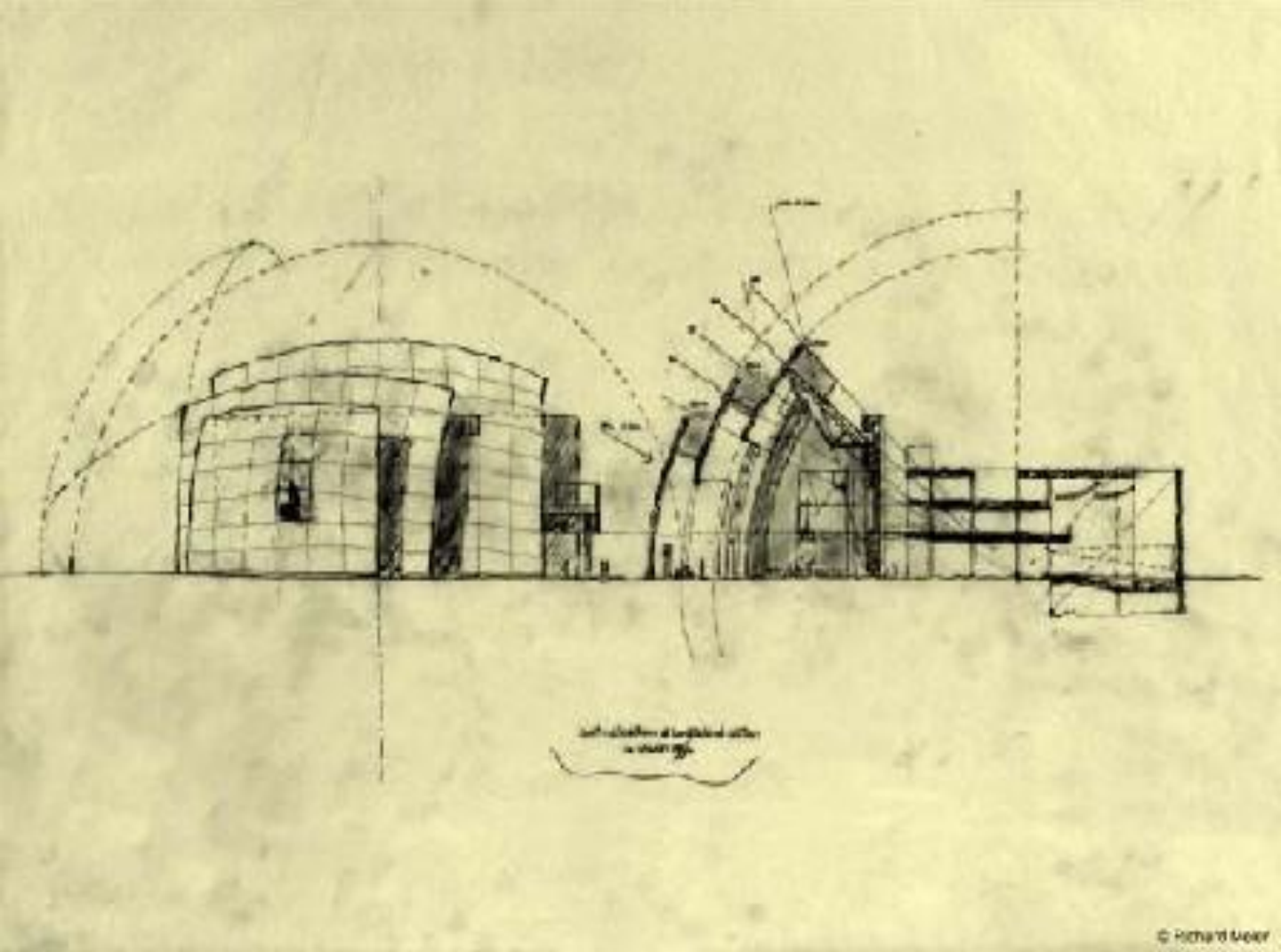




MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO, IDEA BÁSICA FORMAL

**ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE
BARRANQUILLA - COLOMBIA**

MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO, IDEA BÁSICA FORMAL

PROFESORA: ARQ. ZULMA BUENDÍA*

ESPECIALIZACIÓN EN DISEÑO ARQUITECTÓNICO
CENTRO DE ESTUDIOS DE POSGRADO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE
BARRANQUILLA - COLOMBIA



Portada: RICHARD MEIER, 1.970, Boceto de la Iglesia del Jubileo, Roma, Italia

*ZULMA BUENDÍA:

Arquitecta, Universidad Autónoma del Caribe, diciembre 1.981.

Decoradora, Corporación Universitaria de la Costa, Instituto de Artes y Ciencias, 1.976.

Especialista en Sociedad y Cultura Caribe Universidad Simón Bolívar, 2.002.

Especialista en Diseño Arquitectónico Universidad Autónoma del Caribe, 2.003.

Especialista en Educación Artística Universidad del Atlántico, 2.006.

Coordinadora del Dpto. de Teoría e Historia del Programa de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe.

Coordinadora Fundadora del Anual de Estudiantes de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe.

Dtora. del Taller Libre de la Ciudad.

Catedrática de: Diseño Arquitectónico, Teoría e Historia, Cultura Caribe, Teoría del Arte, Crítica de Arte, Historia del Arte, Artes Plásticas.

Gerente propietaria del Taller de Vitrales "ZULMA BUENDÍA, VITRALES."

MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

PROGRAMA

SABER: DISEÑO ARQUITECTÓNICO

CURSO: MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO, IDEA BÁSICA FORMAL

PROFESORA: ZULMA BUENDÍA *

SEMESTRE: I SEMESTRE

CODIGO:

PREREQUISITO: NO TIENE

INTENS. HORARIA:

HP: HORAS PRESENCIALES: 24 H:P

HI: HORAS INDEPENDIENTES: 72 H. I

PROPOSITO DEL MODULO: El especialista en diseño arquitectónico debe tener dominio en cada uno de los componentes que fundamentan los métodos del diseño arquitectónico así como la aplicación de la metodología morfológica de LA IDEA PRIMARIA en el desarrollo formal del proyecto arquitectónico a nivel universal.

JUSTIFICACIÓN: El especialista en diseño arquitectónico debe tener en cuenta los aspectos fundamentales de la arquitectura universal del siglo XXI, este conocimiento es necesario para consolidar la fundamentación cognitiva que se aplicará a todo lo largo de la de la producción arquitectónica del especialista en diseño arquitectónico. El conocimiento y referencias filosóficas y prácticas de los métodos de diseño de mediados del siglo XX y principios del XXI, son obligatorios para lograr una madurez cognitiva en la proyección profesional del especialista, de esta manera, logrará la calidad y competencia en la solución del problema arquitectónico universal. Por otro lado, partiendo de la estructura heurística flexible del proceso curricular del pregrado de arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe, que basa el proceso morfológico del hecho arquitectónico en la herramienta didáctica de LA IDEA PRIMARIA, este módulo, se estructura con base a los fundamentos de esta herramienta para lograr el concepto y praxis morfológica acorde a la proyección arquitectónica del siglo XXI.

CONTENIDO GENERAL:

UNIDAD I

INTRODUCCIÓN A LOS MÉTODOS DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

El Racionalismo

El Funcionalismo

La Arquitectura Orgánica

Autosostenibilidad

Medio Ambiente

Alta Tecnología

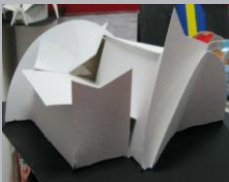
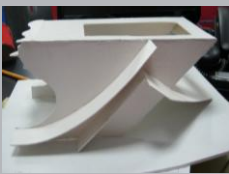
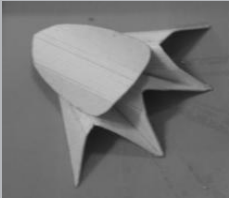
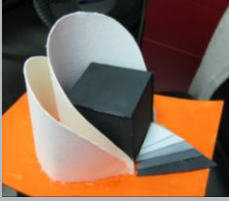
MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



CAUSAS:

Causas de orden económico

Causas de orden tecnológico

REFERENTES

J. Christopher Jones

Geoffrey Broadbent

Morritz Asimow

Christopher Alexander

Oscar Olea

German Puyana

Critica a los métodos de diseño

UNIDAD 2

IDEA BÁSICA FORMAL

Aproximación formal a través de analogías

Aproximación formal a través de factores culturales

Consolidación en materiales mixtos del volumen escogido

Implantación de la Idea Primaria en el lote escogido

Transformación de la idea primaria frente a un proceso racional urbano - arquitectónico a través de los factores, formal, teórico, cultural, geográfico y estético

BIBLIOGRAFÍA

BAKER, GEOFFREY H. 1.994, Le Corbusier: Análisis de la Forma. Barcelona:, Editorial GG. 720.28B167

BLOOMER KENT C. Y MOORE CHARLES (1.983), Arquitectura, Introducción al Diseño Arquitectónico, Edit. Blume Editores.

ZEVI BRUNO (1.938), Saber ver la arquitectura, Buenos Aires

BUENDÍA ZULMA 2.010, La Idea Primaria o la Ensoñación de la Forma Arquitectónica, artículo en prensa, Revista EKISTIC, Revista del Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia.

MENDEZ, CARLOS E, Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de investigación. 3 Edición..

ROSSI, ALDO (1.982), La arquitectura de la ciudad, colección Punto y Línea, Edit. Gustavo Gili, S:A

JONES, CHRISTOPHER 81.9769, Métodos de Diseño. Ediciones Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

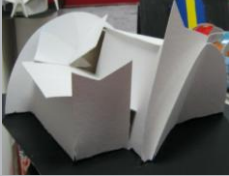
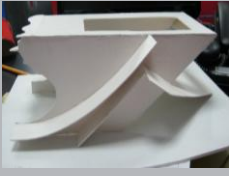
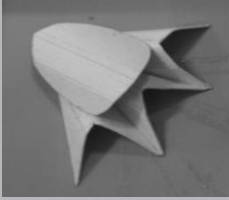
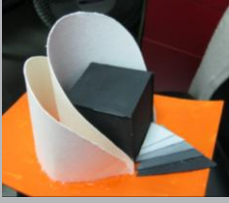
VILLAGRÁN GARCIA, JOSÉ (1.970), Estructura Teórica del Programa Arquitectónico, sobretiro de memoria de El Colegio Nacional, tomo VII, No. 1, México.

PORTOGHESI PAOLO (1.982), Después de la Arquitectura Moderna, colección Punto y Línea, 2ª edición, ISBN:84-252 - 1079-8, Edición, Gustavo Gili, S.A. Barcelona.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



PORTOGHESI PAOLO (1.982), Después de la Arquitectura Moderna, olección Punto y Linea, 2ª edición, ISBN:84-252 - 1079-8, Edición, Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

LLAVANERAS S. GUSTAVO J. Revista "ENTRE RAYAS" N° 21, Facultad de Arquitectura y urbanismo. C Universidad Central de Venezuela.

JONES CHRISTOPHER JOHN (1.965), Metodología del Proceso de Diseño, "Diseñar el Diseño". Barcelona: Gustavo Gili Diseño.

OLEA, OSCAR Y GONZÁLEZ LOBO, Metodología para el Diseño Arquitectónico. Madrid: Trillas.

BROADBENT GEOFFREY Y OTROS 1.981, Metodología del Diseño

RUIZ, ARNALDO 2.004, Universidad de las Américas, Ensayo.

NORBERG-SCHULZ 1.995, Christian. "Genius Loci" El espíritu del Lugar

SCHÖN DONALD 1.992, La Formación de Profesionales Reflexivos. Hacia un Nuevo Diseño de la Enseñanza y el Aprendizaje en las Profesiones, Barcelona, Paidós

BROADBENT GEOFFREY 1974, Diseño arquitectónico, Barcelona, Gustavo Gili

JENCKS CHARLES 1983, Movimientos Modernos en Arquitectura, Hermann Blume, Madrid

DIRECCIONES DE INTERNET

Fundamentos del Diseño.Limusa Noriega

cumincades.scix.net

books.google.com.co

acceda.ulpgc.es

www.cies2007.eventos.usb.ve

www.escueladearquitecturaucn.cl

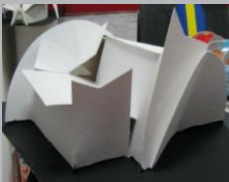
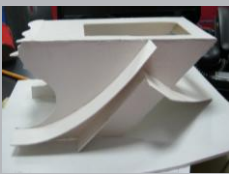
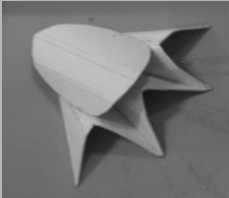
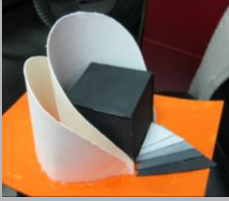
ruc.udc.es/dspace/bitstream

Formica presenta en Construmat 2007 un singular edículo, obra de los prestigiosos arquitectos Juli Capella y Ramón Cortés. El espacio, audaz y sugerente, está dispuesto en forma de prisma inclinado y ha sido íntegramente realizado en base a revestimientos fabricados por Formica, incluyendo los laminados Compact Exterior y el material co-polímero Solid Surfacing, ambos empleados en gran formato; curvados, perforados y customizados para la ocasión.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



METODOLOGÍA: Este módulo de la especialización de diseño arquitectónico esta estructurado en la metodología de la enseñanza de taller interactivo y se estructura en las estrategias de: Conferencias con apoyo audiovisual, Foros reflexivos e interactivos, exposición de trabajos elaborados por los estudiantes, elaboración de maquetas en material blando y duro, taller de diseño arquitectónico, exposiciones críticas de los trabajos de los estudiantes, elaboración de memorias descriptivas impresas y en CD y presentación en Power Point con el contenido analítico de:

- Análisis crítico de los métodos de diseño
- Presentación analítica de la Idea Primaria con los componentes que la conforman.

Se tendrá en cuenta la capacidad del estudiante para reflexionar, comprender, proponer, argumentar, graficar, diseñar sobre los métodos de diseño arquitectónico y la presentación de la Idea Primaria.

CRITERIOS DE EVALUACIÓN: Se evaluará el desarrollo de la Idea Primaria en sus presentaciones de:

MEMORIA DESCRIPTIVA:

- 4 Planchas con la Memoria descriptiva impresas en formato de 1.00 X 0.70 y grabadas en CD
- Maqueta de la Idea Primaria
- Documento de presentación en Power Point.

CRÍTICA DE LOS MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO:

- Documento en texto impreso y en presentación en Power Point sobre la Crítica de los Métodos de Diseño Arquitectónico

EXPOSICIÓN DE LOS TRABAJOS:

- Exposición en el lobby de la Universidad por el acceso de la Cra. 46, invitación a los profesores y estudiantes de los Programas de Arquitectura de la ciudad.

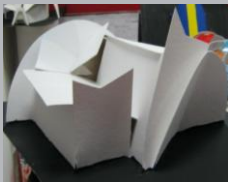
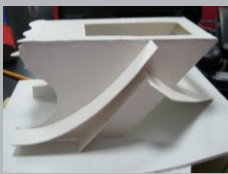
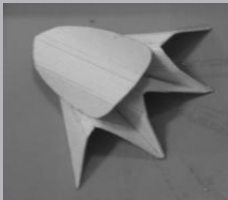
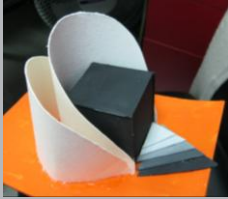
Esta casa-estudio de 152 m2 diseñada por Tezuka Architects se encuentra emplazada en una ladera, en Ushimado, Japón. El interior tiene un amplio ambiente con divisiones visibles desde el exterior, los que al estar completamente expuestos otorgan al frente de la casa una gran abertura que permite vistas magnificas desde todos los ambientes. La parte superior de la fachada, en cambio, se resuelve en un sólido aspecto uniforme que contrasta con la parte inferior.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



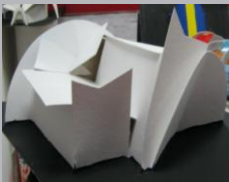
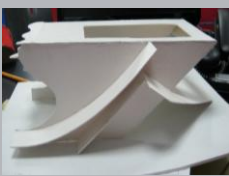
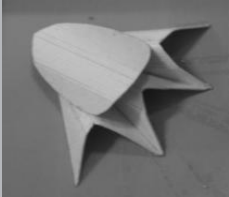
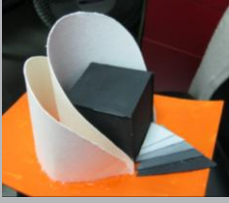
OPERACIONALIZACION CURRICULAR

Módulo	sesión fecha	horario	unidad - tema	contenido	actividad	logros	bibliografía
1	sesión 1 15-10-10	5:00 PM 9:00 PM.	Unidad 1 introducción a los métodos del diseño Arquitectónico	racionalismo, funcionalismo arquitectura orgánica autosostenibilidad y medio Ambiente alta tecnología	conferencia con apoyo audiovisual entrega de manual de estudio	Reflexionar y argumentar sobre los métodos de diseño	baker, geoffrey. 1.994, le corbusier: análisis de la forma. barcelona; editorial gg. 720.28b167 bloomer kent c y moore charles (1.983), arquitectura, introducción al diseño arquitectónico, edit. blume editores. zevi bruno (1.938), saber ver la arquitectura, buenos aires buendía zulma 2.010, la idea primaria o la ensoñación de la forma arquitectónica, artículo en prensa, revista ekistic, revista del programa de arquitectura, facultad de arquitectura arte y diseño, universidad autónoma del caribe, barranquilla, colombia. mendez, carlos metodología: diseño y desarrollo del proceso de investigación . 3 edición.. rossi, aldo (1982), la arquitectura de la ciudad, colección punto y línea, edit.gustavo gilli, s.a jones, christopher 81.9769, métodos de diseño, s.a. barcelona. jean georges (1989),
			causas:	Causas de orden económico Causas de orden Tecnológico	Entrega del material bibliográfico foro		
			Referentes	J. Christopher Jones Geoffrey Broadbent Morriz Asimow Christopher Alexander Oscar Olea German Puyana Crítica a los métodos de diseño	escogencia de la temática del proyecto de la idea primaria		
	Sesión 2 16-10-10	7:00 AM 3:00 Pm	Introducción de la Idea Primaria	Aproximación formal a través de analogías Aproximación formal a través de factores culturales Consolidación en materiales mixtos del volumen escogido Implantación de la Idea Primaria en el lote escogido Transformación de la idea primaria frente a un proceso racional urbano arquitectónico a través de los factores, formal, teórico, cultural, geográfico y estético	conferencia con apoyo audiovisual foro	Reflexionar y argumentar sobre el método de la idea primaria	
			taller idea primaria	Aproximación formal a través de analogías Aproximación formal a través de factores culturales Consolidación en materiales mixtos del volumen escogido	experimentación de los sentidos y la memoria vivencial. experimentación a través de puntos, líneas, planos, manchas, matéricas, modelado y volúmenes rígidos, analogías artísticas (pintura, música, literatura, cine, teatro, escultura, performances , etc.) (componentes sociales, políticos, económicos, religiosos, etc)	diseñar, graficar, la Idea Primaria como hipótesis morfológica del diseño arquitectónico.	



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

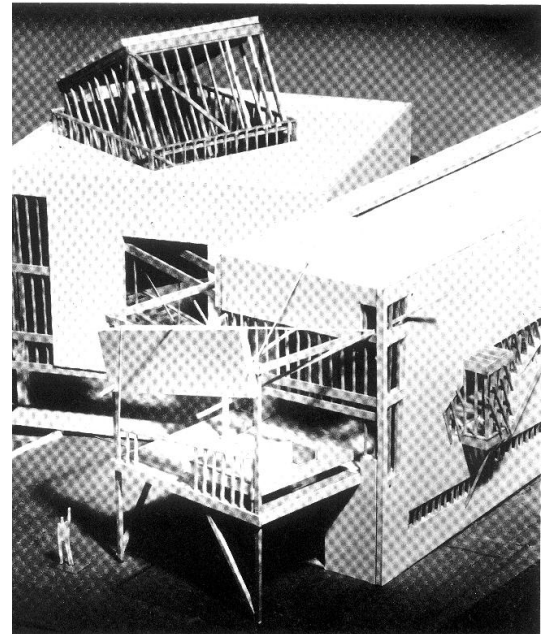


OPERACIONALIZACION CURRICULAR

Módulo	sesión fecha	hora rio	unidad - tema	contenido	actividad	competencia s	Bibliografía
2	Sesión 3 22-10- 10	5:00 PM 9:00 PM.	taller idea primaria	Implantación de La Idea Primaria en el lote escogido Transformación de la idea primaria frente a un proceso racional urbano arquitectónico a través de los factores, formal, teórico, cultural, geográfico y estético	Bocetaciones modelación en material blando y duro de volúmenes Materiales maquetas en materiales mixtos Foro	diseñar, graficar, argumentar la Idea Primaria como hipótesis morfológica del diseño arquitectónico.	villagrán garcía, José (1970), estructura teórica del programa arquitectónico, sobretiro de memoria de el colegio nacional, tomo VII, no 1, México, portoghesi paolo (1982), después de la arquitectura moderna, colección punto línea, 2ª edición, isbn:84-252 - 1079-8, edición, gustavo gili, s.a. barcelona.
	Sesión 4 23-10- 10	7:00 AM 3:00 Pm	taller idea primaria transfor mación y consolid ación de la idea primaria	Implantación de La Idea Primaria en el lote escogido Transformación de la idea primaria frente a un proceso racional urbano arquitectónico a través de los factores, formal, teórico, cultural, geográfico y estético	análisis de la relación implícita contextual y decontextual que tiene la idea primaria con el contexto local, regional y universal, pensado esto, con base a los procesos de solución del problema urbano-arquitectónico. análisis racional de las realidades geográficas y urbanas de la implantación de la idea primaria análisis referencial de la idea primaria con el componente estético, histórico que conoce y experimenta el diseñador	diseñar, graficar, argumentar la Idea Primaria como hipótesis morfológica del diseño arquitectónico. exposición de maquetas y memorias sobre la idea primaria Foro	

La casa de Frank Gehry en Santa Mónica, uno de los iconos de la posmodernidad... Quizá algo olvidada, por la evolución posterior de la carrera y la fama global del premio Pritzker de 1989. Resulta apasionante ver como ha ido cambiando nuestra percepción de la casa a lo largo del último cuarto de siglo y algunos años más. Una especie de Quijote de Pierre Menard, el cuento de Borges sobre la relación entre obra, contexto cultural y autor/ biografía... sobre la polisemia de la obra de arte; - más interesante aún cuando esta metamorfosis se han dado en un plazo de tiempo que buena parte de nosotros hemos vivido, intentando estar atentos, porque era nuestro propio mundo el que cambiaba a la par que la casa...

GEHRY FRANK O. 1978, La Casa Gehry, Santa Monica, California



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

INTRODUCCIÓN A LOS MÉTODOS DE DISEÑO

Tschumi utilizó tres sistemas geométricos independientes y superpuestos en la superficie del parque para diseñarlo. El primero de ellos es el sistema de puntos..

El segundo sistema es el lineal, compuesto por caminos rectos y curvos. El tercer y último sistema es el superficial, compuesto por las praderas y el jardín infantil. Estos tres sistemas que se superponen en el parque hace que tenga una complejidad muy interesante y, sobre todo, que tenga diversos significados, algo buscado por su arquitecto.

BERNARD TSCHMI,
(1987) Park de la Villette



Este compendio ha tomado apartes de los libros, ensayos y artículos de:

JONES CHRISTOPHER 1.976, *Métodos de Diseño*. Ediciones Gustavo Gili, S.A. Barcelona, JONES, CHRISTOPHER 1.965, *Metodología del Proceso de Diseño, Diseñar el Diseño*, Colección GG Diseño, SCHÖN, DONALD, *La Formación de Profesionales Reflexivos. Hacia un Nuevo Diseño de la Enseñanza y el Aprendizaje en las Profesiones*, Barcelona, Paidós, BUENDÍA ZULMA 2.008, *La Idea Primaria, la Creatividad y Algo Más*, libro en prensa sobre la investigación: La Hipótesis Morfológica y su Proyección en la Metodología de la Enseñanza del Diseño Arquitectónico, *Cartilla Metodológica para la Enseñanza del Diseño Arquitectónico*, Centro de Investigaciones de la Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia, LLAVANERAS S. GUSTAVO J. 1.983, *Revista Entre Rayas*, N° 21, Facultad de Arquitectura y urbanismo, Universidad Central de Venezuela, LOBACH, BERND (1964), *Diseño Industrial*, Ed. Gustavo Gili. Barcelona *Notes on the Synthesis of Form A city is not a tree, La ciudad no es un árbol*, BROADBENT GEOFFREY (1964), *Diseño arquitectónico*. Barcelona: Gustavo Gili, BROADBENT GEOFFREY (1971) *Metodología del diseño arquitectónico*. Barcelona, Gustavo Gili, MARGHERITIS MARÍA LAURA Y MARÍA ANDREA SANTANGELO *Las Técnicas de creatividad, Un enfoque sobre su utilidad,...* mportillob.files.wordpress.com/2008/08/tecnicas_creatividad.doc, ASIMOW MORRIS (1962). *Introduction to Design*. Prentice- Hall. Reeditado como *"Introducción al proyecto"*, Herreros Hnos. S. A., México (México), ARCHER, BRUCE (1963) *Systematic Method for Designers*, Design Magazine, vol. 64, Londres (Gran Bretaña), BÜRDEK, BERHARD E. (1976) *Introducción a la metodología del diseño*. Editorial Nueva Visión. Buenos Aires. (Argentina), BUENDÍA ZULMA (2.010), *La Idea Primaria o la Ensoñación de la Forma arquitectónica*, artículo científico en prensa, revista EKISTIC, medio de comunicación científico del programa de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

COMPONENTES DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

JEAN NOUVEL EN ABU
DHABI

Nació en Fumel, Francia y estudió arquitectura y diseño en la escuela de Bellas Artes de París. Desde que inició su labor como arquitecto, Nouvel ha trabajado intensamente para crear su propio lenguaje arquitectónico, lejos de los estilos del modernismo y post-modernismo. Rechaza las directrices establecidas por Le Corbusier, que han influido a tantos arquitectos, y se plantea cada nuevo proyecto sin ninguna idea preconcebida



Métodos de Diseño
El Espacio
La Tipología
La Teoría y la Crítica
La Historia de la Arquitectura y La Ciudad
La Tecnología Constructiva e Informática
La Arquitectura Paisajística
La Bioclimática
Lo sustentable
El Medio Ambiente
Lo Urbano y El Lugar
El Lenguaje
La Cultura

Mucho se ha reflexionado acerca del diseño así como del proceso que se cumple en la mente del arquitecto en el acto de diseñar, mientras JONES (1976) lo define como "la ejecución de un acto muy complicado de fe," otros, como ARCHER (1963), ASIMOV, ven al diseño "como una actividad de toma de decisiones orientada a cumplir objetivos"; y otros, como ALEXANDER (1965) Y

ARCHER, lo ven "como una exploración de las posibilidades producibles por algunos componentes físicos en un contexto particular, cuyo resultado puede ser determinado sólo por el proceso exploratorio en sí", esta dificultad de definir diseño y diseñar refleja las diferencias profundas en la filosofía subyacente al proceso del diseño arquitectónico.

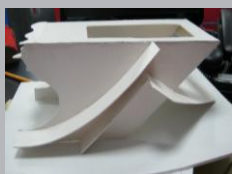
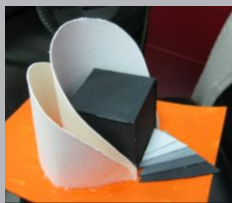
Al comienzo de los años 60, ALEXANDER mencionó la necesidad de racionalidad en el proceso de diseño. "Si el diseño, argumentó, es una interacción conceptual entre forma y contexto, habría una manera de mejorarlo generando una imagen abstracta del problema, que retendría sólo sus rasgos estructurales abstractos".

Como matemático, introdujo teoría de conjuntos, análisis estructural, y la teoría de algoritmos como



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



herramientas para abordar el problema del diseño. Como ALEXANDER, muchos otros investigadores, tal como GEOFFREY BROADBENT (1971) y JONES (1976), habían tratado de tomar métodos y técnicas de otras ramas de conocimiento y usarlos en el proceso de diseño, para así racionalizarlo.

Durante los 60 tres importantes conferencias en métodos de diseño fueron efectuadas en Londres en 1962, en BIRMINGHAM (1966) en el simposio realizado en el PORTSMOUTH POLYTECHNIC (1967), estas conferencias atrajeron la atención de muchos diseñadores, profesores de diseño y estudiantes en la misma expuso a los pioneros de las teorías del diseño, la existencia de otros métodos.

Estos métodos y técnicas se tomaron en particular de la PSICOLOGÍA (Brainstorming, Juego de Roles, las Analogías, la Sinéctica GORDON WILLIAN (1950)), Investigación de Operaciones (Investigación Sistemática, listas de chequeo y Análisis de Áreas de la Decisión Inter-conectada).

El enfoque se centró en dos conceptos diferentes para el proceso de diseño: **el creativo**, “que ve al diseñador como una caja negra, donde ocurre la misteriosa chispa creativa”; y **el racional**, que ve al diseñador como una caja transparente, dentro de la que tienen efecto procesos racionales completamente explicables”.

(Llavaneras S. Gustavo J., Revista Entre Rayas, N° 21, Facultad de Arquitectura y urbanismo, Universidad Central de Venezuela).

Por otra parte, a partir de los 80s, la tarea de la solución del problema arquitectónico se le ha encargado al computador, dando comienzo a otro paradigma en el diseño.

Los arquitectos piensan que esta tecnología puede evitarles el esfuerzo de solucionar los problemas, así como que ya no tienen que aprender a dibujar ya que usan la informática como sustituta de su incapacidad para la comunicación gráfica.

De todas formas en este nuevo paradigma, el diseñador no puede cumplir ampliamente sus objetivos debido al hecho de que no ha podido conocer completamente los alcances de esta tecnología.

Es bastante conocido que los computadores son útiles para algunas actividades de diseño y otras no. Han probado ser útiles para tareas como representación gráfica y predicción de comportamiento.

Por otro lado, han fallado en los proyectos concernientes a la parte creativa del diseño, más que todo porque los arquitectos aún no sabemos de qué manera se desarrolla el proceso creativo del diseño en nuestras propias mentes.

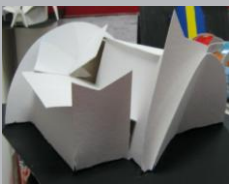
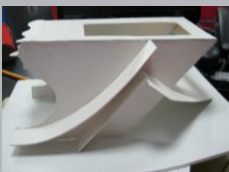
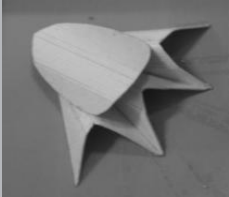
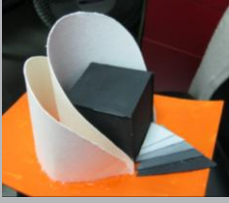
¿Cómo se vislumbrarán las metáforas?, como los sueños de colores y texturas?, esa genialidad del hombre es difícil que la tenga una máquina, de tal manera que pensamos que esa parte se le debe dejar al diseñador que lo hace muy bien.

Según este paradigma, el proceso de



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



Diseño Auxiliado por Computador se visualiza como un trabajo entre el diseñador y el computador, donde el diseñador toma el rol de Socio Principal, mientras el computador toma el rol de Socio Joven. En este enfoque, el diseñador decide cuanto trabajará en un diseño y cuáles partes hará el computador y cuándo el trabajo de CAD no se hace como en los productos comerciales actuales, el diseñador dibuja y el computador está a cargo de la salida- en lugar de eso, ambos trabajan como socios. Este compartir del control es lo que diferencia el paradigma de sociedad de otros enfoques de diseño auxiliado por computador.

La principal ventaja de esta paradigma es que las labores de diseño son realizadas por el socio más capacitado para hacerlas: las labores de descubrimiento y juicio por el diseñador, mientras las labores repetitivas y fastidiosas por el computador.

Esto hace el proceso de diseño más rápido y las soluciones de diseño más confiables.

“La principal desventaja es que la alternabilidad del control, si no es instrumentada a través de una buena interfaz con el usuario, puede degradar el proceso, convirtiéndolo en episódico, como una repetición de video cuadro a cuadro.

Pero con las nuevas tecnologías de reconocimiento y síntesis de voz, el proceso de alternabilidad del control puede ser convertido en una interesante discusión entre el

diseñador y el computador” (IBID)

El diseño arquitectónico es el área más importante de la arquitectura y los arquitectos se preocupan fundamentalmente del diseño, y éste, globalmente concebido, es el proceso fundamental para el ejercicio del arte en cualquier profesión. Podemos verlo como una perspectiva instrumental de resolución de problemas espaciales con esencia de optimización, así como conductor de soluciones de los caminos de incertidumbre, singularidad y conflicto, es una forma de creación.

Es importante citar algunos de los más importantes métodos del diseño a partir del siglo pasado, dentro de la amplia lista de teóricos de la arquitectura que han desarrollado planteamientos y métodos de diseño a partir del siglo XX tenemos a:

CHRISTOPHER ALEXANDER, CHRISTOPHER JONES J., OSCAR OLEA, ÁLVARO VÉLEZ, DONAL A. SCHON, BRUNO MUNARI, GEOFFREY BROADBENT, ASIMOW MORRIS, GERMÁN PUYANA y algunos otros procesos aislados.

Santiago Calatrava, complejo residencial situado en pleno centro urbano, junto al río Chicago y el Lago Michigan, edificio, 'Chicago Spire' Incluye medidas de protección ambiental como el reciclaje del agua de lluvia, con 410 metros de altura



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

CHRISTOPHER JONES J.

Catedrático de Tecnología del Diseño Industrial del Departamento de Construcción en la Universidad de Zanchester, intitute Of Sciencie and Technology Pertenece a la Sociedad para la Investigación del Diseño, Conferencista internacional, ha publicado numerosos artículos sobre métodos de diseño.

Para JONES, el Diseño es: *Arte, Ciencia, Algún tipo de matemática, El diseño es una actividad integral que combina estas tres áreas del conocimiento.* En este proceso se despejan las problemáticas de complejidad . El hecho de que los problemas de diseño moderno son más complejos que los tradicionales

Por lo tanto, hay que darle frente a la complejidad retomando la racionalidad de la escala, este ejercicio, disminuye la posibilidad de alterar la configuración de un producto. Por otro lado, se disminuye considerablemente el tiempo necesario para la elección de un diseño entre un gran número de alternativas. En su trabajo investigativo sobre la Metodología del Diseño Arquitectónico, expresa la influencia que tiene JOHN CAGE (1940) sobre sus propuestas y métodos; donde expone sus inquietudes en el sentido de que “no se sabe donde estamos”, o “no se sabe por donde vamos.”

(JONES CHRISTOPHER JOHN 1.965, Metodología del Proceso de Diseño, “Diseñar el Diseño”, Colección GG Diseño, 1.965)

En los cuarenta Jones relaciona el pensamiento de diseño con hechos objetivos o científicos acerca del desempeño humano, propone aplicar este postulado con el diseño, pero no olvidando que este proceso se debe expresar en un lenguaje claro “*semejante al que utiliza un científico cuando escribe un artículo*”. (IBID)

En los años setenta como maestro de diseño, afina sus postulados teniendo en cuenta sus observaciones de tantos años sobre el hecho de que los diseñadores pretenden que exista una formula completa que les resuelva el problema arquitectónico, intenta relacionar todos los métodos y “*descubre*” que se ha desarrollado una gran escisión entre la objetividad (razón) y la subjetividad (irracionalidad), de tal manera que entonces concientiza sobre los hechos de:

La CAJA NEGRA, (que funciona bien pero nadie sabe por que).

La CAJA DE CRISTAL, como la teoría de la decisión, que son lógicamente claras pero no funcionaban.

JONES investiga sobre el confort y la ergonomía y expresa:

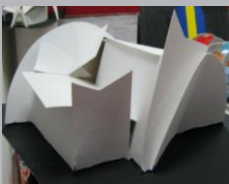
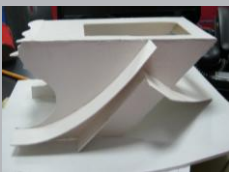
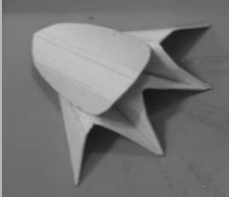
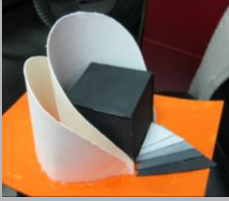
“diseñar consiste en crear lo nuevo, lo nuevo siempre es incierto, esa es la idea y necesitan la racionalidad, pero es necesario tener el coraje de expandirse”

(..)”La caja transparente es la racionalidad, donde puedes verlo todo”. “La idea de la caja negra es tu propio cerebro, no es algo exterior al cerebro, Es la idea de la creatividad,



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



como la caja de un mago”.

(..) “El conocimiento racional y científico es ideal para descubrir las aptitudes y los límites físicos que todos compartimos, pero que el proceso mental, la mente, es destruida si se le encasilla en un marco de referencia fijo”. (IBID).

Jones dice que la parte científica de los métodos de diseño consisten en diseñar el diseño, el diseñador tiene que diseñar un programa científico para si mismo cada vez que diseña, de modo de aprender con suficiente rapidez para tener experiencia, y tomar sus decisiones finales cuando

sabe que esta utilizando la intuición experimentada. Una filosofía donde la racionalidad es útil para ayudarte a seguir el camino a mayores inseguridades, “es una caja de un millón de posibilidades”. Por otro lado, la caja negra es tu propio cerebro, es algo que entra por los sentidos (percepción) y luego sale por la boca, por los ojos, por las manos, por el cuerpo, es aceptar que existe un gran misterio, o un eterno milagro que no entendemos pero vivimos, y si no lo hubiera, entonces no seríamos creativos.

Son métodos para hacer sinestesia, son métodos de la “Caja Negra”.

MÉTODO SINESTESIA

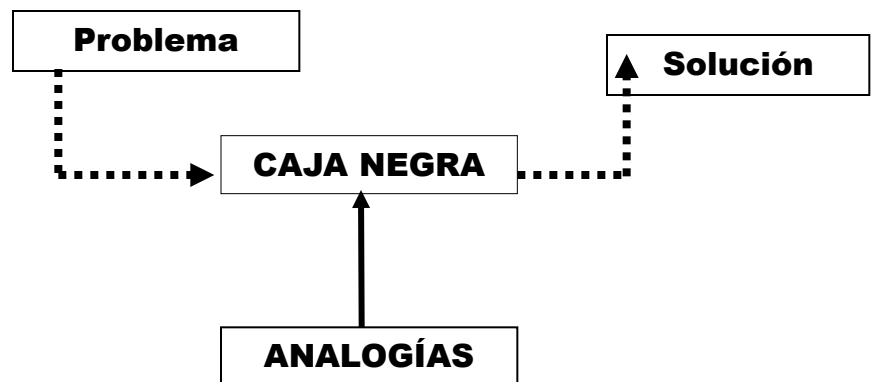
Descripción:

(psicológico): sensación subjetiva propia de un sentido determinada por otra sensación que afecta un sentido diferente

(fisiológico): sensación secundaria

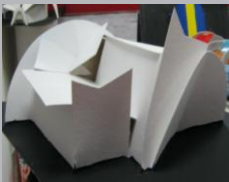
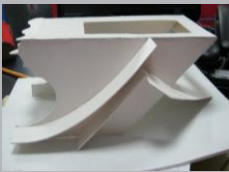
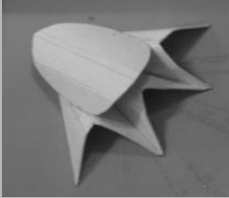
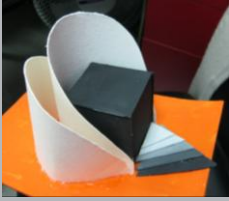
que se produce en una parte del cuerpo a consecuencia de un estímulo aplicado en otra.

(Tomado del Pequeño Larousse, Diccionario enciclopédico, 1.998)



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

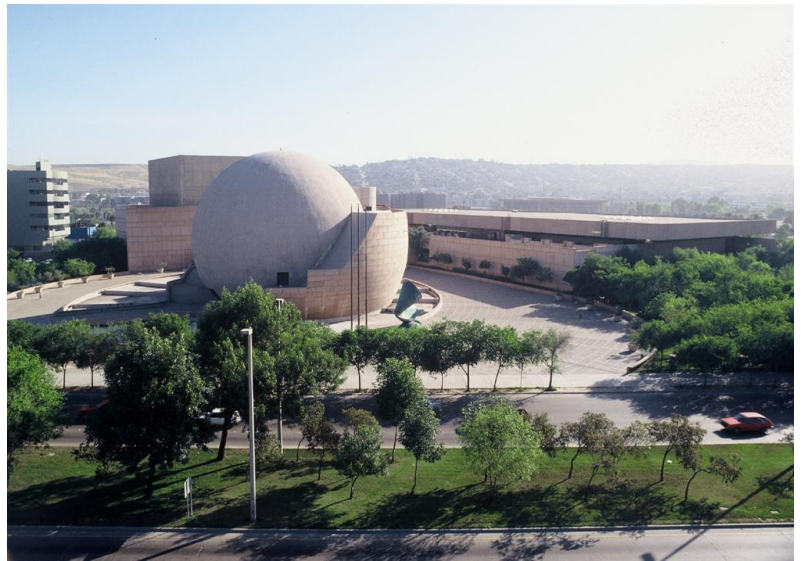


Según el método de la *Caja Negra*, la salida de la creatividad de un diseñador está gobernada por las entradas del problema recientemente recibido, así como por las entradas de otros filtros de experiencias y problemas anteriores.

Cada diseñador proyecta sus **entradas** y **salidas** de acuerdo a su asimilación y manipuleo en su interior de las imágenes del problema. Muchas veces durante la investigación del proyecto, se pueden percibir nuevas maneras de solucionar el problema, esto se basa en el hecho de convertir un problema complejo en uno sencillo. Por otro lado, el diseñador de *Caja Transparente*, es absolutamente

consiente de lo que hace y porqué lo hace. Es un sistema lineal que convierte el problema en un sistema de flujo, trabaja con diseños estandarizados, intercambiables, uno para cada función. El sistema lineal identifica todas las variables, los objetivos, los criterios, identifica la relación entre ellos, minimiza las variables de **salida**. El diseñador tratará de incorporar al mundo nuevas formas que perfeccionen el diseño.

Este método automatiza y acelera las operaciones repetidas y cuando se aplica a nuevos diseños, destruye la flexibilidad esencial para encontrar propuestas recicladas normales en todo nuevo problema.



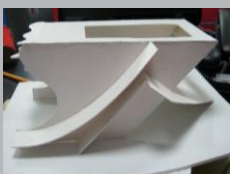
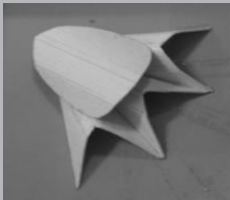
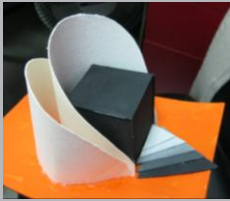
CENTRO CULTURAL DE TIJUANA, MEXICO, 1982, Construido en un Lote de 35,445 metros cuadrados y diseñado por los arquitectos Pedro Ramírez Vázquez y Manuel Rosen Morrison, el Centro Cultural Tijuana (CECUT) se incorporó de manera casi instantánea al paisaje ciudadano. Simultáneamente se convirtió en icono de la ciudad, tanto por su ubicación en el corazón de la zona más moderna de Tijuana, como por la forma esférica de uno de sus edificios, el Cine, conocido popularmente como "La Bola" o "Cine Bola", nombre que proviene del domo del cine planetario el cual es utilizado además para exhibir películas en formato Omnimax.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



Mapa conceptual como reflexión de la lectura de JONES CHRISTOPHER JOHN, Métodos de Diseño. Ediciones Gustavo Gili, S.A. Barcelona. 1976

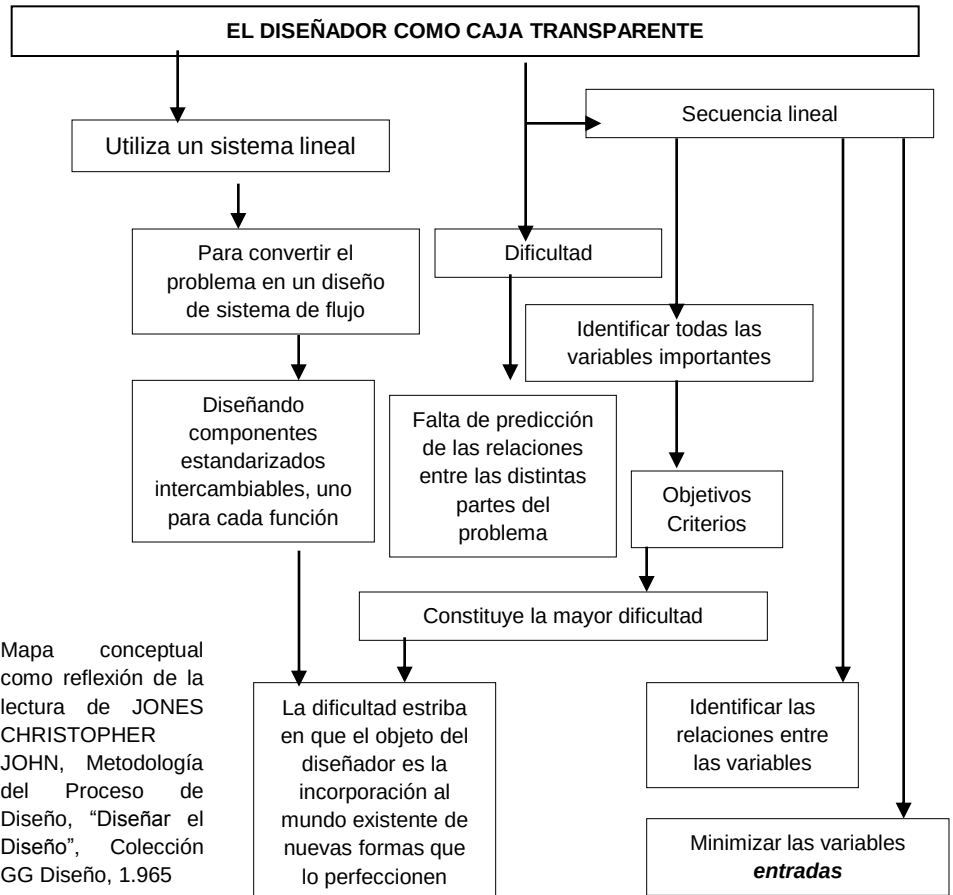
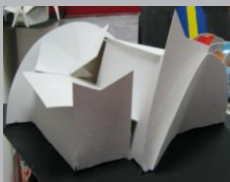
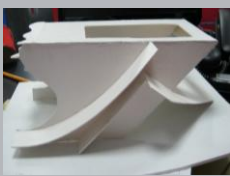
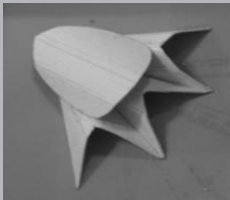
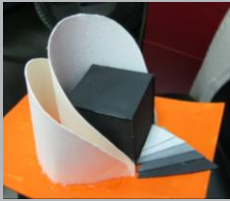
CAROL MORENO, 2.004 Maqueta Idea Primaria para un edificio de apartamentos (Proceso de Caja Negra) Taller Experimental, Diseño V, Prof. Buendía Zulma, Facultad de Arquitectura, Universidad Autónoma del Caribe,



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



Unidad Habitacional de Berlín, Le Corbusier – Berlín – Alemania (1958). Ubicada en medio de los parques de Charlottenburg, muy cerca del Estadio Olímpico, en un terreno rodeado de bosques y verde, se erige este monumental edificio de cerca de 500 apartamentos y con capacidad aproximada de 2000 personas, un verdadero pueblo en altura.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

GERMÁN PUYANA

Germán Puyana, director de la división de ingeniería y arquitectura del Sena (Colombia), Propone una metodología eminentemente racionalista donde no se le debe dejar ningún eslabón de la cadena del proceso al azar. Plantea la necesidad de establecer una íntima relación entre la necesidad racional de una necesidad específica del oficio del diseño como respuesta a una necesidad de un determinado usuario con una intervención lógica en el sitio o lugar del hecho arquitectónico, luego una vigilancia extrema en la fase constructiva, hasta llegar a los factores de proyección comercial de la obra arquitectónica y un seguimiento al comportamiento de la obra en su contexto.

Esta metodología inmersa en el proceso de caja transparente, propone:

La construcción está comprendida desde los trabajos efectuados en el terreno escogido para construir la obra arquitectónica hasta la adecuación del mismo y la entrega de la obra.

El control de la obra es sumamente importante porque permite comprobar y corregir las labores de las personas que trabajan en una empresa de construcción para adecuarlos a los objetivos trazados.

El proceso racional se compone de los siguientes ciclos:

Planteamiento: Elaboración del plan de trabajo, se determinan los recursos necesarios para cumplir el compromiso en un tiempo determinado. En este proceso se deben tener en cuenta:

La investigación previa de factibilidad y mercadeo. Desviaciones básicas,

Estatutos preliminares, Programas de necesidades, Proyecto Arquitectónico y Técnico, Estudios Complementarios.

Organización: Primera etapa del proceso, se fijan los objetivos globales, se formulan las políticas para alcanzarlos en un cierto orden de prioridades y se trazan planes para llegar a la práctica del producto constructivo

Producción: Ejecución de la obra, de acuerdo a los programas establecidos.

Dentro de los factores de esta dialéctica debemos tener en cuenta:

La Estabilidad, La Durabilidad, La Seguridad, La Funcionalidad, Los Costos y Presupuestos, El Tiempo, Los Aspectos varios.

Control: Se comprueban con referencia a las metas previas, los resultados obtenidos en términos de: Calidad. Cantidad, Costo, Tiempo, Rendimiento, Grado de aceptación del producto arquitectónico construido.



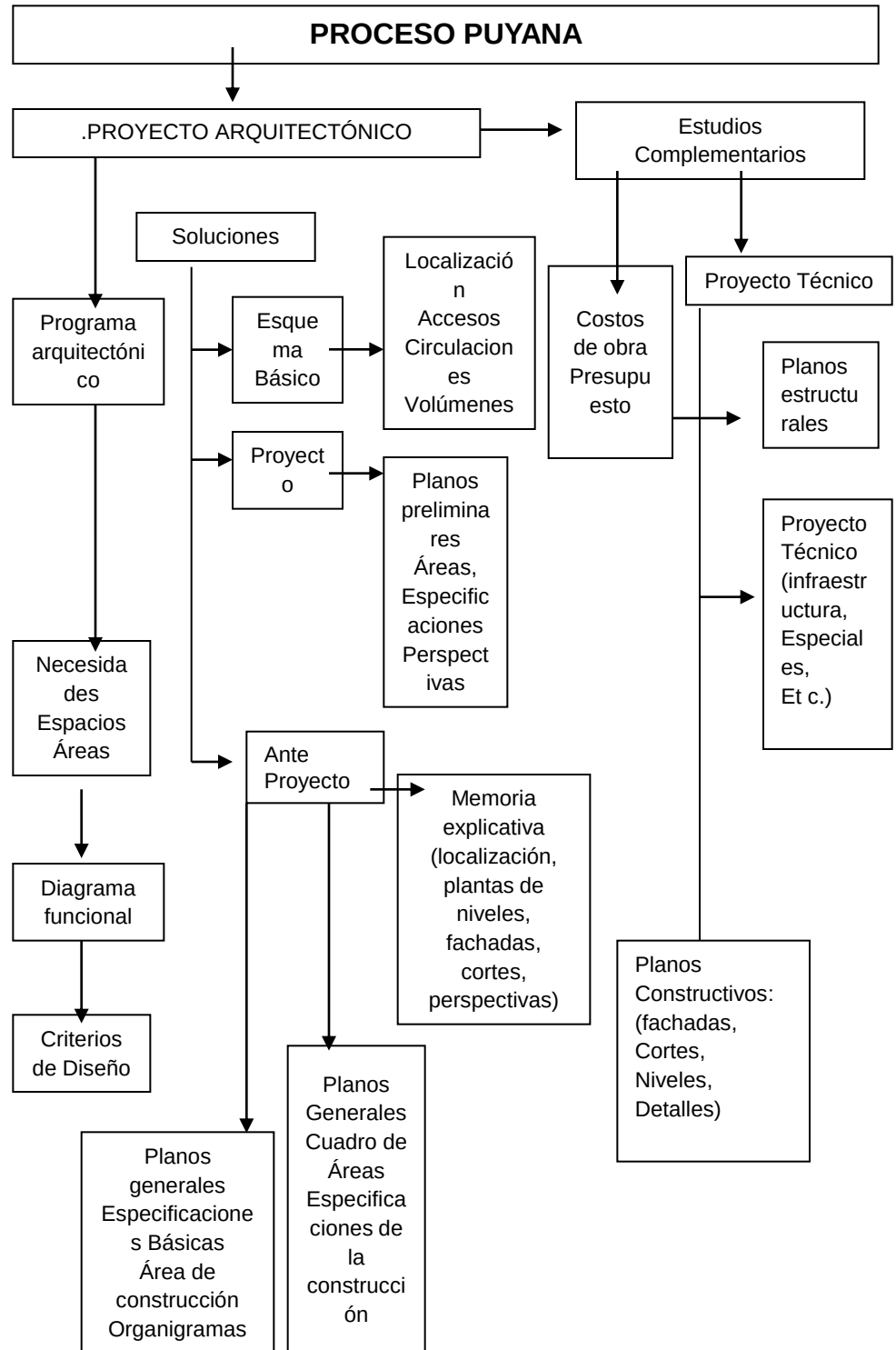
Escuela Juilliard, Nueva York



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

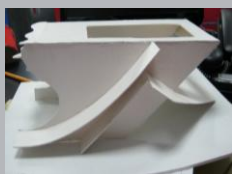
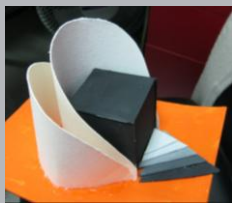
MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



nunca deja de existir una visual de la ciudad como un espacio tranquilo y acogedor para quienes van a leer, se complementan con el lento pero rítmico movimiento del agua en los canales exteriores. Con esto se resalta la importancia de los espacios interiores abiertos y perfectamente iluminados, complementándose la tranquilidad interior con la exterior. Resulta un poco difícil definir una volumetría en este proyecto, es una armoniosa combinación de formas, que el arquitecto complementa muy bien con su asombroso manejo del agua. Tanto sus recorridos interiores como los exteriores construyen espacios diferentes que se mezclan armónicamente entre sí para formar un conjunto.

ROGELIO SALMONA (2001),
Biblioteca Virgilio Barco,



IMPORTANCIA DEL TALLER DE ARQUITECTURA COMO MODELO FORMATIVO EN LA ACCION PEDAGOGICA

"A primera vista puede que el arte de la arquitectura no parezca un prototipo de reflexión en la acción para otras profesiones. El taller de arquitectura puede parecer una elección rara con relación a su utilidad como prototipo de un prácticum reflexivo. Sin embargo, debemos considerar el hecho de que los arquitectos se preocupan fundamentalmente del diseño —en realidad tienen tanto derecho como cualquiera para representar a aquellas profesiones relacionadas con el diseño— y este, globalmente concebido, es el proceso fundamental para el ejercicio del arte en cualquier profesión"

(SCHÖN, DONALD. La Formación de Profesionales Reflexivos. Hacia un Nuevo Diseño de la Enseñanza y el Aprendizaje en las Profesiones. Barcelona: Paidós, 1992.)

El arquitecto como diseñador, construye figuras físicas colocadas en un espacio específico con forma plástica y visual. Lo que le permite jugar con las variables que

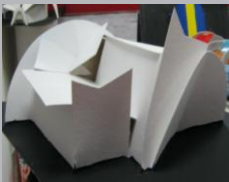
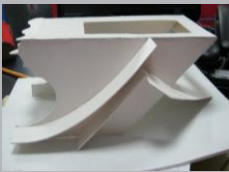
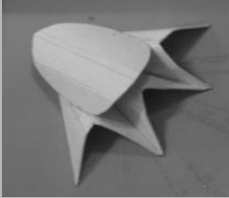
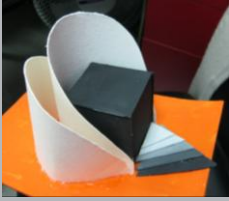
intervienen en su diseño, transformando los escollos que se le presentan en el proceso. Aunque algunos de sus productos resulten mas efectivos y atractivos que otros; controlando sus complejidades e imaginando sus usos y aportaciones de los resultados obtenidos con sus significados.

Todo artista, es un diseñador de las obras que imagina. Igual ocurre con los demás profesionales. Cada uno en su especialidad construyen una serie de mecanismos que les permite manejar un conjunto de reglas, normas, estadísticas y situaciones propias de los roles que deben desempeñar en su vida profesional y es la arquitectura la disciplina que permite crear estrategias del diseño reflexivo de un diseñador y su trabajo. La arquitectura trata de un modo constructivista de cristalizar un diseño sobre la realidad manejado a través del trabajo profesional de un artista que se pone a tono con la realidad que debe abordar, estudiar y modificar a través del diseño que le permitirá realizar una obra maestra.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



intervienen en su diseño, transformando los escollos que se le presentan en el proceso. Aunque algunos de sus productos resulten mas efectivos y atrayentes que otros; controlando sus complejidades e imaginando sus usos y aportaciones de los resultados obtenidos con sus significados.

Todo artista, es un diseñador de las obras que imagina. Igual ocurre con los demás profesionales. Cada uno en su especialidad construyen una serie de mecanismos que les permite manejar un conjunto de reglas, normas, estadísticas y situaciones propias de los roles que deben desempeñar en su vida profesional y es la arquitectura la disciplina que permite crear estrategias del diseño reflexivo de un diseñador y su trabajo.

La arquitectura trata de un modo constructivista de cristalizar un diseño sobre la realidad manejado a través del trabajo profesional de un artista que se pone a tono con la realidad que debe abordar, estudiar y modificar a través del diseño que le permitirá realizar una obra maestra.

Es necesario que el protocolo que se lleve a cabo en el proceso, se adapte a la investigación y viceversa, realizando una acción recíproca. Este es un diálogo reflexivo que debe formularse a partir del problema, percibiendo y desarrollando ideas coherentes y concatenadas una con otras, escudriñándolas de manera tal que el estudio le sirva a otros investigadores en el momento que estos estén interesados en tomar nuestro proyecto como punto de referencia para trabajar un tema

derivado de él; siendo preciso tener en cuenta tres dimensiones importantes: los ámbitos del lenguaje en los que el investigador describe y comprende las consecuencias de sus movimientos; las implicaciones que descubre y sigue y el cambio de postura con relación a la situación con la que va redactando el diálogo del proceso.

El investigador debe adentrarse en el mundo epistemológico del tema a través de un diseño que le permita cambiar la acción, con el conocimiento y significado de estas acciones acordes con el ámbito en el cual se desarrolla el tema de investigación y ser conscientes de que cada etapa que se va cumpliendo, aporta consecuencias e implicaciones que pueden ir en contra del diseño trazado.

Pero el investigador no debe dejarse confundir por los datos inesperados que aparezcan en la investigación. Estos deben utilizarse en el proceso de acuerdo a las prioridades del mismo. Es por esto que debemos aprovechar la madurez intelectual que hemos alcanzado durante la investigación para ir reflexionando sobre cada uno de los significados del diseño y de cada una de las acciones de éste

El arquitecto es minucioso en su trabajo, le imprime, arte, acción, y organización.

Esto es lo que le da destreza en el desarrollo de un diseño arquitectónico. Esto podemos verlo en el ejemplo de la tabla que nos presenta Schön sobre: *Ámbitos Normativos/Descriptivos del Diseño*



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

ÁMBITOS NORMATIVOS / DESCRIPTIVOS DEL DISEÑO

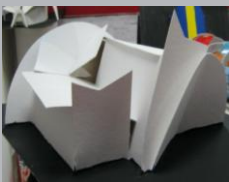
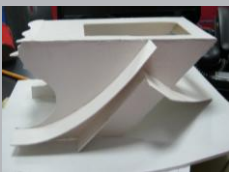
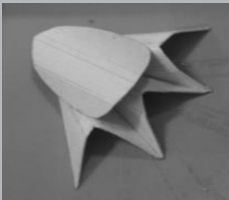
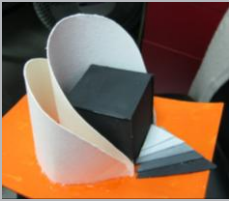
Programa / uso	Funciones de los edificios o componentes arquitectónicos; especificaciones para su utilización.	Gimnasio-auditorium-aulas; 1.5 m. que es la altura máxima para un niño; ninguna ciudad abriría una carretera en un lugar pantanoso.
Emplazamiento	Características, elementos y condiciones del lugar	Topografía- declive-colina-barranco
Elementos de la edificación	Edificios o componentes de las edificaciones	Gimnasio, jardín de infancia, rampa, muro, cubierta, escalones.
Elementos de la edificación	Edificios o componentes de las edificaciones	Gimnasio, jardín de infancia,, rampa, muro, cubierta,
Organización del espacio	Tipos de espacio y relaciones de los espacios entre sí	Gimnasio, jardín de infancia,, rampa, muro, cubierta, escalones.
Forma	- Forma del edificio - Geometría - Señalización de la organización del espacio	- Bloque de perfiles duros - Una geometría de paralelas - Señala un nivel diferente de aquí a aquí- - Llevar a cabo el nivel de la galería- y mira aquí abajo- que iría bien.
Estructura/tecnología	Estructuras, tecnologías y procesos utilizados en la edificación	Un modelo arquitectónico para estas aulas.
Escala	Magnitudes de la edificación y elementos relacionados entre sí	Una paralela de 6 m,demasiado pequeñas a escala para que me dieran juego- justo a la escala correcta
Coste	Costes de la edificación	(No figura en este protocolo)
Tipo de edificación	Tipo de edificio en cuanto estilo o modo de construcción	Almacén –cobertizos- casita de playa- pero no en este protocolo)
Precedentes	Referencia a otros tipos de edificación y estilos arquitectónicos	Un artefacto- el tipo de cosa que Aalto inventaría
Representación	Descripciones mediante las que se representan los elementos de otros ámbitos	Míralo en sección – a escala1/16
Explicación	Contexto de la interacción entre el diseñador y los demás	El tipo de armonía verbal que tu puedes explicar a alguien.

“Si los diseñadores de un proceso, son buenos, reflexionarán sobre la acción que produce esta reflexión cambiando de postura cada vez que se da un interrogante en el camino del proceso “. (IBID)



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



ESTRUCTURA DEL PROCESO



SE DAN DOS CUESTIONES



1	Cuando un profesional se toma en serio la singularidad de la situación que tiene entre manos, ¿cómo hace uso de la experiencia que ha acumulado en sus primeros pasos? Cuando no puede explicar las categorías conocidas procedentes de la teoría o de la técnica, ¿cómo hace uso del conocimiento previo para inventar nuevas formulaciones, teorías y estrategias de acción?
2	La reflexión en la acción es un tipo de experimentación. Pero las situaciones prácticas son bastante resistentes a los experimentos controlados. ¿Cómo hace un práctico para evadir o compensar los verdaderos límites que se plantean en los experimentos controlados? ¿En qué sentido, entonces, si existe alguno, hay rigor en su experimentación? (8)

El modelo arquitectónico contribuye con las otras profesiones para el desarrollo de un diseño metodológico.

Es preciso recordar que la práctica profesional cotidiana solo se logra, cuando se alcanzan las normas del experimento controlado de una manera sucinta, sin controlar sus experimentos de los cambios que pueda ofrecer el entorno y que induzcan a errores, aunque debemos tener en cuenta la forma como el entorno influye en los experimentos.



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

OSCAR OLEA

La metodología para el proceso de diseño propuesto por OLEA (1984), se busca integrar al diseño arquitectónico, disciplinas como la cibernética y la lógica. Se propone un ordenamiento metodológico que tratará de plantear dos situaciones:

Que el ordenamiento metodológico del diseño se apoya en una serie de argumentos que lo convierten en algo recomendable e indispensable. Que el método propio para el diseño implica un trabajo esencialmente dialéctico, por encima de los procesos empíricos – intuitivo y deductivo.

El método intuitivo parte de una necesidad concreta logrando algo distinto a lo que existe, enriqueciendo y transformando el proceso cultural. Se logra una gran creatividad siempre que el diseñador tenga talento, pero no ofrece garantía a un riguroso control.

El proceso deductivo, implica una realimentación entre los resultados parciales y el resultado final. Se hace un acopio de información, se formaliza la organización por la demanda, se determinan las diversas interrelaciones entre los niveles de información por medio de gráficas organizacionales, se formulan hipótesis, y se realiza el proyecto.

Es importante anotar que en esta propuesta, el emisor debe generar una serie de mensajes, las imágenes se convierten en un proyecto, se concreta la Idea, no importa el objeto, pero sí lo que significa cada parte. El criterio operacional propone

imágenes como base del razonamiento, ya que “*pensar*” y “*pensar* lógicamente”, es la misma cosa. La lógica, como tal consiste en el ejercicio de dos funciones básicas que son posibles al cerebro humano, la capacidad para contar y la capacidad para medir.

DESCRIPCIÓN DEL MODELO

Entidades que intervienen en el proceso metodológico:

Necesidades del usuario

La ubicación: sitio donde surge la necesidad

La economía (evaluación de los recursos disponibles)

NIVELES:

Nivel Funcional: Tipos de funciones en las que se relaciona el objeto y su uso:

Nivel Ambiental: Relación entre el objeto diseñado y su ambiente

Nivel Estructural: Problemas que surgen de los medios de producción

OLEA OSCAR, GONZALEZ LOBO (1.984), Carlos, Metodología para el Diseño Arquitectónico, Editorial Trillas.



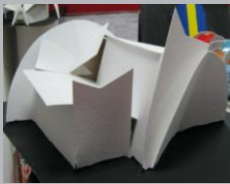
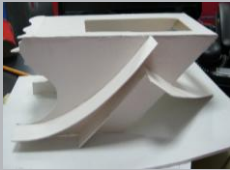
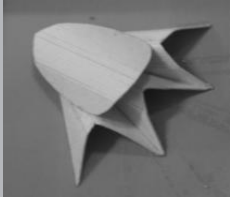
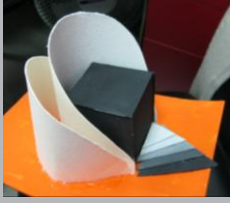
BOGOTÁ, LA CIUDAD MASIFICADA, En 1951, Bogotá tenía 715.150 habitantes. En 1973, poco más de dos décadas después, su población era de 2.645.993 habitantes. (Fuente: DANE)



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010

REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



EL MODELO DIANA:

Es un proceso dialéctico que continúa con la propuesta racional de Olea y que acepta la integralidad entre lo racional de la realidad y la subjetividad de los sueños, y propone la exploración de la realidad en tres etapas:

Obtener, organizar y usar información. Plantear con precisión los problemas.

Encontrar las alternativas de diseño necesarias para resolver el problema planteado.

Escoger la solución más adecuada entre todas que se han propuesto con anterioridad

En este método el problema gira en torno de:

El usuario, La cultura, El diseñador

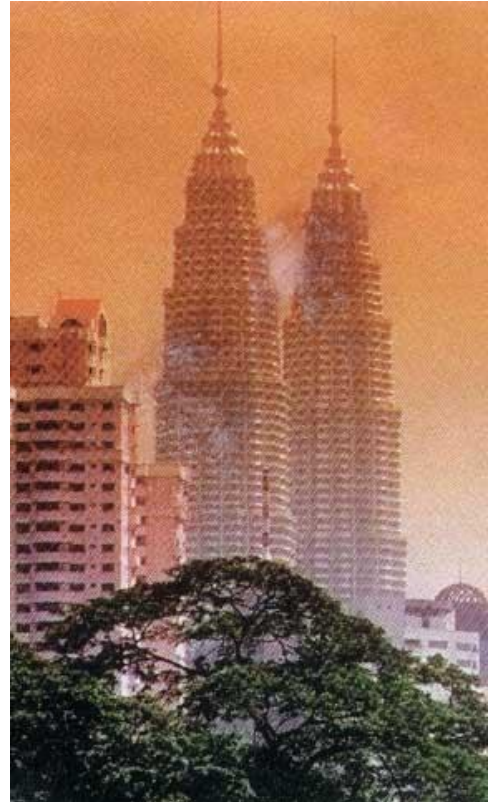
Teniendo en cuenta estos factores se intenta realizar: Una síntesis dialéctica que formula un modelo, Se analizan las necesidades, Se busca la solución como respuesta a los objetivos planteados

FASE DEL DISEÑO:

Se hace necesario la interdisciplinariedad entre el usuario, los técnicos y todos los colaboradores del proceso de diseño.

A continuación se procede a visualizar todas las ideas posibles las cuales deben ser la proyección de lineamientos como:

La selección de grupos de personas Ninguna idea será rechazada, se anotarán y evaluarán las ideas propuestas las cuales se filtrarán a través de los criterios y variables definidas con anterioridad. Esta etapa se debe realizar con cuidado para encontrar la más acertada solución del problema arquitectónico.



CESAR PELLI (1998), Torres Petronas

Las **torres Petronas**, situadas en Kuala Lumpur, capital de Malasia, fueron los edificios más altos del mundo entre 1998 y 2003, superados el 17 de octubre de 2003 por el edificio Taipei 101 en Taiwán. Actualmente es el quinto edificio más alto del mundo. Estas torres cuentan con una altura de 452 metros. Las torres con 88 pisos de hormigón armado y una fachada hecha de acero y vidrio, se han convertido en el símbolo de Kuala Lumpur y Malasia. Petronas construyó las Torres gemelas Petronas, que abrieron en 1998 y fueron por un tiempo los edificios más altos del mundo. Allí se encuentra la sede de la empresa. Petronas es uno de los principales anunciantes del nuevo equipo de Fórmula 1 Mercedes Benz,



MÉTODOS DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO

GEOFFREY BROADBENT

Director de la Portsmouth School of Architecture, propone en 1.971 en el Simposio sobre la metodología del Diseño, Escuela de Arquitectura de Portsmouth, Gran Bretaña, que existe la necesidad de un método de diseño ya que los diseñadores no hacen su trabajo con la perfección que deberían y que la nueva escala de problemáticas de la contemporaneidad proyectan a escalas complejas, por lo tanto se hacían necesarias soluciones dentro de un sistema más racional.

Broadbent define el diseño como:

“La concepción de la idea y los preparativos para describir un determinado proyecto. La condición en la que le gustaría al diseñador encontrarse es aquella en la que pueda ofrecer una descripción adecuada del proyecto. El proceso para encontrar esta condición es una actividad dirigida hacia un fin, cuando el carácter de la idea del diseño y su desarrollo no están inmediatamente claros, entonces, existe un problema. Diseñar, es por consiguiente, una actividad dirigida hacia un fin para resolver un problema que está por lo tanto, dirigida hacia un fin.”

La información se puede organizar de tal manera que cada elemento pueda pertenecer a un conjunto:

Factores Técnicos, Datos que reflejan los requisitos del cliente, Características del medio ambiente, factores económicos, infraestructuras. El diseñador debe trabajar sobre cada una de las tipologías de datos y usar su conocimiento técnico para precisar los factores técnicos, las necesidades del cliente, las cuales deben ser estudiadas y transformadas en datos del proyecto. Las características ecológicas, con la

variación de los factores climáticos. Las características de los componentes infraestructurales del proyecto. El proceso global se denominará *Programa para el desarrollo de un proyecto*, y contendrá las siguientes etapas:

INTRODUCCIÓN, Información para clientes, necesidades, nombramiento del arquitecto

POSIBILIDADES, Estudio del usuario, condiciones del sitio, planeamiento, diseño, costos.

PROPUESTAS, Desarrollo de la información, necesidades, problemas técnicos,

ANTEPROYECTO, Fin de la información, diseño completo del arquitecto, diseño del ingeniero, memoria,

PROYECTO, Acabados, comprobación de los costos.

INFORMACIÓN SOBRE LA PRODUCCIÓN, Esquemas definidos del proceso de producción, horarios, especificaciones.

MEDICIONES, Mediciones, ofertas contratistas.

PLAN DEL PROYECTO, Sistema de comunicaciones.

OPERACIONES DE LA OBRA, Programa de obra, control de calidad.

ACABADOS, Edificio terminado, defectos, fin de contratos y liquidación, entrega al promotor.

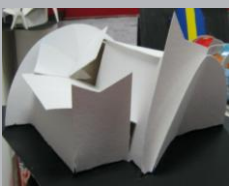
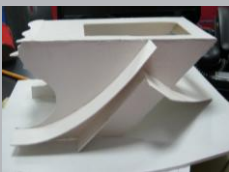
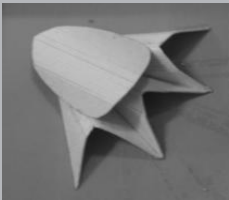
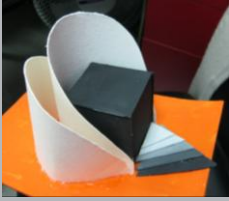
REALIZACIÓN, Control de trabajos, inspección del edificio ya construido, estudio del edificio en uso.

BROADBENT GEOFFREY y Otros (1964) , Metodología del Diseño Arquitectónico, Ed. Gustavo Gilli.

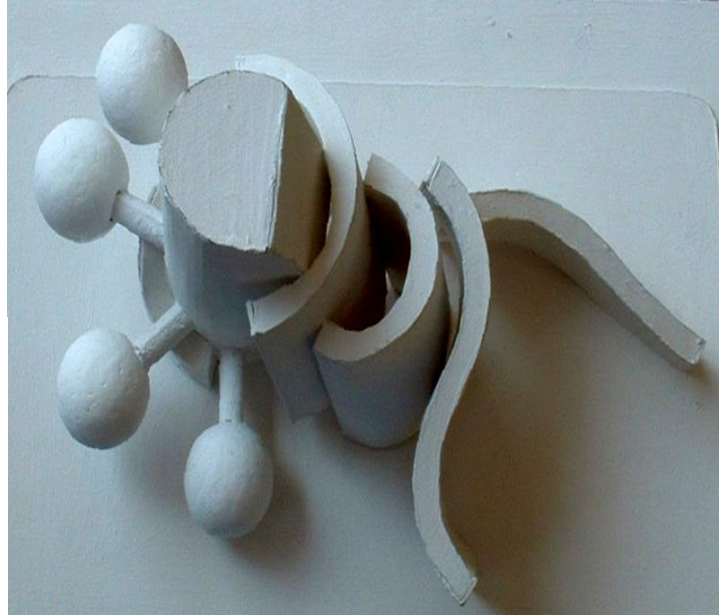


IDEA BÁSICA FORMAL

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



BERDUGO JOSÉ (2.004), maqueta en cartón paja, Idea Primaria de un Edificio de Apartamentos, Taller Experimental, Diseño V, Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, Fuente: Libro (en prensa) *"la Idea Primaria, La Cratividad y algo más"* Barranquilla - Colombia.



LA IDEA PRIMARIA

Fuente de estos datos:

BUENDÍA ZULMA (2010), *La Idea Primaria o la Ensoñación de la Forma arquitectónica*, artículo científico en prensa, revista EKISTIC, medio de comunicación científico del programa de Arquitectura de la Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia.

La hipótesis formal de la IDEA PRIMARIA es el eslabón entre los estímulos provenientes de los medios externos e internos que proyectan una fijación artística (volumen) y el proceso racional que soluciona el problema arquitectónico, respuesta preliminar al problema, resultado de una síntesis creativa.

Un acercamiento a este planteamiento lo cita VILLAGRÁN GARCIA (1.970), cuando denomina la hipótesis morfológica como

"composición espacio edificatoria dentro del proceso arquitectónico y lo concibe como procedimiento específico entre el programa y los espacios arquitecturales y la forma arquitectónica o nueva forma."

(VILLAGRÁN GARCIA, JOSÉ (1.970), *Estructura Teórica del Programa Arquitectónico*, sobretiro de memoria de El Colegio Nacional, tomo VII, No. 1, México D.F., pp. 229-233)

La actividad de diseñar, soñar, bocetear, investigar y reflexionar, es una acción emprendida exclusivamente con la finalidad de esperar un resultado afín a la solución de un problema arquitectónico, sin predicciones, es una actividad que debe gozar el creador, permitiéndole descubrir lo que busca. Esta acción implica necesariamente la experimentación, no es de ninguna manera un proceso lineal, debe existir un dialogo reflexivo, un equilibrio en las partes (subjetividad, objetividad, arte, función), este proceso debe reformularse continuamente al ir tras la búsqueda del diseño objetual que precede la Idea Primaria, la misma que se implantará en una realidad



IDEA BÁSICA FORMAL

geográfica para luego transformarse en uso arquitectónico, hacer un experimento objetivo o subjetivo que tal vez lo lleve al error, pero que a la larga, habla de un experimento controlado, debe evitarse eso sí, el libertinaje de la forma creada, hay

que recordar siempre que esta idea formal, debe conducirse hacia un uso espacial acorde a las realidades implícitas en las preguntas problemáticas iniciales que enmarcaron el desarrollo del proyecto arquitectónico.

ARRIETA MARCELA (2.006), Pintura en vinilo de la Idea Primaria para de un "HOSTAL EN PLAYA VERDE", Municipio de Ciénaga (Magdalena), Taller Experimental, Diseño V, Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, profesora; Z. Buendía, Barranquilla - Colombia



IMITACIÓN

Expresión que sigue un nivel que no es propio sino ajeno

Pensamiento sometido o dependiente

Frustración

Inhibición

Adherencia a formas establecidas

Dependencia, rigidez, inclinación a seguir a otros

AUTOEXPRESIÓN

Expresión que esta de acuerdo con el nivel personal del diseñador

Pensamiento independiente

Liberación o descarga emocional

Libertad y flexibilidad

Fácil adaptación a situaciones nuevas

Progreso, éxito y felicidad

Por Idea Primaria se entiende la ANTICIPACIÓN FORMAL que es la aproximación SUBJETIVA y VOLUMÉTRICA de un pensamiento inicial, es el PROCESO DIALÉCTICO que termina cuando la idea primaria se implanta en el lote escogido. En la aparición de la forma primaria, se representa la dialéctica de la íntima relación que existe entre la aparición

plástica (volumen) y el deseo intrínseco de que esta forma, ABSTRACTA O FIGURATIVA, contenga los valores de la ESPACIALIDAD, entendida ésta como una herramienta de la funcionalidad espacial, que en últimas, es el verdadero objetivo de la idea inicial, el proceso se inicia desde la experiencia cultural y visual del



IDEA BÁSICA FORMAL

creador, su vivencia como participante de un universo urbano o rural donde ha ido acumulando una gran diversidad de imágenes y experiencias de eventos formales y funcionales producto de la cotidianidad, del vivir del día a día.

Lo decisivo de la experiencia de los talleres experimentales de la Idea Primaria NO SON LOS PRODUCTOS FINALES DEL TALLER, (los cuales evolucionan en la búsqueda constante hacia el logro de la calidad del trabajo bajo los rituales del “oficio expresivo”), sino, más bien los PROCESOS DE DESARROLLO PERSONAL QUE EL TALLER PROPICIA, una total identificación con la tarea que se esta llevando a cabo, se deben INTENSIFICAR LAS EMOCIONES Y LOS SENTIMIENTOS, tocando a través de la musa, el descubrimiento y la sorpresa de la innovación de la forma arquitectónica. En este sentido, se hace necesario tener la capacidad de expresión e imaginación, que permitan liberar los “adentros” tensionales, poniendo en práctica el sentido estético a través de la comprensión de imágenes plásticas, el principio básico es la LIBERTAD y ESPONTANEIDAD para manifestarse creativa y originalmente.

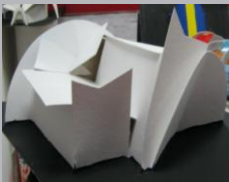
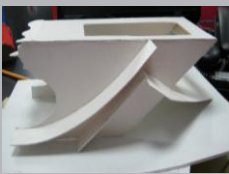
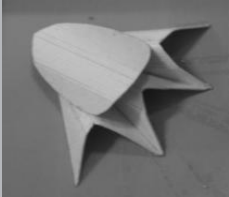
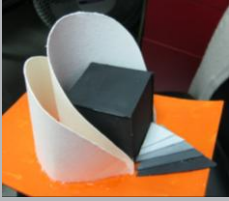
Los imaginarios le aportan al diseñador, los encajes formales que se podrán traducir en ANALOGÍAS METAFÓRICAS necesarias para lograr un encuentro con el ENSUEÑO DE LA IDEA, lo cual, le permite al diseñador vislumbrar con claridad a través de su imaginación creativa, una solución plástica a una necesidad espacial como respuesta a un problema arquitectónico real, se

ACEPTA DE ENTRADA EL RETO A LA EQUIVOCACIÓN, y no al silencio a poder reflexionar sobre la complejidad del juego desde lo artístico, que busca a través de la lúdica, encontrar realmente una forma arquitectónica comprometida con lo funcional del espacio. Este momento de RELAJACIÓN LÚDICA, es un espacio que induce al ERROR, a la IMAGINACIÓN, a la DUDA, al sin sentido, para que entonces se pueda dar allí, el poder de la magia subjetiva de la creatividad, para que de esta resulte un CAOS que de inicio a la organización de las ideas y se pueda vislumbrar de esa manera, LA IDEA PRIMARIA, un proceso que misteriosamente va, de una danza con los sentidos, pasando por el encuentro de formas “ciegas”, la materialización tridimensional implantada al contexto geográfico, hasta tocar la infinita racionalidad funcional arquitectónica.

MEJIA KARINA (2.003), Dibujo de la Idea Primaria de un edificio domótico para el Municipio de Barranquilla, Atlántico, Localización: La Loma, Taller Experimental, Diseño VII, PROFESORA z. Buendía, Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe,



IDEA BÁSICA FORMAL



BRIGGS y PEAT (1.994), nos comentan al respecto *“La teoría del caos nos enseña que cuando nuestra perspectiva psicológica cambia, mediante los momentos de amplificación y bifurcación, nuestros grados de libertad se expanden y experimentamos la verdad y el ser: ENTONCES SOMOS CREATIVOS, y allí se revela nuestro verdadero yo”* (JIMENES VELEZ CARLOS (2.000), Cerebro Creativo y Lúdico, Hacia la Construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI, Cooperativa Editorial Magisterio, ISBN: 958-20-0165-8, Santa Fé de Bogotá, Colombia)

Por otro lado, DUVIGNAUD (1.980) nos dice, *“Las regiones lúdicas invaden la existencia, empezando por la divagación, el sueño, la*

ensoñación, la convivialidad, la fiesta y las innumerables especulaciones de lo imaginario. Para entender el juego libre es necesario construir una epistemología que no se focalice solo en la función o en la estructura, pues, tanto el juego como la creatividad deben estar desprovistos de toda preocupación funcional para que realmente el ser humano se introduzca en esos espacios de trance, de goce libertario en que sólo se puede entrar sin reglas, ni espacios prefijados.”

(RUBIO JOSÉ VICENTE 1.996, Lúdica Caótica, cita a DUVIGNAUD JEAN 1.980, El juego del juego. París: Fondo de cultura económica. Pág. 25
www.ludicacolombia.com/botones_otros.../LUDICA%20CAOTICA.doc)



TRAVECEDO H., CAMARGO H., CORONADO E. 2.008, Dibujo informático de la Idea Primaria básica del Amoblamiento del Proyecto “Propuesta de Ecoparque Turístico para la Ciénaga de Mallorquin, Atlántico, Colombia”, Trabajo de Grado, Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, profesor: Alfredo Arrieta, fuente: libro de memoria descriptiva del proyecto, hemeroteca del Programa de Arquitectura, Barranquilla, Colombia.



IDEA BÁSICA FORMAL

Por procesos metodológicos que inducen y conforman La Idea Primaria, se puede entender el desarrollo pedagógico que se proyecta como una herramienta didáctica conductora hacia el encuentro con el verbo morfológico inicial y continuo del proyecto arquitectónico y que evoluciona de la siguiente manera:

Inducción a la percepción a través de la experimentación de los sentidos y la memoria vivencial.

Aproximación formal a través de puntos, líneas, planos, manchas Matéricas, modelado y volúmenes rígidos.

Aproximación formal a través de analogías artísticas (pintura, música, literatura, cine, teatro, escultura, performances, etc.)

Aproximación formal a través de factores culturales (componentes sociales, políticos, económicos, religiosos, etc.)

Búsqueda de la Idea Primaria a través de Propuestas Matéricas

Elaboración en material blando de volúmenes Matéricos

Consolidación en materiales mixtos del volumen escogido

Implantación de la Idea Primaria en el Lote escogido

Transformación de la Idea Primaria frente a un proceso racional urbano

Arquitectónico a través de los factores:

Factor Estético y Tipológico, (análisis referencial de la Idea Primaria con el componente estético, histórico que conoce y experimenta el diseñador)

Factor Formal Geométrico, (análisis geométrico-espacial del volumen)

Factor Teórico, (análisis teórico referencial comparativo de la proyección formal de la Idea Primaria con procesos similares en la evolución teórica del hecho arquitectónico y la ciudad.

Factor Cultural, (análisis de la relación implícita contextual y decontextual que tiene la Idea Primaria con el contexto local, regional y universal, pensado esto, con base a los procesos de solución del problema urbano-arquitectónico.

Factor Geográfico y Urbano (análisis racional de las realidades geográficas y urbanas de la implantación de la Idea Primaria).



MARQUEZ B.- MASSA V. - RODRIGUEZ D. - LUNA G. 2.007, **"CONCURSO MIRADOR EN LA PLAZA BOLIVAR, CENTRO HISTÓRICO DE BARRANQUILLA"** (Cra.46 Vía 40), Concurso organizado por EDUBAR, Estudiantes de séptimo semestre del Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla - Colombia.



IDEA BÁSICA FORMAL

CONTENIDO PARCIAL DE UN PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO ESTRUCTURADO EN EL PROCESO PEDAGÓGICO DE LA IDEA PRIMARIA

CONTENIDO GENERAL:

UNIDAD I. COMPONENTES INTRODUCTÓRIOS DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

1.1. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1.1. Características generales del problema

1.1.2. Delimitación del problema

1.1.3. Objetivos

1.1.4. Justificación

1.2. COMPONENTES DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

1.2.1. La Idea Primaria

1.2.1.1. Factor estético y tipológico

1.2.1.2. Factor formal geométrico

1.2.1.3. Factor cultural

1.2.1.4. Factor urbano-geográfico

1.2.2. Análisis del tema

1.2.2.1. Factores del proceso

1.2.2.1.1. Factor estético

1.2.2.1.2. Factor social

1.2.2.1.3. Factor histórico tipológico

1.2.2.1.4. Factor de gestión y mercadeo

1.2.2.1.5. Factor Usuario

1.2.2.1.6. Factor urbano ambiental

1.2.3. Escogencia del sitio

1.2.3.1. Paisaje geográfico

1.2.3.2. El hombre

1.2.3.3. Dinámicas

1.2.3.4. Suelo

1.2.3.5. Asentamiento

1.2.3.6. Distancia

1.2.3.7. Accesibilidad

1.2.3.8. Sentido de la aglomeración

1.2.3.9. Jerarquización

1.2.3.10. Carácter

1.2.3.11. Lo interno

1.2.3.12. Lo externo

1.2.4. El paisaje urbano

1.2.4.1. Centro – ciudad

1.2.4.2. Atributos urbanos

1.2.4.3. Accesibilidad

1.2.4.4. Representabilidad

1.2.4.5. Distancia

1.2.4.6. Áreas urbanas

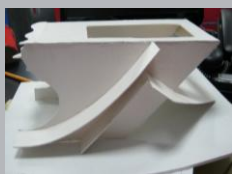
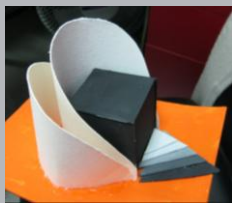
1.2.4.7. Infraestructura

1.2.4.8. Topografía

1.2.4.9. Forma

1.2.4.10. Interpretación

MODELACIONES DE IDEAS PRIMARIAS ELABORADAS POR ESTUDIANTES DEL TALLER DE DISEÑO DEL PROGRAMA DE ARQUITECTURA DE LA UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE 2.005 - 2.010



REALIZADO POR ARQ. ZULMA BUENDÍA



IDEA BÁSICA FORMAL

CONTENIDO PARCIAL DE UN PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO ESTRUCTURADO EN EL PROCESO PEDAGÓGICO DE LA IDEA PRIMARIA

- 1.2.4.10.1. El Lugar
- 1.2.4.10.2. La memoria del lugar
- 1.2.4.10.3. Lo socio físico y la noción del lugar
- 1.2.4.10.4. La psicología epistemológica y la noción del lugar
- 1.2.4.10.5. La semiótica del lugar
- 1.2.4.10.6. Las normas, el poder y el lugar
- 1.2.4.10.7. Habitar-construir
- 1.2.4.10.8. El lote
- 1.2.4.10.8.1. Realidades
- 1.2.4.10.8.2.1. Urbanas
- 1.2.4.10.8.2.2. Físicas
- 1.2.4.10.8.2.3. Sociales
- 1.2.4.10.8.2.4. Plano positivo – plano negativo

UNIDAD 2. IMPLANTACIÓN DE LA IDEA PRIMARIA EN EL LOTE

2.1. Implantación y Estudio del volumen

2.1.1. Transformación (Zonificación).

- 2.1.1.1. Factor vial
- 2.1.1.2. Factor Contexto urbano
- 2.1.1.2. Factor foco
- 2.1.1.3. Factor influencias
- 2.1.1.4. Factor visual
- 2.1.1.5. Factor huecos circulatorios verticales y horizontales
- 2.1.1.6. Caminos y Plataformas
- 2.1.1.7. La puerta
- 2.1.1.8. Factor función
- 2.1.1.9. Factor El adentro
- 2.1.1.10. Factor el afuera
- 2.1.1.11. Factor orientación
- 2.1.1.12. Factor bioclimático
- 2.1.1.13. Factor atrapadores de brisas
- 2.1.1.14. Factor protectores de radiación
- 2.1.1.15. Factor manejadores y sombras
- 2.1.1.16. Factor teórico y ciudad
- 2.1.1.17. Factor estético
- 2.1.1.18. Factor tipológico
- 2.1.1.19. Factor tecnológico
- 2.1.1.20. Factor arquitectura de interiores
- 2.1.1.21. Factor envolvente
- 2.1.1.22. Factor el color
- 2.1.1.23. Factor textura
- 2.1.1.24. Factor ritmo
- 2.1.1.25. Factor simbólico
- 2.1.1.26. Factor de identidad
- 2.1.1.27. Factor tecnológico
- 2.1.1.28. Totalizador (discurso sobre las conclusiones estéticas del proyecto).



IDEA BÁSICA FORMAL

CONTENIDO PARCIAL DE UN PROCESO DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO ESTRUCTURADO EN EL PROCESO PEDAGÓGICO DE LA IDEA PRIMARIA

METODOLOGÍA DEL PROCESO DE LA IDEA PRIMARIA:

- 2.1.1. Inducción a la percepción a través de la experimentación de los sentidos y la memoria vivencial.
- 2.1.1. Aproximación formal a través de puntos, líneas, planos, manchas matéricas, modelado y volúmenes rígidos.
- 2.1.2. Aproximación formal a través de analogías artísticas (pintura, música, literatura, cine, teatro, escultura, performances, etc.)
- 2.1.3. Aproximación formal a través de factores culturales (componentes sociales, políticos, económicos, religiosos, etc.)
- 2.1.4. Búsqueda de la idea primaria a través de propuestas matéricas
- 2.1.5. Elaboración en material blando de volúmenes matéricos
- 2.1.6. Consolidación en materiales mixtos del volumen escogido
- 2.1.7. Implantación de la idea primaria en el lote escogido
- 2.1.8. Transformación de la idea primaria frente a un proceso racional urbano – arquitectónico a través de los factores:

- Factor estético y tipológico, (análisis referencial de la idea primaria con el componente estético, histórico que conoce y experimenta el diseñador)
- Factor formal geométrico, (análisis geométrico-espacial del volumen)
- Factor teórico, (análisis teórico referencial comparativo de la proyección formal de la idea primaria con procesos similares en la evolución teórica del hecho arquitectónico y la ciudad.
- Factor cultural, (análisis de la relación implícita contextual y decontextual que tiene la idea primaria con el contexto local, regional y universal, pensado esto, con base a los procesos de solución del problema urbano-arquitectónico.



as realidades
a primaria).

TRAVECEDO H., CAMARGO H., CORONADO E. 2.008, Dibujo informático de la Idea Primaria básica del Amoblamiento del Proyecto “Propuesta de Ecoparque Turístico para la Ciénaga de Mallorquin, Atlántico, Colombia”, Trabajo de Grado, Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, profesor: Alfredo Arrieta, fuente: libro de memoria descriptiva del proyecto, hemeroteca del Programa de Arquitectura, Barranquilla, Colombia.



IDEA BÁSICA FORMAL

BIBLIOGRAFÍA

BUENDÍA ZULMA 2.008, La Idea Primaria, Hipótesis Morfológica y su Proyección en la Metodología del Diseño Arquitectónico, Investigación en prensa, Centro de Investigaciones de la Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia.

BUENDÍA ZULMA 2.010, La Idea Primaria o la Ensoñación de la Forma Arquitectónica, artículo en prensa, Revista EKISTIC, Revista del Programa de Arquitectura, Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, Universidad Autónoma del Caribe, Barranquilla, Colombia.

BAKER, GEOFFREY H. 1.994, Le Corbusier: Análisis de la Forma. Barcelona:, Editorial GG. 720.28B167c.

BLOOMER KENT C. Y MOORE CHARLES (1.983), Arquitectura, Introducción al Diseño Arquitectónico, Edit. Blume Editores,

ZEVI BRUNO (1.938), Saber ver la arquitectura. Buenos Aires,

MENDEZ, CARLOS E, Metodología: Diseño y Desarrollo del Proceso de investigación. 3 Edición..

ROSSI, ALDO (1.982), La arquitectura de la ciudad, colección Punto y Línea, Edit. Gustavo Gili, S:A

JONES, CHRISTOPHER 81.9769, Métodos de Diseño. Ediciones Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

JEAN GEORGES (1.989), Bachelard, la Infancia y la Pedagogía, edición en español, Fondo de Cultura Económica, S: A: de C: V: , ISBN 068-16-3313-x, México.

VILLAGRÁN GARCIA, JOSÉ (1.970), Estructura Teórica del Programa Arquitectónico, sobretiro de memoria de El Colegio Nacional, tomo VII, No. 1, México, PORTOGHESI PAOLO (1.982), Después de la Arquitectura Moderna, Colección Punto y Línea, 2ª edición, ISBN:84-252 - 1079-8, Edición, Gustavo Gili, S.A. Barcelona.

SCHÖN, DONALD A. (1.992), La Formación de Profesionales Reflexivos. Hacia un Nuevo Diseño de la Enseñanza y el Aprendizaje en las Profesiones. EDICIONES PAÍDOS, Ministerio de Educación y Ciencias, ISBN: 176-91-127-2, Barcelona.

JIMENES VELEZ CARLOS (2.000), Cerebro Creativo y Lúdico, Hacia la Construcción de una nueva didáctica para el siglo XXI, Cooperativa Editorial Magisterio, ISBN: 958-20-0165-8, Santa Fé de Bogotá – Colombia.

LLAVANERAS S. GUSTAVO J. Revista "ENTRE RAYAS" N° 21, Facultad de Arquitectura y urbanismo. C Universidad Central de Venezuela.

JONES CHRISTOPHER JOHN (1.965), Metodología del Proceso de Diseño, "Diseñar el Diseño". Barcelona: Gustavo Gili Diseño.

OLEA, OSCAR Y GONZÁLEZ LOBO, Metodología para el Diseño Arquitectónico. Madrid: Trillas.

BROADBENT GEOFFREY Y OTROS 1.981, Metodología del Diseño Arquitectónico. Madrid: Gustavo Gili.

BACHELARD, GASTÓN 1.997, La poética del espacio. México: Fondo de Cultura Económica.

RUIZ, ARNALDO 2.004, Universidad de las Américas, Ensayo.



IDEA BÁSICA FORMAL

BIBLIOGRAFÍA

NORBERG-SCHULZ 1.995, Christian. "Genius Loci" El espíritu del Lugar. En: Revista Morar, No. 1, Vol. 1, Facultad de Arquitectura, Universidad Nacional de Colombia, Medellín.

DIRECCIONES DE INTERNET

Fundamentos del Diseño. Limusa Noriega

cumincaades.scix.net/data/works/att/6ae0.content.pdf –

books.google.com.co/books?isbn=9682325315...

books.google.com.co/books?isbn=9707050306...

acceda.ulpgc.es/bitstream/10553/1914/1/779.pdf

www.cies2007.eventos.usb.ve/memorias/ponencias/53.pdf

books.google.com.co/books?isbn=8429121013

www.escueladearquitecturaucn.cl/index.php/fundamento?...

ruc.udc.es/d

pace/bitstream/2183/5182/1/ETSA_10-3.pdf

La **Casa Batlló** es un edificio obra del arquitecto Antoni Gaudí, máximo representante del modernismo catalán. Se trata de una remodelación integral de un edificio previamente existente en el solar, obra de Emili Sala Cortés. Está situado en el número 43 del Paseo de Gracia (en catalán *Passeig de Gràcia*) de Barcelona, la ancha avenida que atraviesa el barrio modernista del Ensanche (*Eixample*), en la llamada *Manzana de la discordia*

