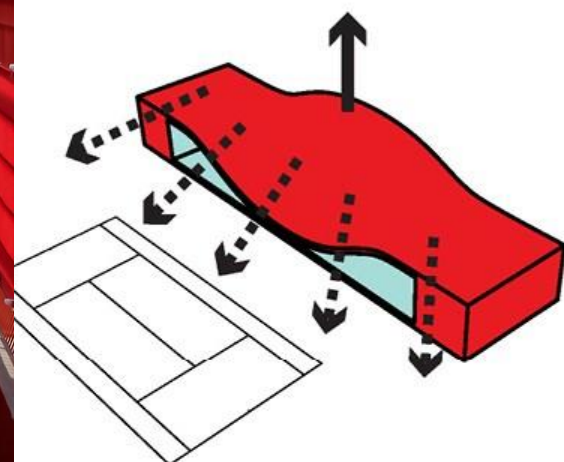
PROGRAMA ACTIVIDADES



VISUALES

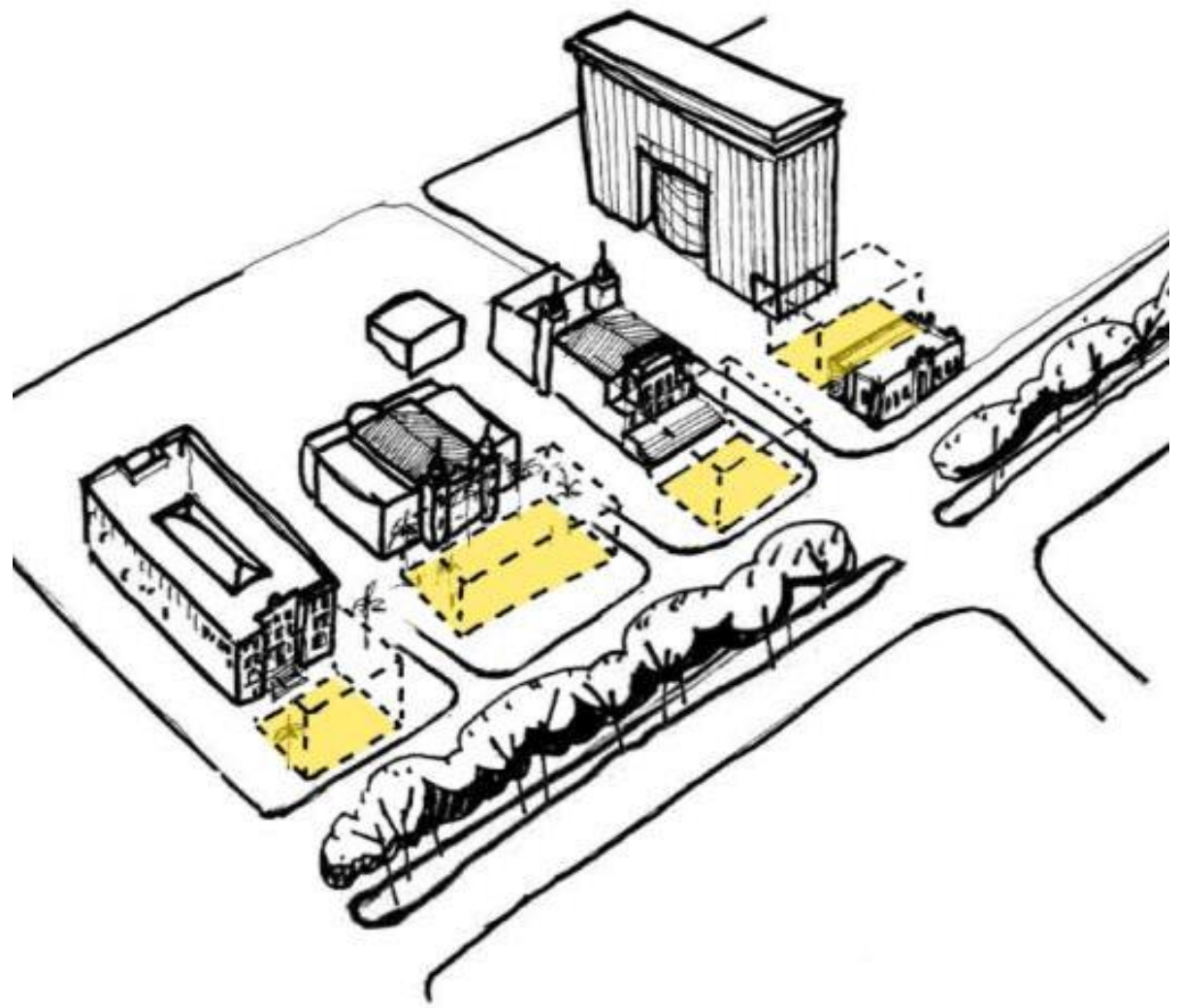


STEP 3: OPEN FOR VIEWS



STEP 6: LIFT FOR BETTER VIEWS

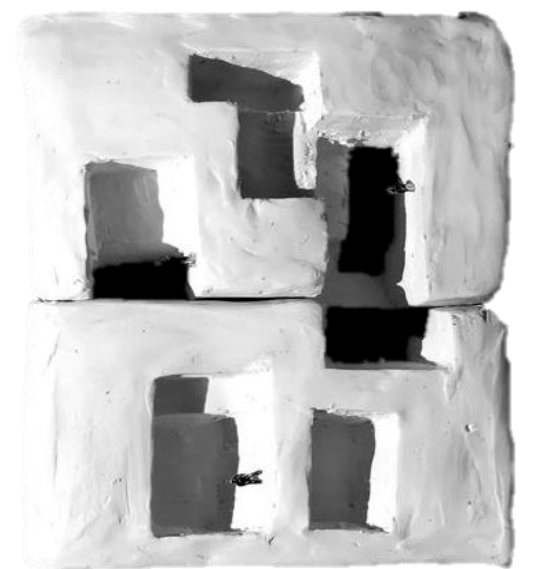
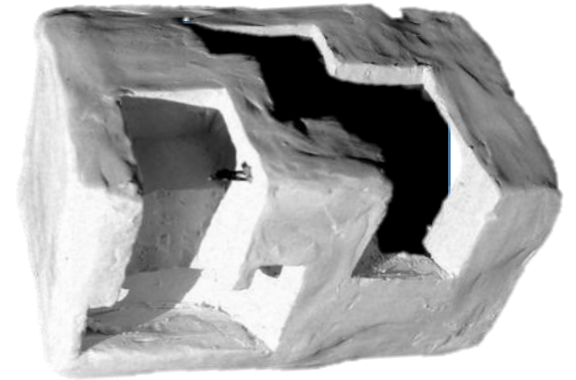
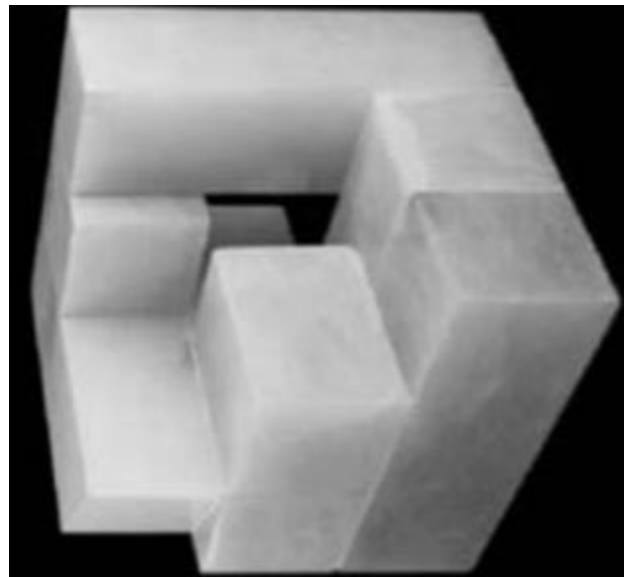
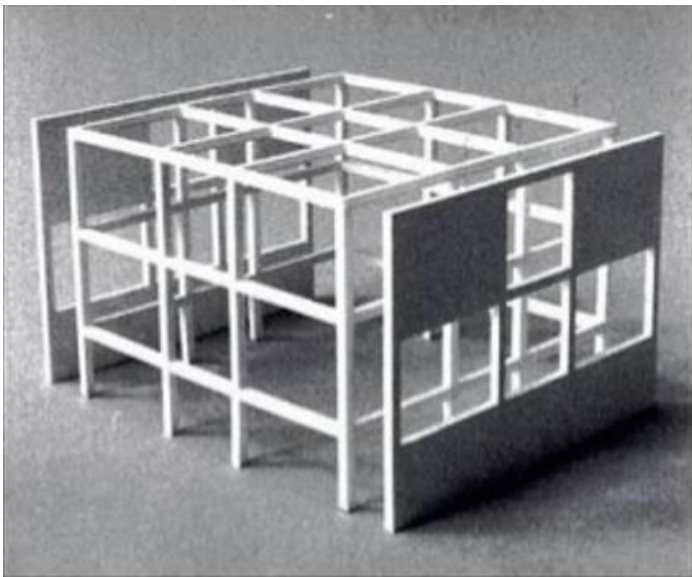
MVRDV (2017) *THE COUCH*. <https://www.mvrdv.com/projects/30/the-couch>



Marcelino, Berzero, Gutierrez (2015) *Espacio de la Memoria*.
<https://arqa.com/arquitectura/sustentable/espacio-de-la-memoria-tucuman.html>

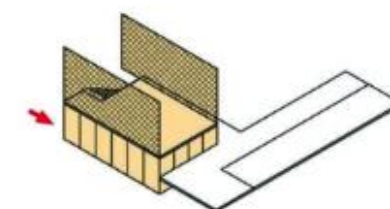
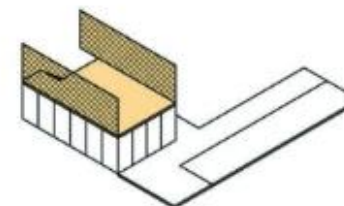
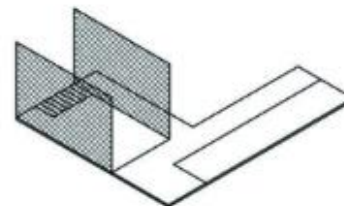
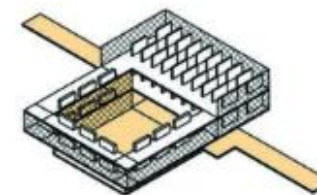
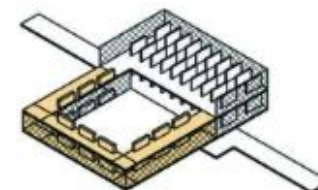
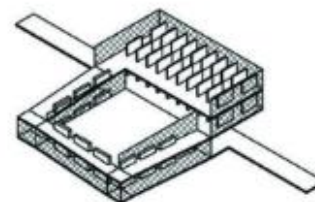
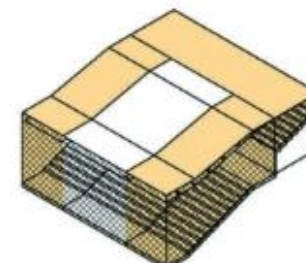
FORMALIZAR

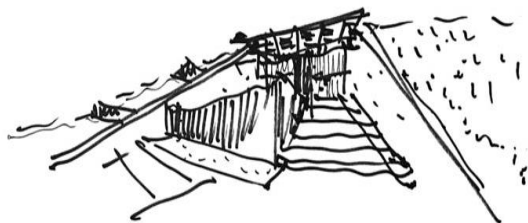
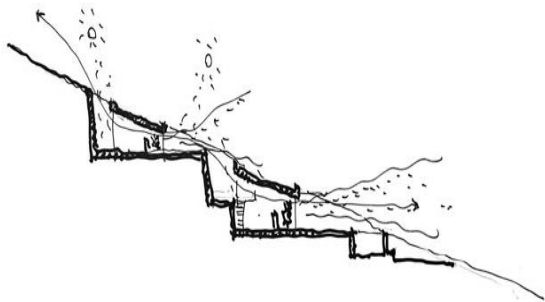
Tectónico/Esterotómico



FORMALIZAR

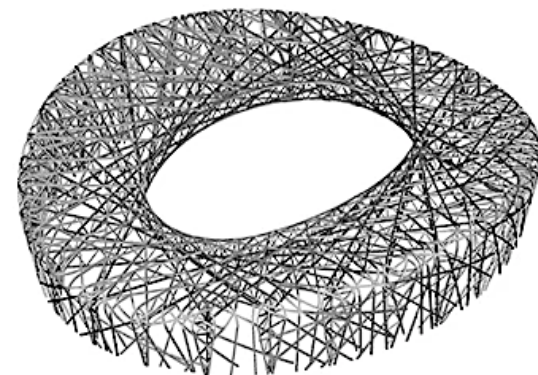
Sitio/Lugar/Condicionantes





FORMALIZAR

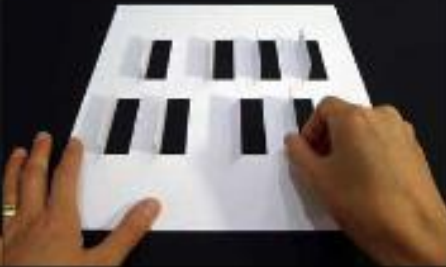
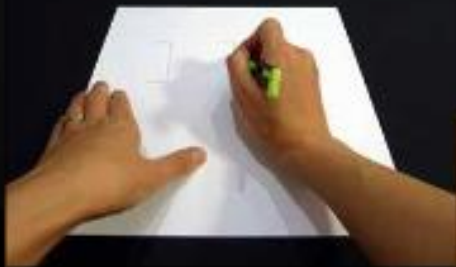
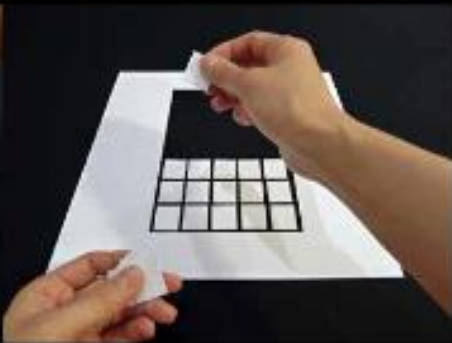
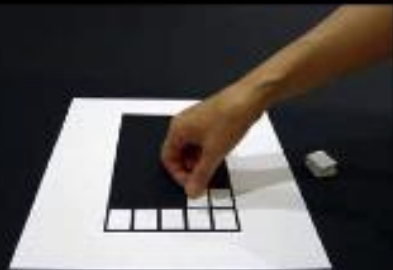
Metáforas del habitar



FORMALIZAR

Maquetas conceptuales

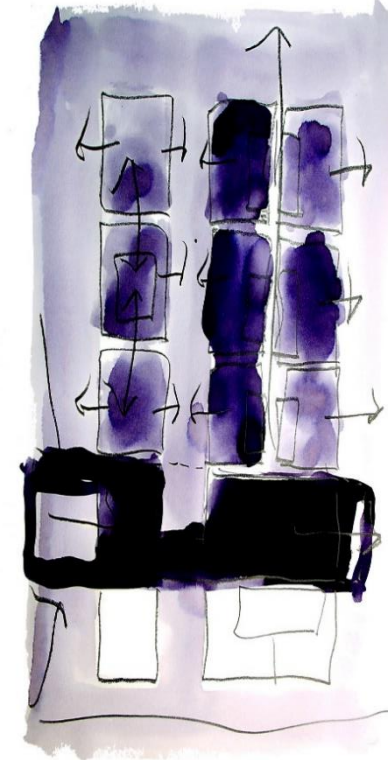
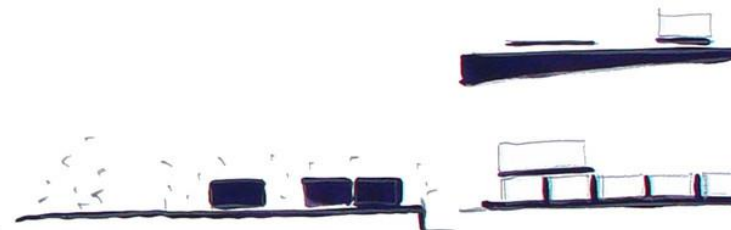
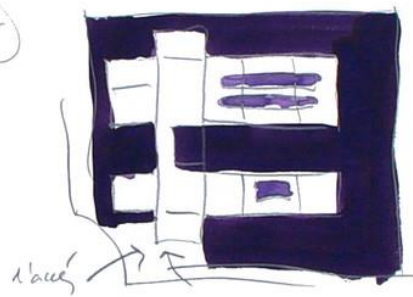
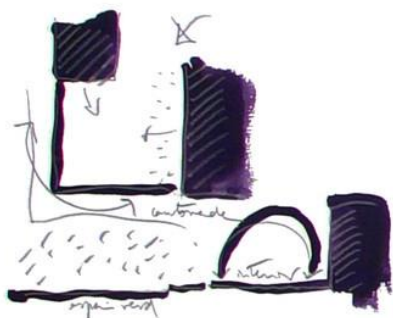
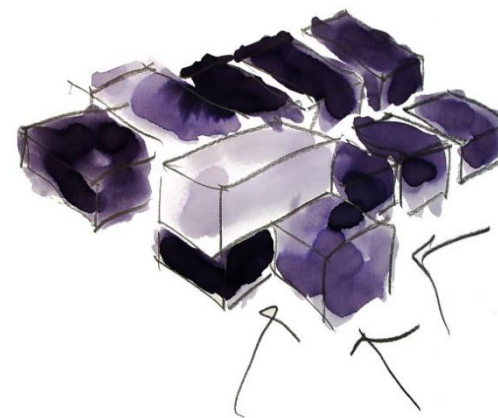
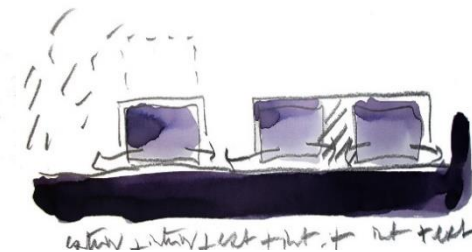
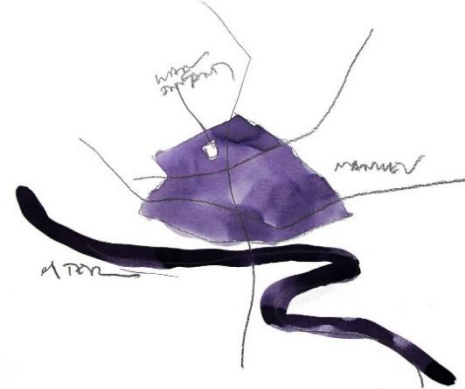
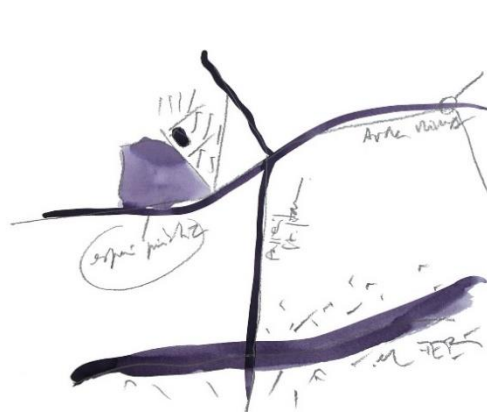






FORMALIZAR

Gráficos conceptuales

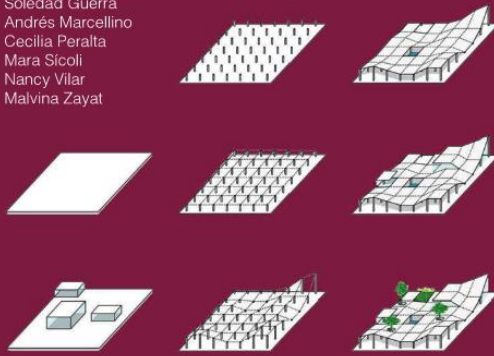


EL CATÁLOGO

DETECTAR LAS VARIABLES DEL PROCESO
PROYECTUAL A PARTIR DEL ESTUDIO DE
OBRAS DE ARQUITECTURA

Universidad Nacional de Córdoba
Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño
Cátedra Arquitectura 1B

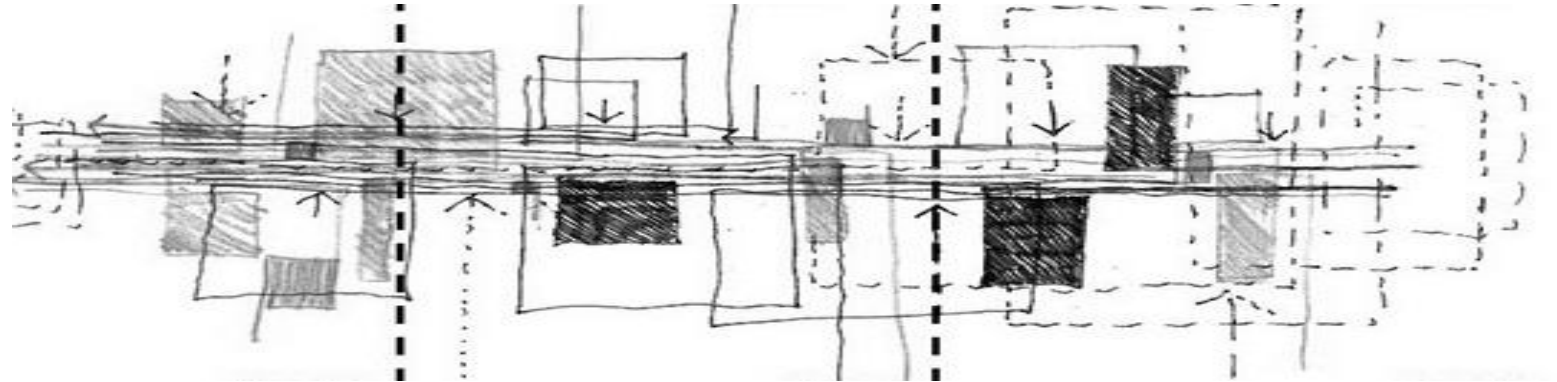
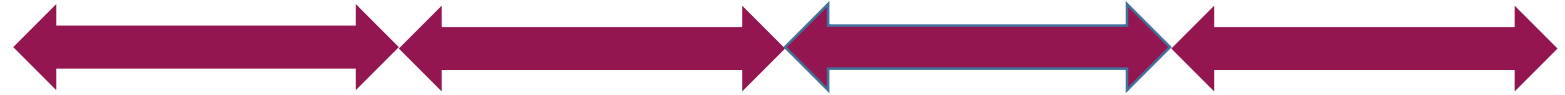
M. Cecilia Marengo (ed.)
Miriam Liborio
Carla Bonaiuti
José Castelló
Yanina Chiantore
Soledad Guerra
Andrés Marcellino
Cecilia Peralta
Mara Sicoli
Nancy Vilar
Malvina Zayat



Catálogo de Obras
Centro de Exposición

CONDICIONANTES • REQUERIMIENTOS • INTENCIONES DE DISEÑO • PREMISAS

FASE PROYECTUAL



1

SITIO /
EMPLAZAMIENTO /
FORMA DEL EDIFICIO

2

IDEA GENERADORA /
PARTIDO

3

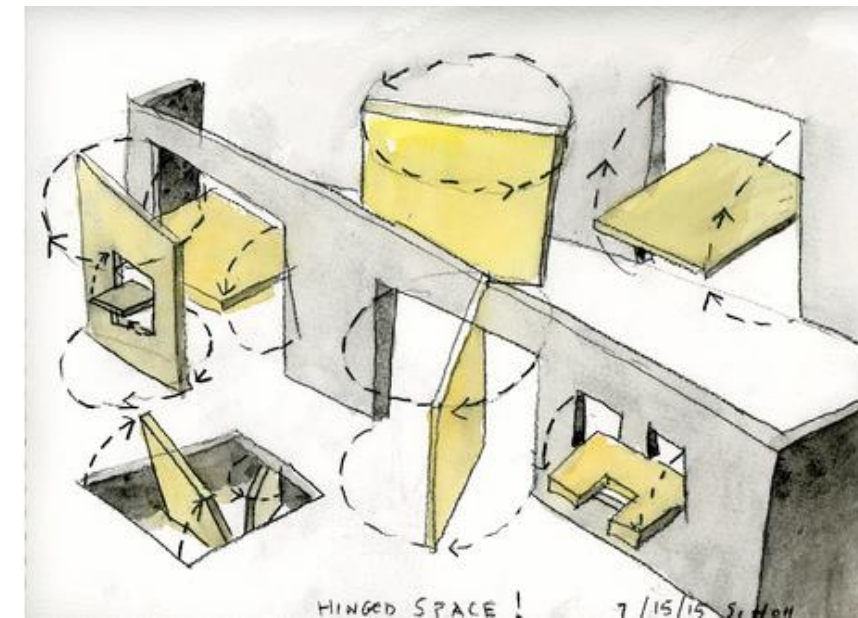
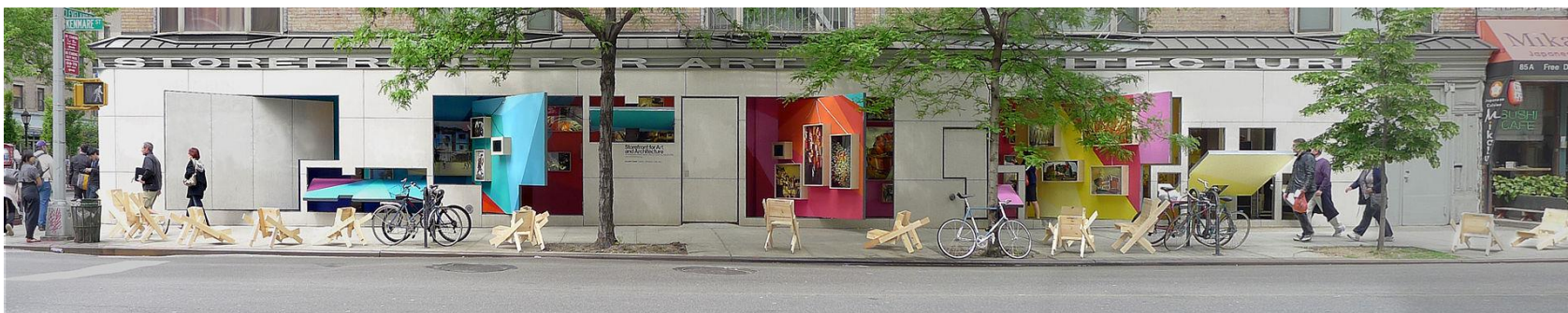
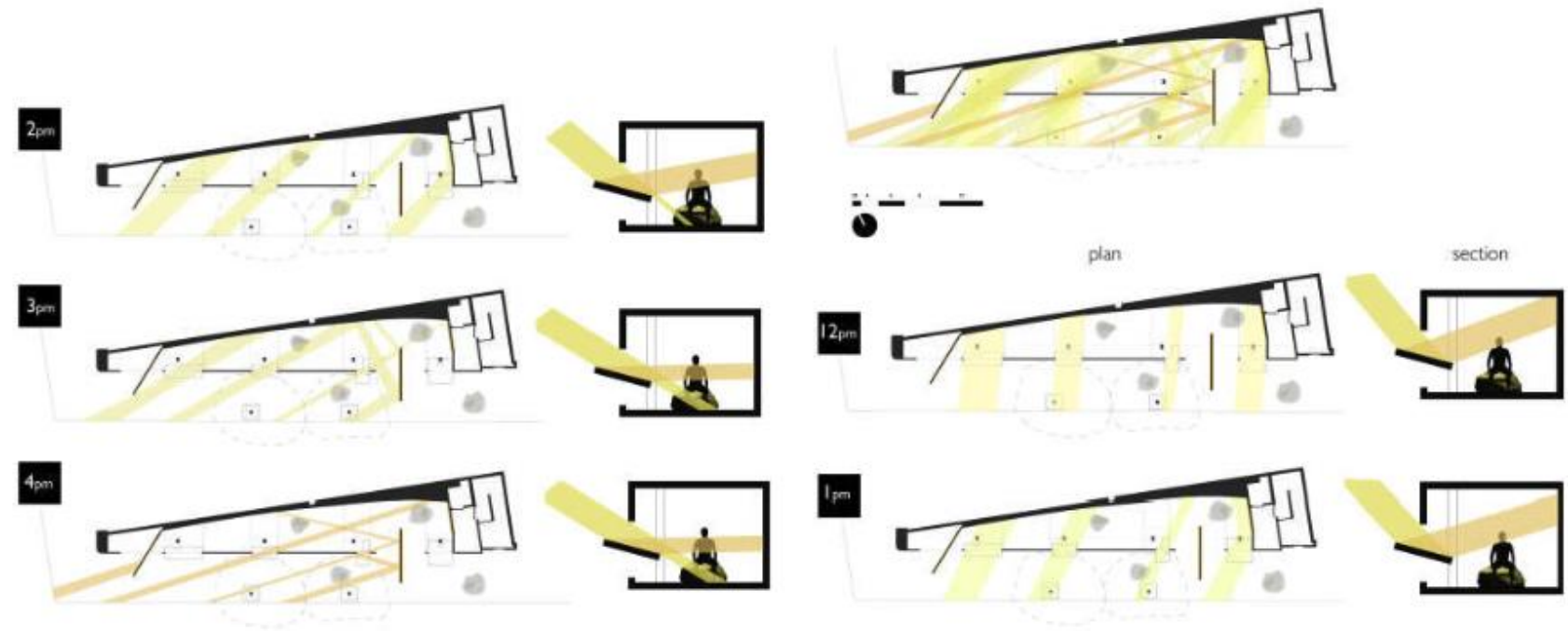
PROGRAMA / ESPACIOS
USOS

4

MATERIALIDAD
EXPRSIÓN /
TECNOLOGÍA

1+3

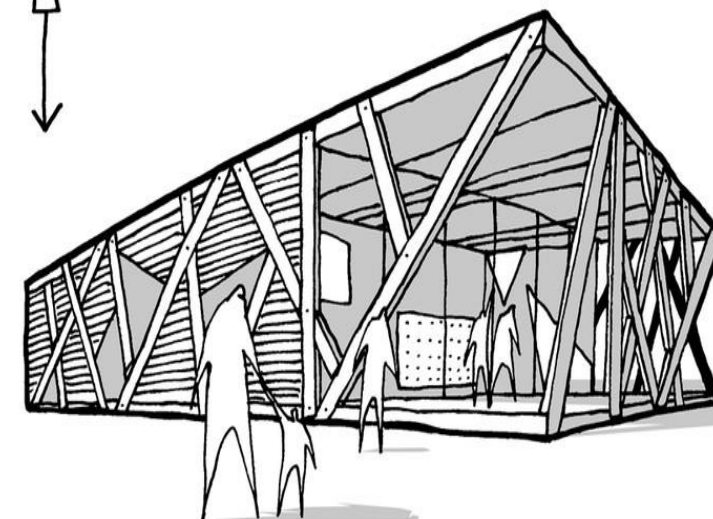
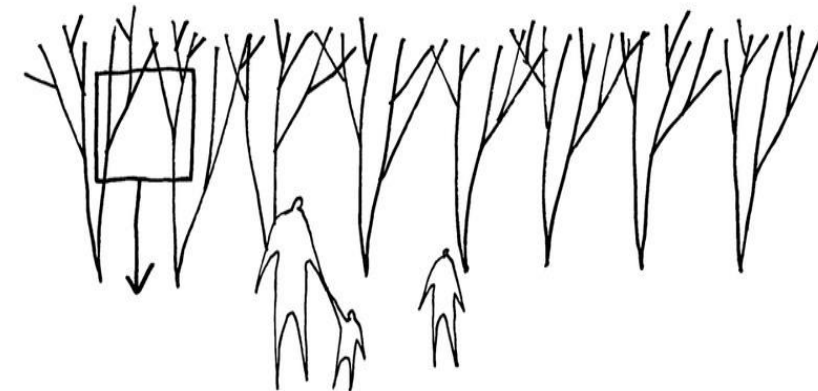
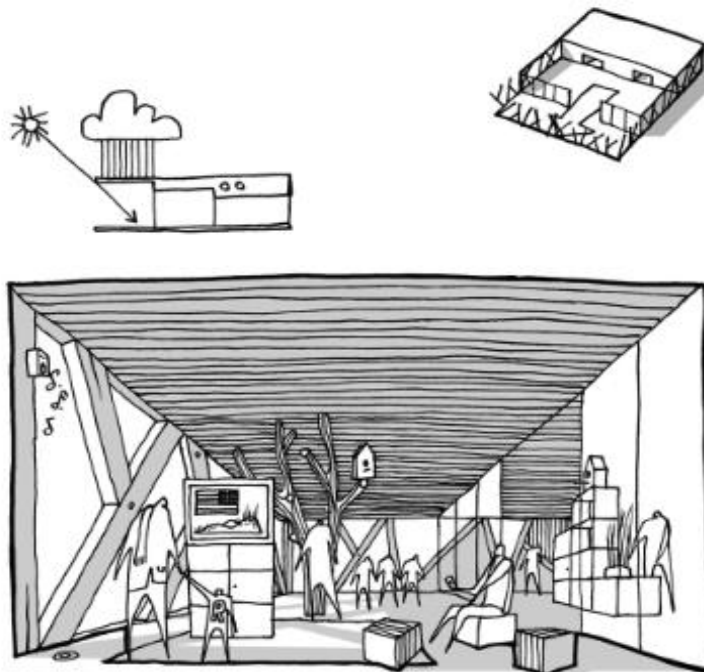
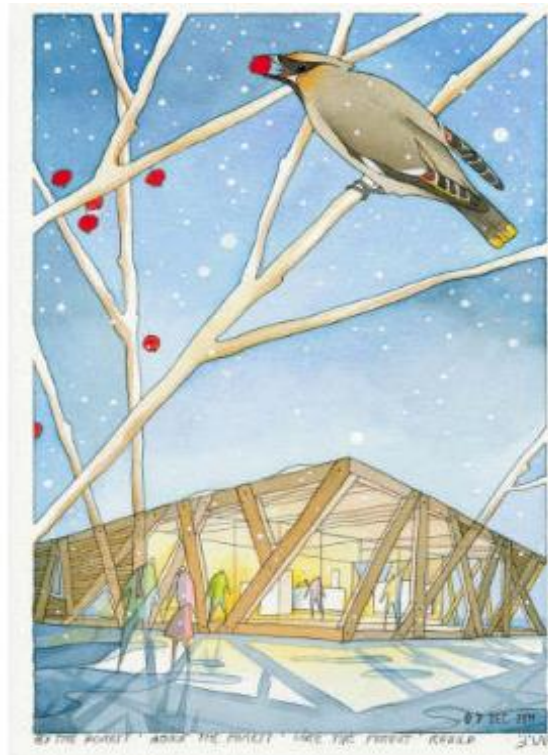
ASOLAEAMIENTO /
USOS



Holl, Steven (1993) *Storefront for Art and Architecture*. Catálogo 2023, ejemplo N° 06.

2+3

CONCEPTO / USOS



Cebra (1993) *Rebildporten*. Catálogo 2023, ejemplo N° 10



1 + 3

**ACCESIBILIDAD/
INGRESO / IMAGEN
INSTITUCIONAL**



PARA EL 28 DE JULIO

ENTREGA SEGÚN GUIA 3:
PRIMERAS IDEAS DE PROYECTO
EN MAQUETA

EN BITÁCORA
BOCETOS, IDEOGRAMAS, CROQUIS

PRIMERAS ALTERNATIVAS DE PROYECTO
(MIN. 2)

MAQUETA CONCEPTUALES ESC: 1:200

SÍNTESIS DE REQUERIMIENTOS +
CONDICIONANTES + PREMISAS

BITÁCORA
TODO EL PROCESO PROYECTUAL

CONSIGNAS