

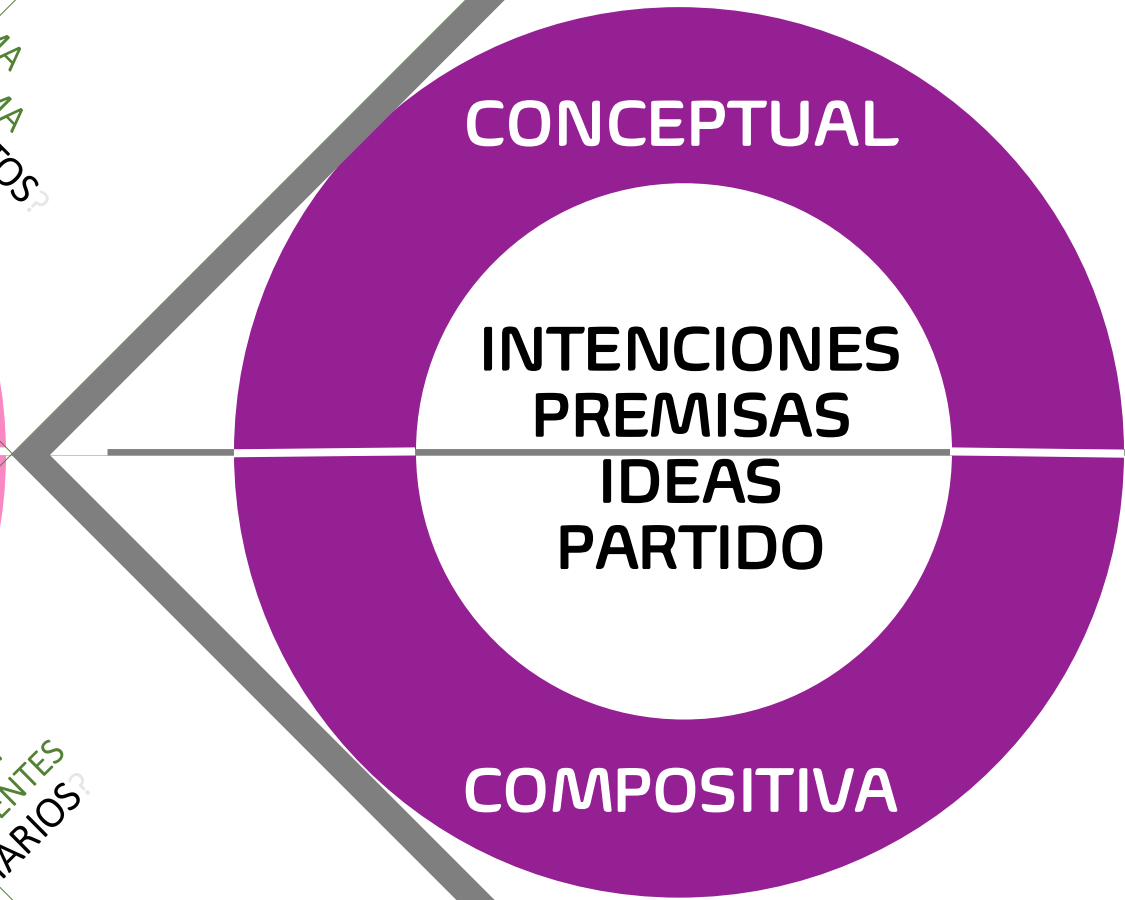
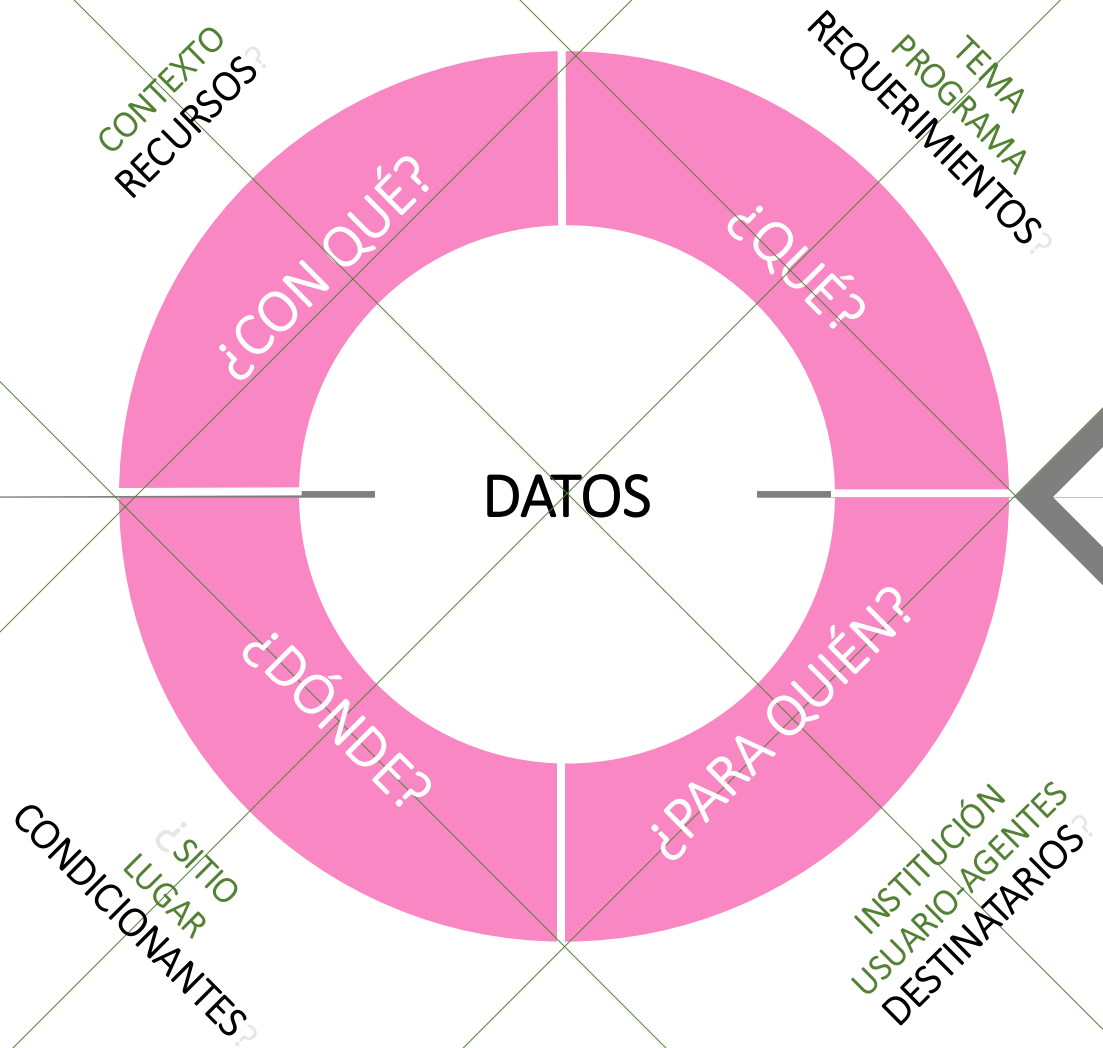
UNIDAD TEMÁTICA N°3 LA PROYECTACIÓN ARQUITECTÓNICA

EL PROCESO DE DISEÑO:

EL PARTIDO Y LAS ORGANIZACIONES
ESPACIALES

PRESENTACIÓN: DRA. MIRIAM LIBORIO





RECAPITULAMOS: PENSAMIENTO PROYECTUAL

¿QUÉ? TEMA · PROGRAMA: REQUERIMIENTOS



No hay espacio arquitectónico sin algo que tenga lugar ahí: No hay espacio sin contenido
Bernard Tschumi

¿DÓNDE? SITIO · LUGAR: CONDICIONANTES



El proyecto arquitectónico se enraíza en el lugar. Heidegger (1951) plantea que ‘construir es habitar’, enfatizando la relación existencial entre el ser humano y su entorno.

Zumthor (1998) señala que los lugares poseen memoria y que la arquitectura debe intensificar su carácter.

Para Pallasmaa (1996) sitio no es solo espacio físico, sino una experiencia sensorial que involucra luz, sonido, texturas y olores.

Desde esta perspectiva, proyectar significa descubrir y transformar el sitio en un lugar que pueda ser vivido, recordado y experimentado de manera significativa.

El lugar no se reduce al espacio físico; es el sitio donde se despliega el habitar humano.

Parafraseado de Heidegger (1951) Construir, *habitar*, pensar.



BIG (2013) We Grow NY

Fuente: <https://big.dk/projects/wegrow-nyc-6255>

1. Espacio exterior de acceso al edificio (Plaza)
2. Acceso al edificio y espacio semi-cubierto de transición.
3. Hall interior de Ingreso (30 m2.)
4. Dirección y administración de la Institución (15 m2. incluye oficina y zona de atención al público).
5. Servicios de la institución (sanitarios: 6 m2., y kitchen: 9 m2.).
6. 3 Salas de 40 m2 c/u, con sanitarios para niños y guardado en cada sala.
7. Sala integradora 80 m2., incluye guardado (en relación con hall de ingreso y espacio exterior).
8. Espacio exterior común de integración
9. Espacio exterior de expansión de cada sala

EL PROGRAMA

Es la primera interpretación estructurada del tema,
RESUME EL ENCARGO ARQUITECTÓNICO

Proporciona datos cuantitativos y cualitativos:
cantidad y dimensiones de los ámbitos,
tipo e intensidad de las relaciones
Jerarquías que deben ser interpretados
criteriosamente y evaluados

El programa y el sitio de implantación del edificio
suelen ser los puntos de partida de la toma De
decisiones respecto del proyecto. Es una forma de
iniciar el proceso de diseño.

El programa amerita una interpretación personal:
intenciones,
proposiciones y
memoria.



Centre Pompidou «*Le Corbusier - Mesures de l'homme*»,
Maquetas, croquis, planos y dibujos (2015)

1. INGRESO
2. ÁREA ADMINISTRATIVA:
3. SANITARIOS
4. TIENDA DE REGALOS
5. CAFÉ AL PASO
6. SALA DE EXPOSICIONES

SUPERFICIE DE CIRCULACIÓN: 15 % de la Sup. Cubierta

SUPERFICIE CUBIERTA MAX: 300 m²

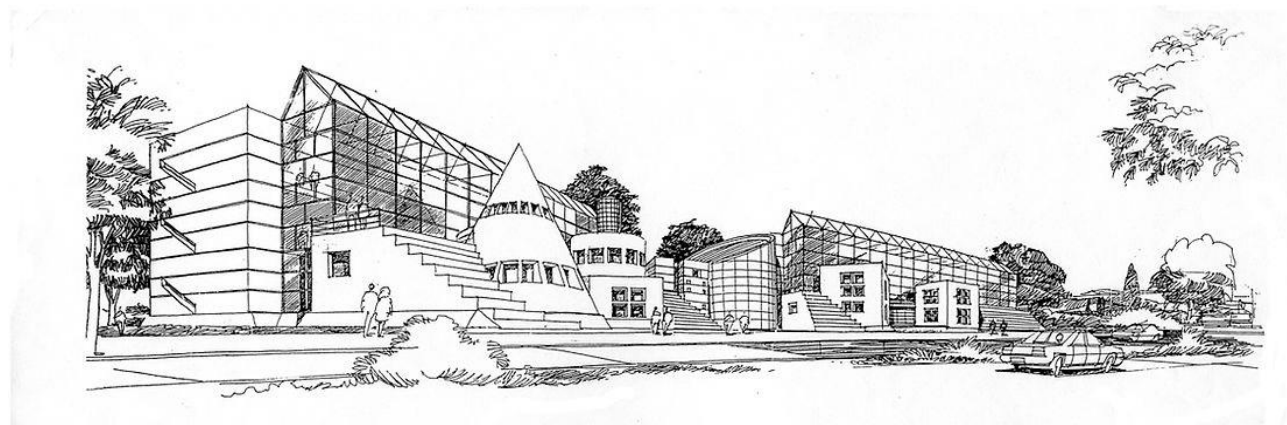
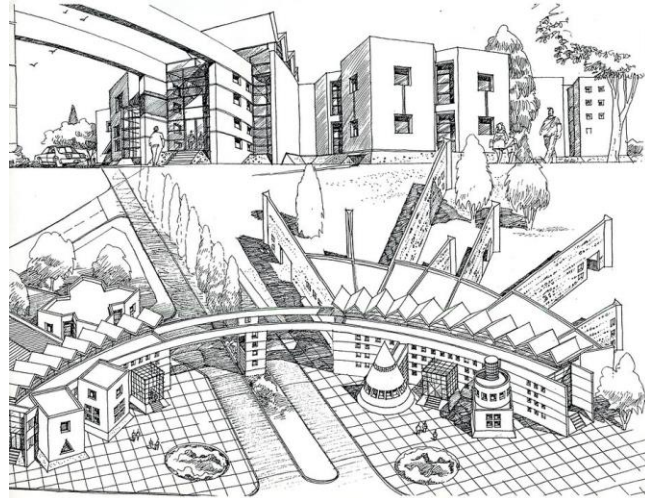
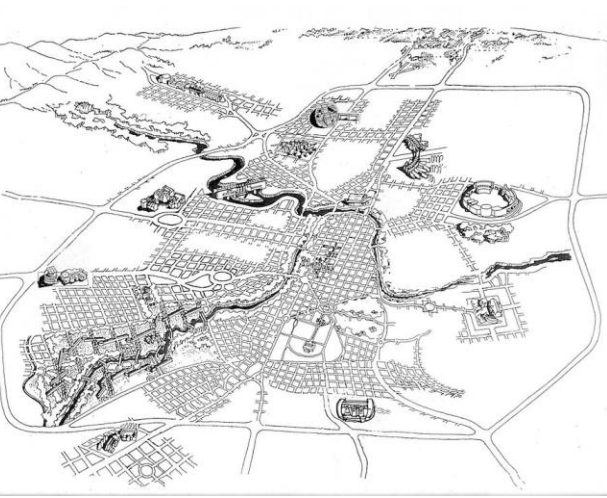
EL PROGRAMA

El programa y el sitio de implantación del edificio suelen ser los puntos de partida de la toma de decisiones respecto del proyecto. Es una forma de iniciar el proceso de diseño.

El programa amerita una interpretación personal desde la subjetividad presente y necesaria del proyectista, las intenciones, sus proposiciones personales y memoria.

El sitio y el tema constituyen categorías no específicas del quehacer arquitectónico, pero la definición e interpretación del programa son categorías que corresponden al campo específico y sin ellas no hay arquitectura.

EL PROPÓSITO



Es un concepto icónico que excede los usos y funcionalidad del edificio

Convierte al edificio en un hito vinculado a cuestiones significativas, simbólicas de imagen institucional portadora de signos

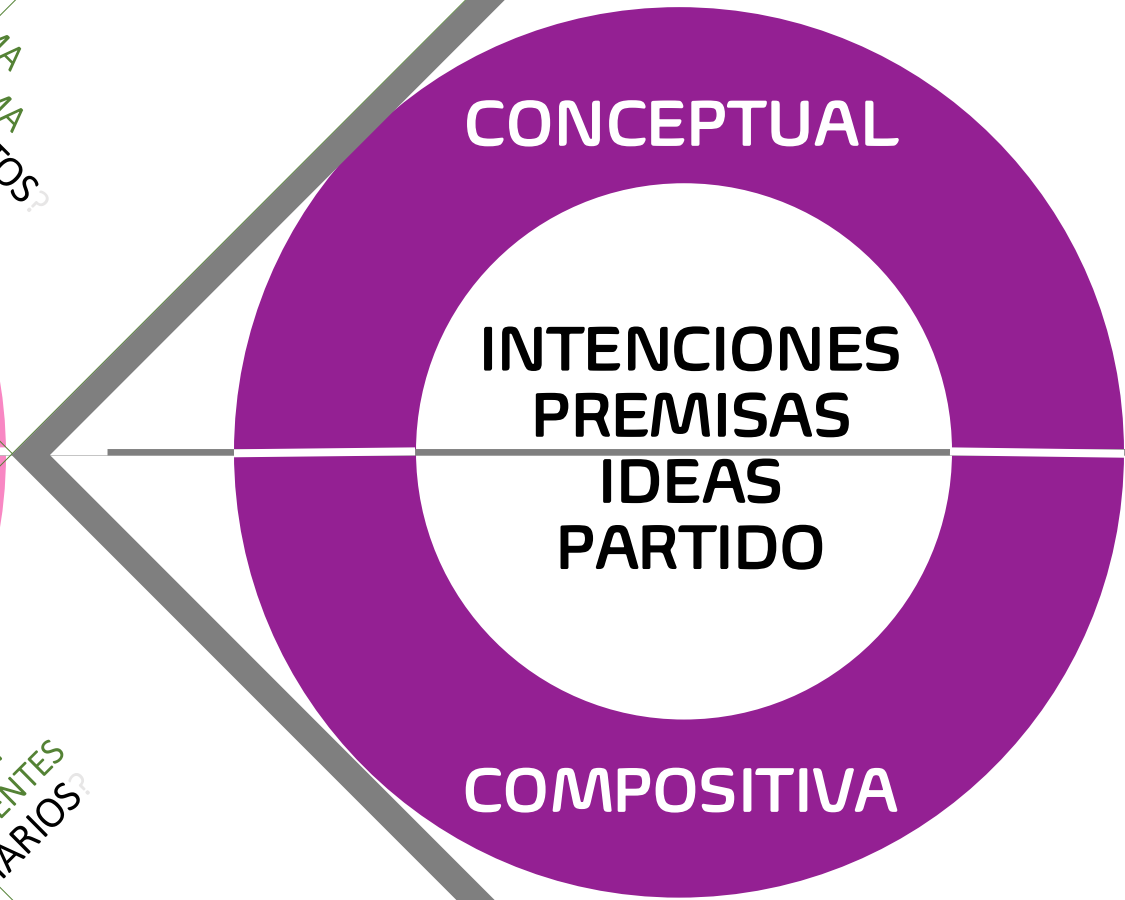
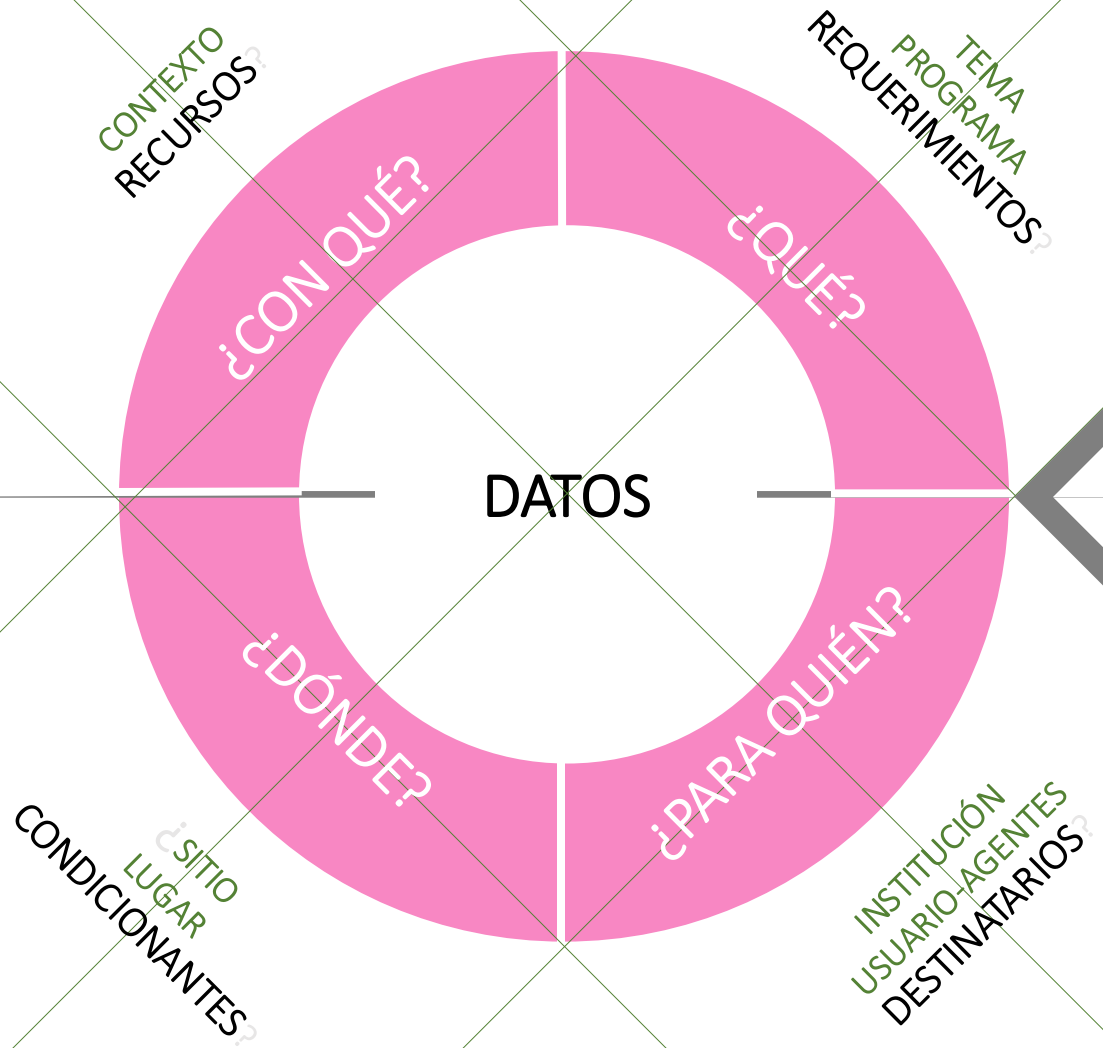
En nuestro caso

Un lugar para promover la interacción social de las infancias.

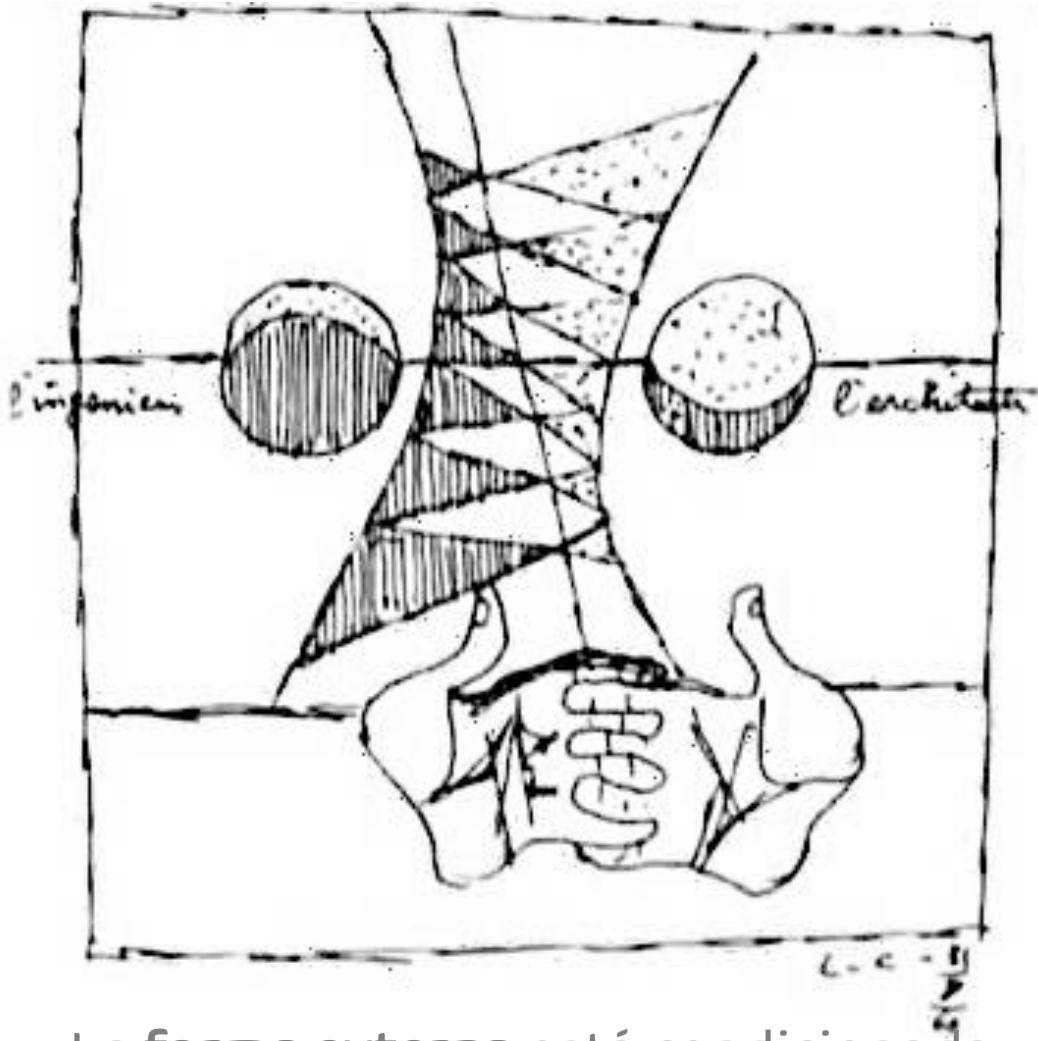
Un edificio de escala barrial.

Un punto de encuentro y de referencia para la comunidad en general.

Un edificio que alberga una institución pública.



PENSAMIENTO PROYECTUAL



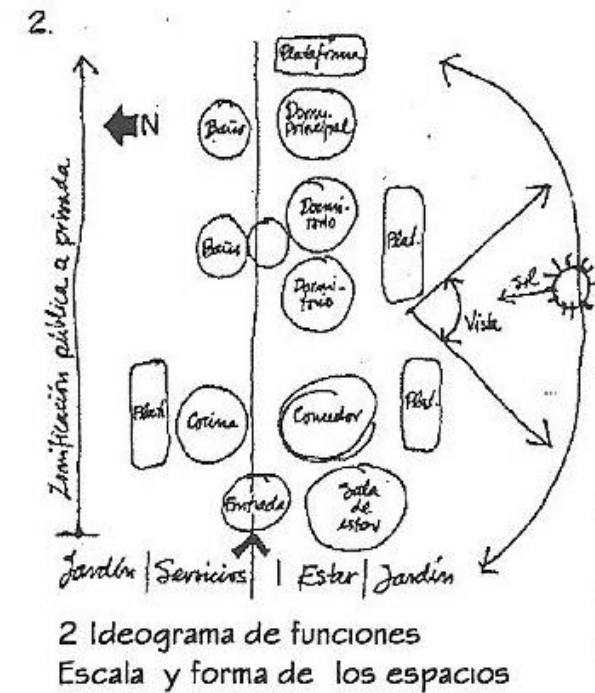
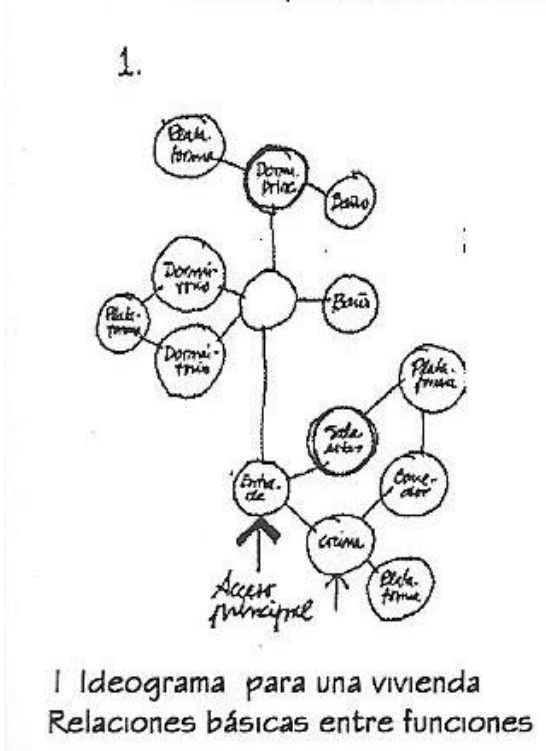
La forma externa está condicionada por las lógicas del lugar y actúan de afuera hacia adentro,



La forma interna está relacionada con el propósito o esencia del edificio y actúan de adentro hacia afuera

PENSAMIENTO PROYECTUAL: FORMALIZAR

REQUERIMIENTOS



INTENCIONES PROYECTUALES

Cosa que una persona piensa o se propone hacer.

Idea que se persigue con cierta acción o comportamiento.

Formulación de pautas generales, **expectativas, posturas e ideas previas**

de anticipación conceptual, **abstractas**, ante un problema a resolver.

Son el **"QUE" se desea hacer**, a partir de una lectura general basada en el Análisis Valorativo de las **Condicionantes del Sitio** y los **Requerimientos del Programa**.

QUÉ deseo lograr en/con:

Accesos - Emplazamiento

Relación con la plaza

Relación con el barrio y la comunidad

Asoleamiento - Acondicionamiento Climático

Llenos y Vacíos

Forma

Programa

"La arquitectura es la voluntad traducida al espacio"

Ludwig Mies van der Rohe

"Ante cualquier proyecto, estudio todas las posibilidades que se me ocurren tras analizar detalladamente un amplio abanico de elementos"

Frank Gehry

PREMISAS DE DISEÑO · ¿CÓMO?

Enunciación previa

Afirmación o idea que sirve de base a un razonamiento

Guía para el desarrollo del Proyecto y “**CÓMO**” lo voy a hacer.

Forma de proponer una resolución de las Intenciones proyectuales

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

Fuerzas que actúan sobre la idea, al comienzo vagas e informe y a las que de a poco hay que precisar

Pueden ser Urbanas - Ambientales - Morfológicas - Formales - Volumétricas - Funcionales - Tecnológicas

“El proyecto ideal no existe, cada vez que existe la oportunidad de realizar una aproximación.”

Paulo Mendes da Rocha

“La arquitectura no se trata de diseñar algo a partir de una idea libre y fantasiosa. Se trata de **descubrir** y **establecer** el propio principio, algún **tipo de regularidad**.”

Shigeru Ban

PREMISAS DE DISEÑO: TIPOS

Urbanas: La relación con la calle, los accesos, la apertura al barrio.

Ambientales: Definiciones sobre el tratamiento del asoleamiento, del control climático, del respeto por el verde existente y determinación de espacios abiertos como parte del Objeto arquitectónico

Morfológicas - Formales: La definición volumétrica, la forma general del objeto en relación con lo revisado en las condicionantes.

Funcionales: Estructuración y relación de los ámbitos y espacios físicos. El modo de lograr óptima adecuación y relaciones funcionales.

Tecnológicas: Criterios estructurales constitutivos, sistemas constructivos y materialidad, el cómo serán utilizados en la complejidad del diseño.

CÓMO puedo resolver:

Accesos - Emplazamiento

Relación con la plaza - Relación con el barrio y la comunidad

Asoleamiento - Acondicionamiento Climático

Llenos y Vacíos - Espacios abiertos-semi cubiertos-cubiertos

Forma - Volúmenes

Programa

Materialidad - Tecnología - Estructura

Recursos Gráficos esquemáticos (situados): Croquis, cortes, plantas, Axonométricas

"Cuando estoy trabajando en un problema, nunca pienso en su belleza. **Solo pienso en cómo resolver el problema...**"

Richard Buckminster Fuller.

"Un **proceso de diseño** abordado con **profundidad** puede hacer **seres humanos** sensiblemente **mejores**".

Juhani Pallasmaa

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

1

SITIO / EMPLAZAMIENTO /
FORMA DEL EDIFICIO

2

IDEA GENERADORA /
PARTIDO

3

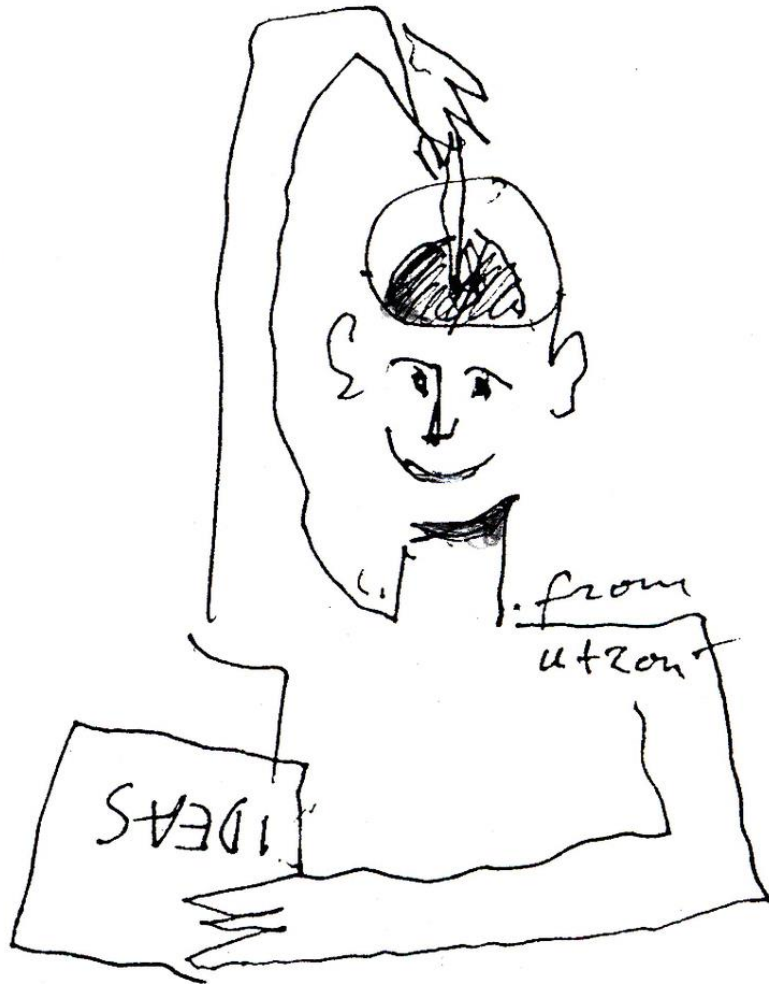
PROGRAMA / ESPACIOS
USOS

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

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

Bjarke Ingels

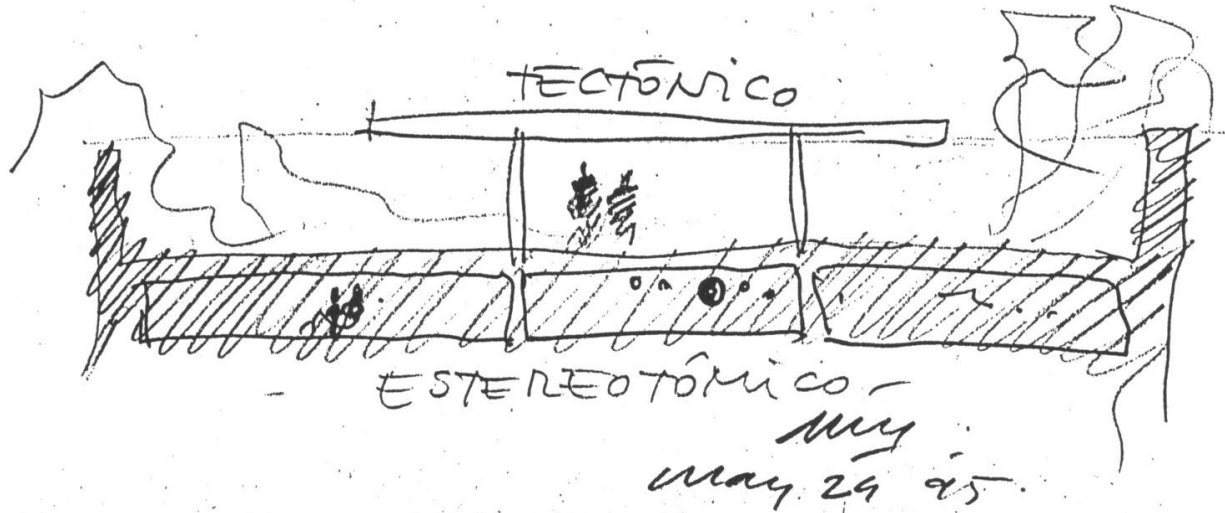
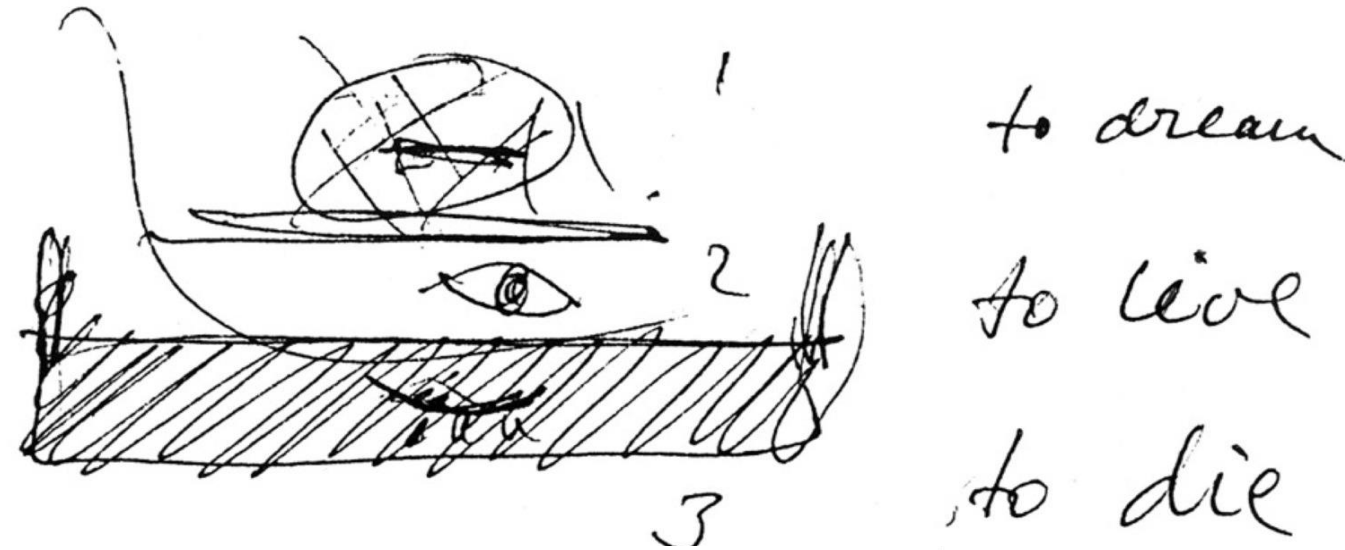
IDEA · IDEA GENERADORA · IDEA DE PARTIDO



... “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)

IDEA · IDEA GENERADORA · IDEA DE PARTIDO



Alberto Campo Baeza/

... “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”.

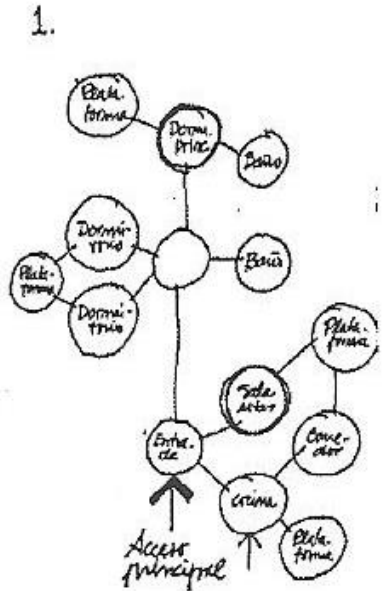
(Solsona, J. 2001:72)

“Las mejores ideas son sencillas, universales y atemporales.”

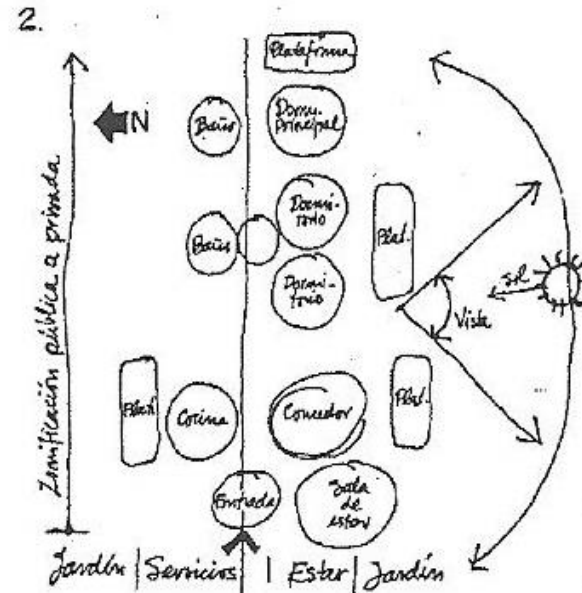
Una buena Idea no depende de modas ni artificios: debe ser clara, pura y capaz de ser comprendida sin explicaciones complejas.”.

(Campo Baeza, 2014)

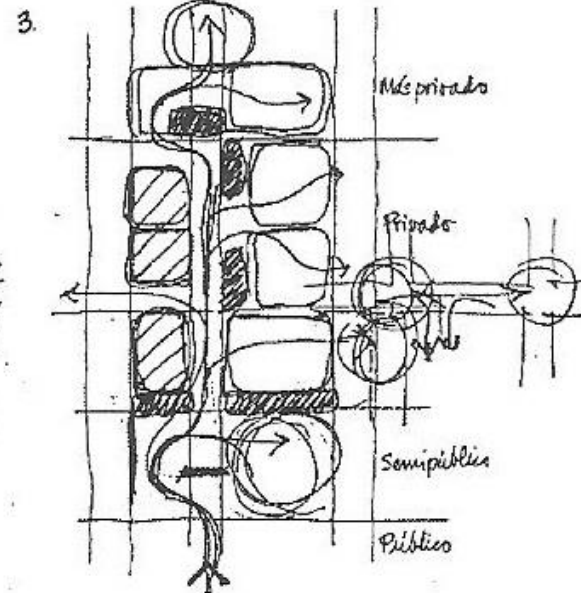
IDEA · IDEA GENERADORA · IDEA DE PARTIDO



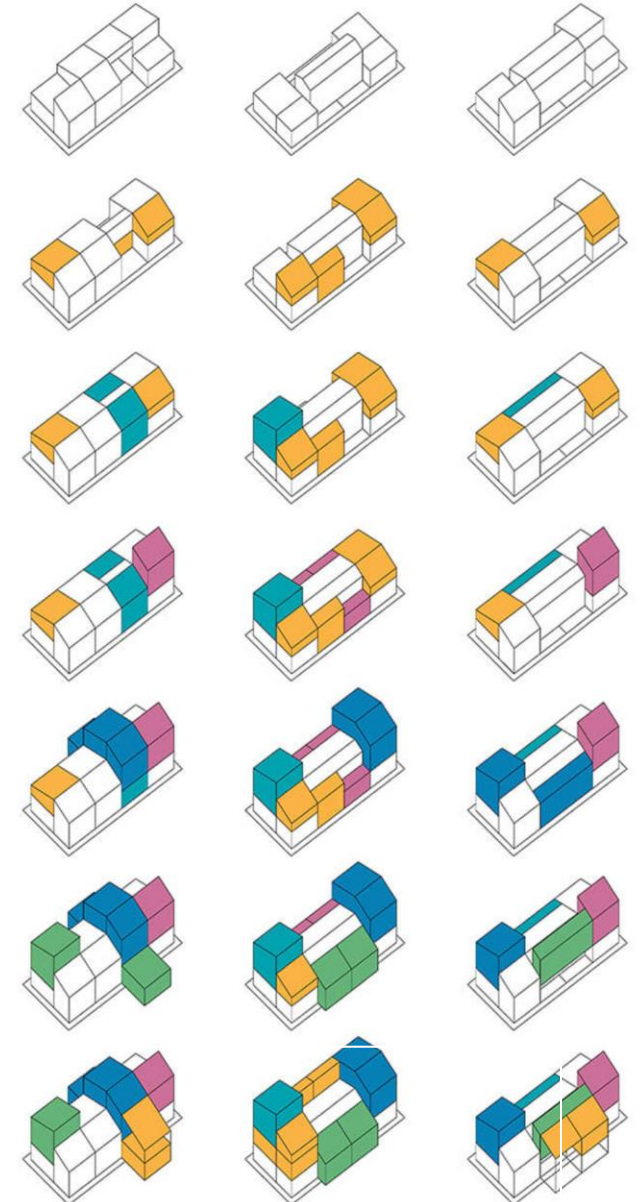
1 Ideograma para una vivienda
Relaciones básicas entre funciones



2 Ideograma de funciones
Escala y forma de los espacios



3 organización y funcionamiento
Posición y orientación

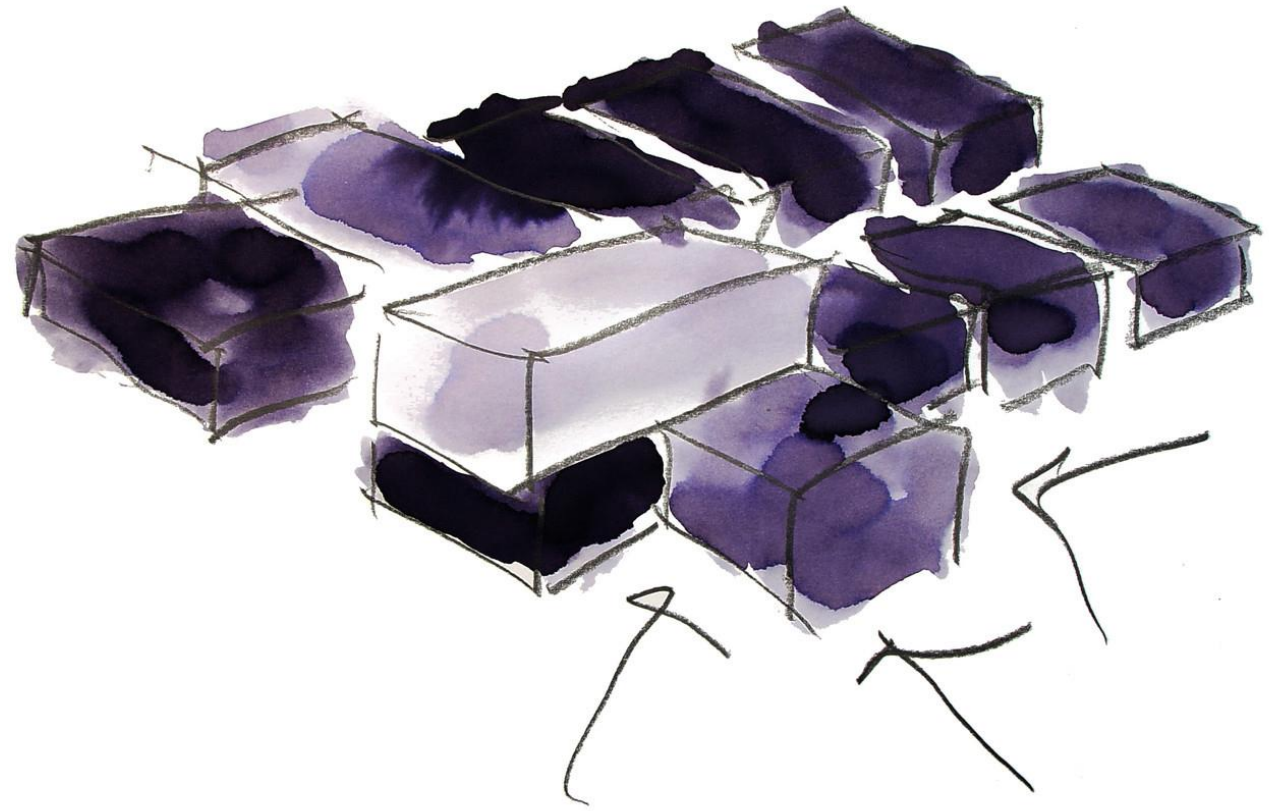


IDEOGRAMAS

IDEA · IDEA GENERADORA · IDEA DE PARTIDO

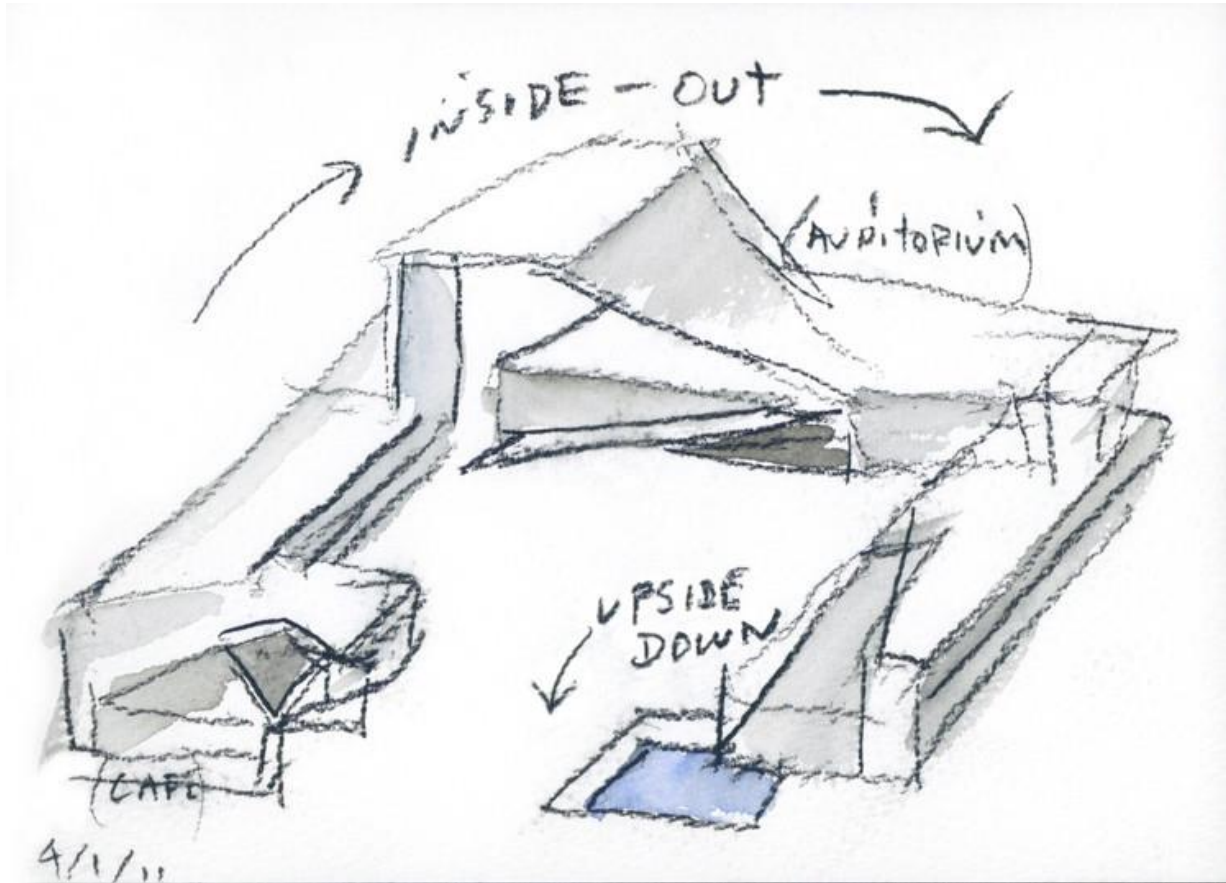
Es la idea predominante del edificio, y abarca sus características más sobresalientes

El diagrama del partido recoge el mínimo esencial del diseño, sin el cual no existiría el esquema, pero a partir del cual puede ser engendrada la forma.



Guarderia 'Els Colors' / RCR Arquitectes

IDEA · IDEA GENERADORA · IDEA DE PARTIDO



En la Beux-Arts llamaban “*parti*” -que literalmente significa punto de partida-

el diagrama inicial de un edificio.

El momento en que se opta por una solución formal, en el momento de inicio del proyecto.

para pasar a resolver los problemas compositivos y los detalles.

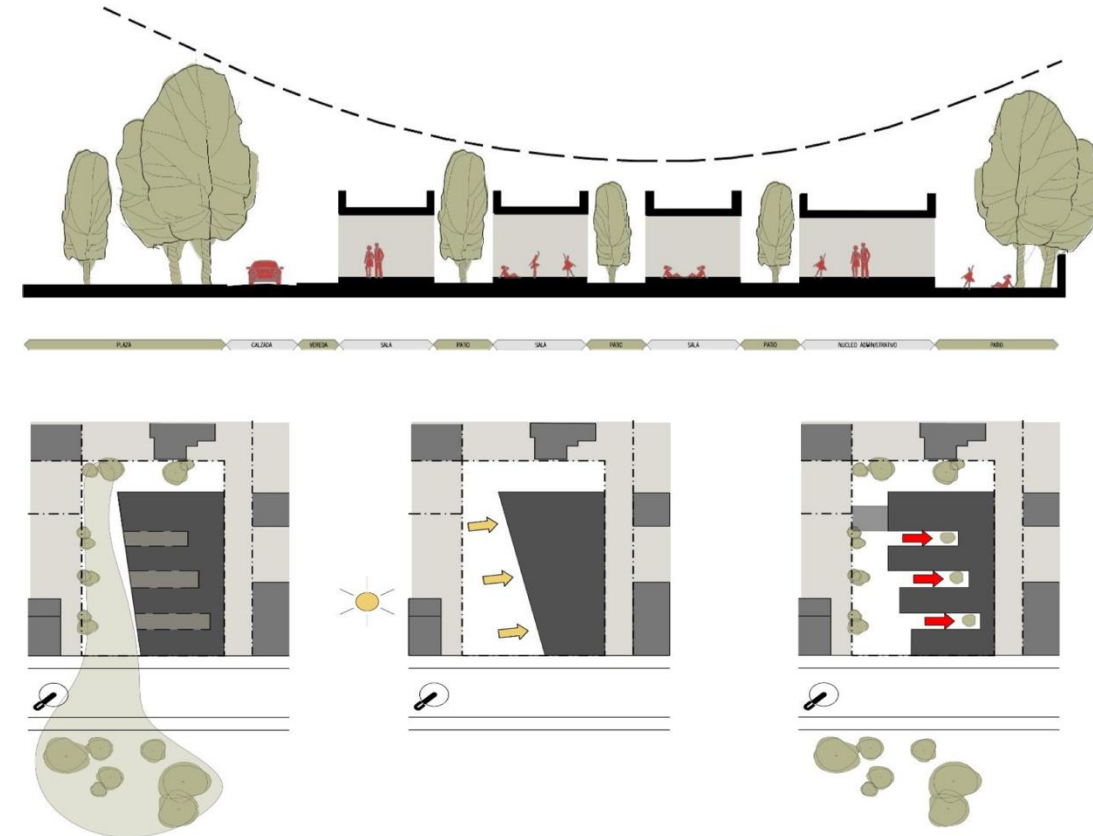
Ese **partido**, encierra la **esencia de un edificio** en un sencillo **diagrama** y a partir del cual, el proyecto puede avanzar sin erosiones sustanciales de la idea inicial.

IDEA · IDEA GENERADORA · IDEA DE PARTIDO

Blanco, R. (2001:82) conjunto de posibles interpretaciones morfológicas de la idea rectora.

... "tomar partido, elegir, arriesgar decisiones, no implica ni someterse a un dibujo ni someterse a una única idea; es más una consulta interna sobre lo que se piensa que es posible e interesante de hacer". (Solsona, 2001)

... "Pensar un proyecto en estado de partido no es sólo ubicarse en un momento del proyecto, sino además entender el proyecto de una determinada manera."
(P.Sztulwark, 2001:52)



1

SITIO / EMPLAZAMIENTO /
FORMA DEL EDIFICIO

2

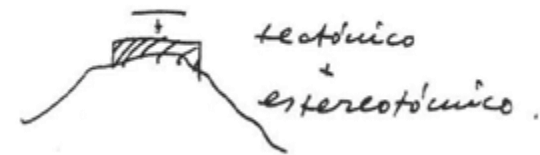
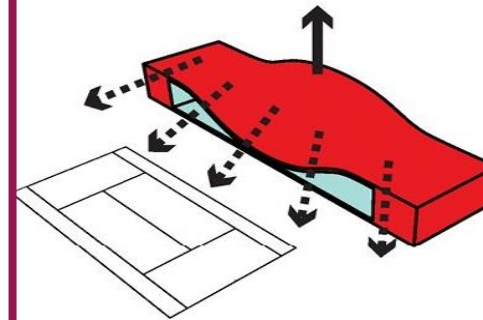
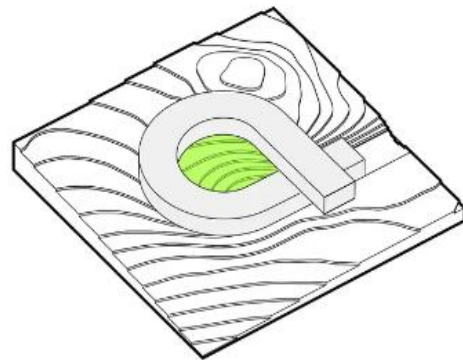
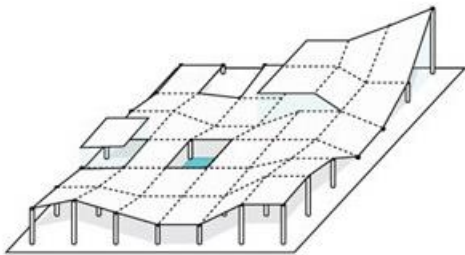
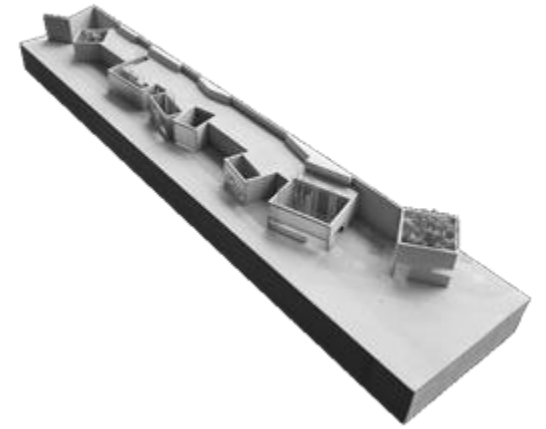
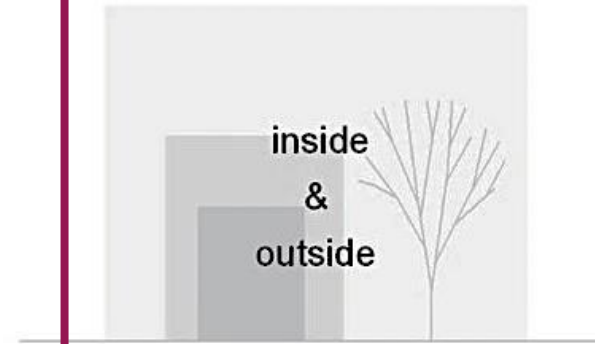
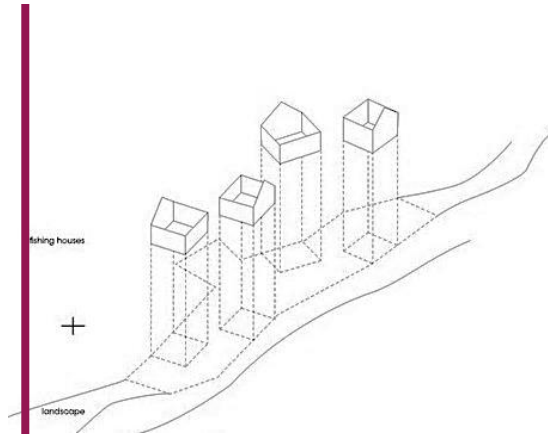
IDEA GENERADORA /
PARTIDO

3

PROGRAMA / ESPACIOS
USOS

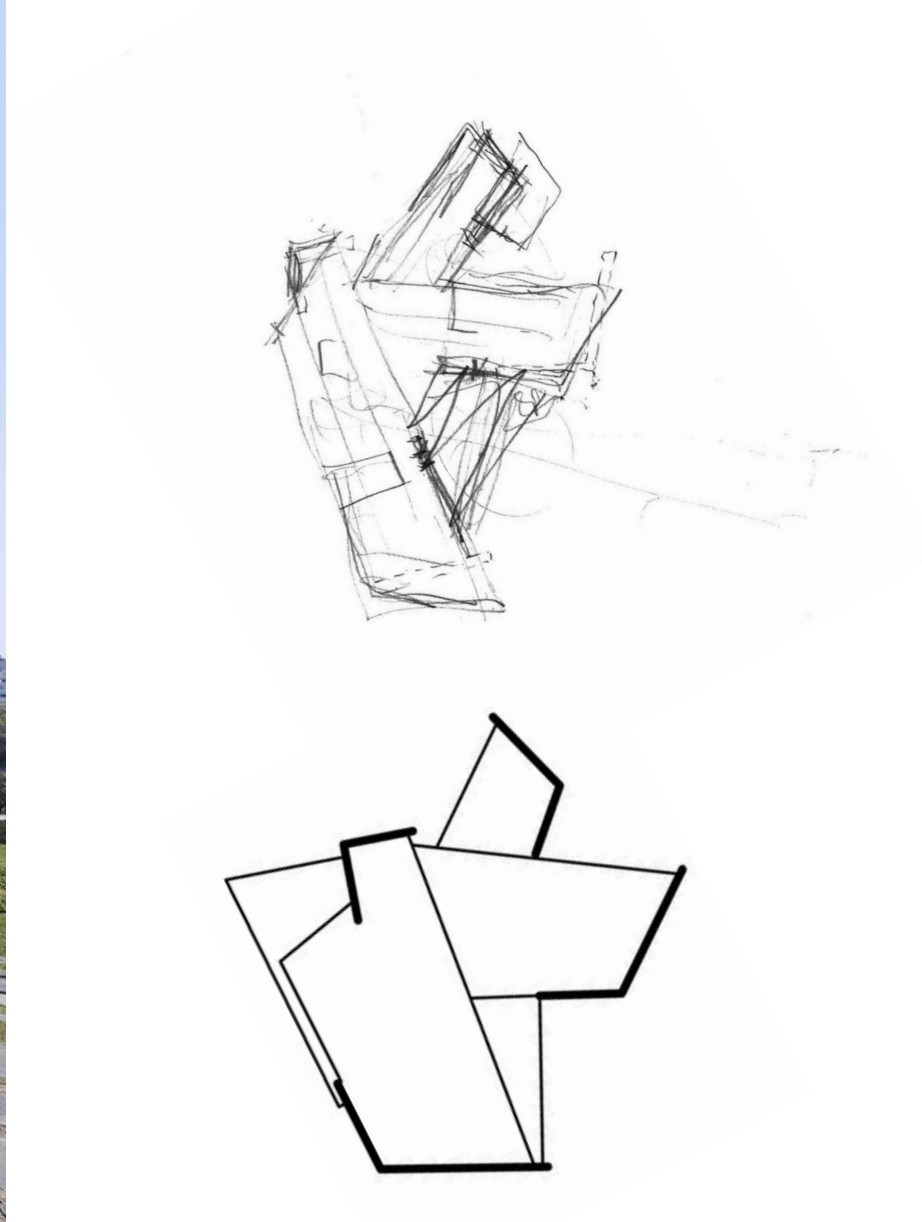
FORMA INTERNA Y FORMA EXTERNA

INTERACCIÓN ENTRE INTENCIONES, PREMISAS, IDEAS, PARTIDO

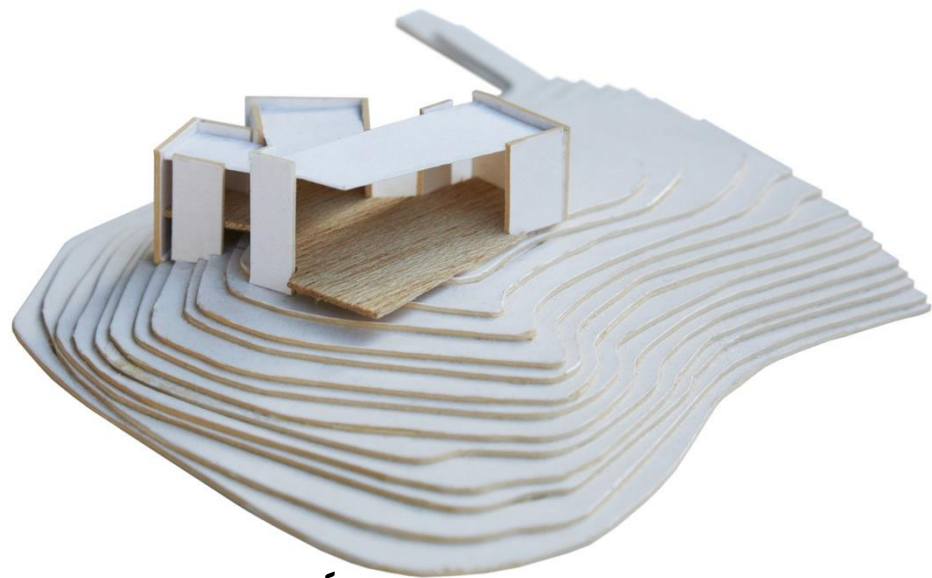




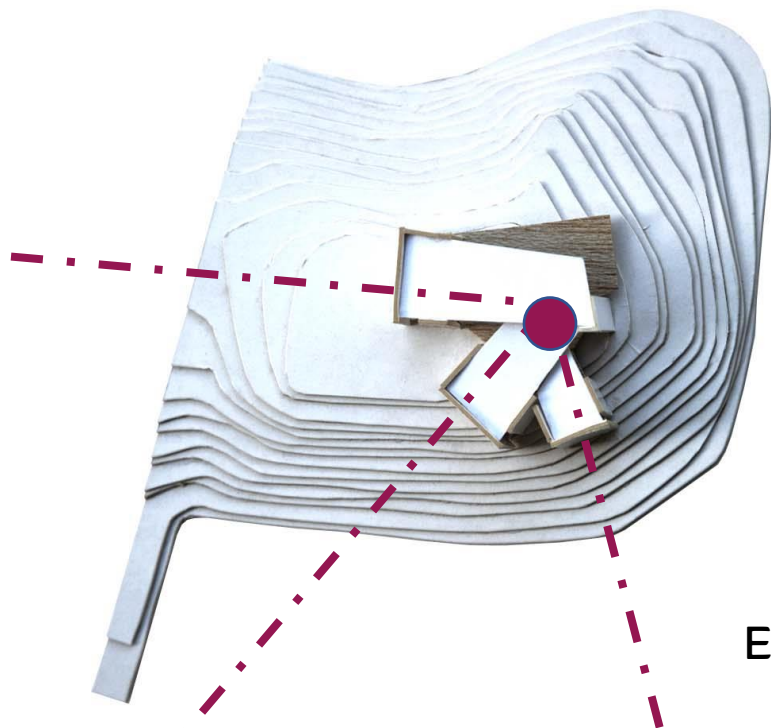
*“Queríamos que el pabellón se **abriera a las vistas y al entorno**, pero, al mismo tiempo, que diera una **imagen de solidez** en consonancia con los muros de piedra de la zona.” Pinos, Carmé.*



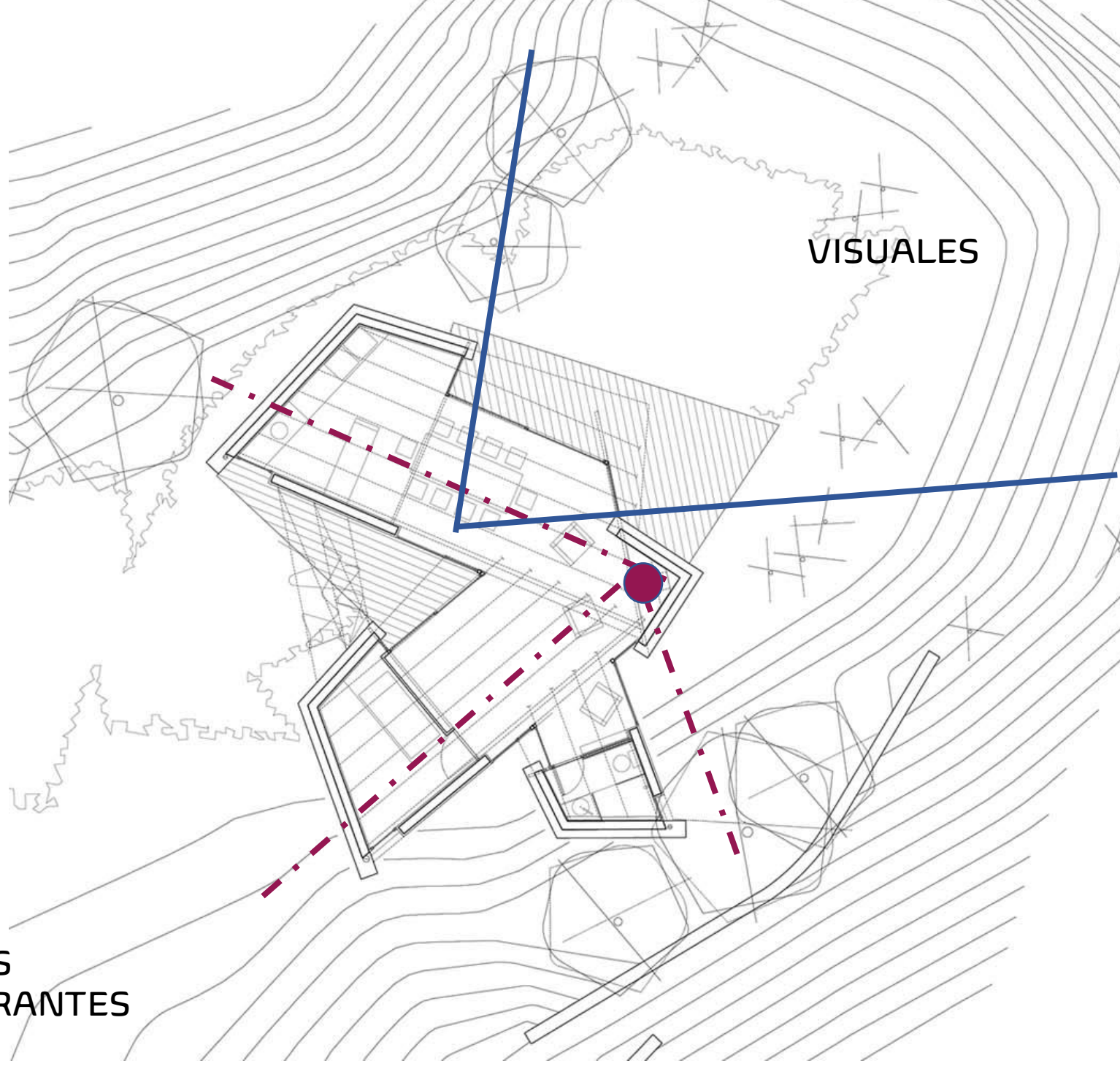
Pinós, C. (2011 – 2014)
Pabellón en Río Blanco, Guadalajara, México



TOPOGRAFÍA



EJES
ESTRUCTURANTES



VISUALES

concept

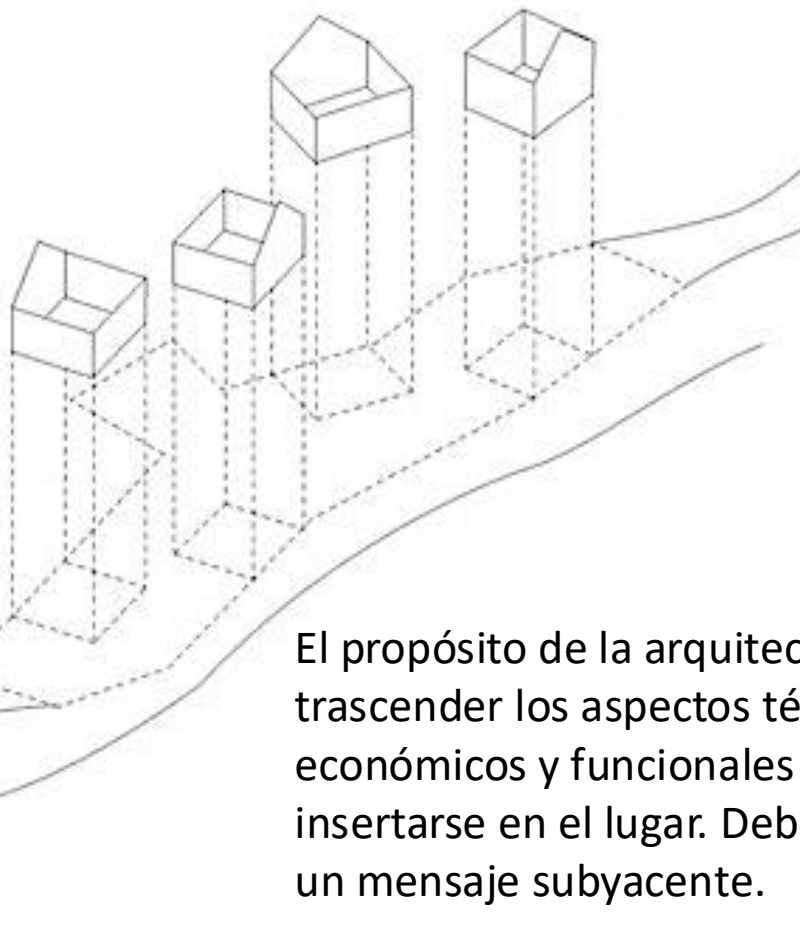


house

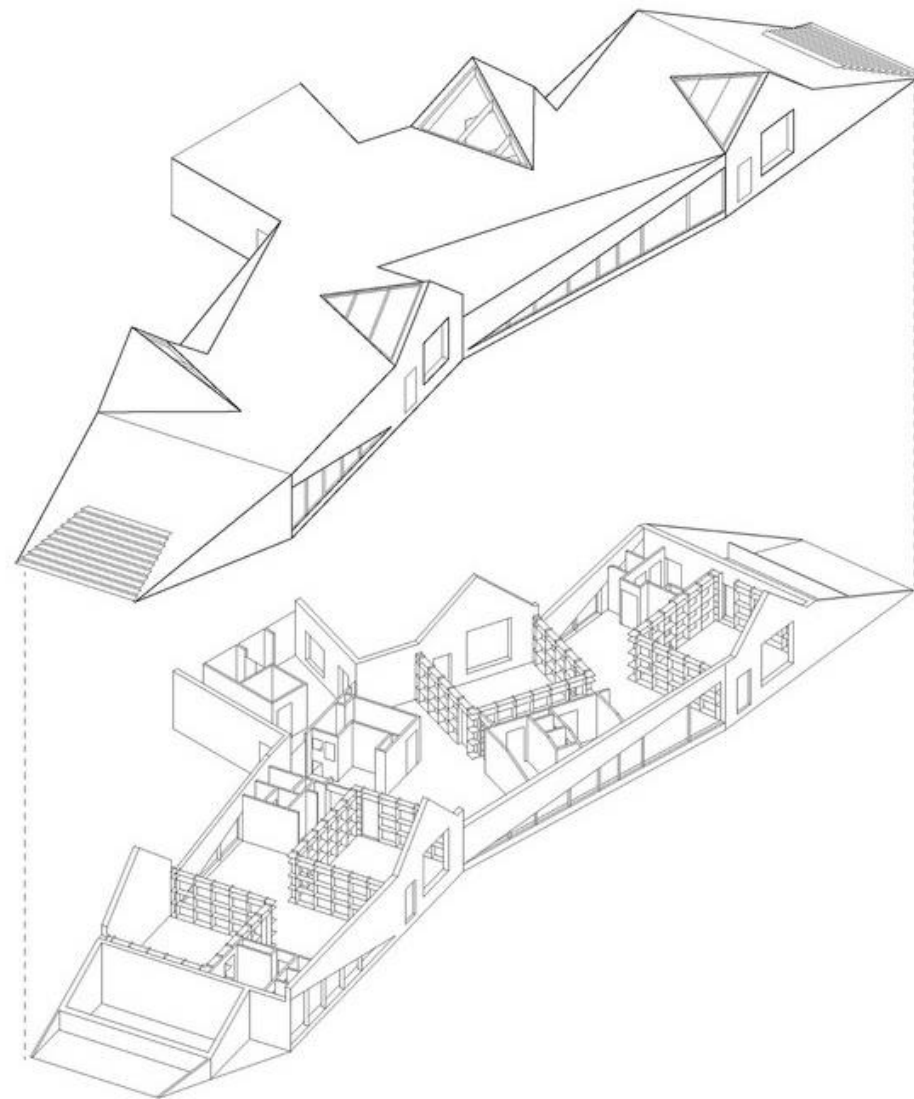


landscape

fishing houses



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





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

usuarios: una pareja + un perro

una vivienda moderna
una vivienda para retirarse
GRADIENTES DE PRIVACIDAD

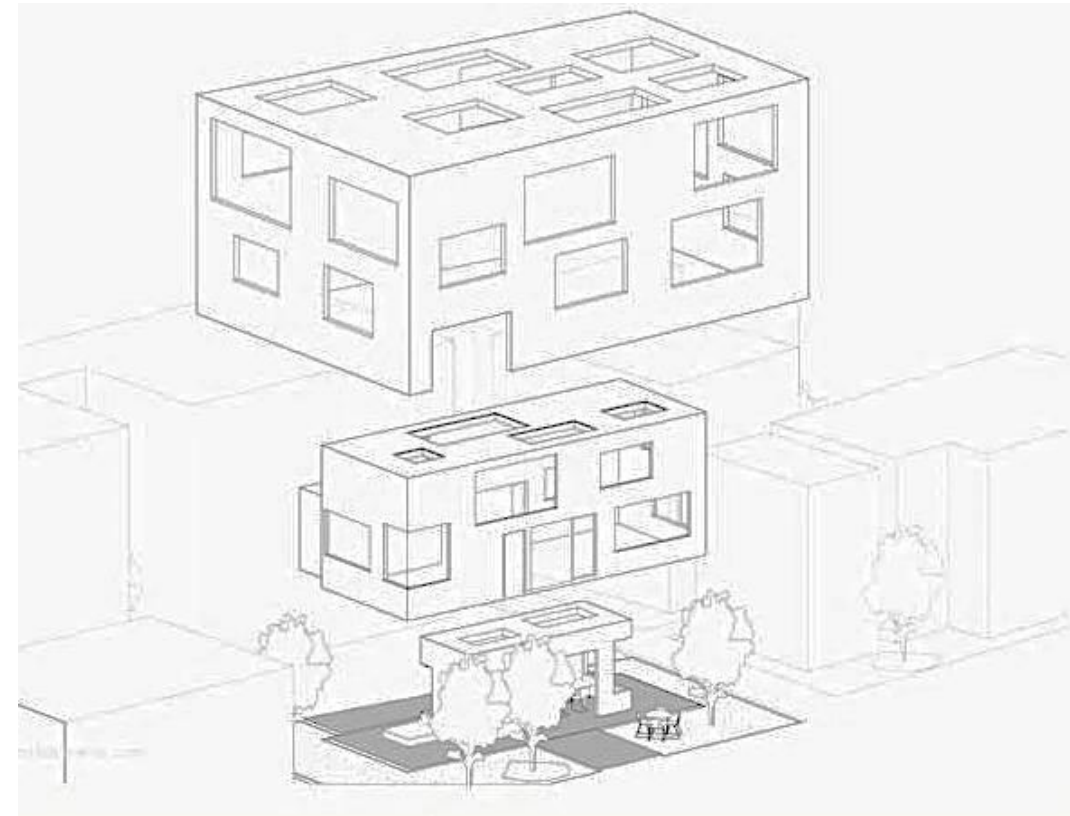
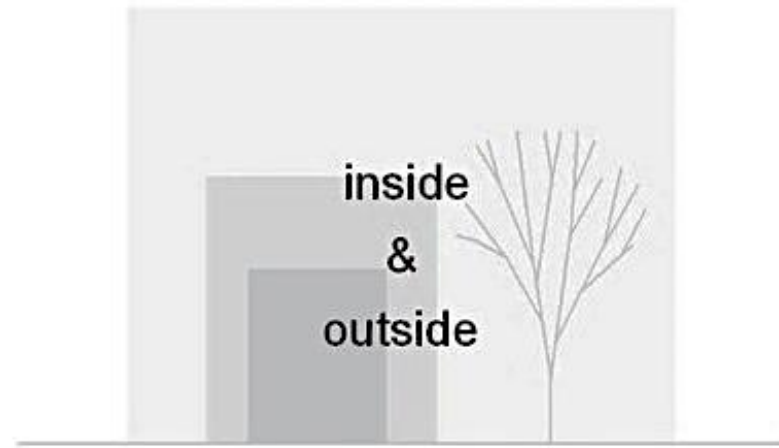
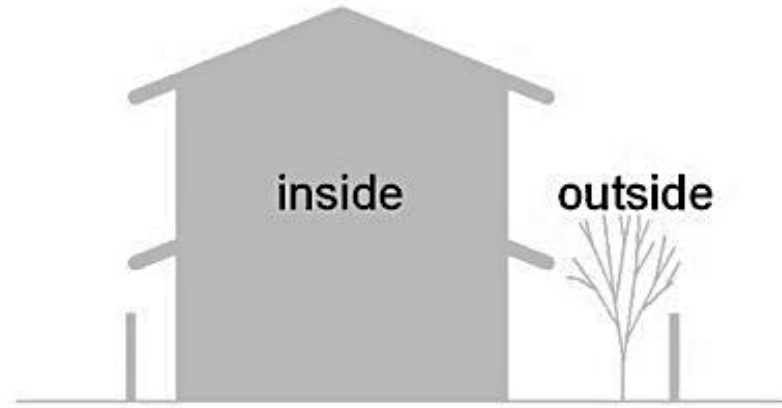
un terreno en esquina

UN CONCEPTO:
INTERIOR Y EXTERIOR COMO UN CONTINUO

UNA IDEA: CAJAS CHINAS

*«Trato de difuminar las fronteras entre lo
público y lo privado.»*
Sou Fujimoto





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



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

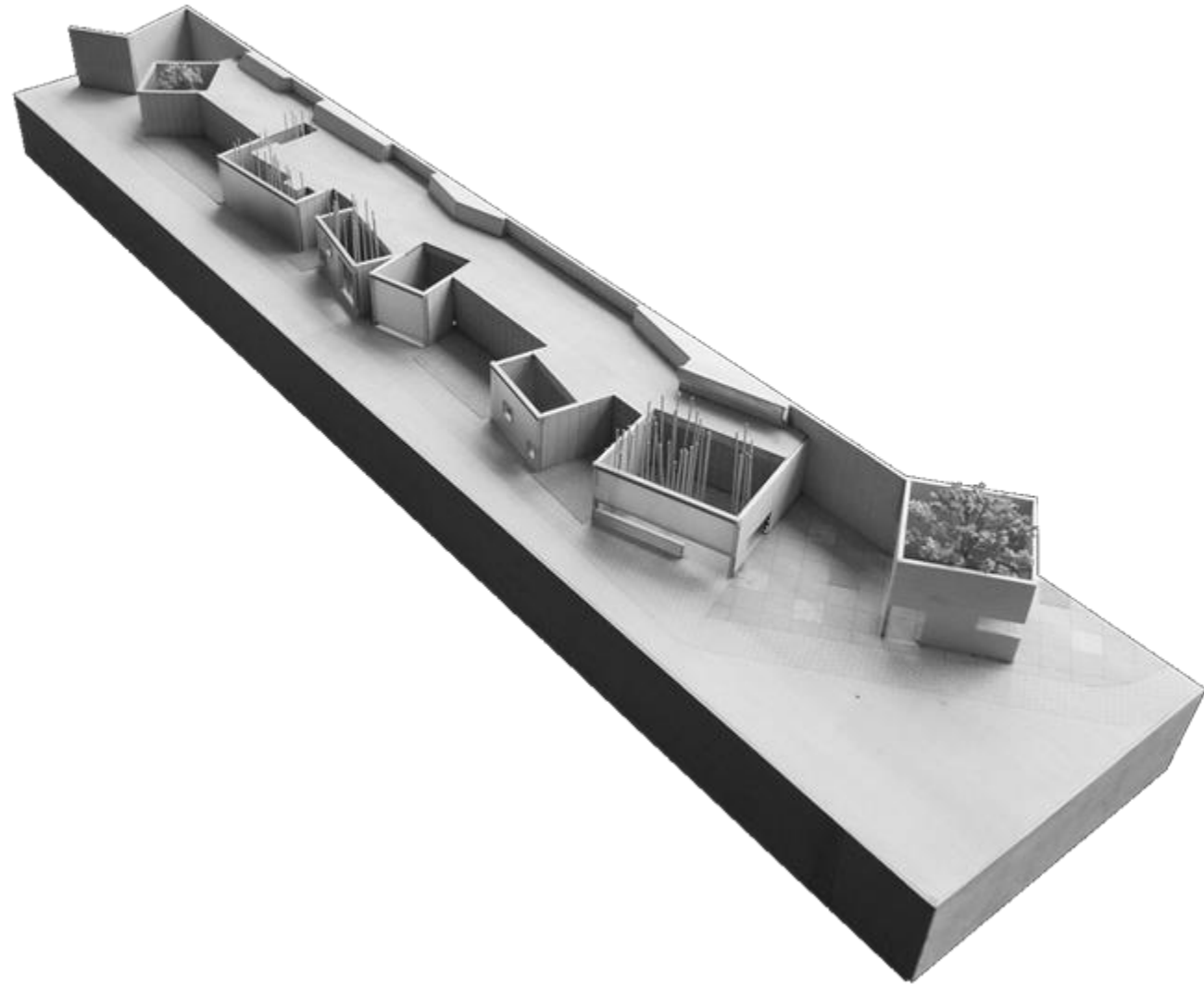
Diseñar un lugar que recree la paz y la tranquilidad de las almas.

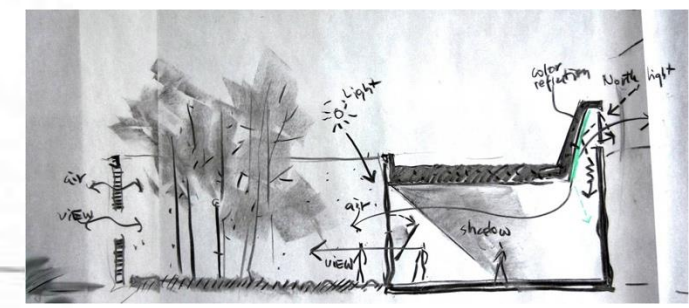
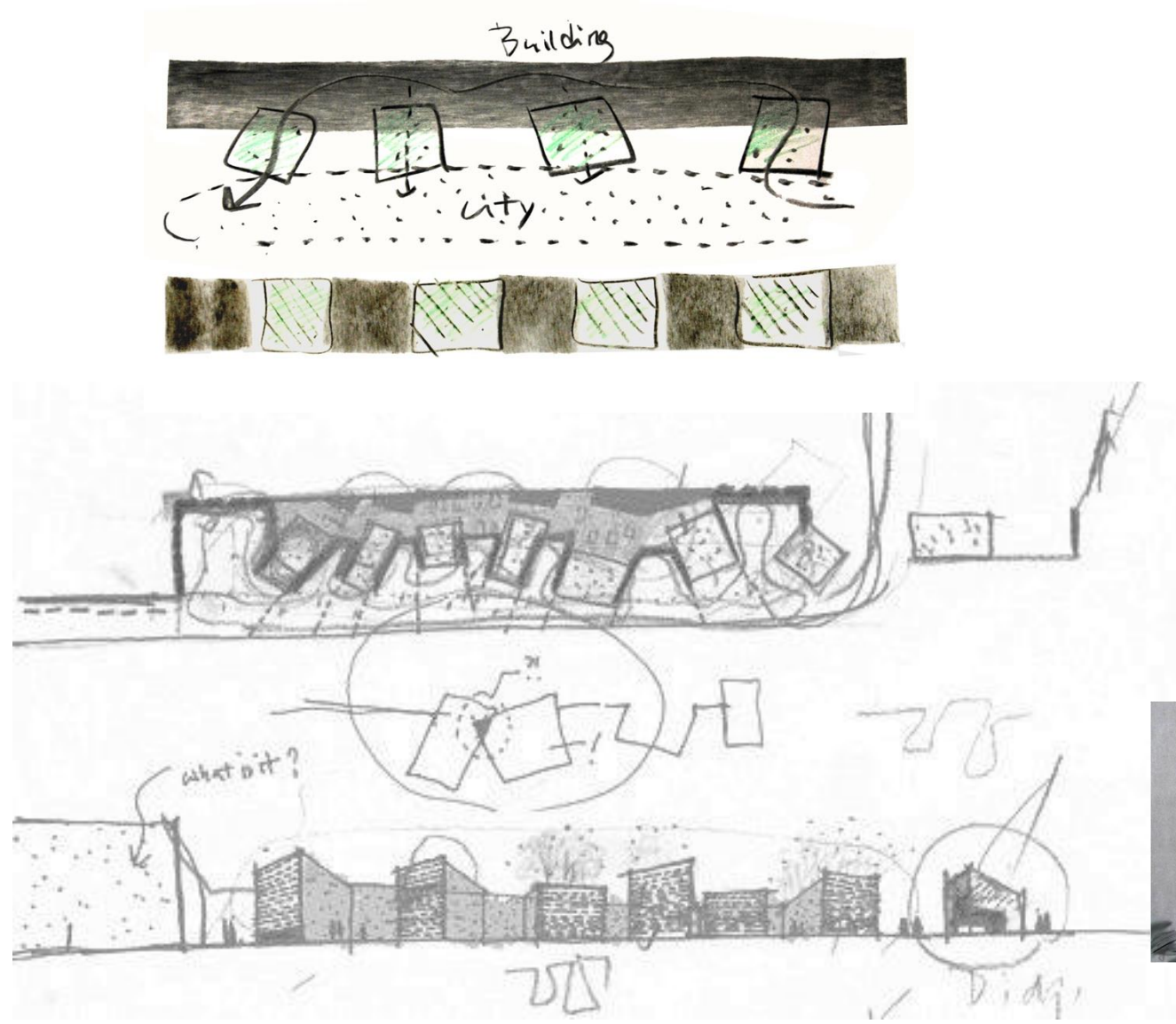
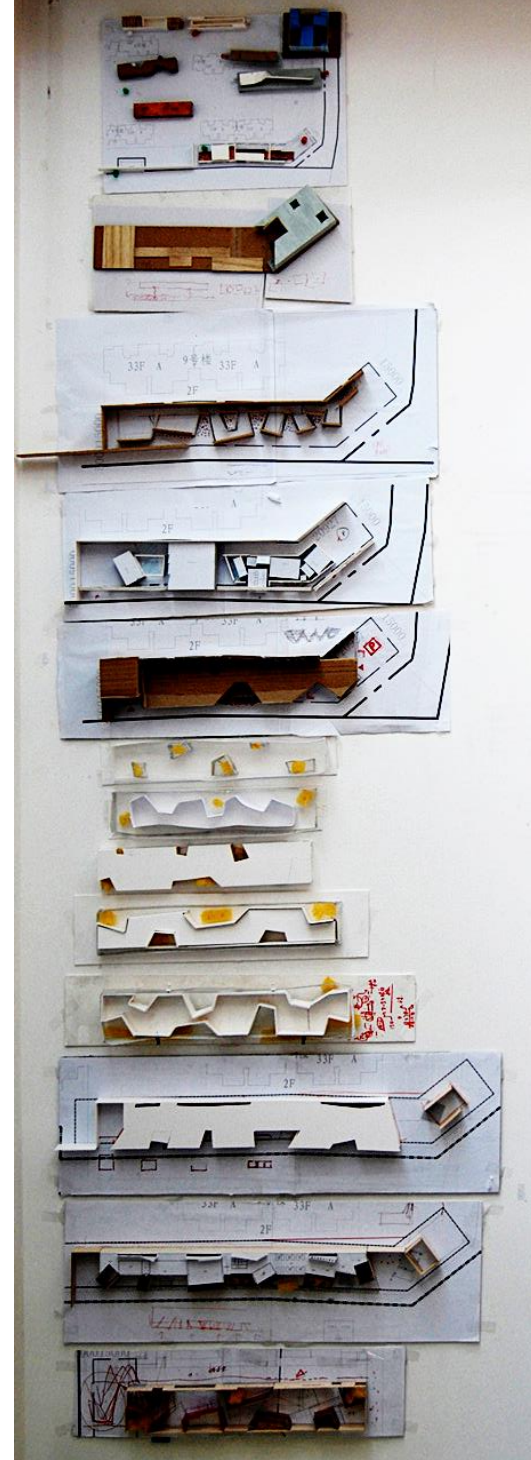
Se filtra el ruido y el polvo del mundo exterior,

Se mantiene la luz y su sombra, el agua y sus olas, el viento que suena, las plantas y su aroma, una serie de fenómenos momentáneos para formar una memoria que permanecerá.

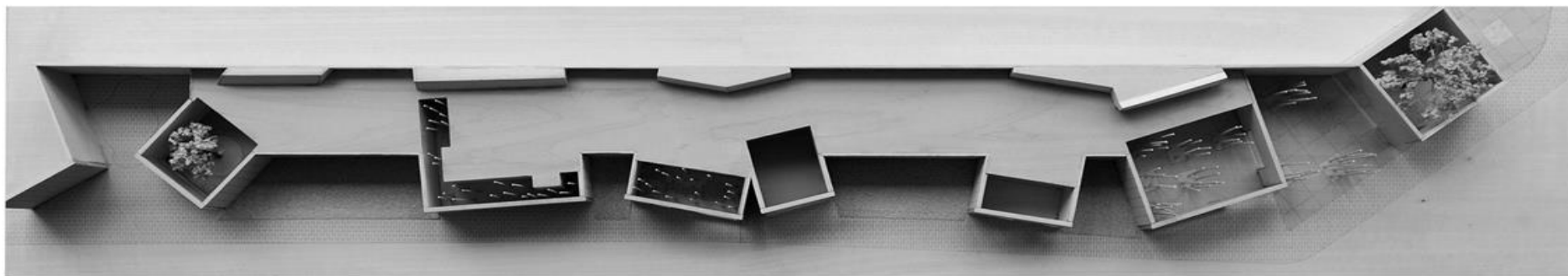
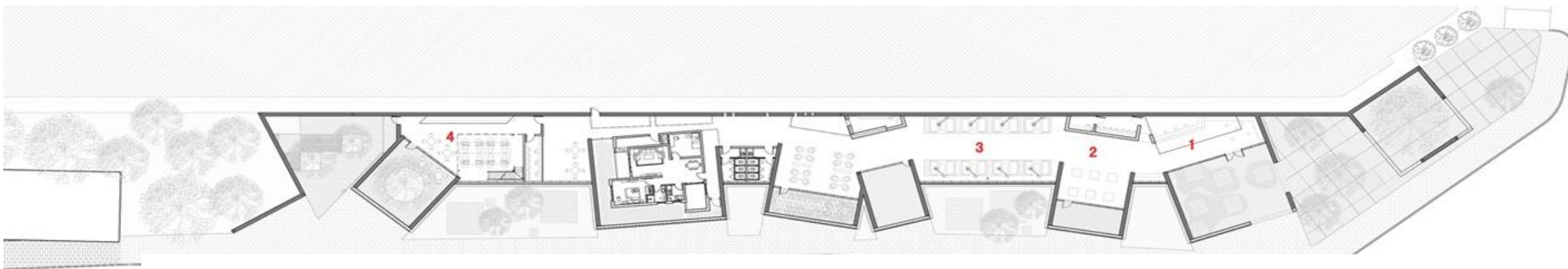
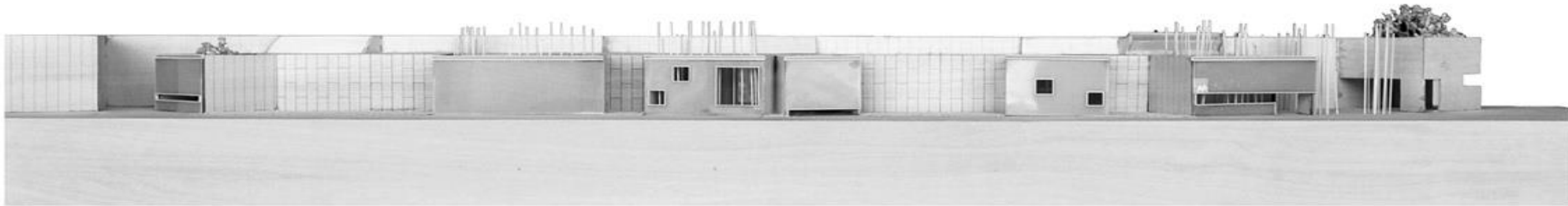
Una secuencia de patios que cada uno recibe uno de estos fenómenos, se inserta entre el espacio interior y el espacio público, convirtiéndose en un buffer entre el edificio y la ciudad.

www.vectorarchitects.com/en/projects/50





Vector Architects (2009) Momentary City / Pabellón de ventas
<https://www.vectorarchitects.com/en/projects/50>





Vector Architects (2009) Momentary City / Pabellón de ventas <https://www.vector.com>

Centro recreativo para jóvenes y niños

UN PROGRAMA COMPLEJO,

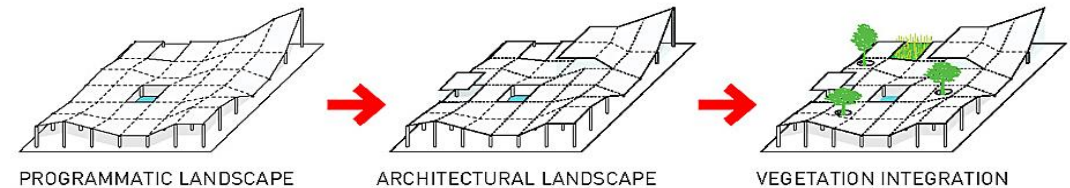
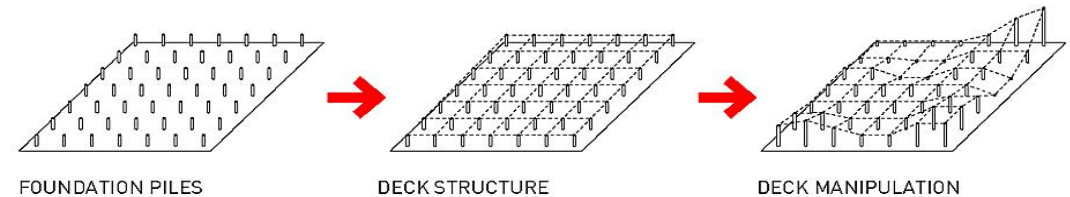
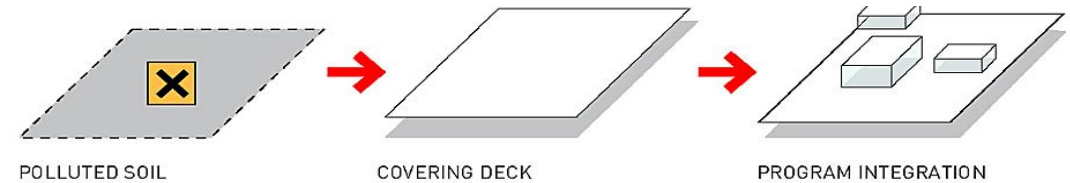
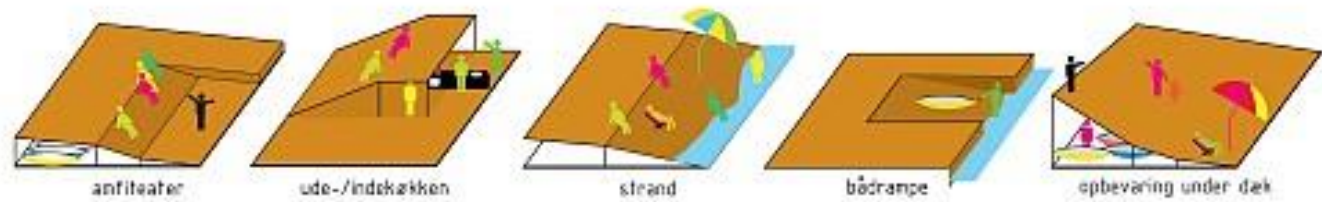
DOS INSTITUCIONES COMPARTEN EL PREDIO:
UN CLUB DE PESCADORES Y LA CASA DE LA
JUVENTUD.

un sitio a remediar,
un presupuesto acotado

UNA IDEA: EVOCAR EL MOVIMIENTO DEL MAR,

«(...) without the PLOT they risk to fail and become nothing but the sum of the parts. Individually the incidents may seem random or pointless, but joined they culminate in a transcending will. In the same way the PLOT makes architecture more than a random accumulation of toilets and bedrooms. Beautiful details and individual moments get lost if nothing is at stake - if the PLOT is missing.»

Bjarke Ingels & Julien De Smedt



CASA DE LA JUVENTUD + CLUB DE PESCADORES · COPENHAGEN · BIG ARCH



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



Villa GUG

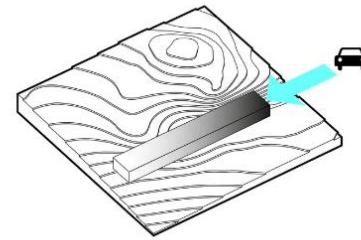
Vivienda unifamiliar para un coleccionista de autos

LA IDEA:

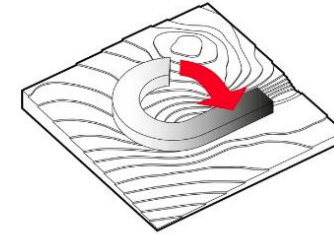
No esconder los autos sino hacer una transición de la colección al hogar

«Diseñar una casa es como pintar un retrato. El éxito de un retrato se sustenta en la habilidad del artista de captar las expresiones, el carácter y hasta el alma de los que son retratado. Un retrato arquitectónico de un hogar es crear el marco para sus intereses y necesidades, deseos y sueños bajo los requerimientos y criterios que una familia quiere vivir.»

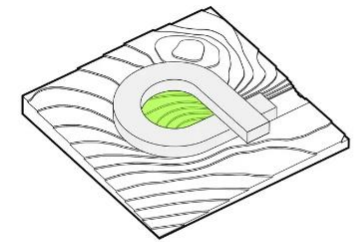
Bjarke Ingels & Julien De Smedt



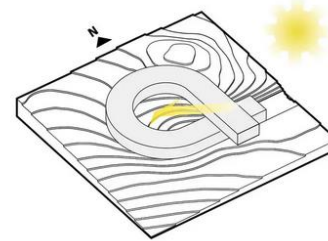
ACCESIBILIDAD



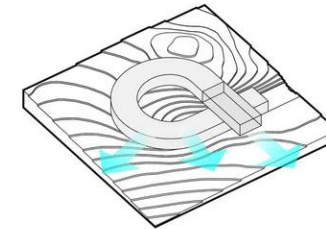
TOPOGRAFÍA



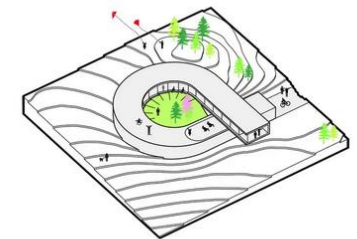
TIPOLOGÍA



ASOLEAMIENTO

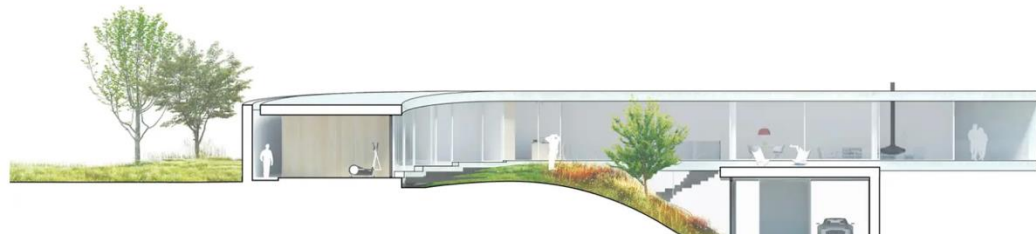
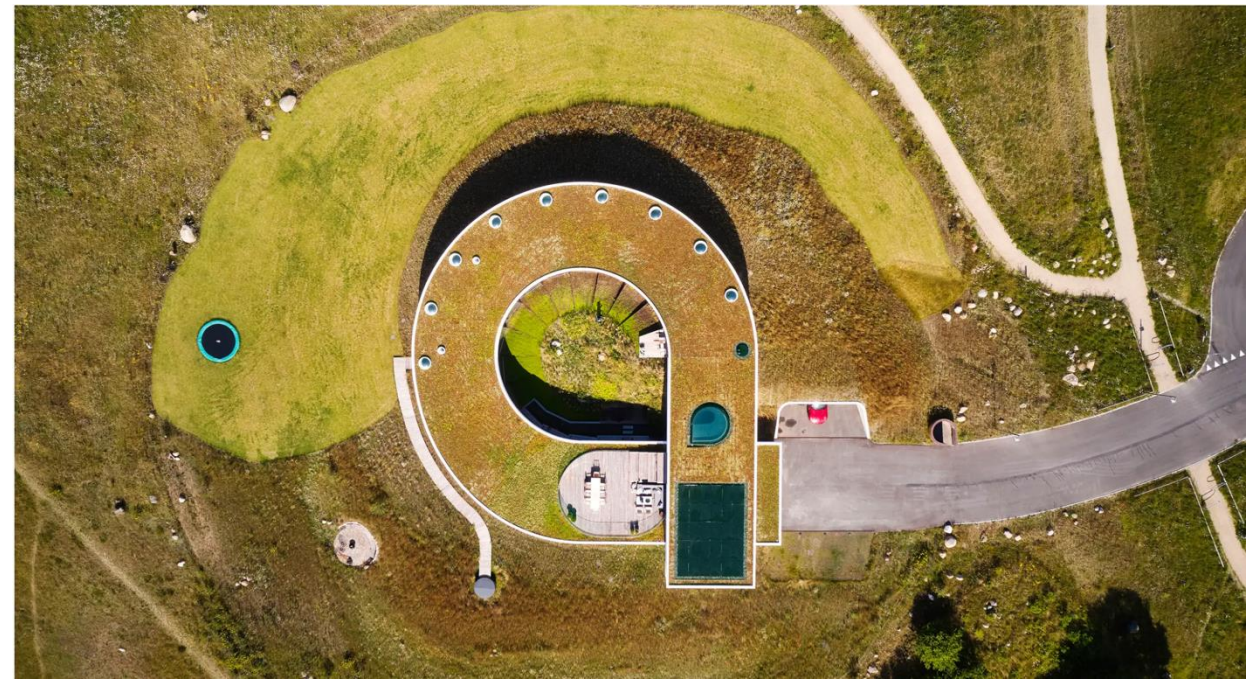


VISUALES



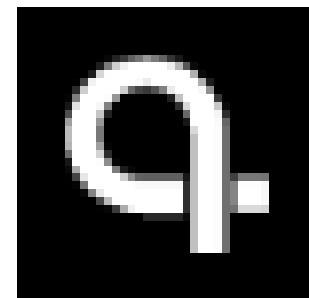
USOS

Un edificio lineal se curva en un loop alrededor del cerro y enmarca el patio central. El carácter del edificio cambia gradualmente desde la exhibición de autos a los ambientes de la vivienda hasta la cubierta.





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

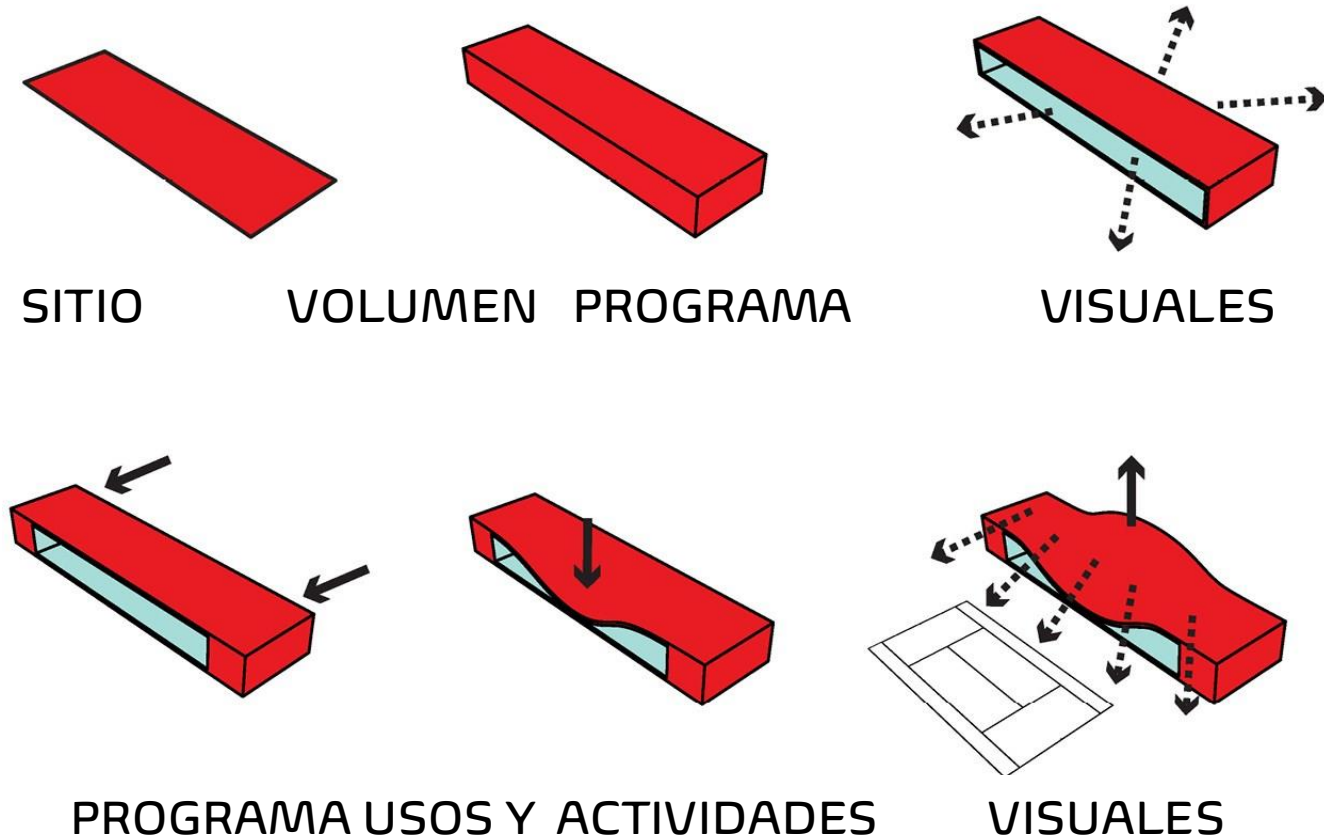


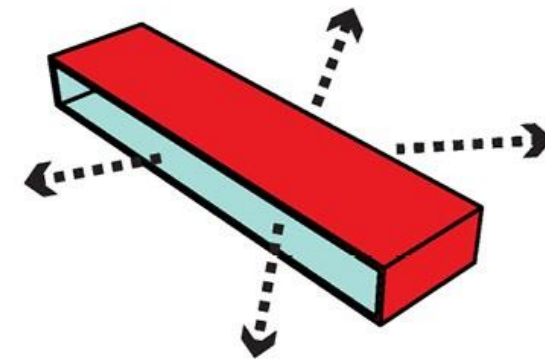
THE COUCH
INSTALACIONES PARA UN CLUB DE TENIS

LA IDEA:
UN LIVING PARA USO COMUNITARIO

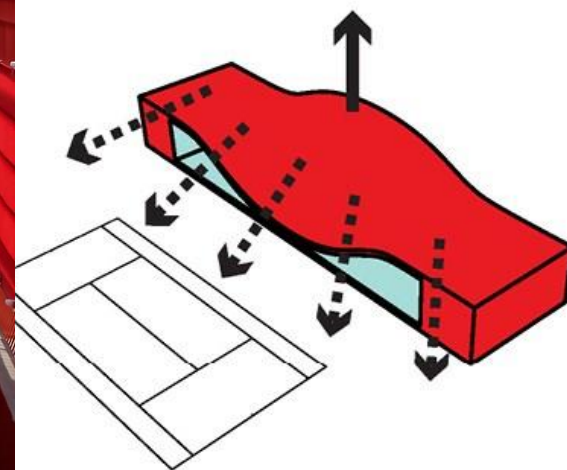
«El desafío fue crear un edificio que funcionase como lugar de reunión central para la zona. Una sala de estar de IJburg, donde el edificio forma parte de la comunidad como una pieza de mobiliario urbano.»

WINNY MASS



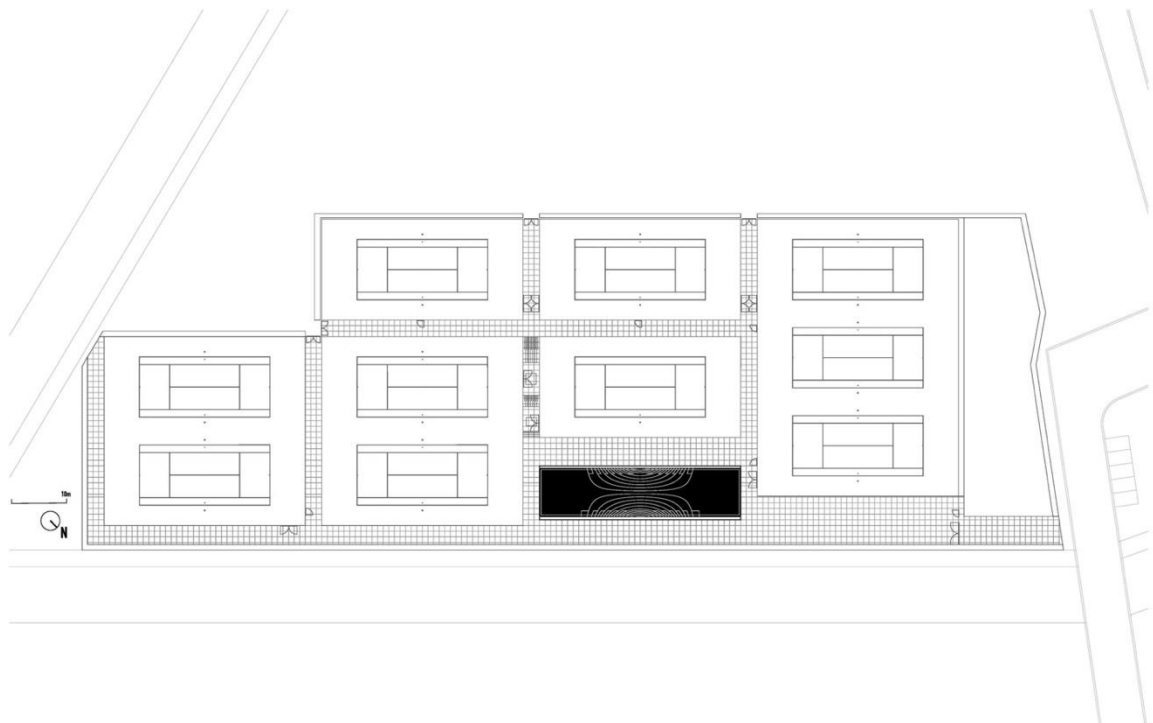


STEP 3: OPEN FOR VIEWS



STEP 6: LIFT FOR BETTER VIEWS

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



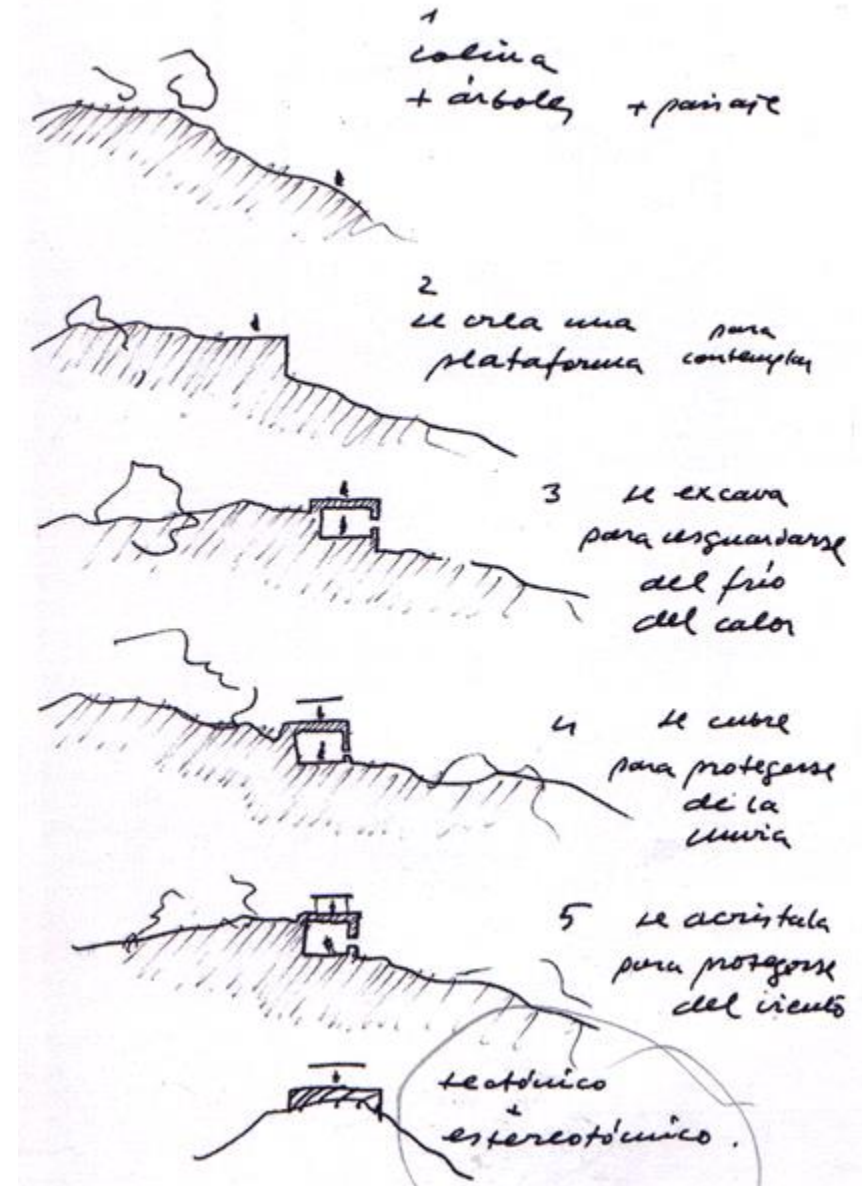
Casa de Blas un sitio agreste

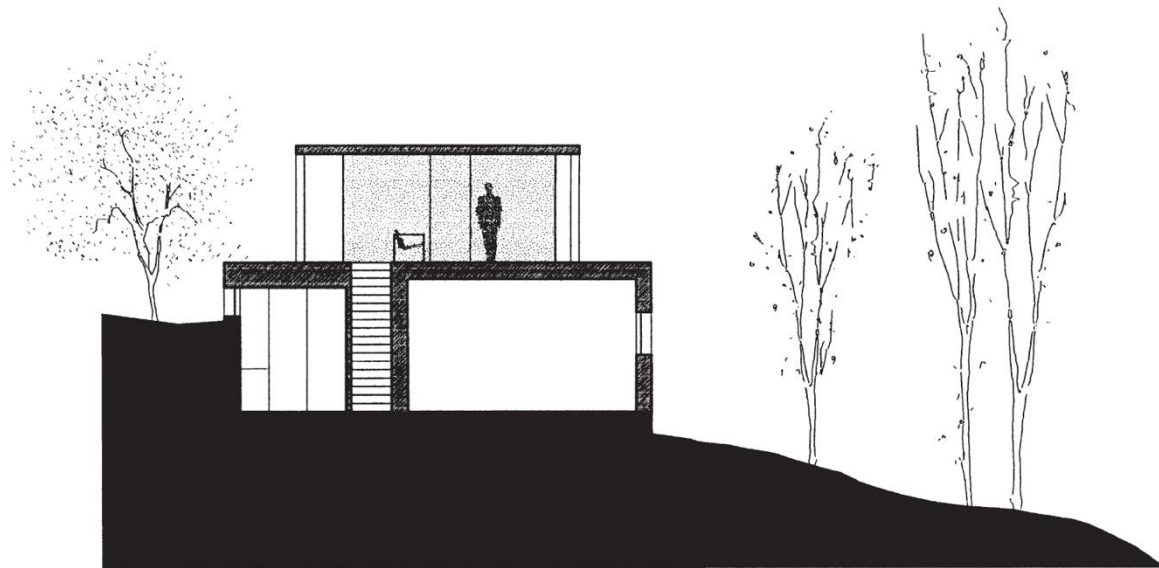
UNA IDEA: Tectonicidad y esteroromía

«La colina, los árboles y el contorno lejano de las montañas fueron el punto de partida de un proceso de colonización del entorno que se inicia con la creación de una plataforma para hacer transitable la fuerte pendiente de la colina, formando a la vez un mirador privilegiado sobre la arboleda.»

«La casa es una adición de mecanismo para hacer habitable un entorno hostil: un ámbito excavado en la roca para refugiarse del frío, un techjo para evitar la lluvia y una caja de vidrio para protegerse del viento.»

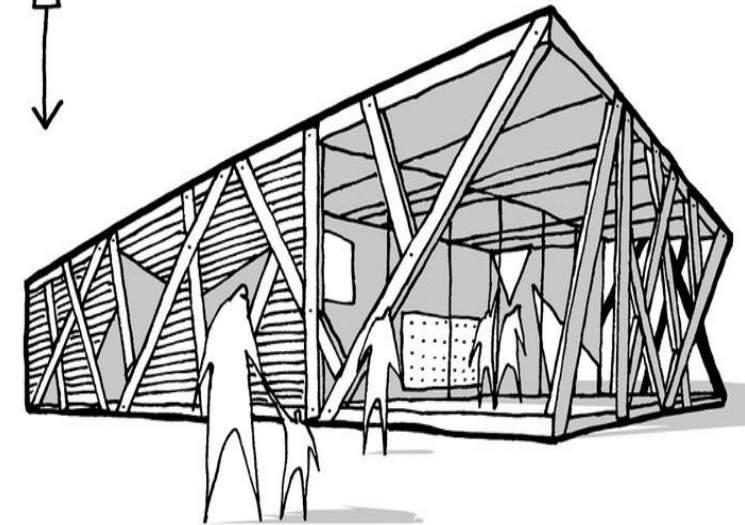
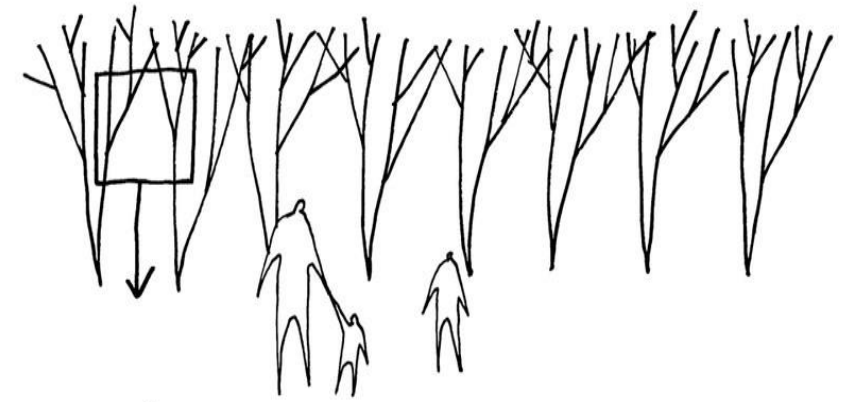
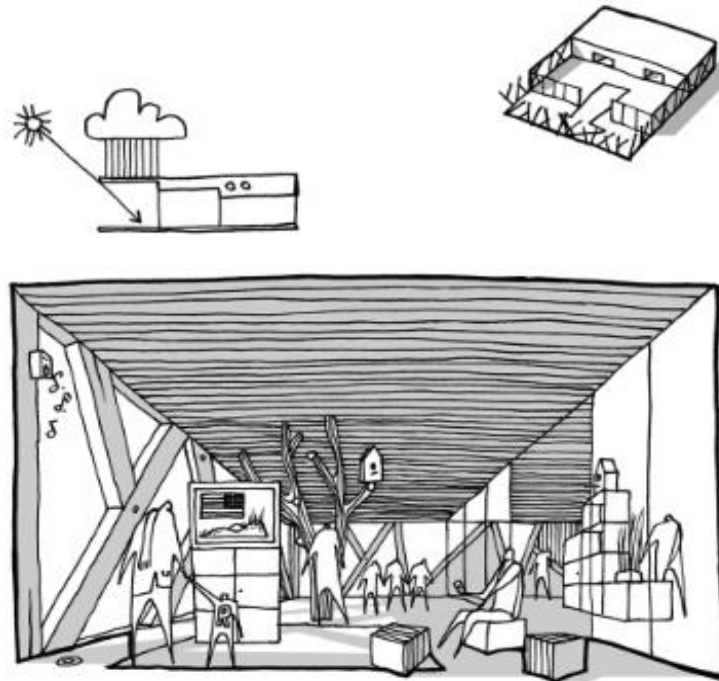
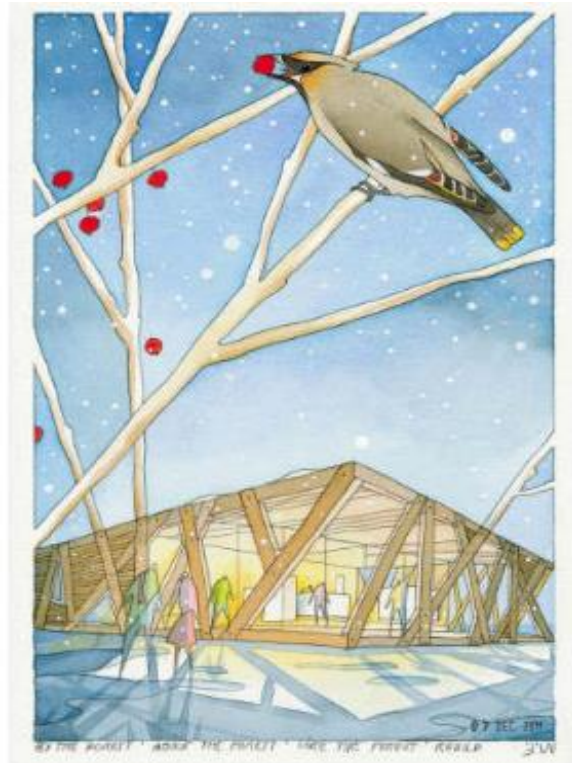
Alberto Campo Baeza





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

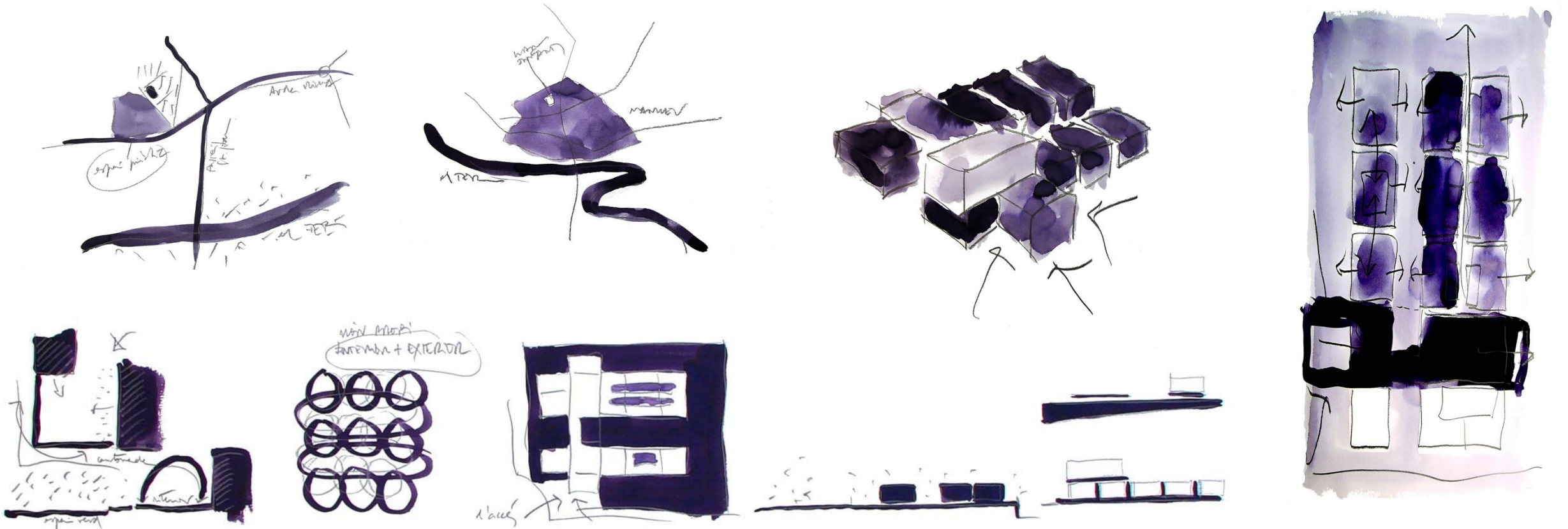
DEL CONCEPTO A LA FORMA



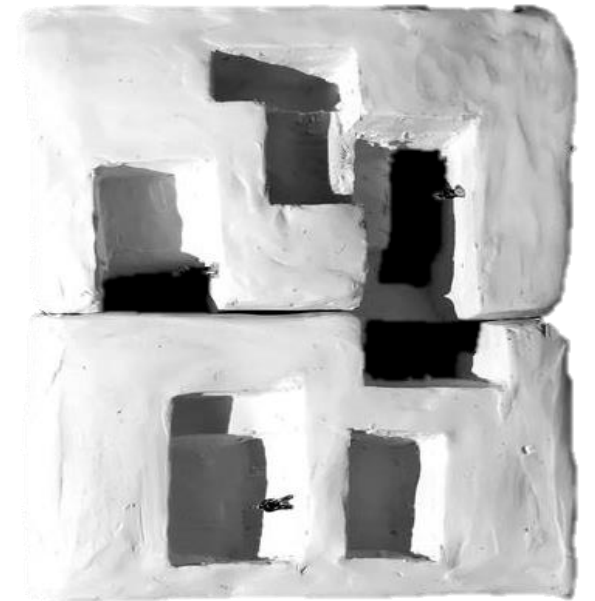
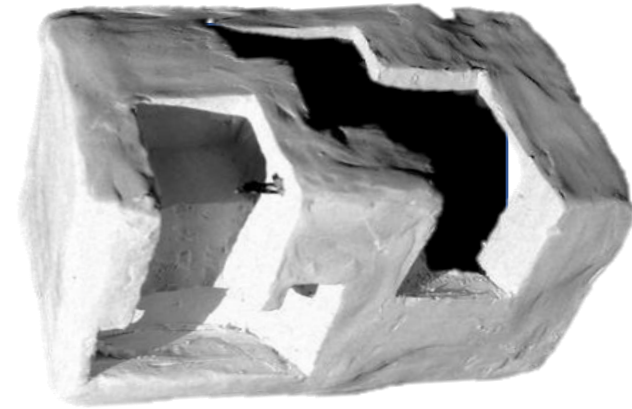
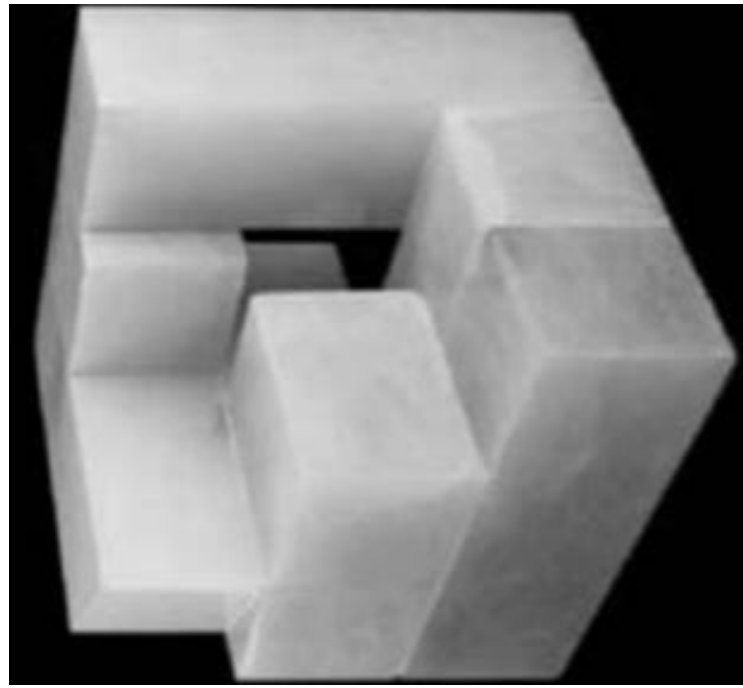
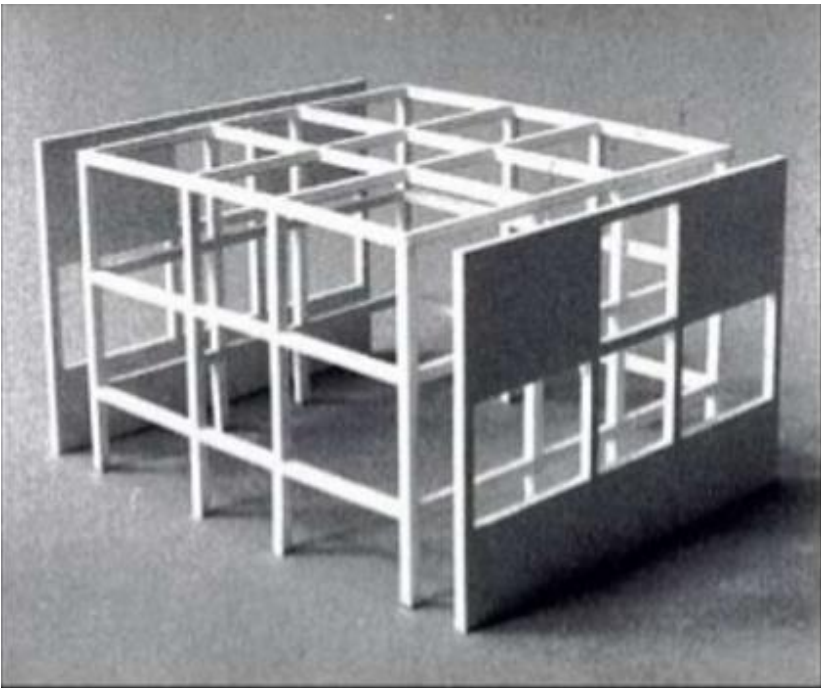
Cebra (1993) *Rebildporten*. Catálogo 2023, ejemplo N° 10

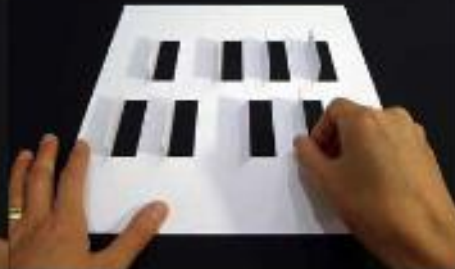
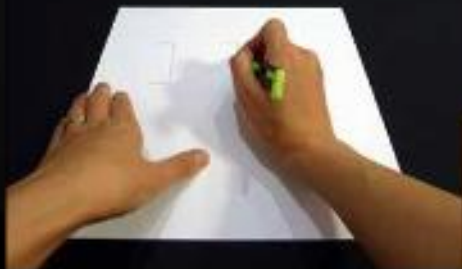
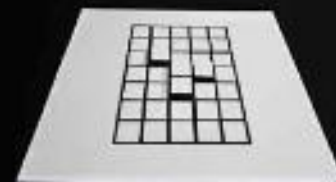
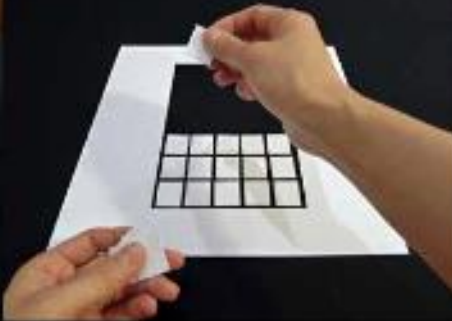
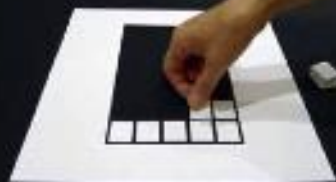
DEL DIAGRAMA A LA FORMA

El diagrama del partido recoge el mínimo esencial del diseño que a partir del cual puede ser generada la forma.



DE LO TECTÓNICO A LO ESTEROTÓMICO



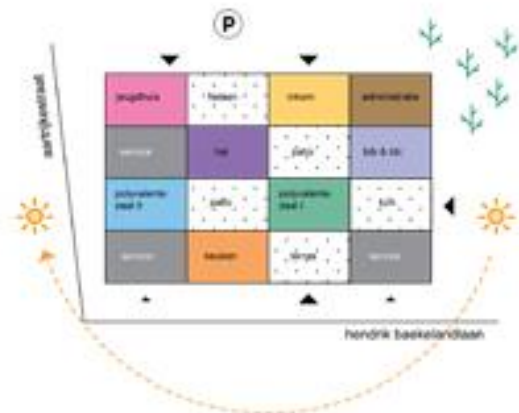
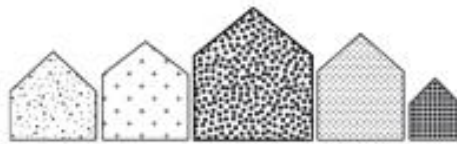
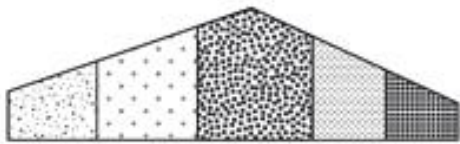




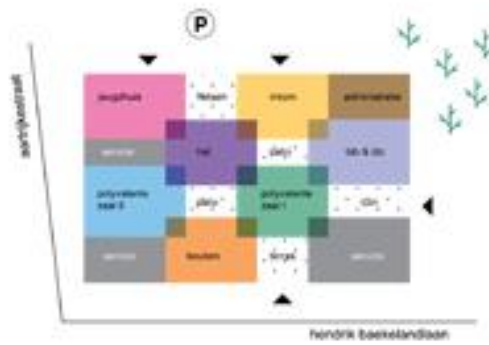
DE LA FUNCIÓN A LA FORMA

En el paso de las ideas a la forma, se van produciendo esquemas conceptuales, o pre-formas que manifiestan una toma de posición frente al tema y al problema de diseño, a las condicionantes y requerimientos y permiten una primera definición arquitectónica que llamamos partido.

Tomar partido es valorar cuáles de las pre-formas, responden mejor a la idea y a los condicionantes del sitio y a los requerimientos del programa.



1. DIFFERENTIATION OF PROGRAM TO SITE



2. DIFFERENTIATION OF PROGRAM TO SCALE AND SPATIAL RELATION



ARTICULATION OF ENTRANCES ADAPTING TO SITE



Para Louis Kahn el proyecto arquitectónico tiene tres estadios:

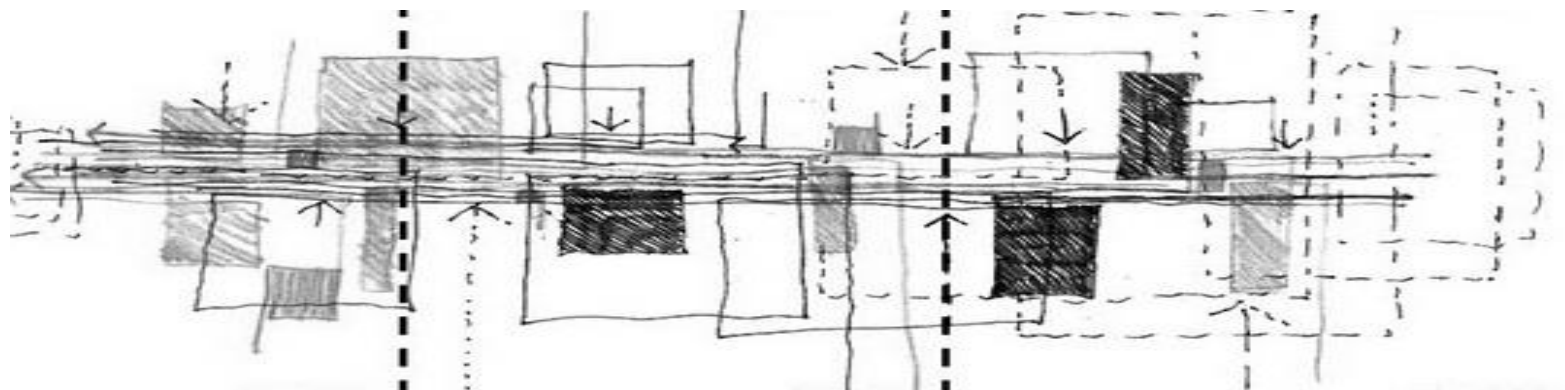
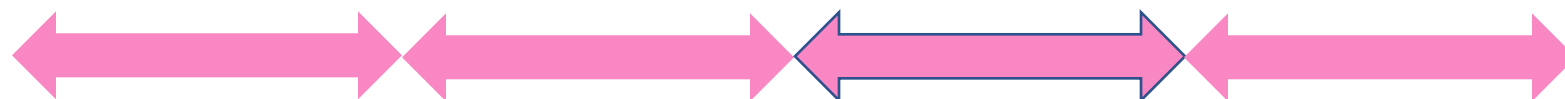
1. El inicial y definitorio de la idea – cuando la forma misma expresa su primera voluntad concreta de existir y se elige entre la **diversidad de tipos formales**. (2)

2. La introducción del orden, que se basará siempre en el rigor y las leyes de la **geometría**; recurriendo a los criterios de la composición tradicional. (3)

3. El del diseño, resolviendo y definiendo a través de los detalles las cualidades de cada espacio, su iluminación, sus elementos constructivos, sus materiales y su confort interior. (4)

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

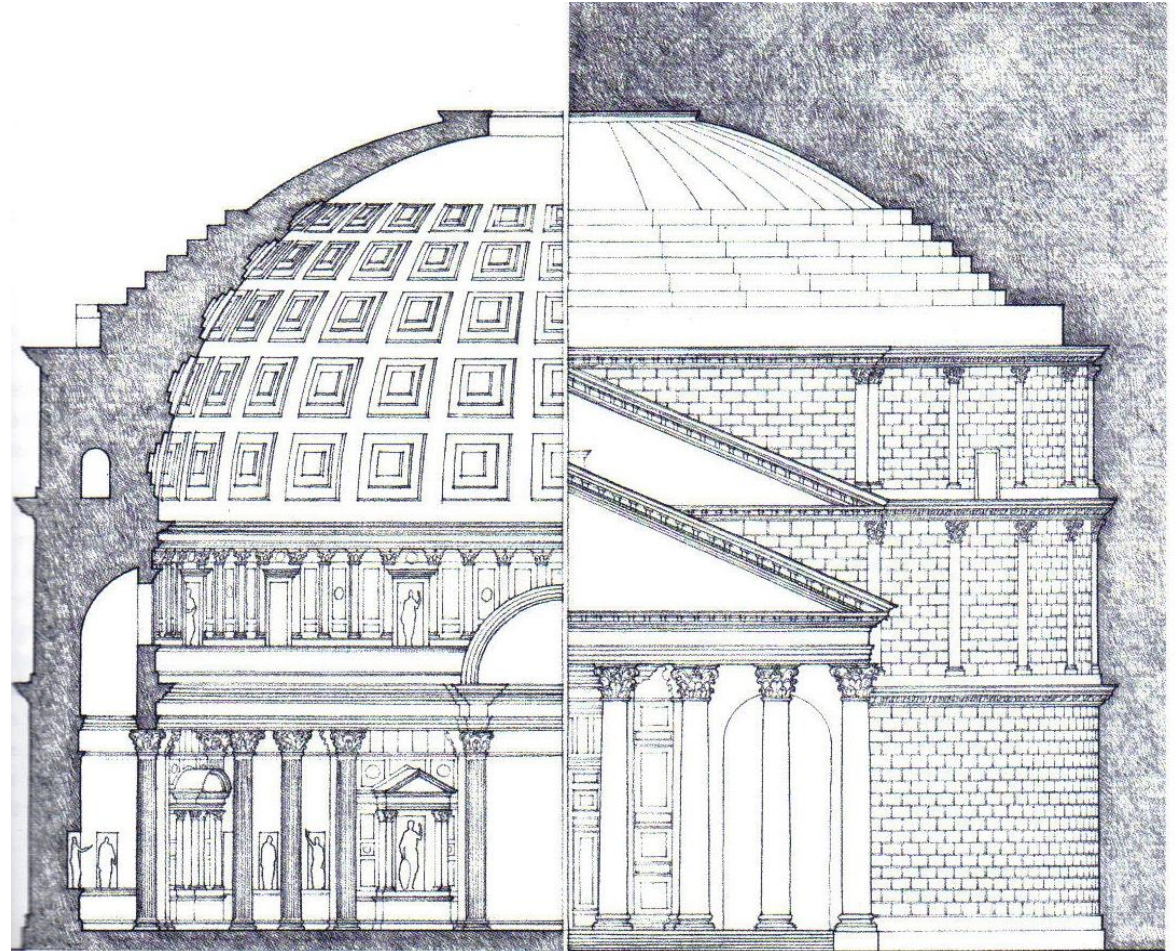
¿Cómo estructurar el partido en función de las relaciones espaciales?

“La forma tridimensional de la arquitectura no es el exterior de un sólido, sino la envoltura cóncava y convexa de un espacio; y a su vez el espacio no es el vacío sino el lugar volumétrico en el que se desenvuelven toda una serie de actividades posibles y variadas.

En consecuencia, en el caso de la arquitectura, la *invención* se refiere a un *sistema espacial organizado* que experimentamos a través de su utilización y que percibimos a través de su forma.”

Giancarlo De Carlo (1975) en Quaroni, L. (1987:154)

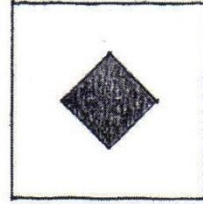
- **Forma**
- **Espacios**
- **Sistema espacial organizado**



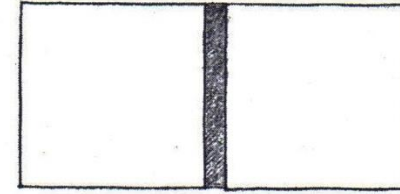
El Panteón, Roma, 120-124.

RELACIONES ESPACIALES

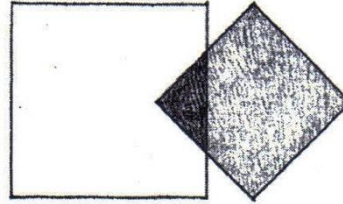
Espacio interior a otro



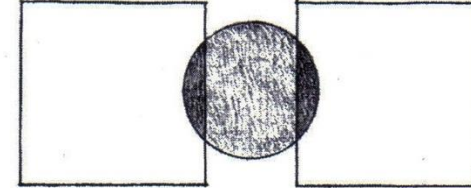
Espacios contiguos



Espacios conexos



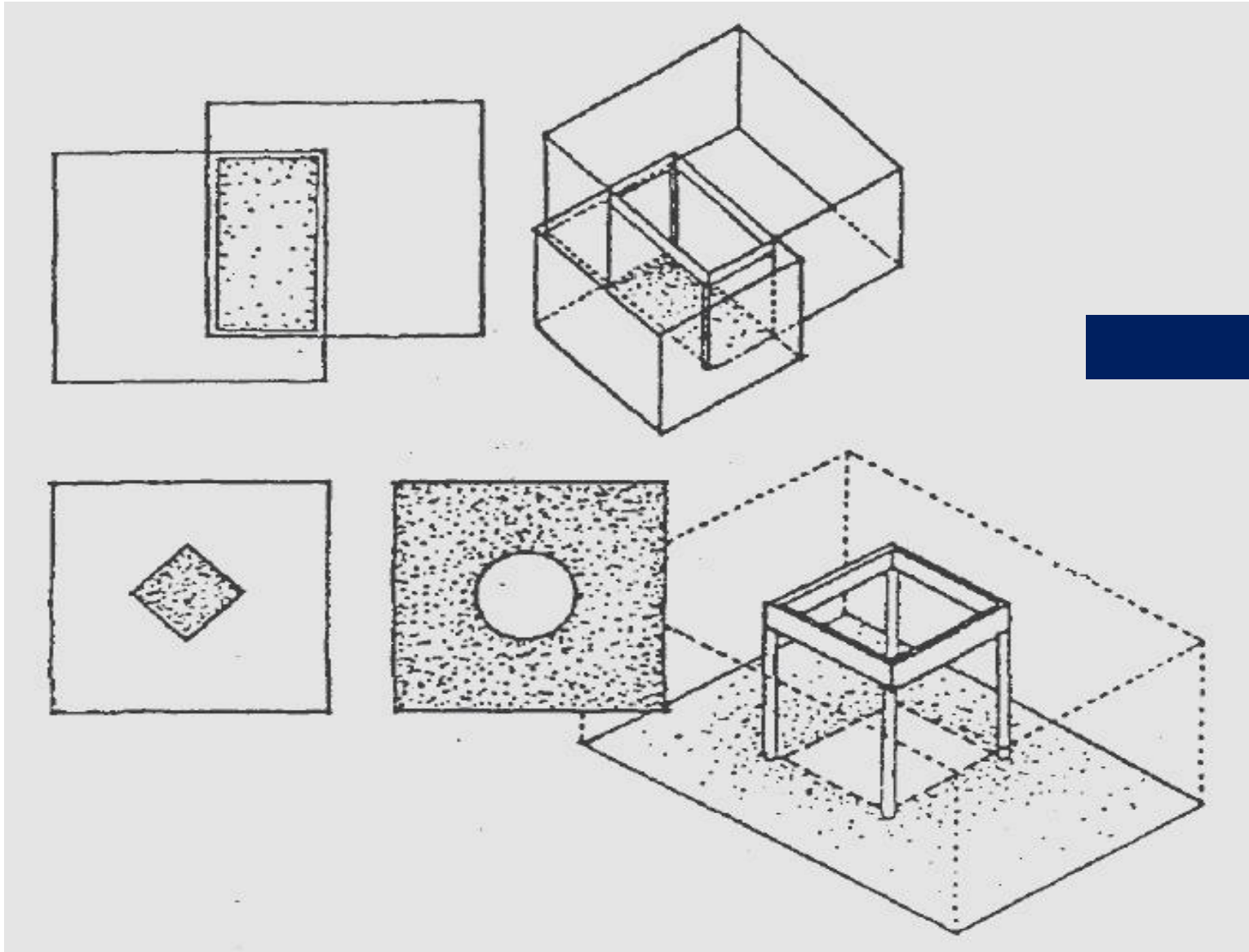
Espacios vinculados por otro común



Diferentes modos de disponer y organizar los espacios.
En el PROGRAMA se exigen diferentes tipos de espacios:

- con funciones específicas y formas concretas
- flexibles en su uso y/o -únicos y singulares
- con funciones análogas y agrupados

- con exposición s/ vistas, orientaciones
- con separación / intimidad
- diferentes grados de accesibilidad

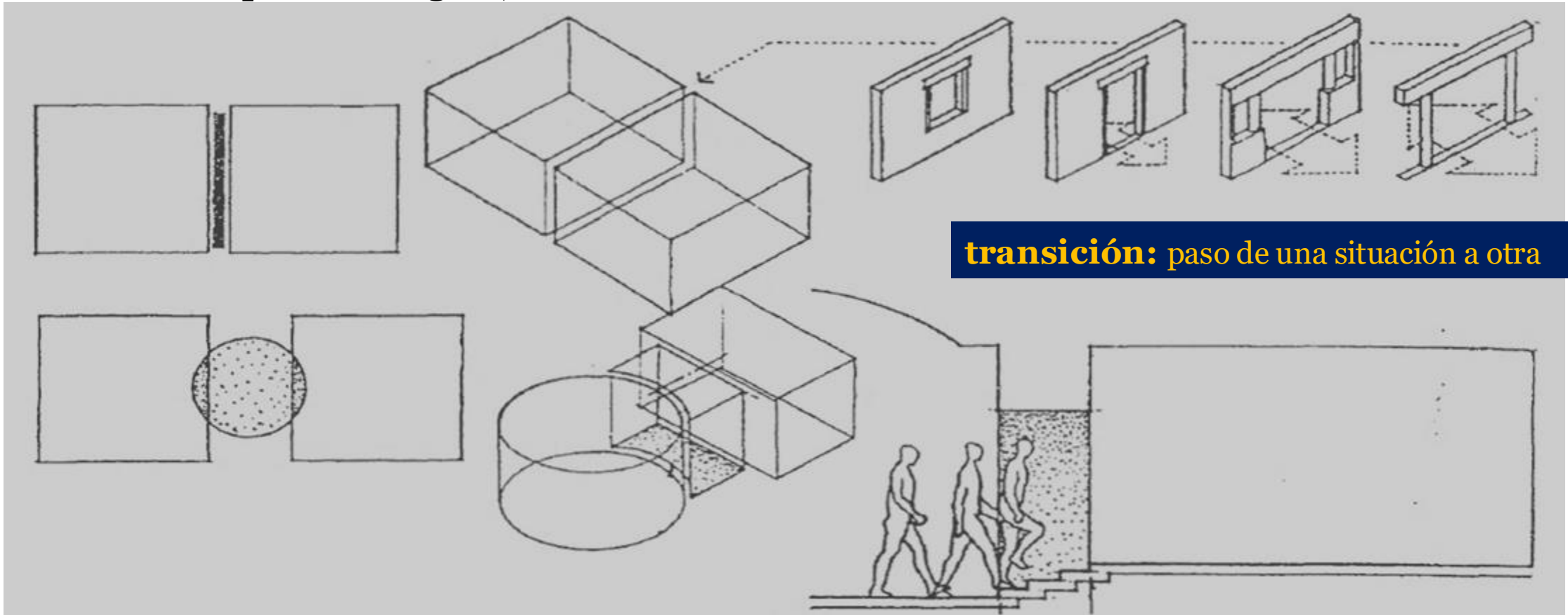


Relaciones espaciales

Espacio interior a otro.
Espacios conexos.

ESPACIOS ADYACENTES:

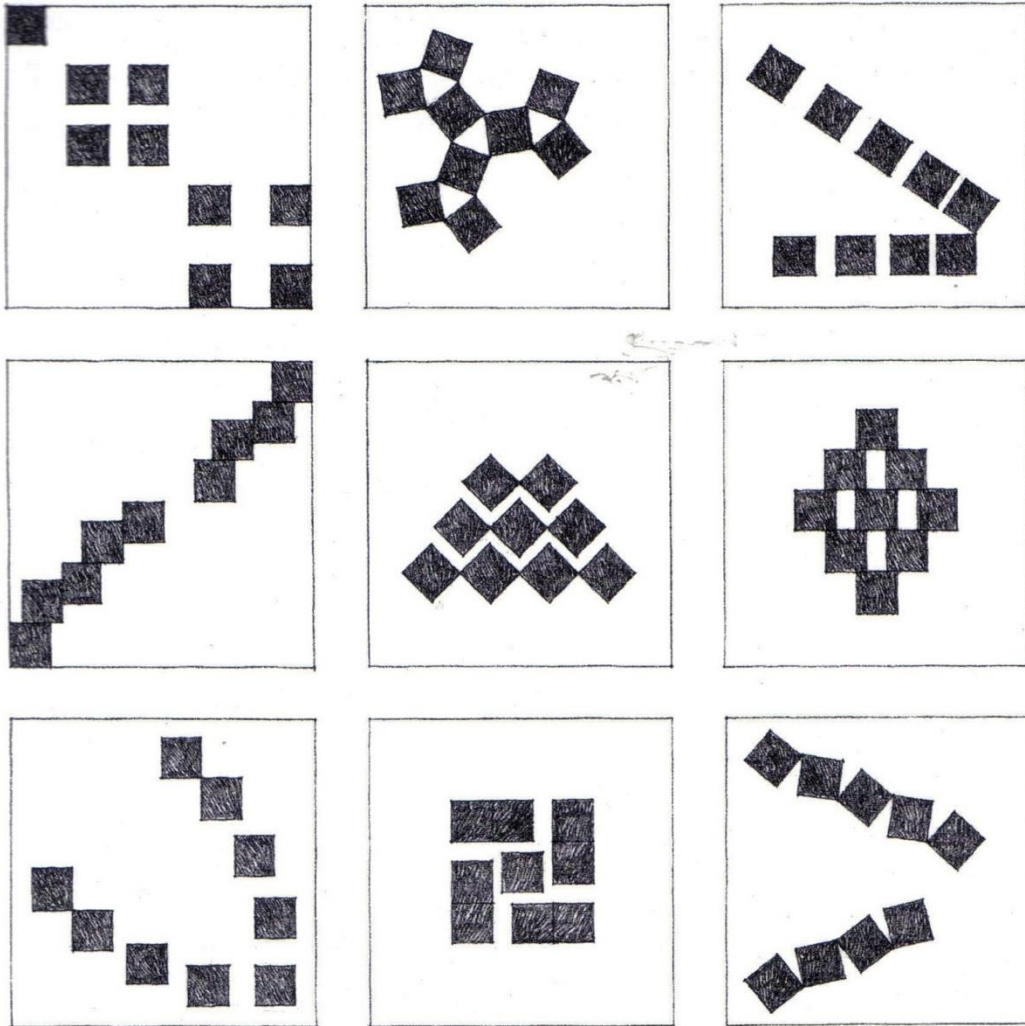
Dos espacios contiguos, tienen un borde en común.



transición: paso de una situación a otra

Espacios contiguos (conectados a través otro espacio).

RELACIONES ESPACIALES y ORGANIZACIÓN



Composiciones con nueve cuadrados un estudio de la Bauhaus.

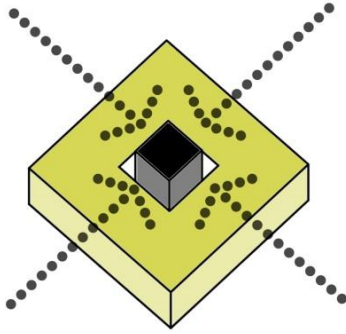
La distribución de la forma es susceptible de ser manipulada y definir un volumen espacial.

Influencia de LLENOS y VACIOS en el espacio que se define.

Casi nunca se trata de un único espacio, sino de relaciones entre ellos:

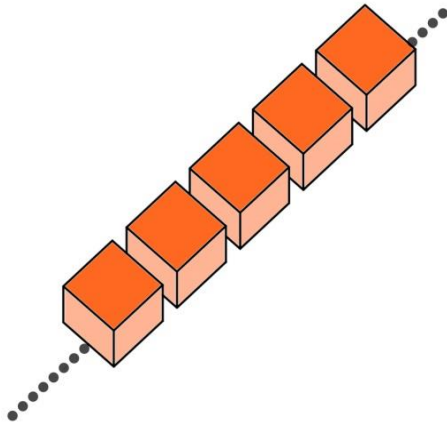
- proximidad
- circulación

La **circulación** ocupa un papel central en la organización del edificio y proporciona elementos para la concreción de la forma. Puede enriquecer las formas básicas de organización.



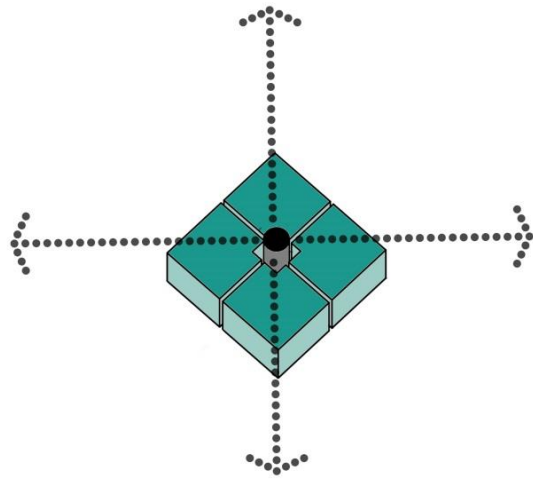
Organización Central

Espacio central dominante en torno al cual se agrupan cierto número de espacios secundarios. Puede ser cubierto o descubierto.



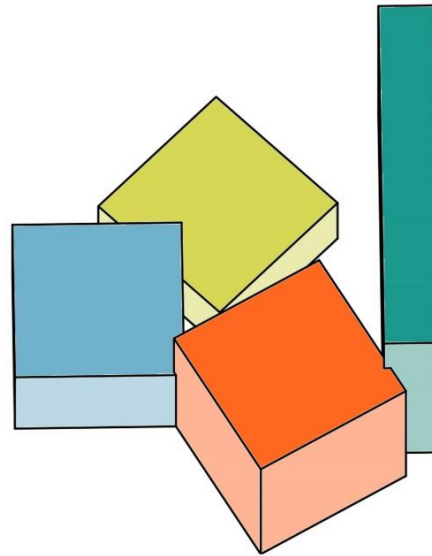
Organización lineal

Secuencia lineal de espacios repetidos



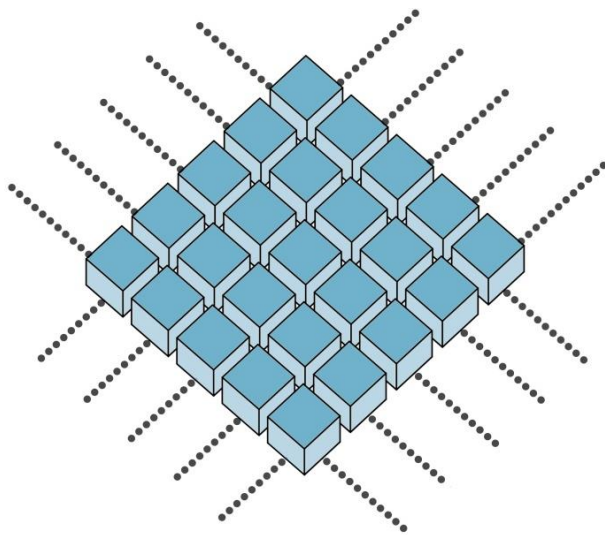
Organización Radial

Espacio central desde el que se extiende radialmente, según organizaciones lineales.



Organización agrupada

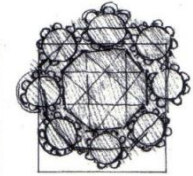
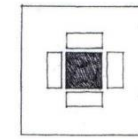
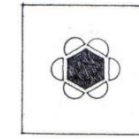
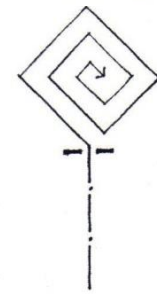
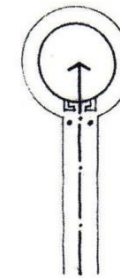
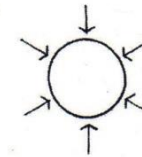
Espacios que se agrupan basándose en la participación de un rasgo visual común o de una relación



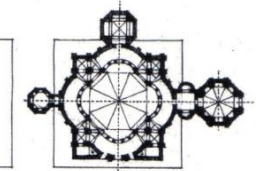
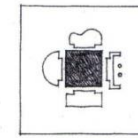
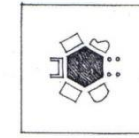
Organización en trama

Espacios organizados en el interior del campo de una trama estructural o cualquier otra trama tridimensional.

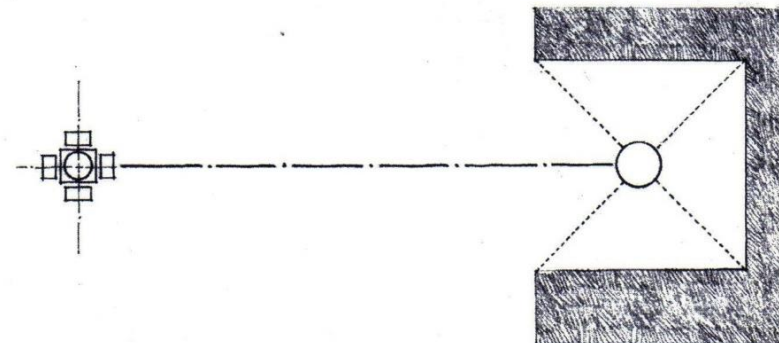
Organización central



Iglesia ideal, Leonardo Da Vinci



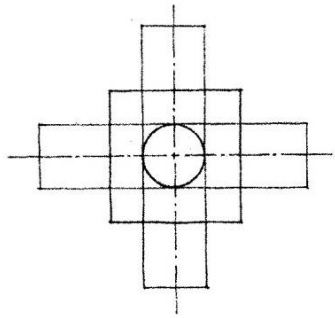
San Lorenzo Maggiore



espacio central y dominante en torno al cual se organizan los espacios secundarios

- **Acceso**
- **Recorrido**
- **Espacios**

Organizaciones Centralizadas entre medianeras o exentas.
Espacio central o vacío central



Vicenza, 1552-1567, Andrea Palladio.

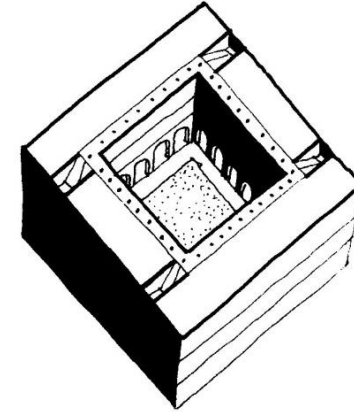
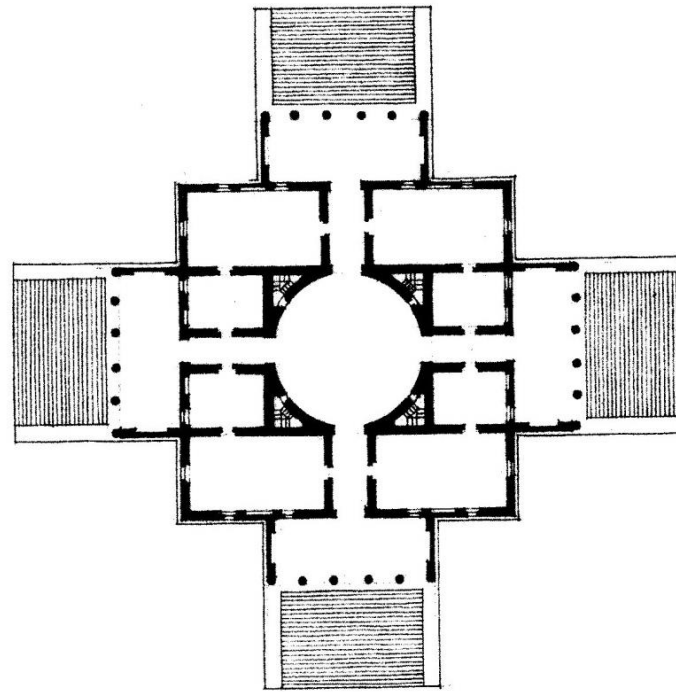


Figura 3.31 Circulación perimetral en un edificio-patio con una fachada.

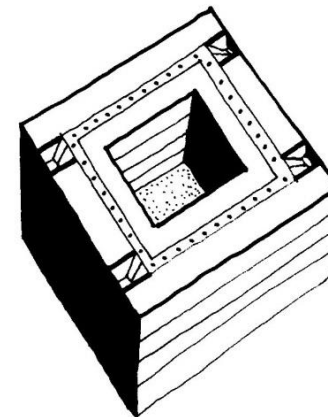


Figura 3.30 Circulación perimetral en un edificio-patio, dos fachadas.

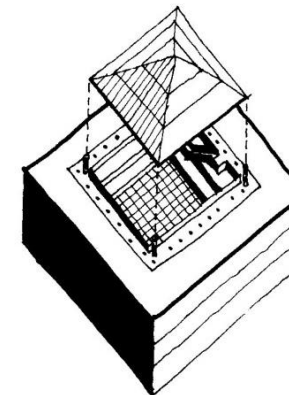


Figura 3.32 Planta "atrio".

Small Woodland Nursery

Obra:

Kraus Schönberg Architekten

Arquitectos:

Hamburgo, Alemania

Lugar:

430 m²

Superficie:

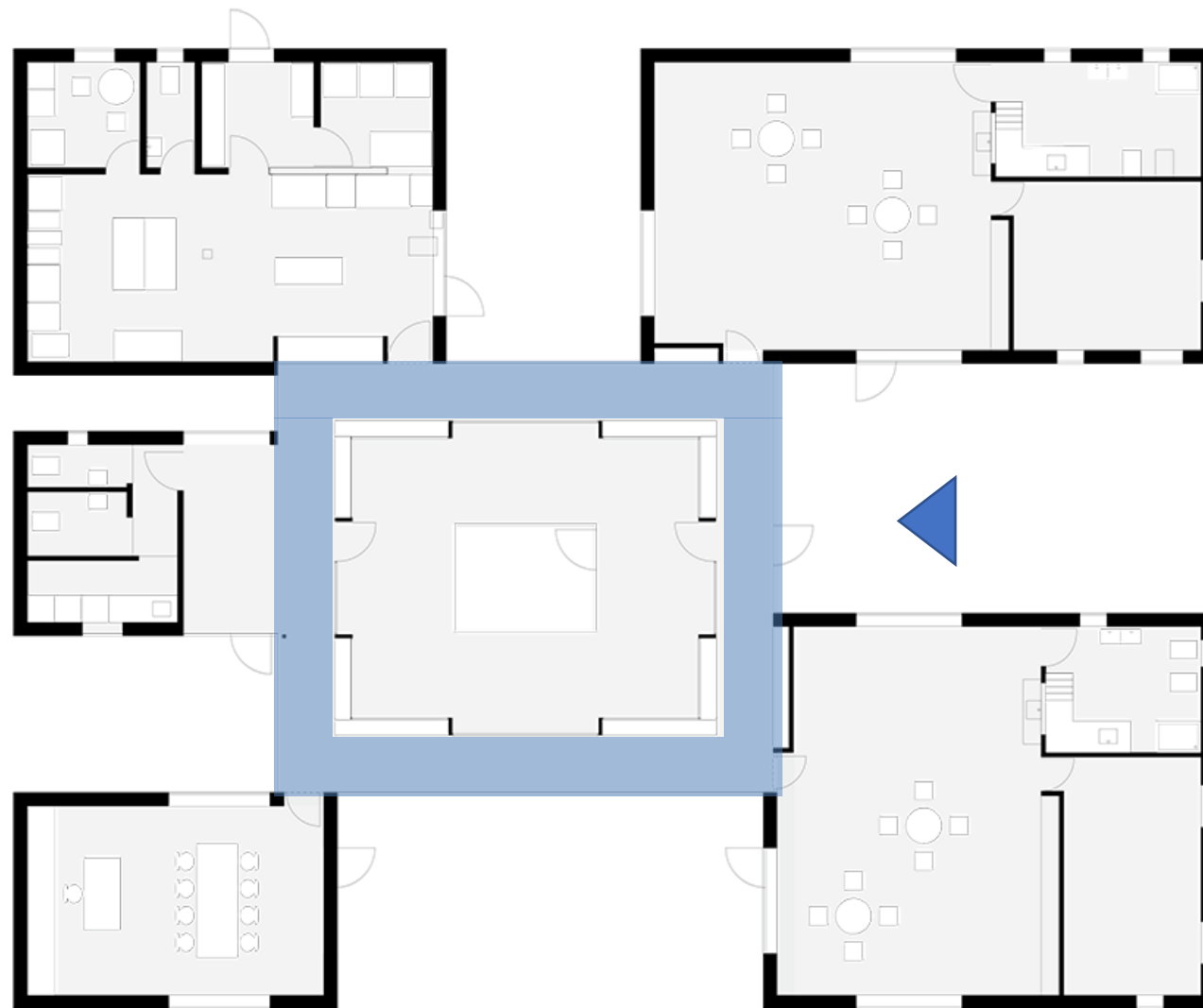
2017

Fecha:

www.dezeen.com/2016/03/06/kraus-schoenberg-architectu-re-kinderkrippe-nursery-school-timber-hamburg-germany/

Link:

- Acceso
- Recorrido
- Espacios



- **Acceso**
- **Recorrido**
- **Espacios**





Kinderkrippe Pollenfeld

Obs:

KÜHNLEIN Architektur

Arquitectos

Pollenfeld, Alemania

Lugar

210 m²

Superficie

2013

Fecha

<http://www.plataformaarquitectura.cl/c/02-304200/jardin-municipal-barranquitas-sur-subsecretaria-de-obras-de-arquitectura> Link



Alemania

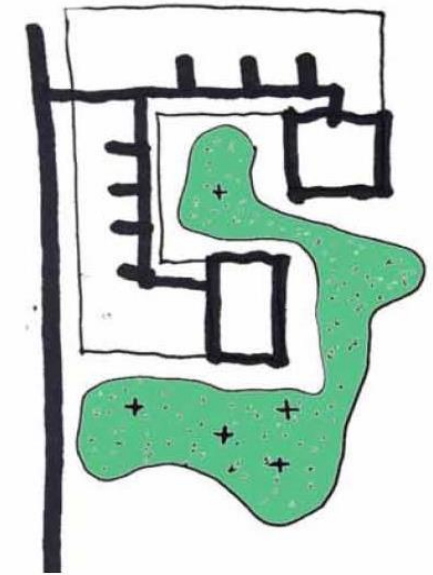
+1000m2

antes 1900 10' 20' 30' 40' 50' 60' 70' 80' 90' 2000 10'

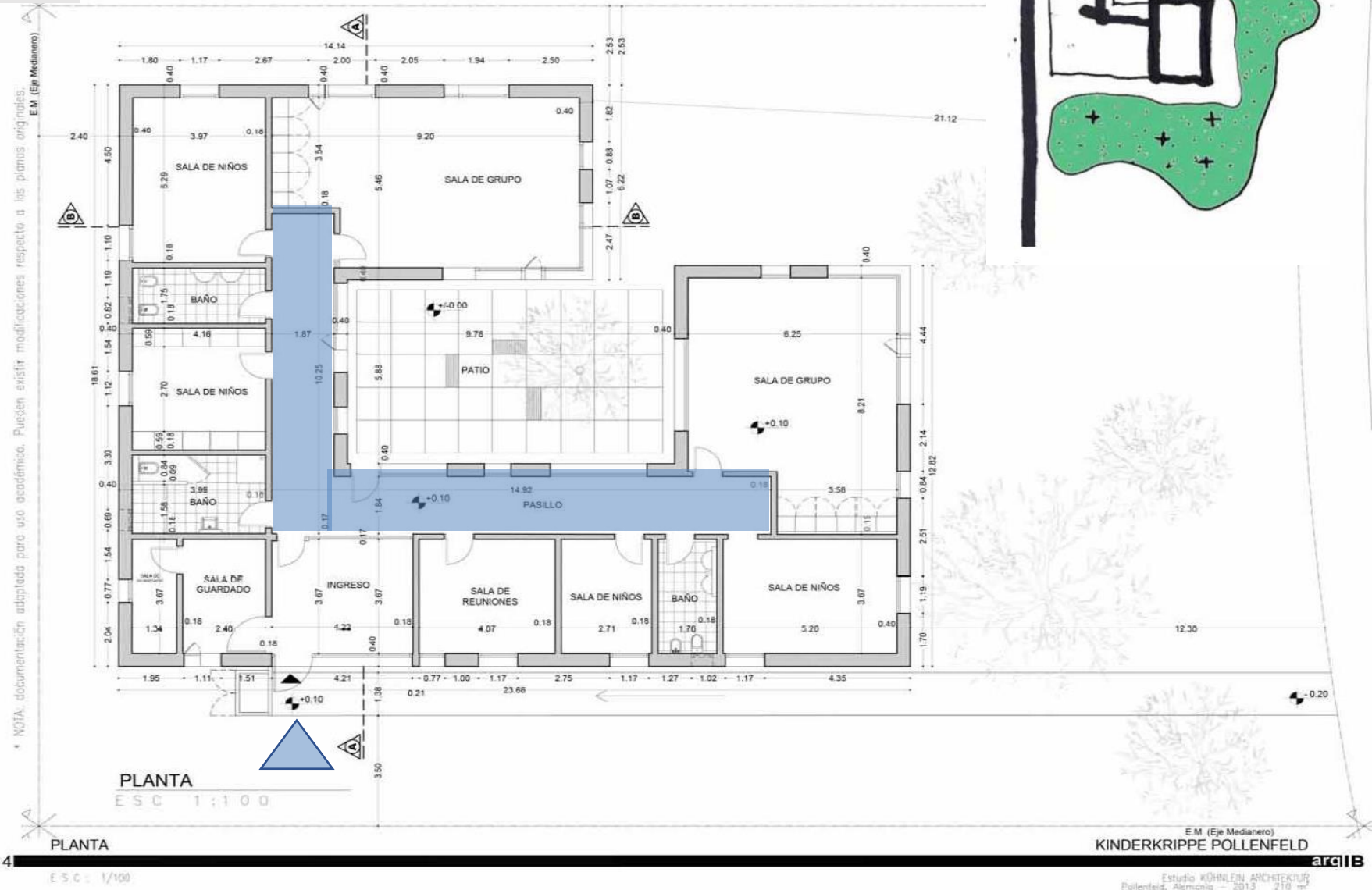


- **Acceso**
- **Recorrido**
- **Espacios**

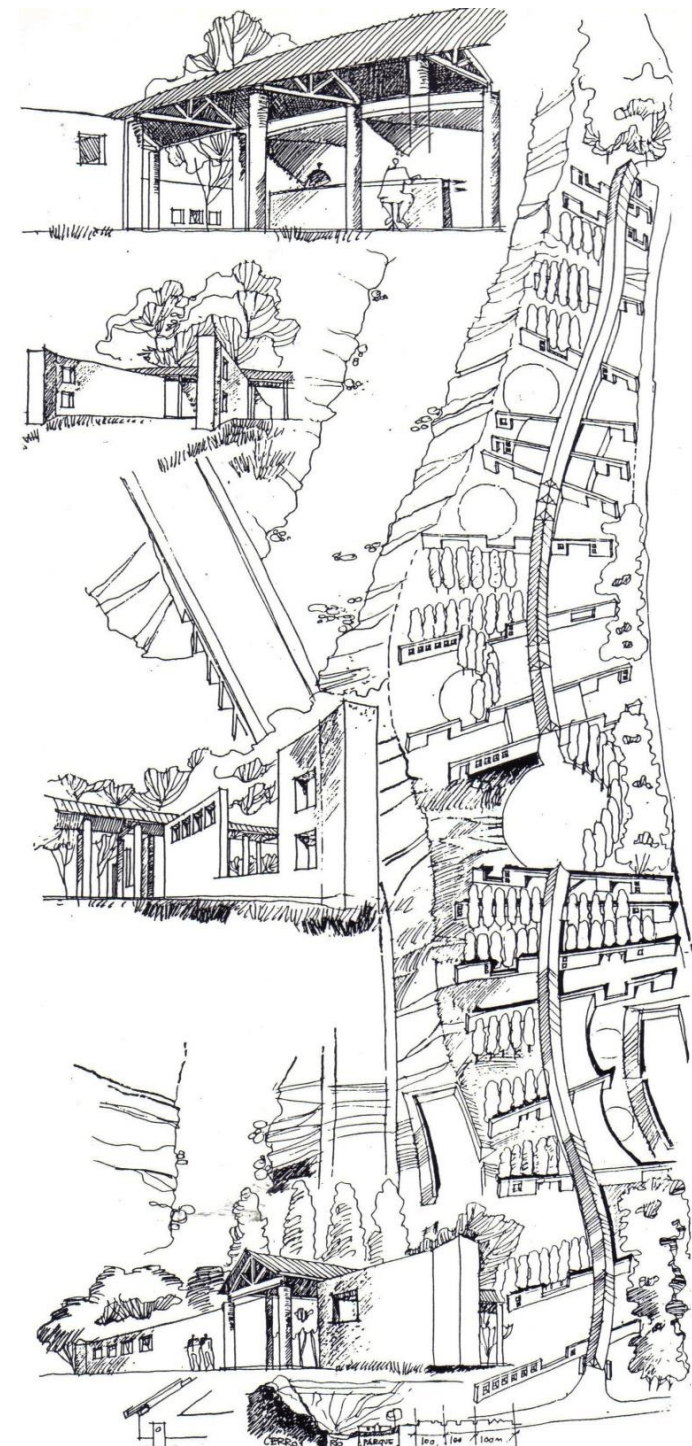
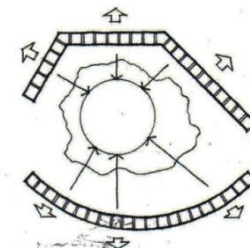
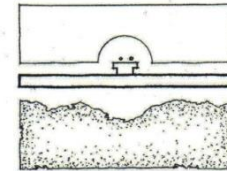
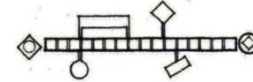
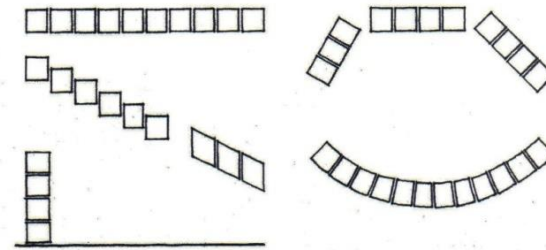
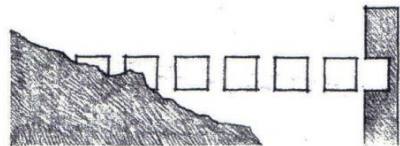
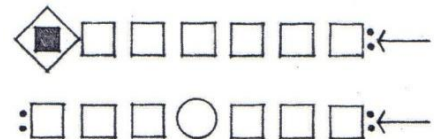
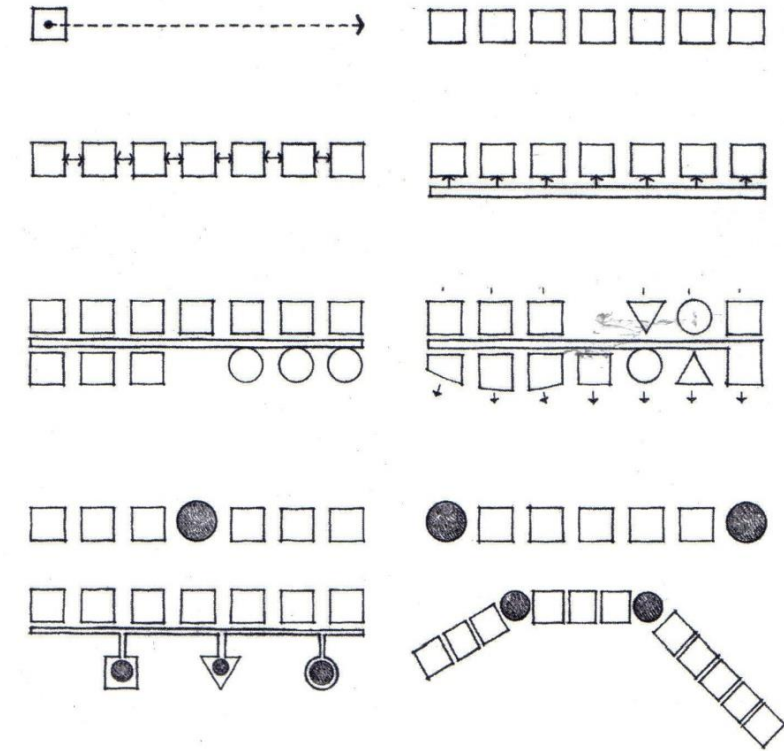
Edificio basado en la idea de claustro / patio.
 Secuencia espacial – Escala de los espacios.
 Circulación alrededor del patio interior.
 Fluidez y continuidad de ingresos y espacios:
 semi-cubierto, abierto, cubierto.



PROGRAMA



Organización lineal



Guardería "La Badufa"

Obra:

Glòria Piferrer, Santi Orteu,
Xavier Farré

Arquitectos:

Barberá del Vallés, Barcelona, España

Lugar:

665 m²

Superficie:

2009

Fecha:

<http://hicarquitectura.com/2014/02/piferrer-orteu-farre-guarderia-la-badufa/>

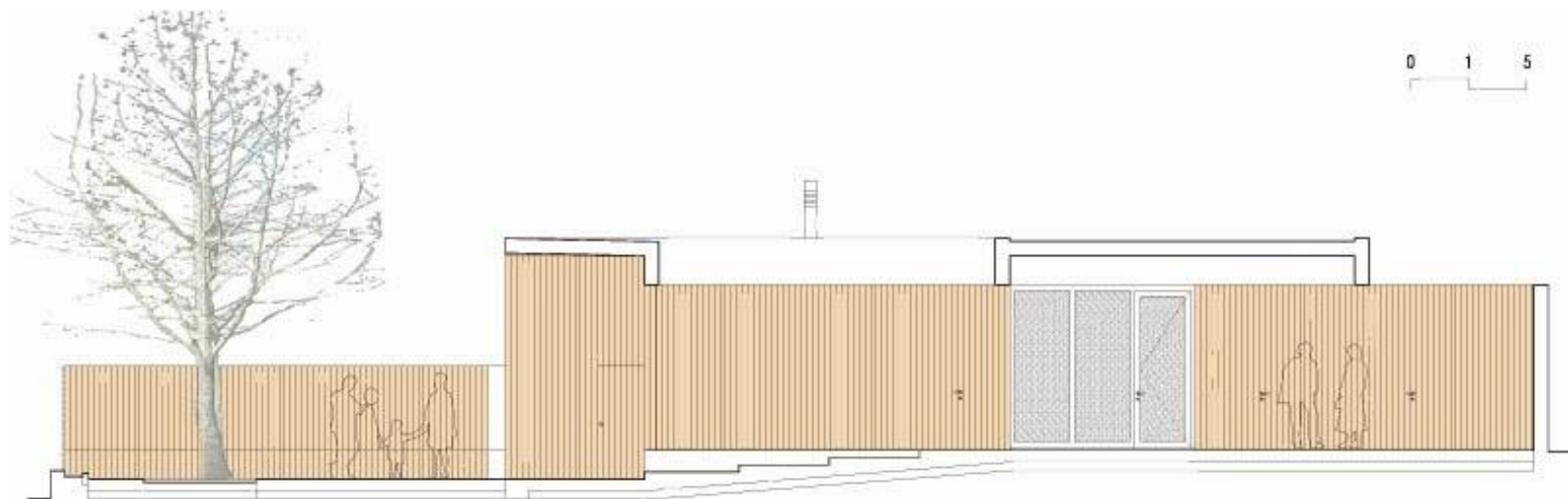
Link:

0 1 5

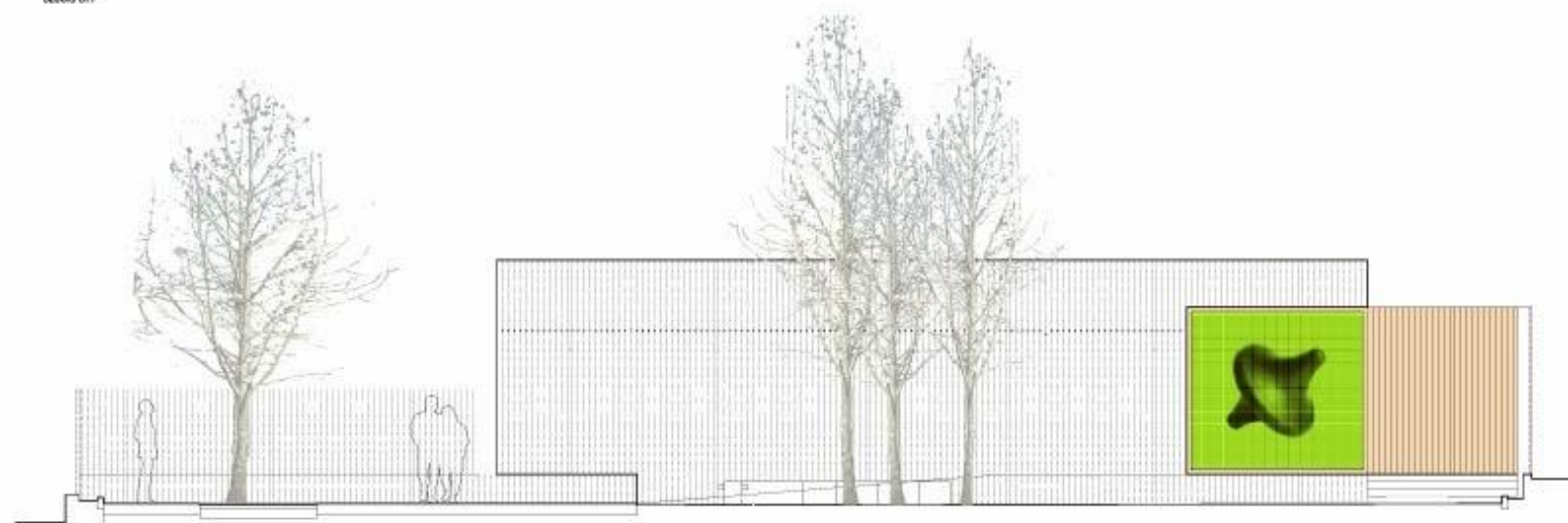


- Acceso
- Recorrido
- Espacios





SECÇÃO S11



FAÇANA SUDESTE



Jardín de Infancia 08

Obra: Abar arquitectos + Ovidi AlumGirona

Arquitectos: Ovidi AlumGirona

Lugar: España

Superficie: 279 m² / 315 m²

Fecha: 2009

Link: http://www.abar.es/es/proyectos/0901_lansantpere/index.html

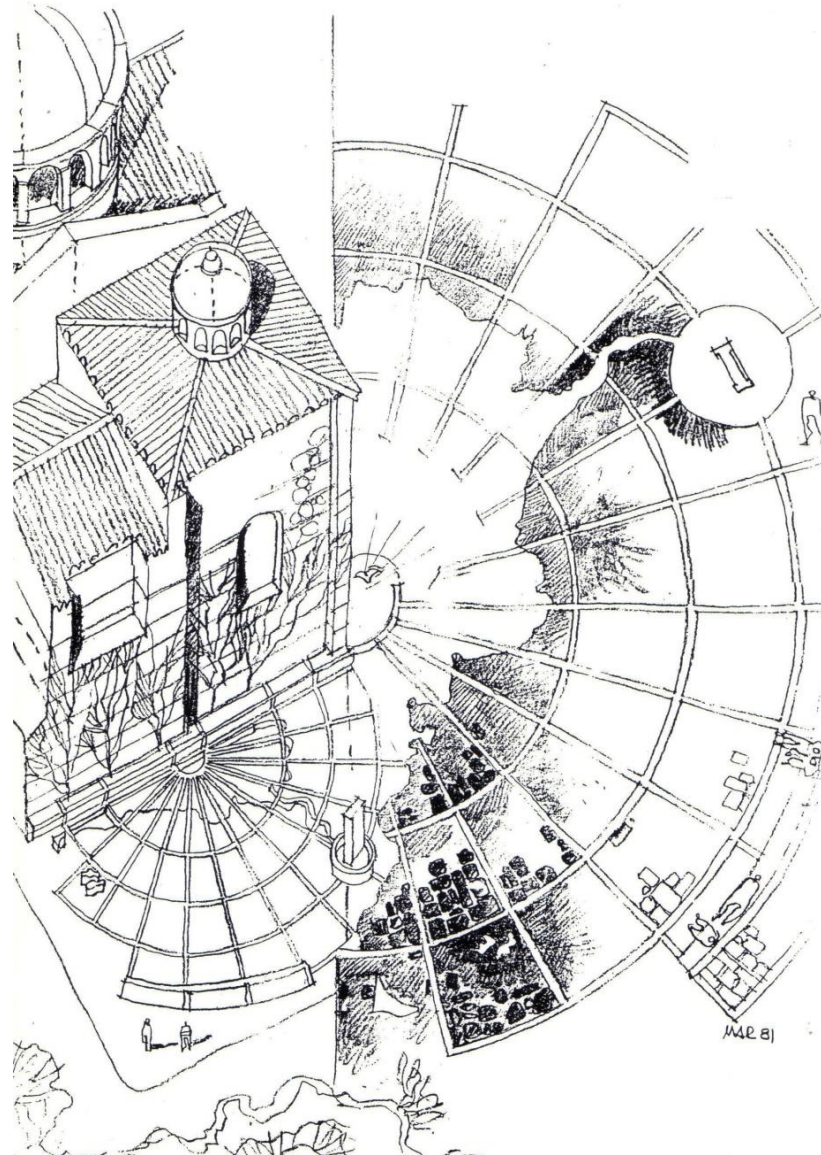
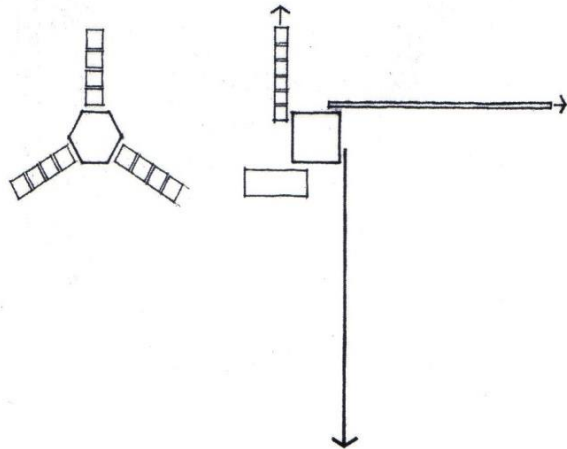
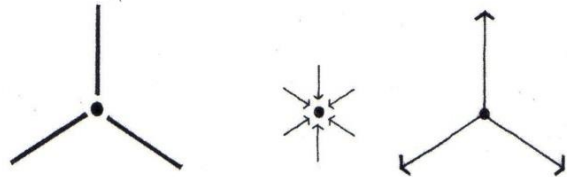
- Acceso
- Recorrido
- Espacios



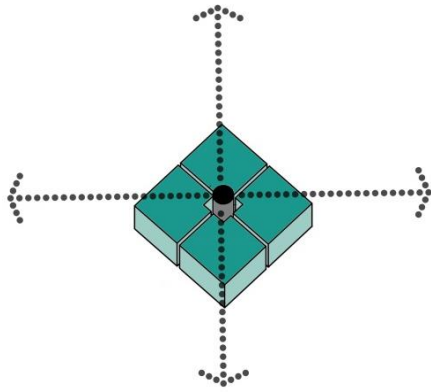
1: AULAS + 2: ZONA HUMEDA COMPARTIDA + 3: BIBERONERIA + 4: POLIVALENTE+ 5: ADMINISTRACION PROFESORES-DIRECCION + 6: COCINA- DESPENSA+ 7: COMEDOR-OFFICE + 8: CAMBIADOR-VESTIDOR+ 9: SERVICIOS+ 10: GUARDACOCHE+ 11: INSTALACIONES - ALMACEN+ 12: DISTRIBUCION + 13: PATIO JUEGOS



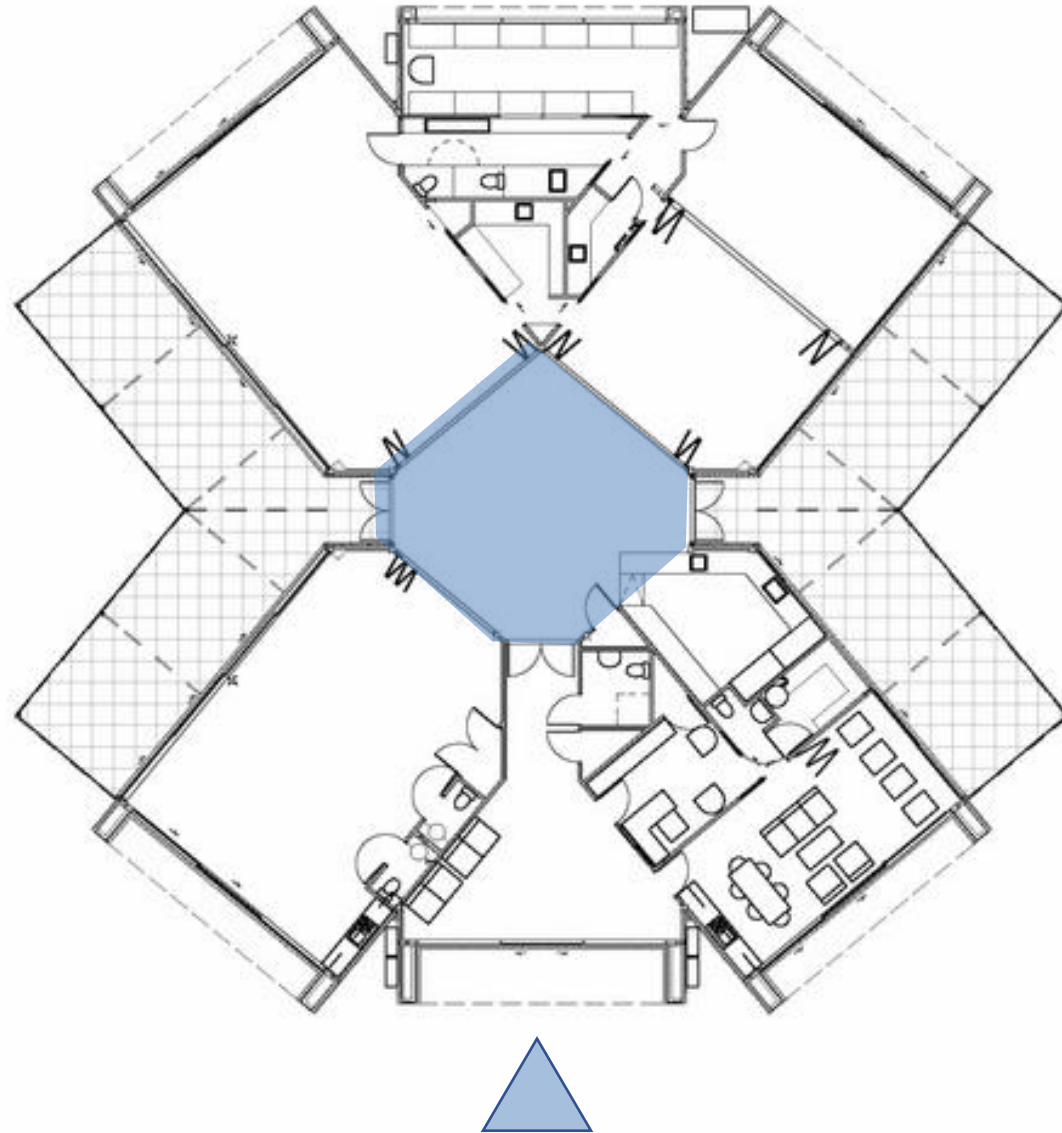
Organización radial

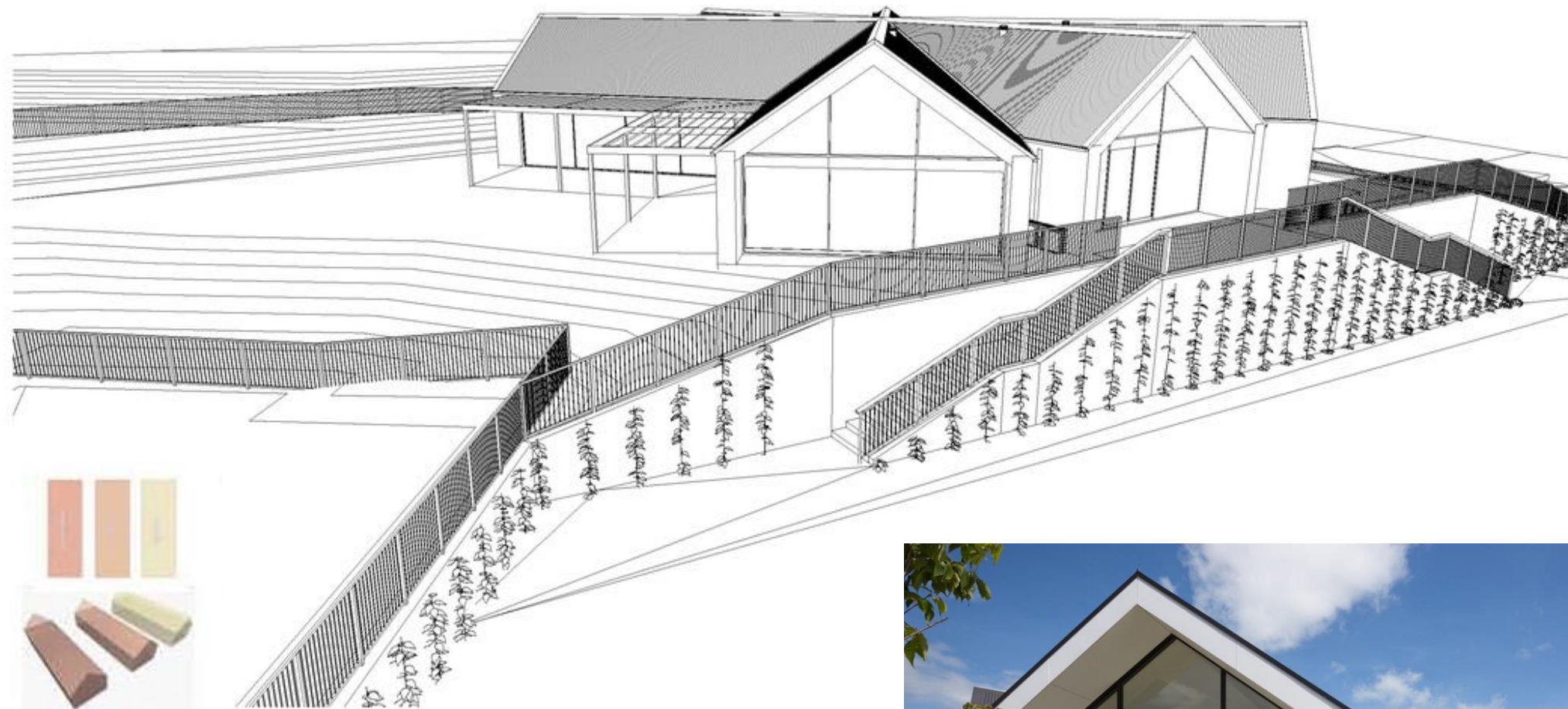


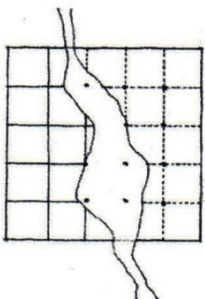
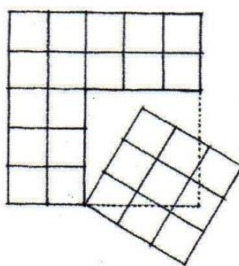
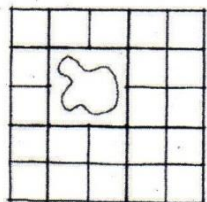
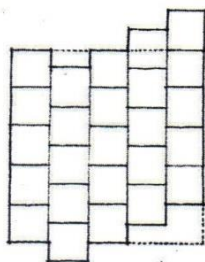
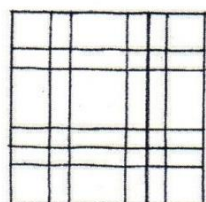
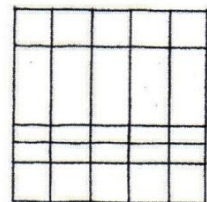
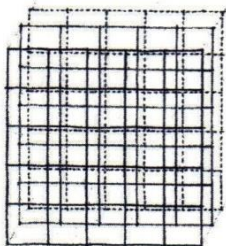
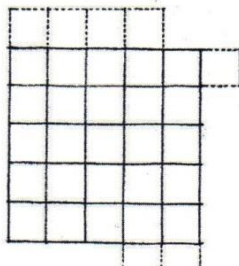
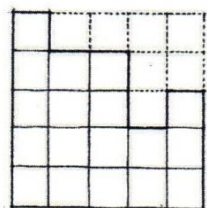
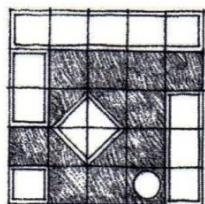
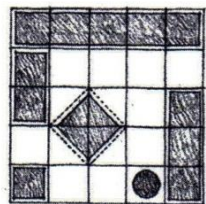
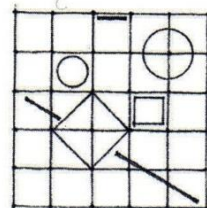
- Acceso
- Recorrido
- Espacios



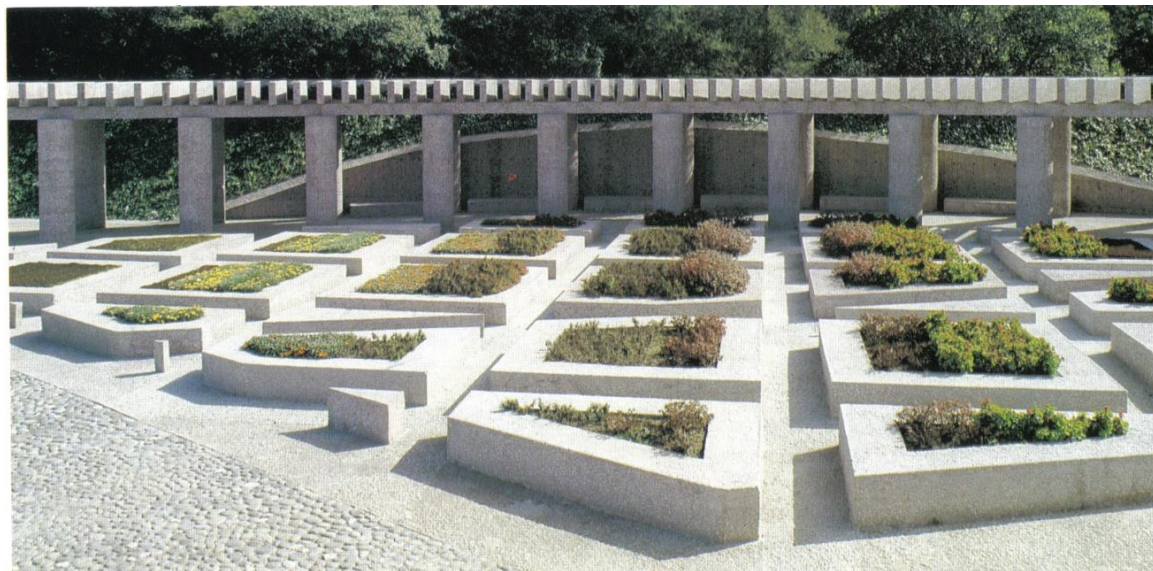
- Acceso
- Recorrido
- Espacios







Organización en trama



Kindergarten guntramsdorf

Obra:

Arquitectos:

G.O.Y.A.

Lugar:

Guntramsdorf, Austria

Superficie:

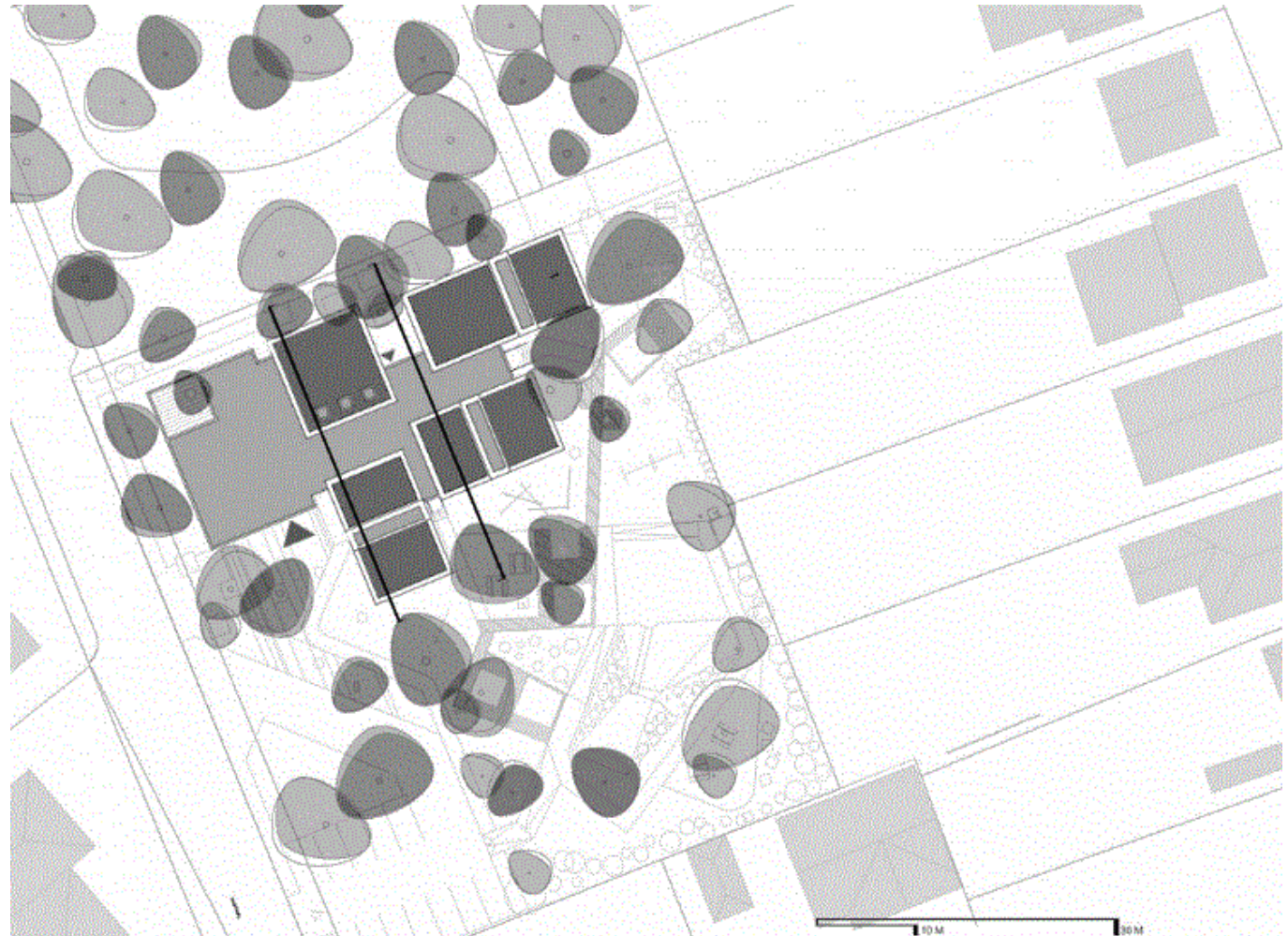
730 m²

Fecha:

2010

Link:

<http://www.goya.at/index.php/WERK/kgu.html#/0>



- **Acceso**
- **Recorrido**
- **Espacios**





KGU

jardín de la infancia

tipo: Los edificios públicos

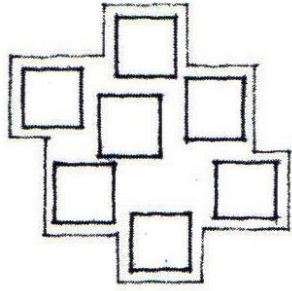
estado: terminado

año: 2010

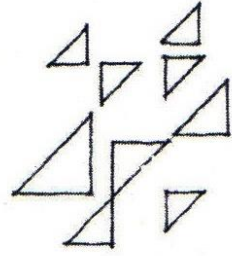
>> [Más información](#)



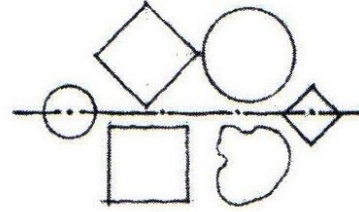
Organizaciones agrupadas



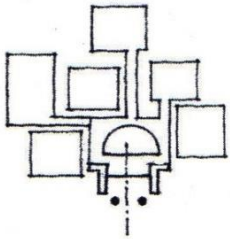
Espacios recurrentes



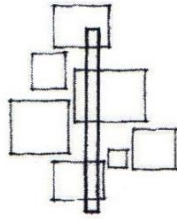
Comparten un forma común



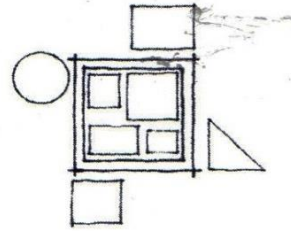
Organización según un eje



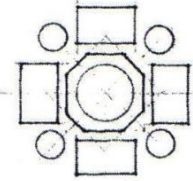
Agrupación en torno a una entrada



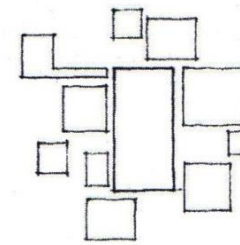
Agrupación a lo largo de un recorrido



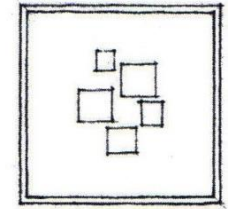
Recorrido en lazo



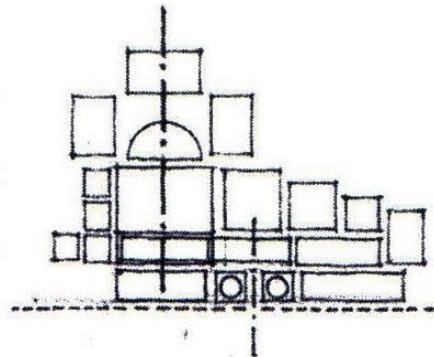
Distribución centralizada



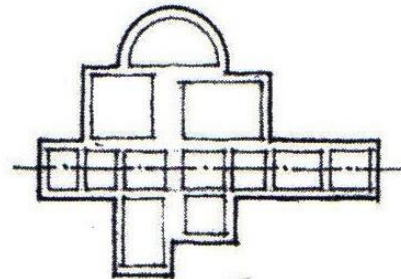
Distribución agrupada



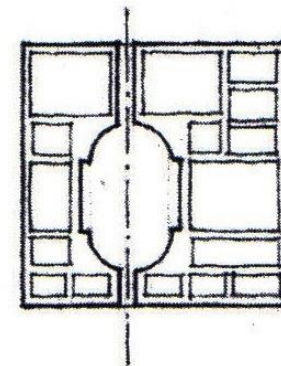
Interiores en un espacio



Ejes de referencia



Eje de referencia



Simetría

Kindergarten

Obra: _____

Arquitectos: Superform

Lugar: Cerkvenjak, Eslovenia

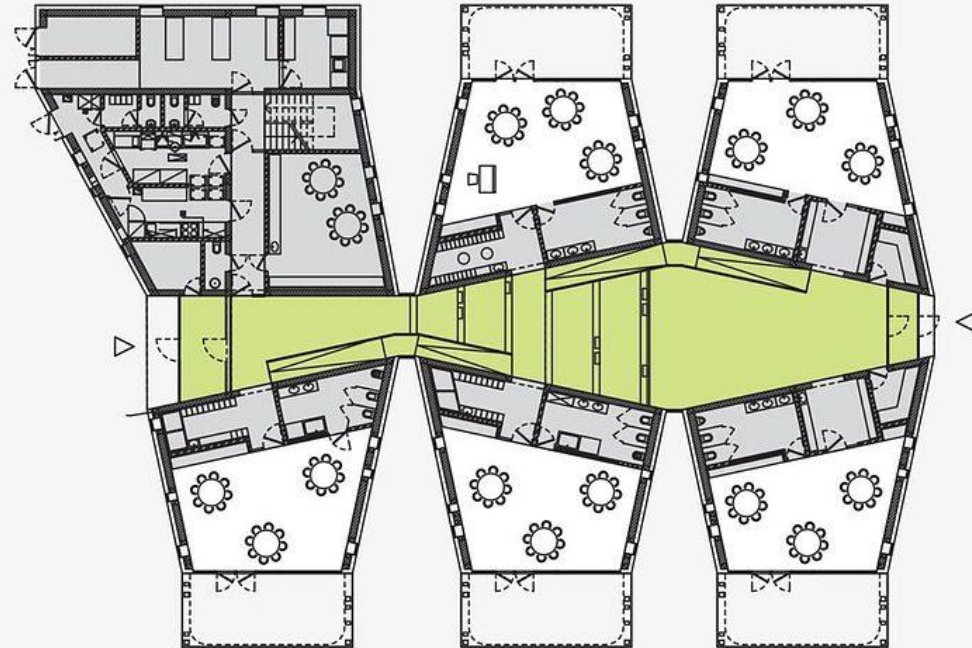
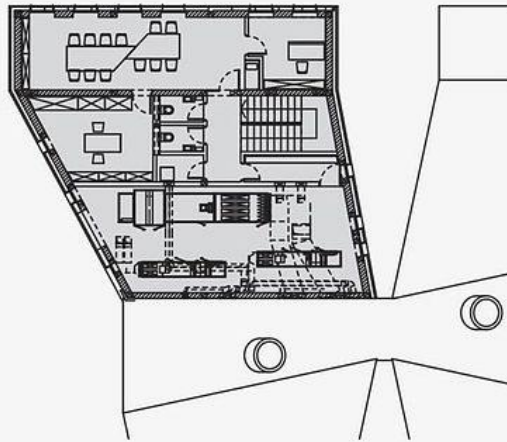
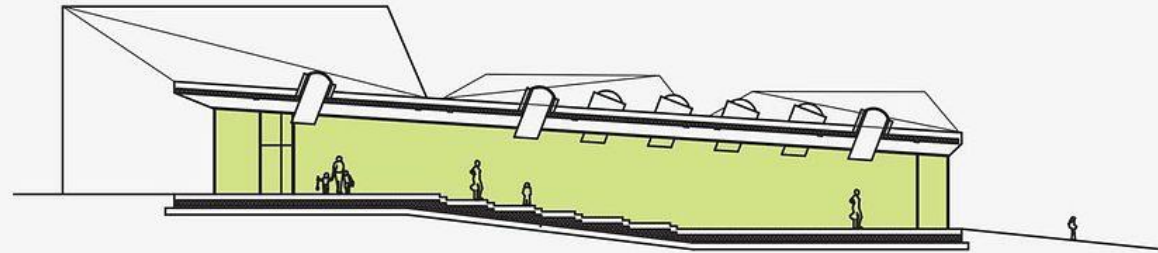
Superficie: 780 m²

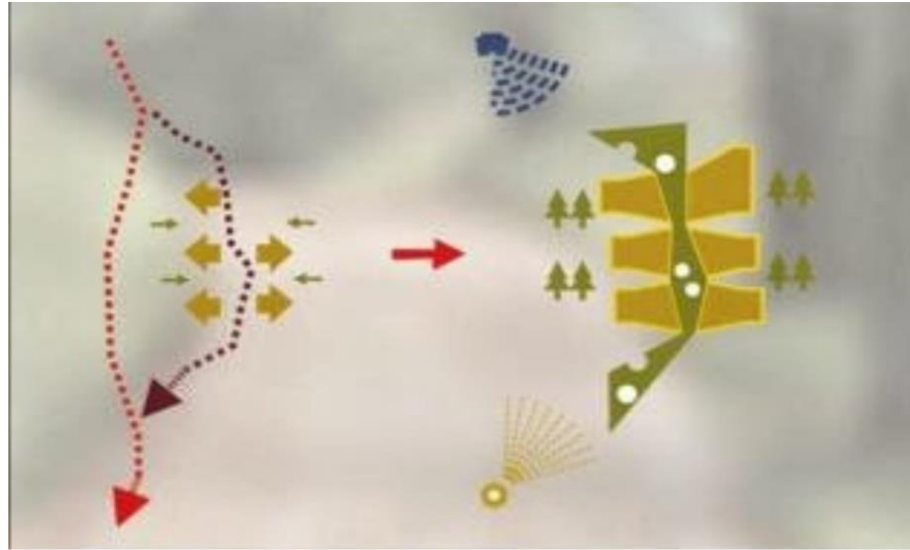
Fecha: 2014

Link: superform.si/#project-15



- **Acceso**
- **Recorrido**
- **Espacios**







¿CÓMO SEGUIR?

REVISAR EL PROYECTO:

PASAR DEL DATO AL RELATO. CONSTRUIR EL GUIÓN QUE
SUBYACE AL PROYECTO

INTEGRAR Y ARMONIZAR LOS **EJES 1, 2 Y 3** EN FUNCIÓN DE
LA FORMA INTERNA Y EXTERNA

DEFINIR LAS ORGANIZACIONES ESPACIALES QUE MEJOR
CONSTELAN CON CADA IDEA DE PARTIDO. COMPONER

INTEGRAR LAS DIFERENTES CATEGORÍAS ESPACIALES:
exterior – interior – cubierto – semi-cubierto – abierto

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

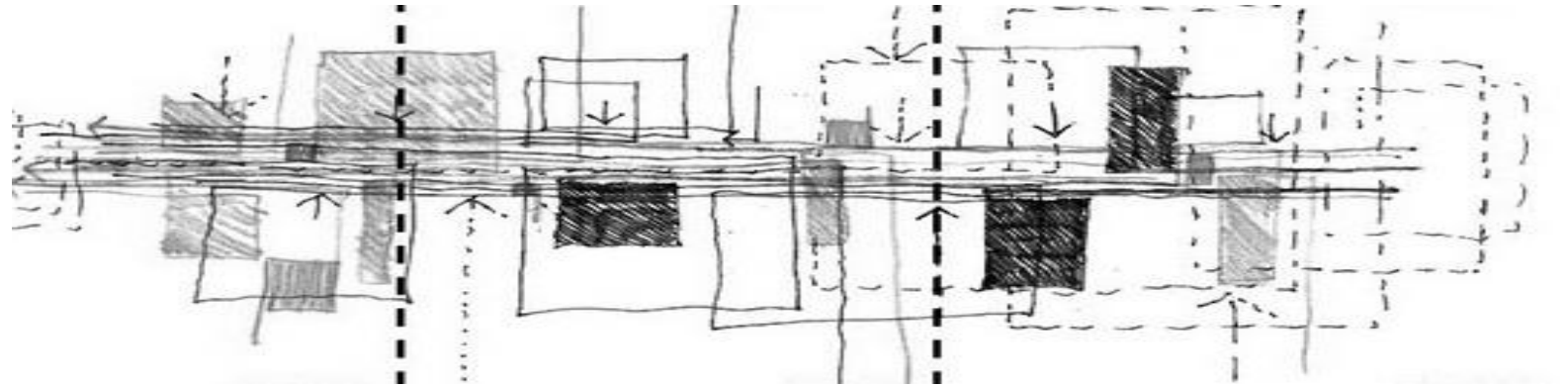
M. Cecilia Marengo (ed.)
Miriam Liborio
Carla Bonaiuti
José Castelló
Cristina Chaves
Yanina Chiantore
Santiago Díaz Marengo
César Gomez
Soledad Guerra
Andrés Marcellino
Mara Sicoli
Nancy Vilar



Catálogo de Obras
Jardín de Infantes

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