

ARQUITECTURA I – TALLER DE INTEGRACIÓN PROYECTUAL  
UNIDAD 2

2024  
CLASE 3

# ARQUITECTURA Y DISEÑO

RELACIÓN CON EL PAISAJE

**3-MOMENTO PROYECTUAL**

JERARQUIZACIÓN ESPACIAL

LO CONSTRUCTIVO EN EL DISEÑO

**COMPOSICIÓN Y RECORRIDO**

COORDIANCIÓN MODULAR

ARQUITECTURA Y CLIMA

FUNCIONAMIENTO

**2 - MOMENTO CONTEXTUAL**

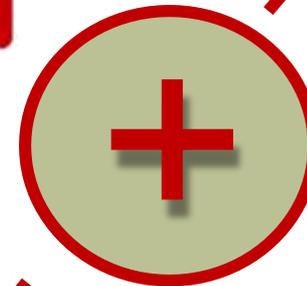
**COMPOSICIÓN TRI DIMENSIONAL**

**1 - MOMENTO CONCEPTUAL**

EJES Y PUNTOS DE INTERÉS

EQUILIBRIO

**COMPOSICIÓN BI DIMENSIONAL**



# DISEÑO

Implica planificar para obtener un propósito específico perseguido

# DISEÑO

Es el arte de ordenar y componer elementos de la misma clase, para formar un todo con un sentido, o un fin determinado.

# DISEÑO

El diseño es el proceso de configuración mental preliminar, o «prefiguración», que precede a la búsqueda de soluciones para que un producto resulte **útil y atractivo**.

El **DISEÑO** es el proceso de configuración mental preliminar, o «prefiguración», que precede a la búsqueda de soluciones para que un producto resulte **útil y atractivo.**



**PLUS**

El diseño le da a cualquier objeto, o edificios o ciudades, o....

**UN PLUS**

# TOMEMOS EL EJEMPLO DE UNA SILLA:



Un objeto, que está compuesto por:

- 4 patas,
- un asiento,
- un respaldo.
  
- Tiene un frente, un fondo y dos laterales
  
- Material: madera



## SILLA WISHBONE,

diseñada por el arquitecto  
y diseñador danés

HANS WEGNER, en 1950

Un objeto, que está  
compuesto por:

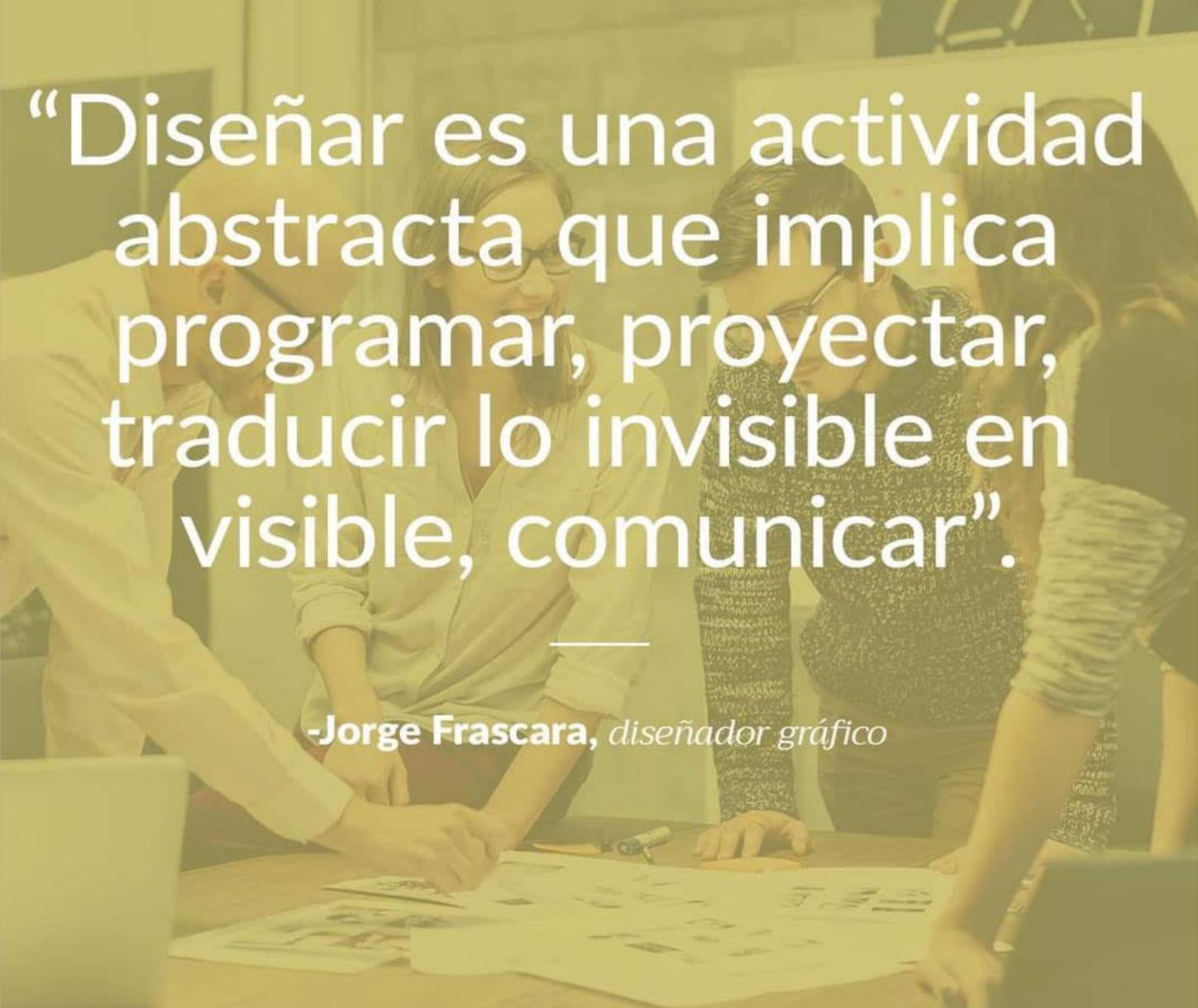
- 4 patas,
- un asiento,
- un respaldo.
- ¿Tiene un frente, un fondo y dos laterales?
- Material: madera-ratan





"Una silla no debe contener parte trasera. Debe ser bella desde todos los lados y ángulos"

Hans Wegner,

A group of four people (three men and one woman) are gathered around a table in a meeting room, looking at and pointing to documents. The scene is dimly lit with a warm, yellowish tint. The text is overlaid in white on the upper half of the image.

“Diseñar es una actividad abstracta que implica programar, proyectar, traducir lo invisible en visible, comunicar”.

---

-Jorge Frascara, *diseñador gráfico*

# **DISEÑO DEL ENTORNO, O DEL PAISAJE**

Se ocupa de resolver problemas de urbanismo y paisajes, así como también económicos y de ambientación y decoración en general.

# **DISEÑO INDUSTRIAL O DE PRODUCTOS**

Abarca desde los tornillos y piezas de máquinas, los elementos prefabricados para la construcción y el mobiliario de toda clase hasta las máquinas de todo tipo, desde una bicicleta hasta un avión, pasando por los electrodomésticos.

# **DISEÑO GRÁFICO**

Se refiere a todo tipo de composiciones, planos, dibujos, carteles, portadas de libros, periódicos y revistas, fotografías, proyectos de propagandas, etc. Necesarios para la comunicación

# DISEÑO DE INTERIORES

El **diseño interior** o **interiorismo** es la disciplina proyectual involucrada en el proceso de formar la experiencia del espacio interior, con la manipulación del volumen espacial así como el tratamiento superficial.

No debe ser confundido con la decoración interior, el diseño interior indaga en aspectos de la psicología ambiental la arquitectura, y del diseño de producto, además de la decoración tradicional. Un diseñador interior o de interiores, es un profesional calificado dentro de este campo, quién diseña interiores como oficio.

El diseño interior es una práctica creativa que analiza la información programática, establece una dirección conceptual, refina la dirección del diseño, y elabora documentos gráficos de comunicación y de construcción

# FASES DE UN DISEÑO

- El proceso de diseñar, suele implicar las siguientes fases:

- 1. Observar y analizar** el medio en el cual se desenvuelve el ser humano, descubriendo alguna necesidad.
- 2. Evaluar**, mediante la organización y prioridad de las necesidades identificadas.
- 3. Planear y proyectar** proponiendo un modo de solucionar esta necesidad, por medio de planos y maquetas, tratando de descubrir la posibilidad y viabilidad de la(s) solución(es).
- 4. Construir y ejecutar** llevando a la vida real la idea inicial, por medio de materiales y procesos productivos



# LAS LEYES DEL DISEÑO

son universales, si bien existen variantes debido a los campos específicos existen un fundamento del diseño general a las distintas disciplinas:

- 1. Diseño Bi-dimensional**
  - 2. Diseño Tri-dimensional**
- 

- 3. Diseño del recorrido, Diseño del tiempo**

# DISEÑO BI-DIMENSIONAL

- a) Forma
- b) Repetición
- c) Estructura
- d) Similitud
- e) Gradación
- f) Radiación
- g) Anomalías
- h) Contraste
- i) Concentración
- j) Textura
- k) Espacio

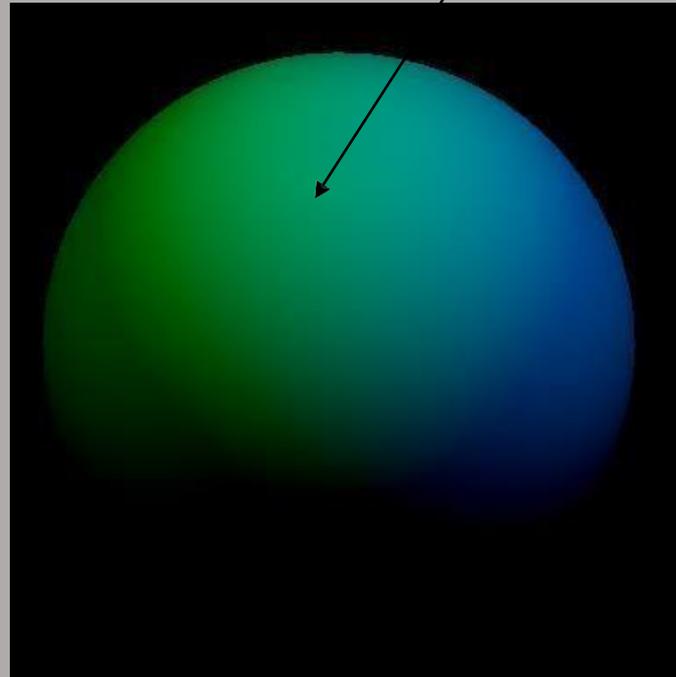
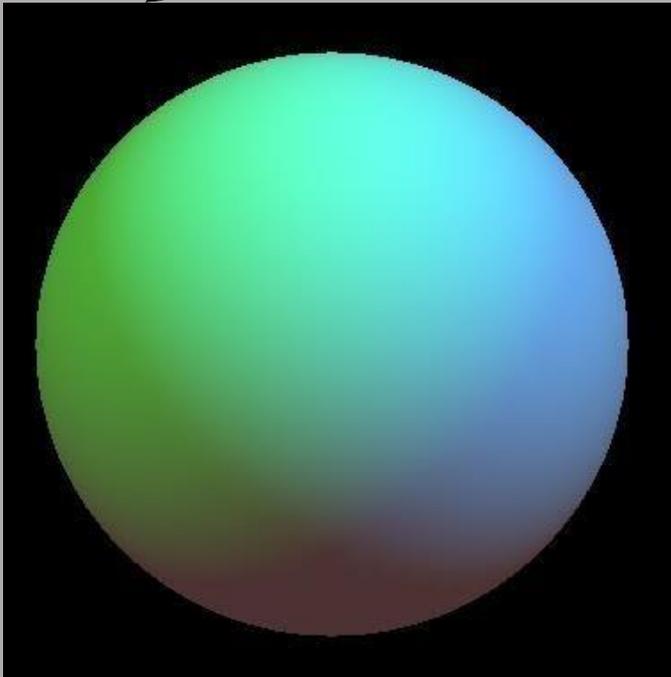
# LA FORMA

- La **FORMA** se identifica con un **CONTENIDO**
- Identificar la forma obliga a reflexionar sobre un contenido, y pensar un contenido implica darle forma.
- La forma tiene una **ORGANIZACIÓN**, que es el *ordenamiento de sus elementos constitutivos, que se manifiesta a través de relaciones o vínculos y partes o componentes.*
- Las relaciones constituyen un sistema de nexos entre los componentes y se denomina **ESTRUCTURA**.
- En toda **FORMA** se reconoce la **ESTRUCTURA** que establece el ordenamiento de los **COMPONENTES**.

# CONTRASTE

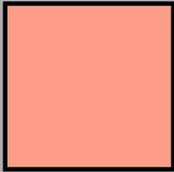
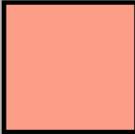
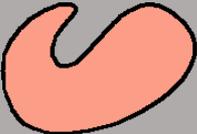
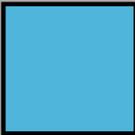
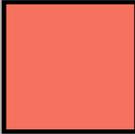
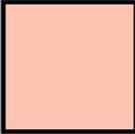
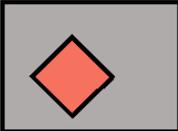
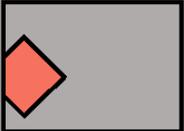
CAMPO

OBJETO



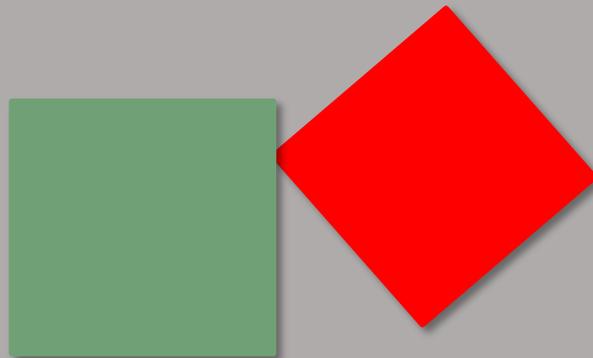
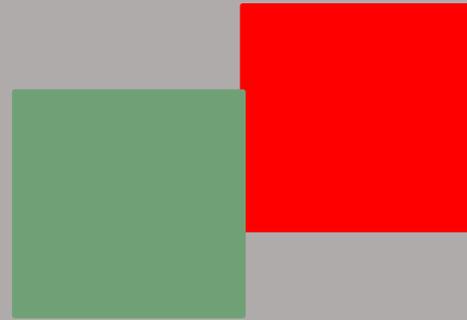
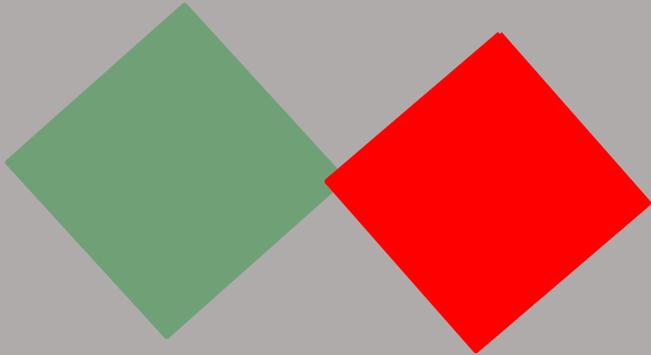
**Para percibir una forma deben existir diferencias entre el campo y el objeto**

# ATRIBUTOS DE LAS FORMAS

	MAS PESO	MENOS PESO
Tamaño		
Forma		
Color		
Contraste con el fondo		
Recorte		 

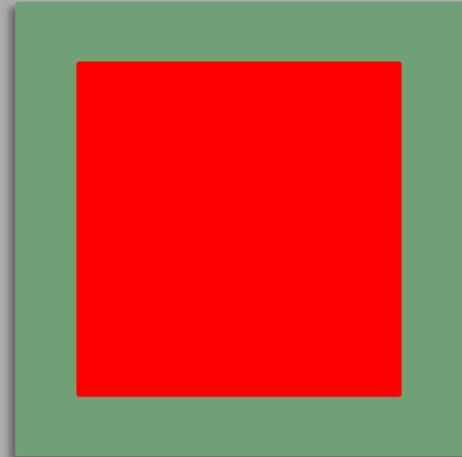
# AGRUPAMIENTO

## 1. figuras que se tocan



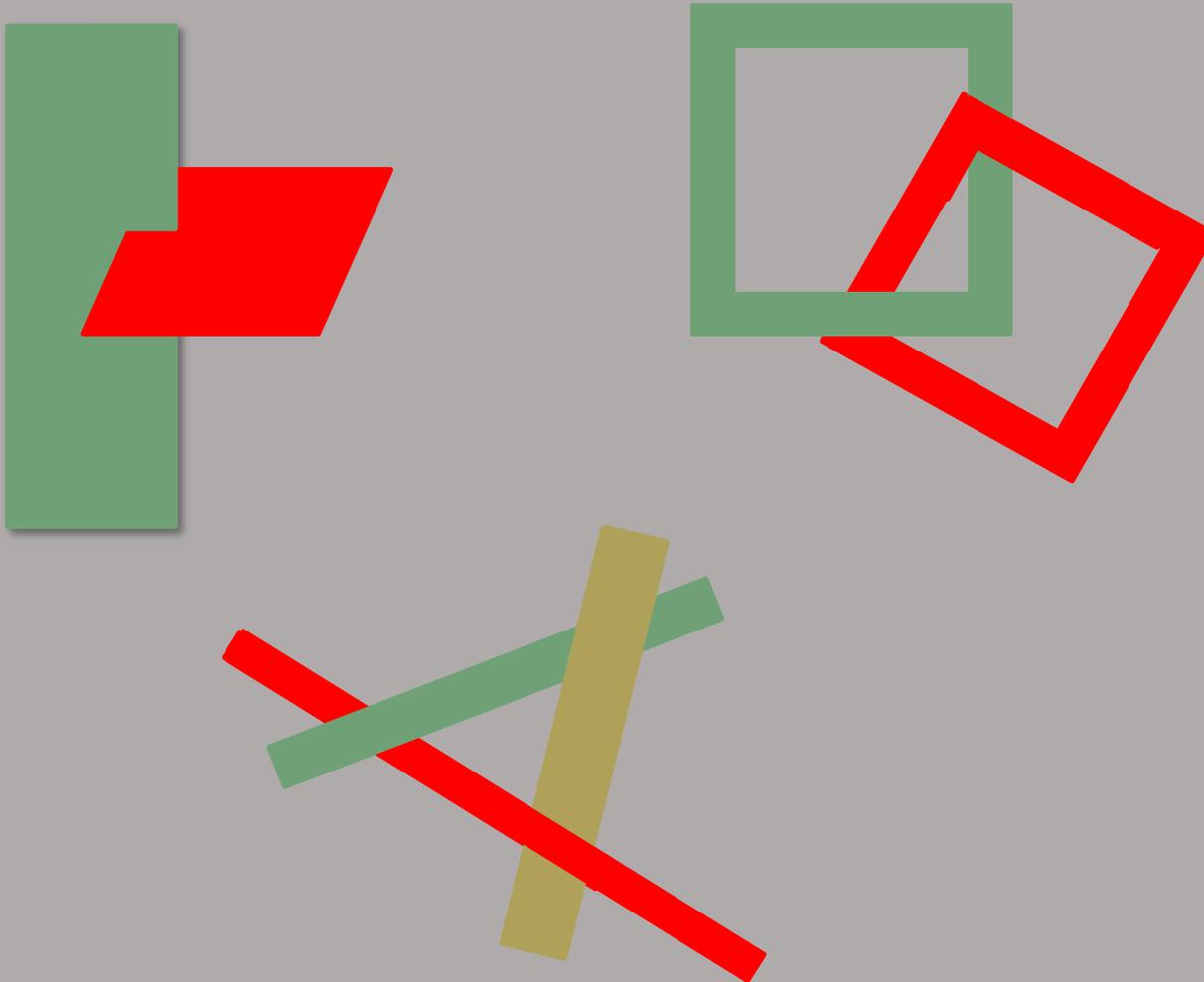
# AGRUPAMIENTO

## 2. Figuras que se superponen



# AGRUPAMIENTO

## 3. figuras que se interconectan



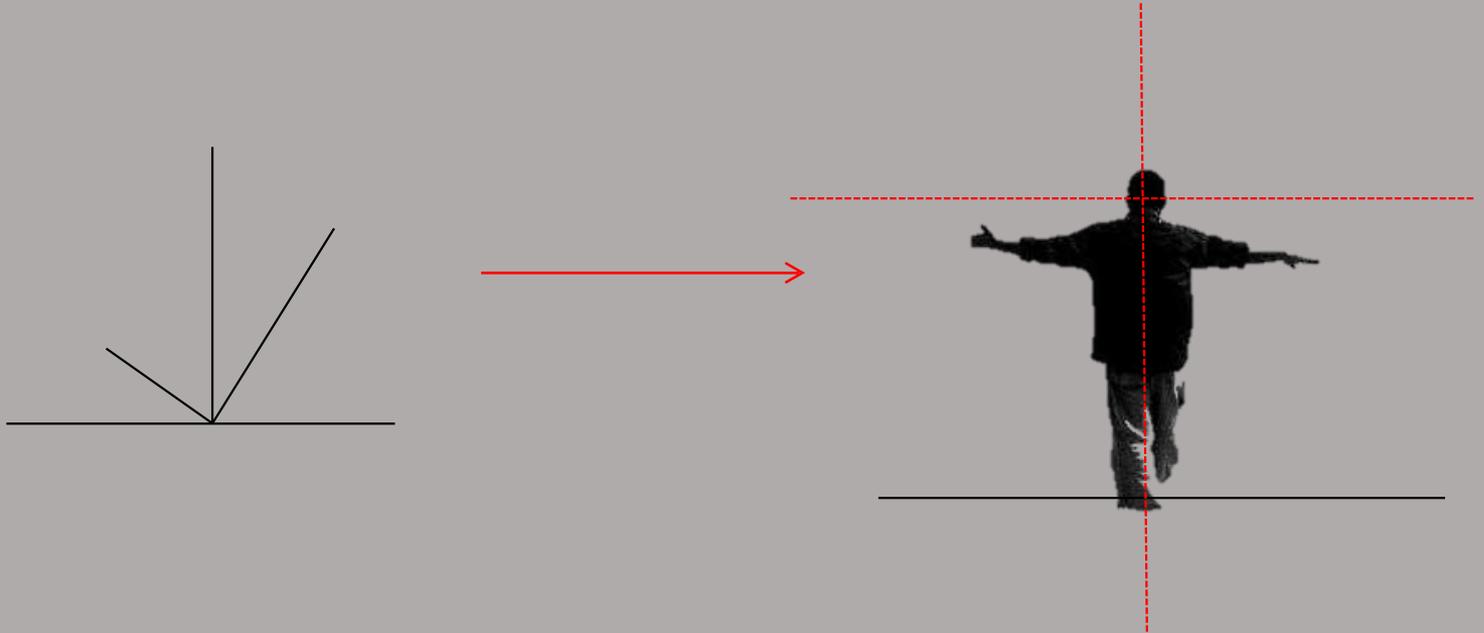
# LA COMPOSICIÓN EN EQUILIBRIO

# COMPOSICIÓN

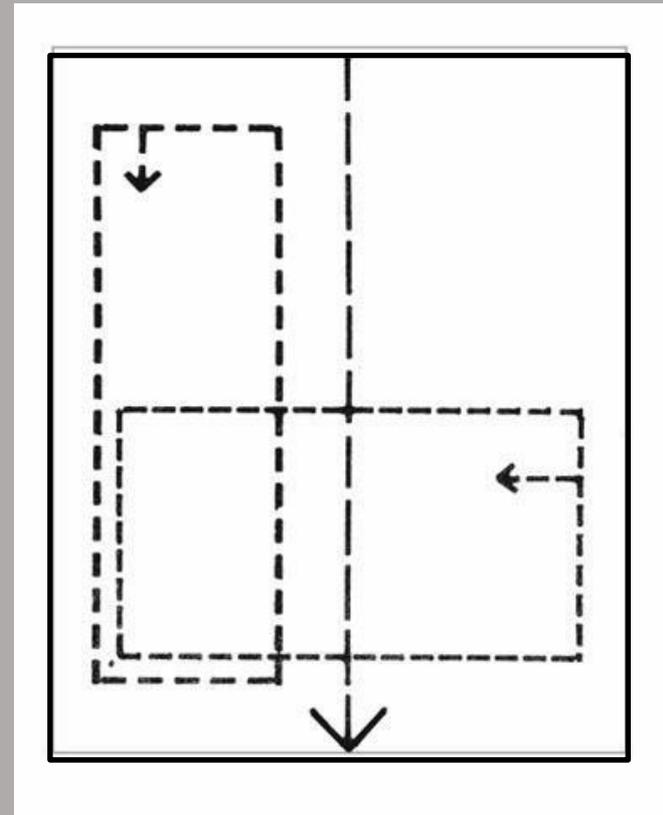
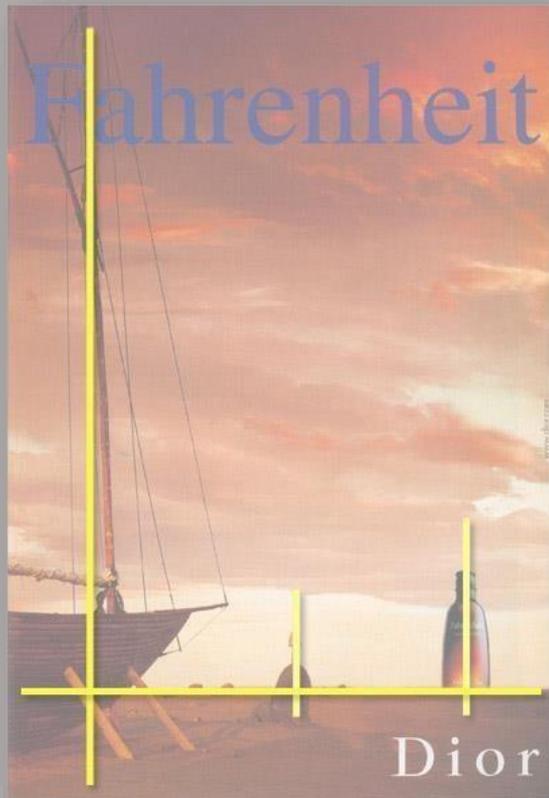
- Entendemos como composición a la organización total,
  - **FIGURA y FONDO, en cualquier diseño.**
- El concepto de composición comienza con el campo del diseño, este determina los límites de un universo único, que hemos creado y cuyas leyes básicas están determinadas por el carácter del campo.
- **SE BUSCA CONSEGUIR UNA UNIDAD ORGÁNICA EN EL CAMPO Y LAS FORMAS QUE CONTIENE. A través de RELACIONES que se establece en cuya corrección está determinada por EL CARÁCTER ÚNICO QUE LA ORGANIZACIÓN de la misma.**
- La intención es lograr una organización que posea unidad orgánica.

# MOVIMIENTO Y EQUILIBRIO

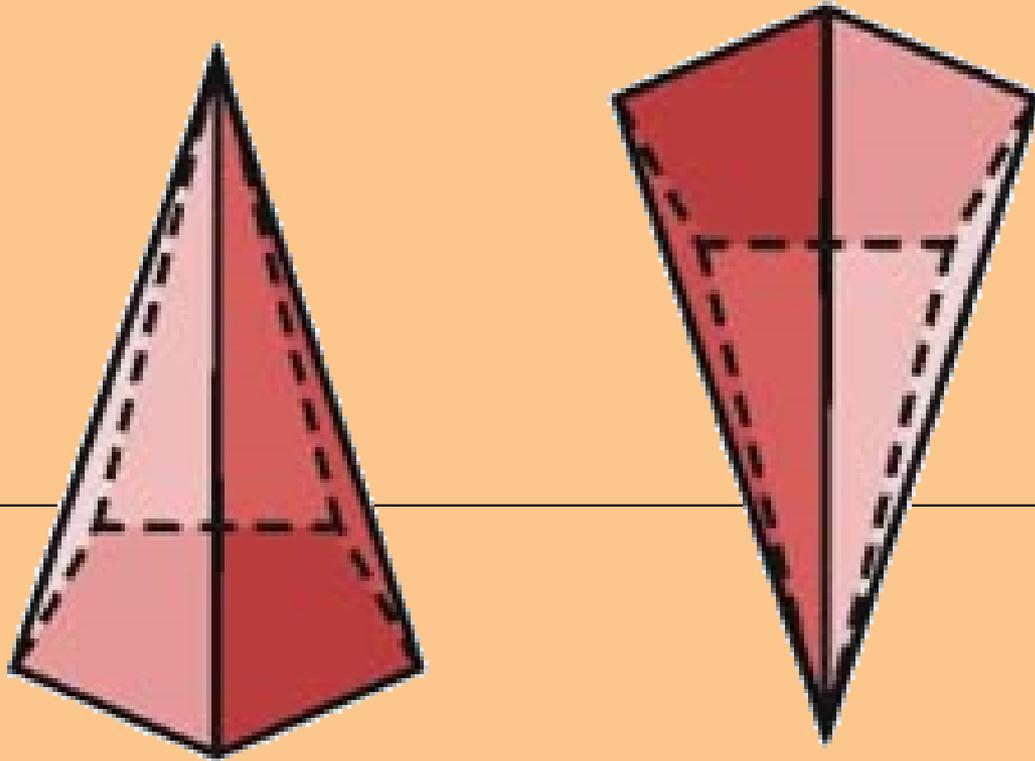
— Relación de los elementos con la estructura del campo



- **El equilibrio:** tenemos tendencia a buscar los ejes en los que descansa la composición y en ellos la estabilidad o equilibrio de la misma. Lo opuesto crea provocación e inestabilidad.
- **La referencia horizontal:** necesitamos ver que los objetos o partes que componen una composición están de alguna forma apoyados

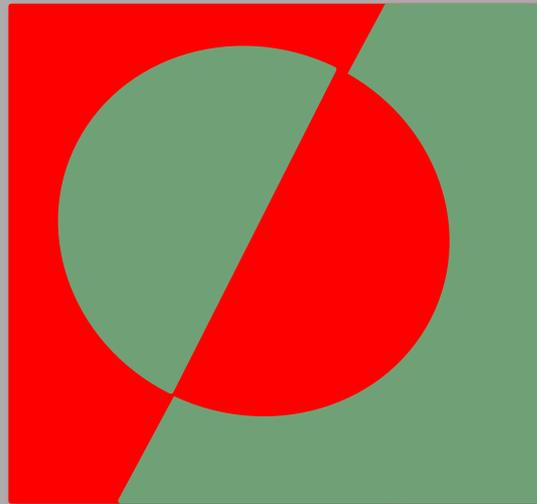


Existen distintos tipos de equilibrio: existen situaciones dinámicas y estáticas, los equilibrios dinámicos son mucho más atractivos



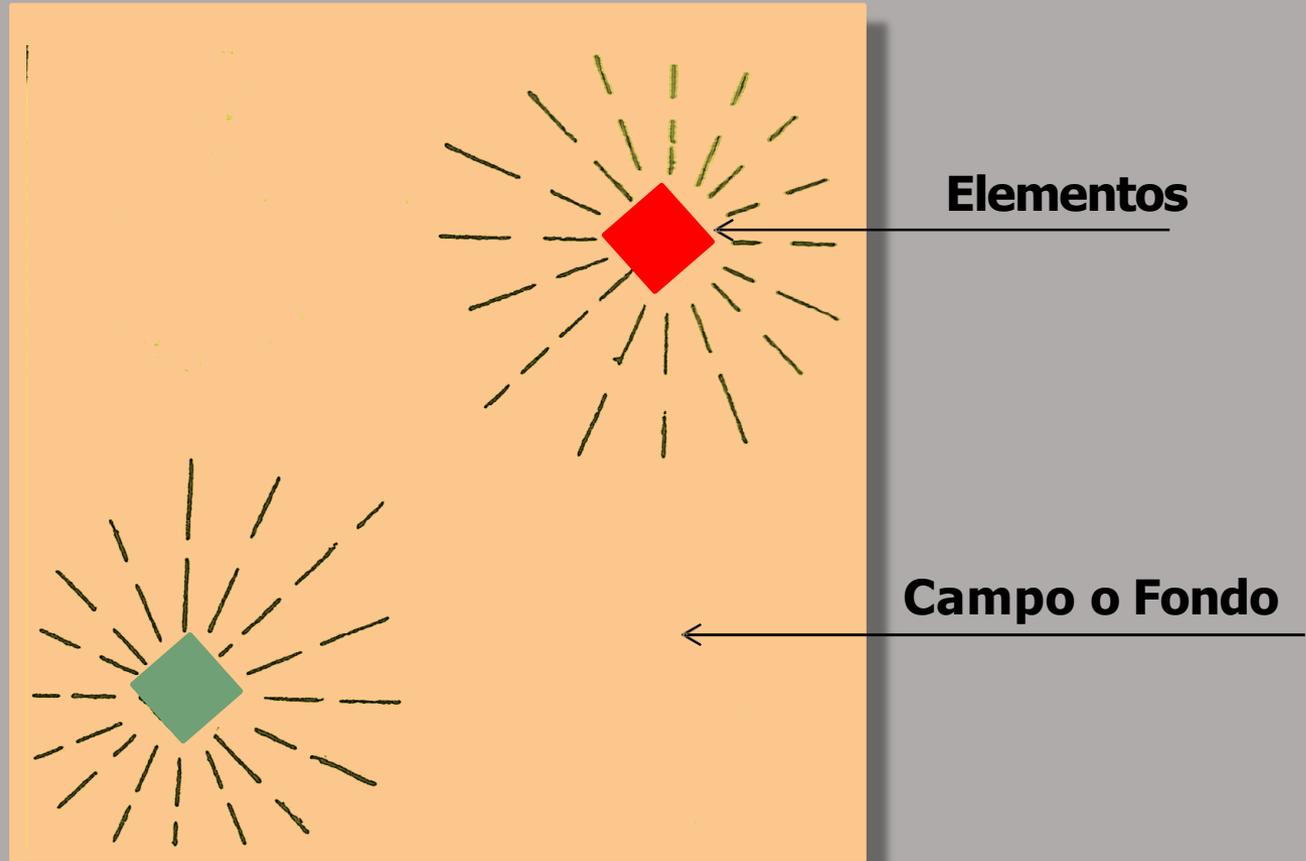
## ESQUEMAS REVERSIBLES DE FIGURA Y FONDO

Cuando el campo está dividido en dos tonos de modo que ambos constituyen formas buenas con frecuencia podemos ver como figura a cualquiera de los dos tonos. Este tipo de relación figura fondo puede usarse eficazmente en esquemas repetidos, y ocasionalmente en afiches publicitarios. Su máxima importancia es su enseñanza sobre el proceso perceptivo.

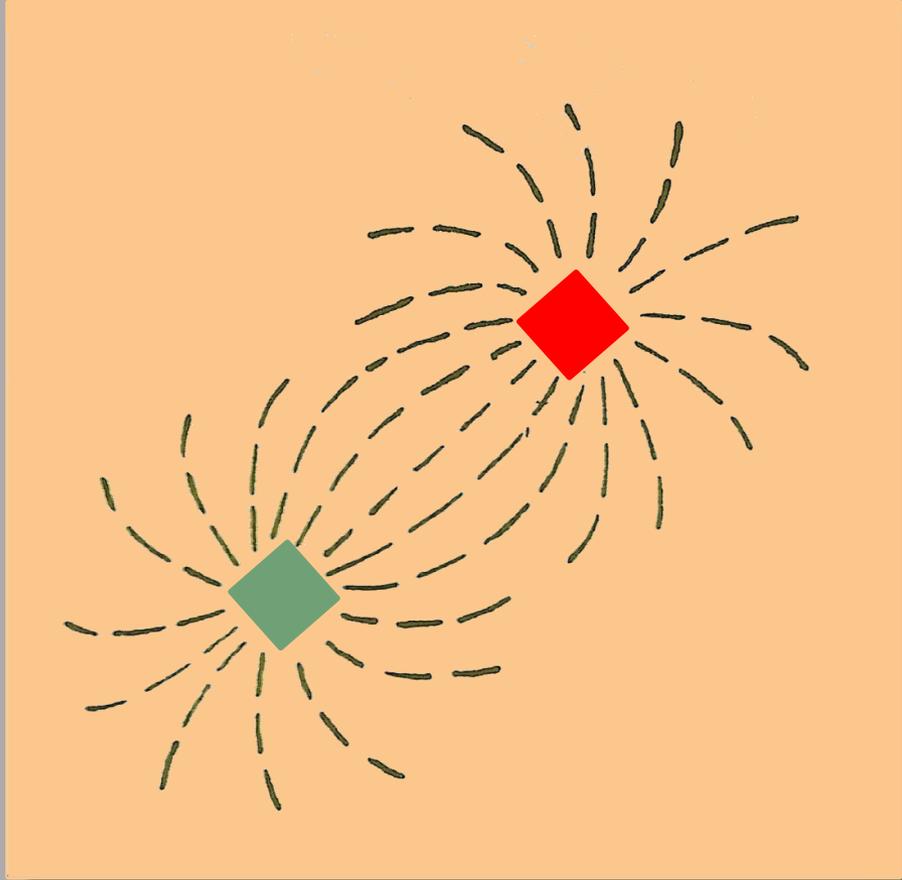


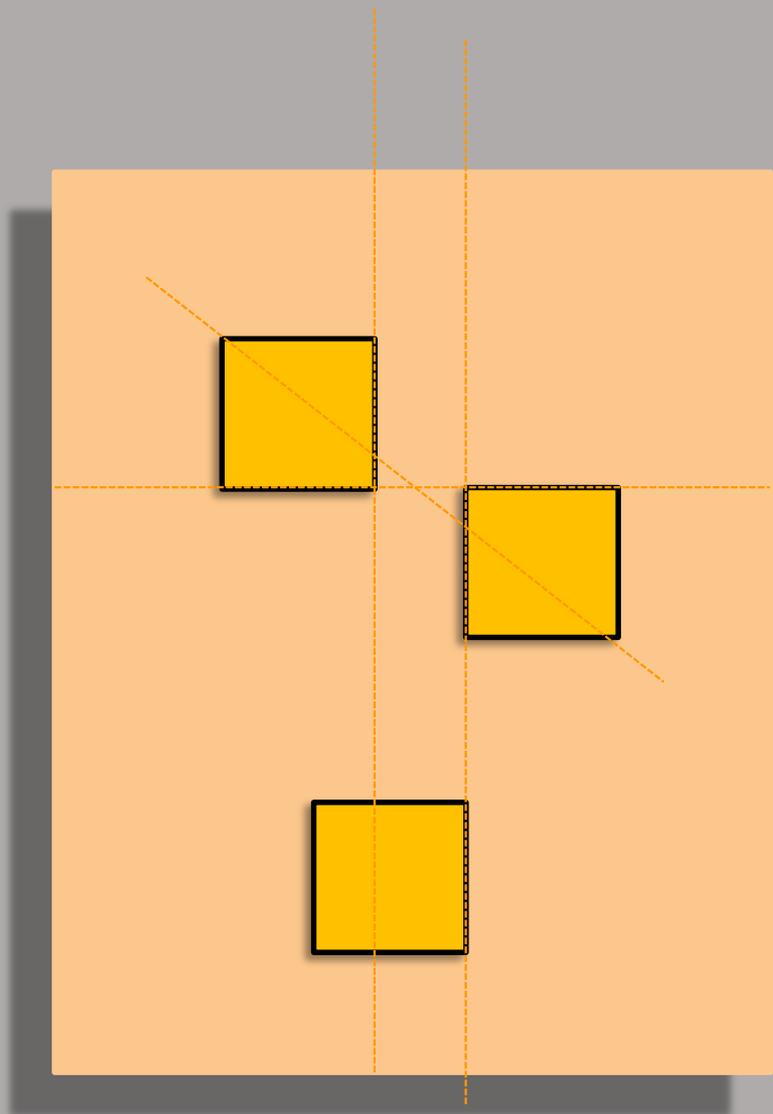
# ORGANIZACIÓN DE LA FIGURA

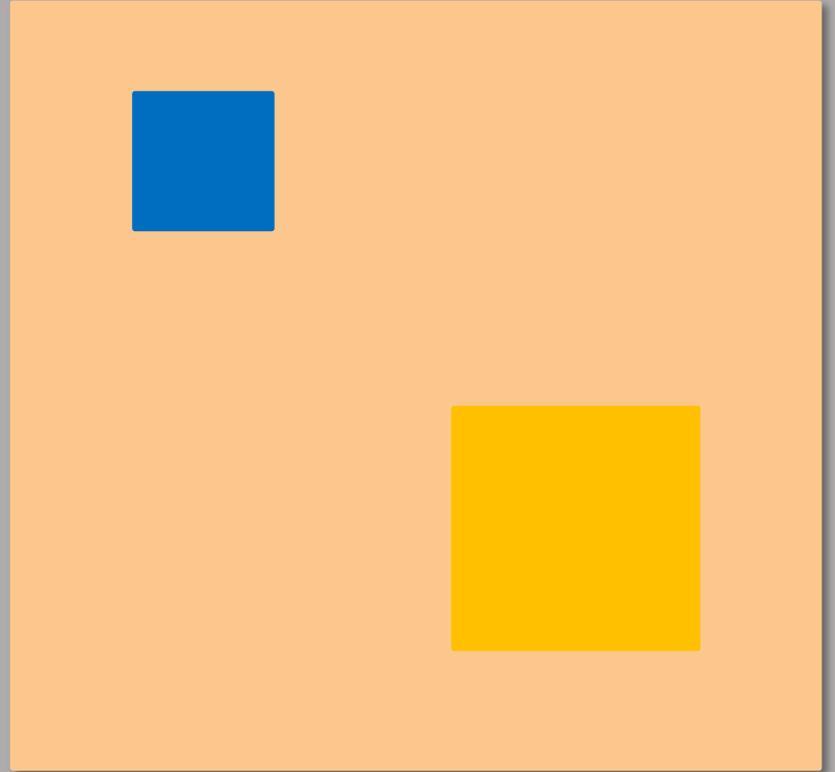
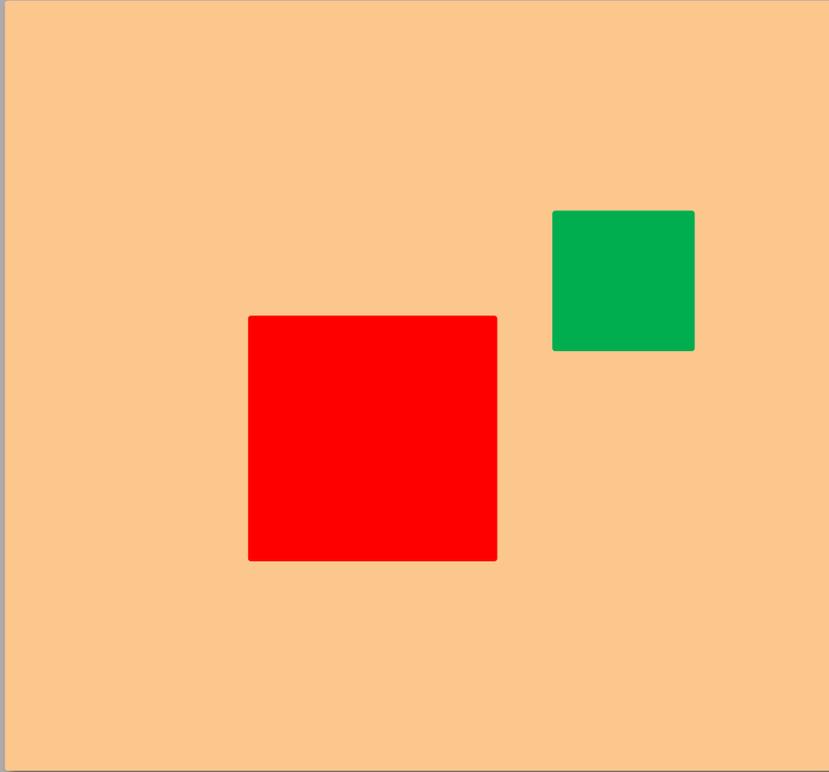
## ✓ **Lógica espacial del agrupamiento**



**Tensión Magnética**









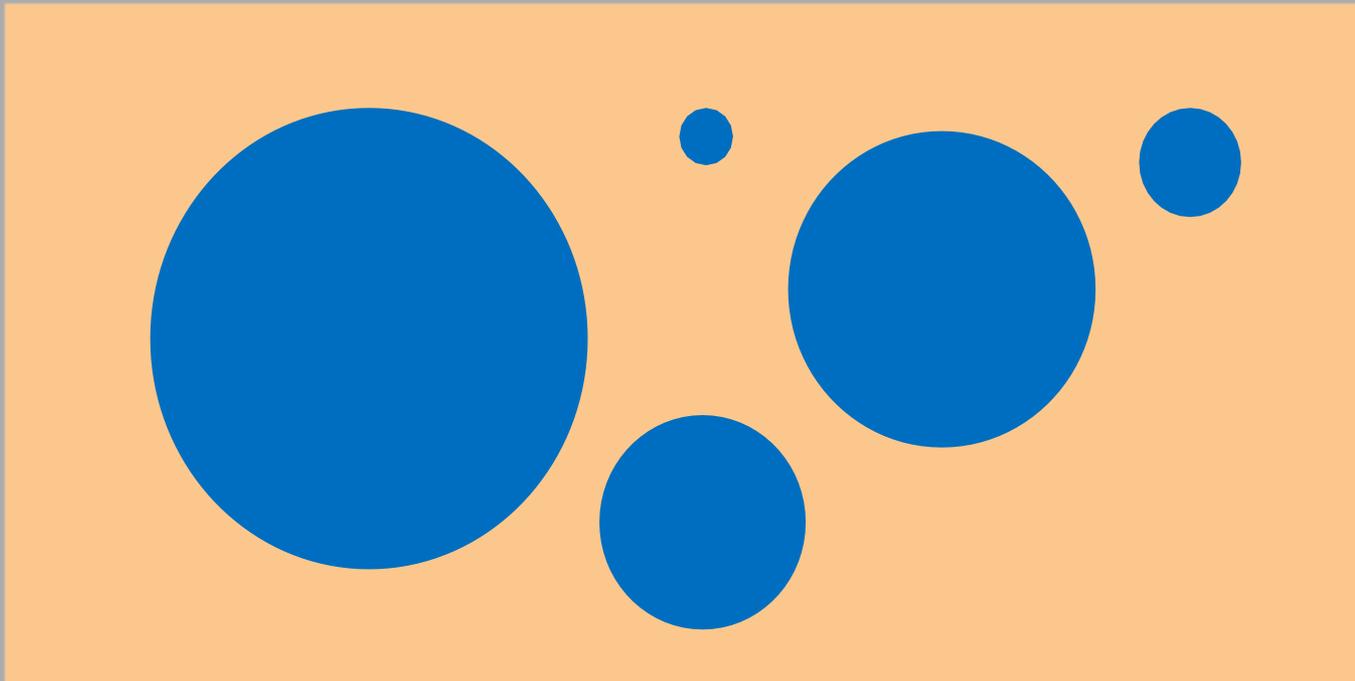
# EL EQUILIBRIO

- **Cada forma o figura representada sobre un papel se comporta como un peso, un peso visual, porque ejerce una fuerza óptica.**
- Los elementos de nuestra composición gráfica pueden ser imaginados como los pesos de una balanza.
- Una composición se encuentra en equilibrio si los pesos de los distintos elementos que la forman se compensan entre sí. Este criterio se aplica principalmente al diseño global, es decir, a la disposición de los elementos sobre la superficie de trabajo.
- Normalmente se busca este equilibrio, aunque en alguna ocasión se provoca un desequilibrio intencionado para conseguir unos resultados específicos en un diseño.

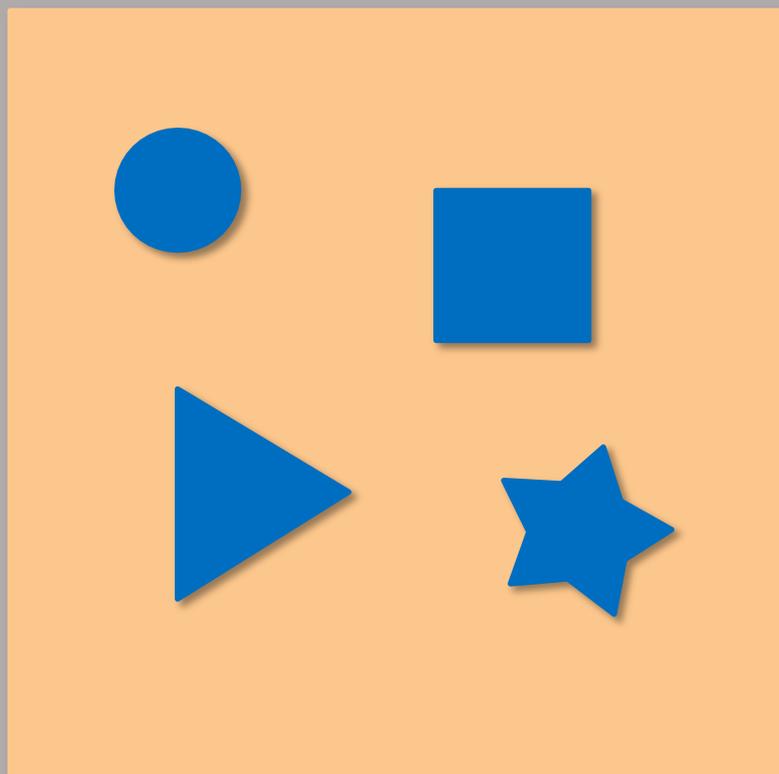
**DEFINIMOS EL EQUILIBRIO COMO UNA APRECIACIÓN SUBJETIVA EN LA CUAL LOS ELEMENTOS DE UNA COMPOSICIÓN NO SE VAN A DESPRENDER**

# Tamaño de los elementos

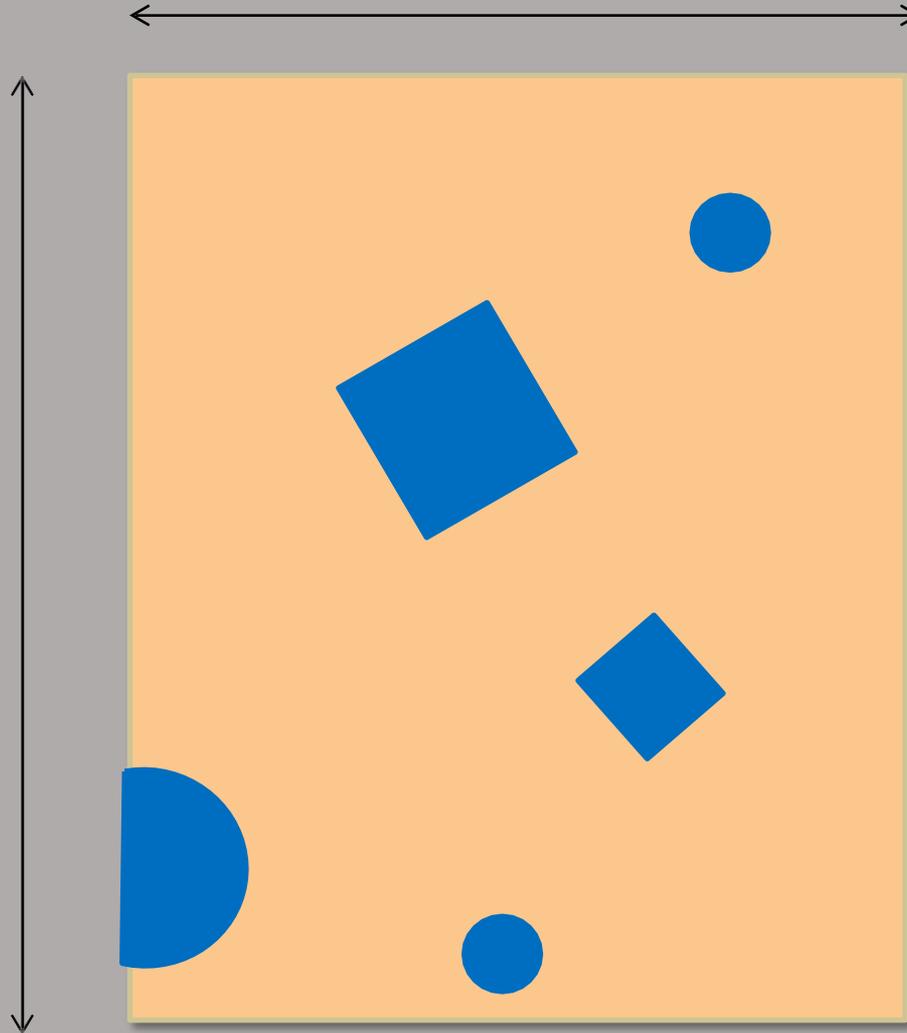
Depende del tono, la configuración y su posición.



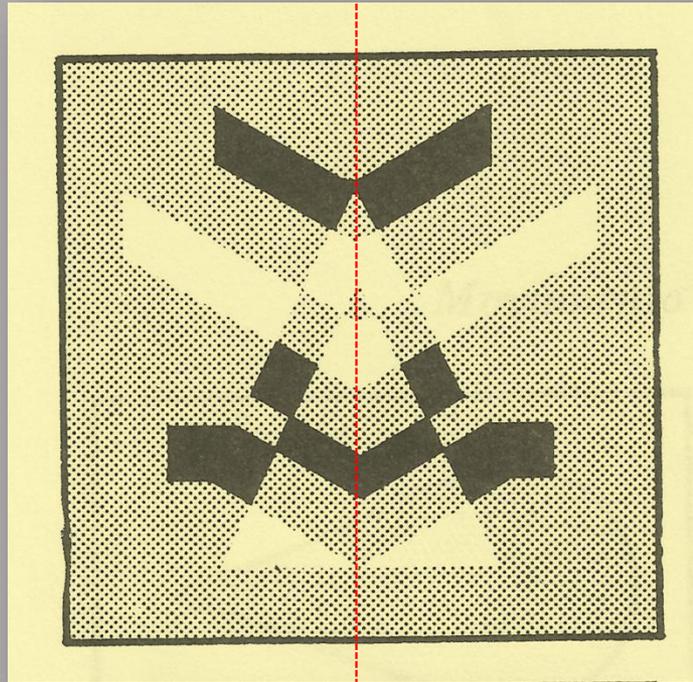
— **Forma del elemento figura**



— **Posición de la figura en el fondo:**

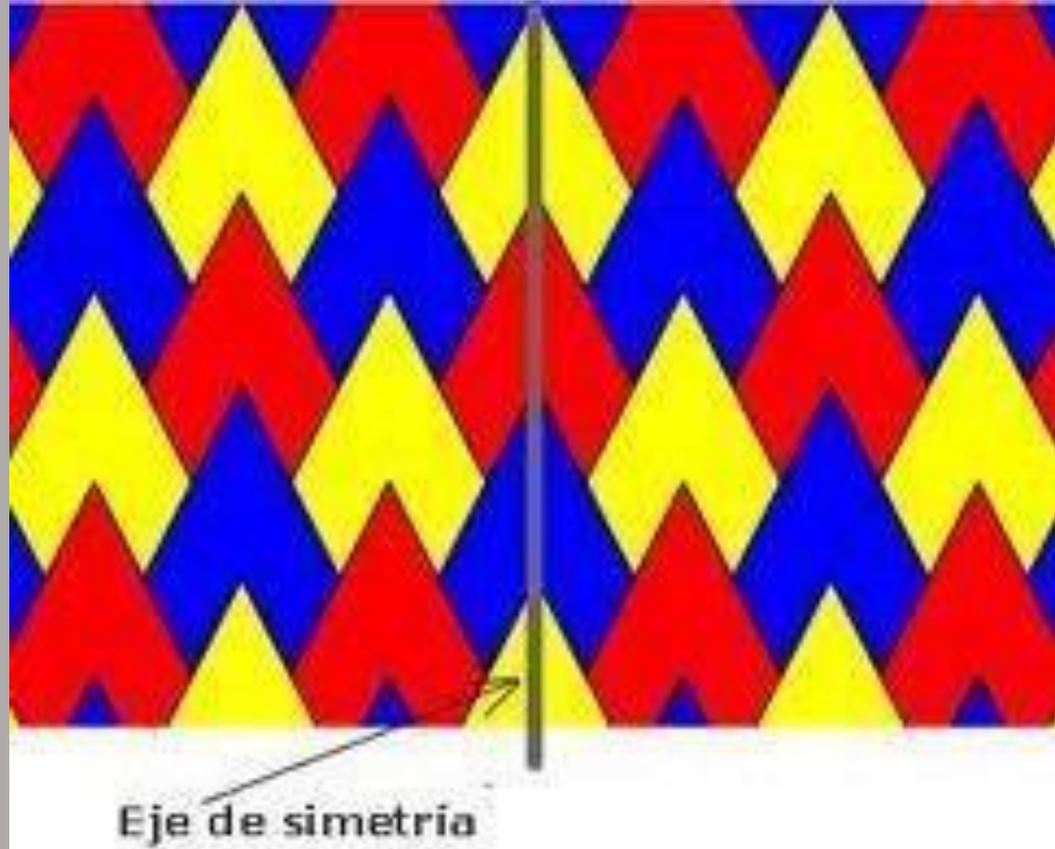
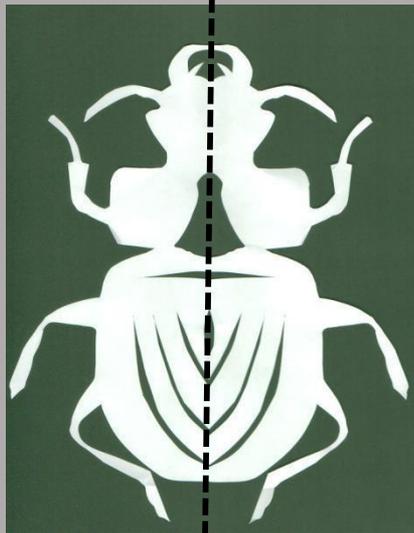


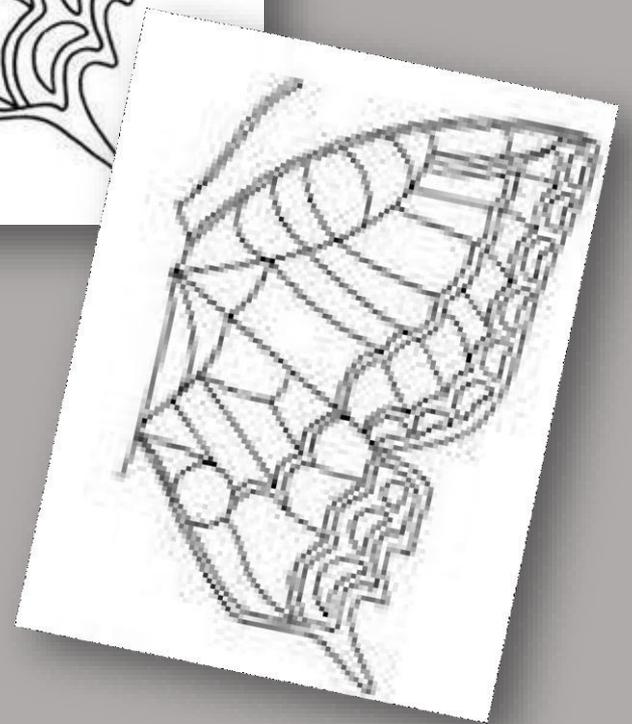
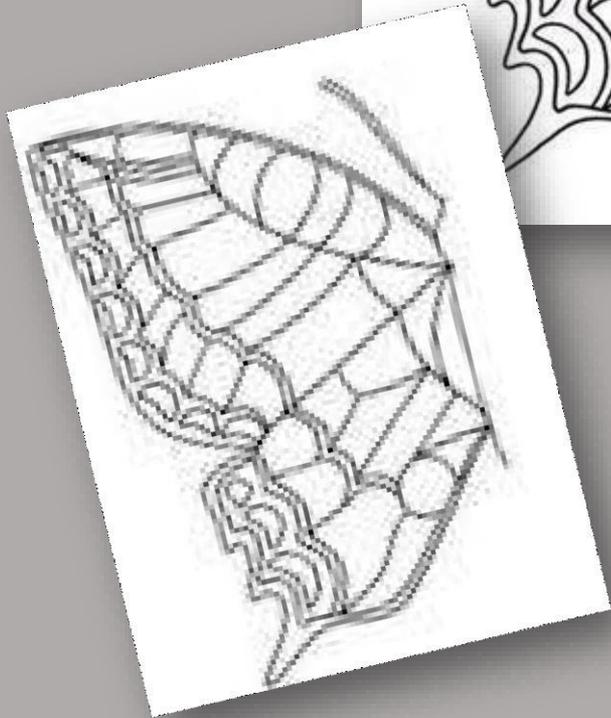
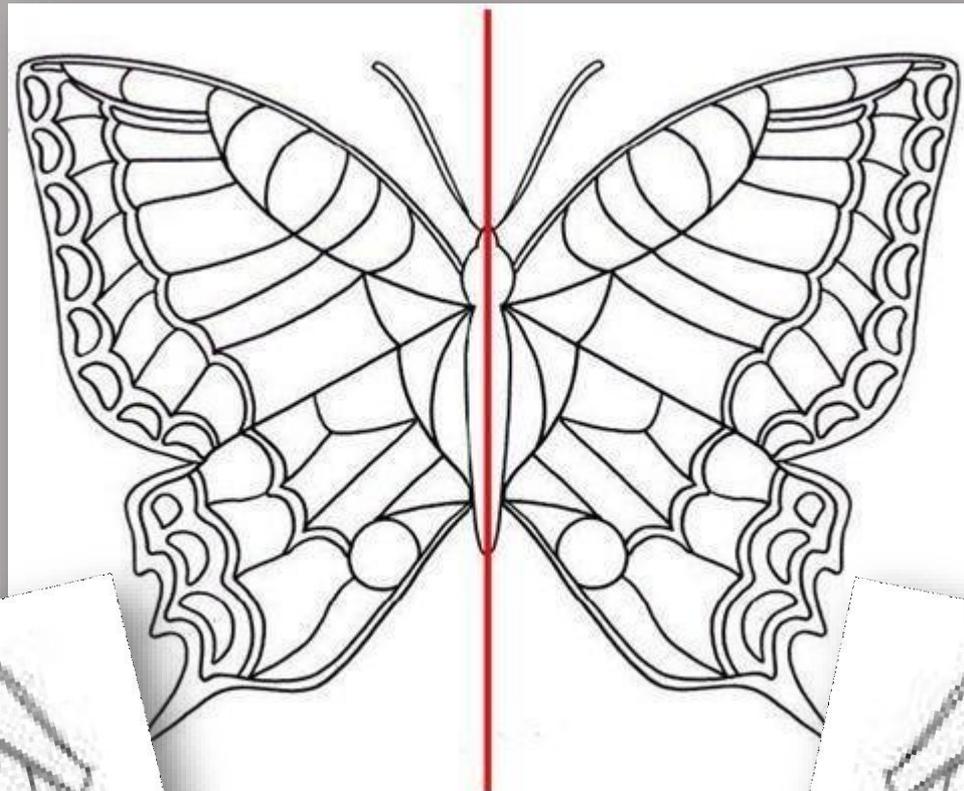
# EQUILIBRIO



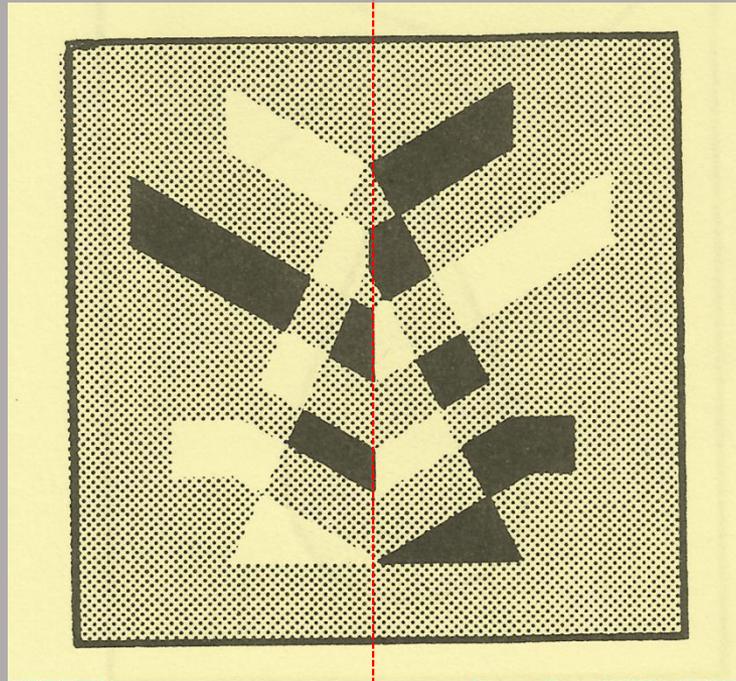
— Equilibrio axial,  
forma simétrica

# EJEMPLOS DE SIMETRÍA axial o bilateral

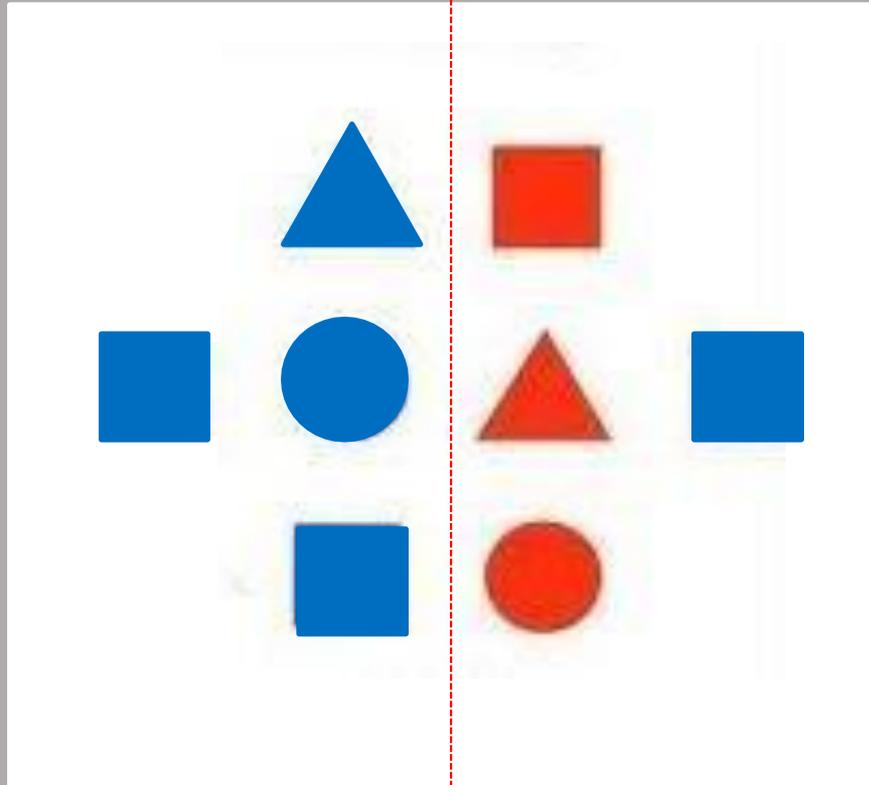




# EQUILIBRIO



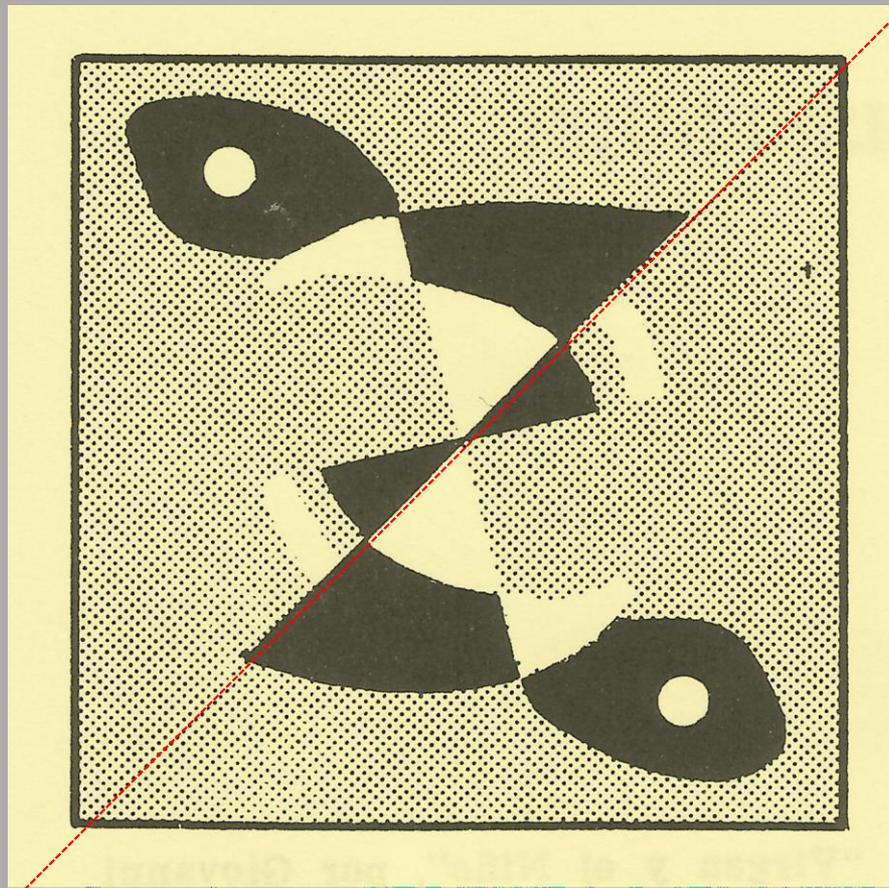
Forma simétrica,  
Color asimétrico



Forma asimétrica  
Color asimétrico

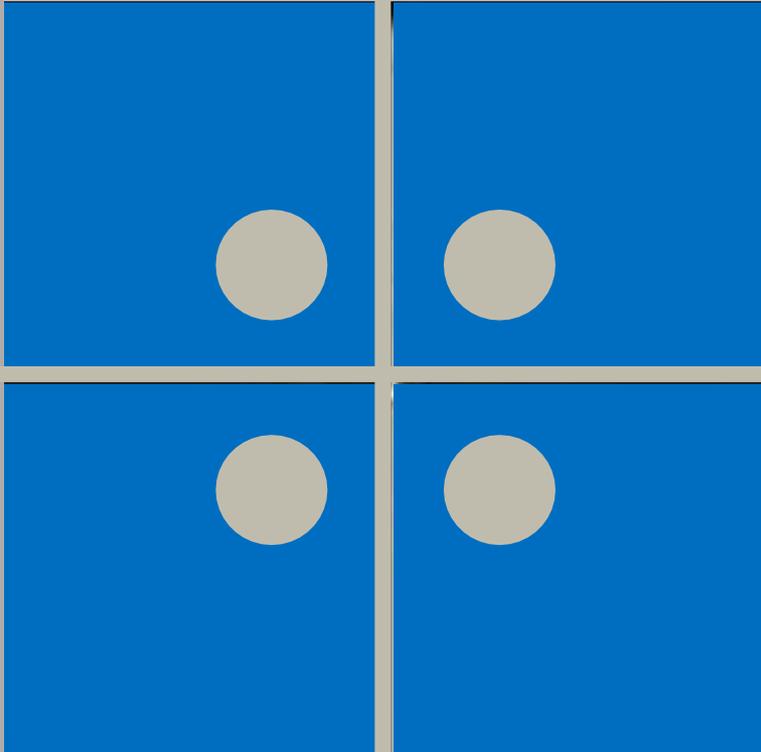
## EQUILIBRIO OCULTO

opuestas por medio de una igualdad sentida entre las partes del campo, no utiliza ejes explícitos ni puntos centrales. **Resulta esencial que se sienta un centro de gravedad.**

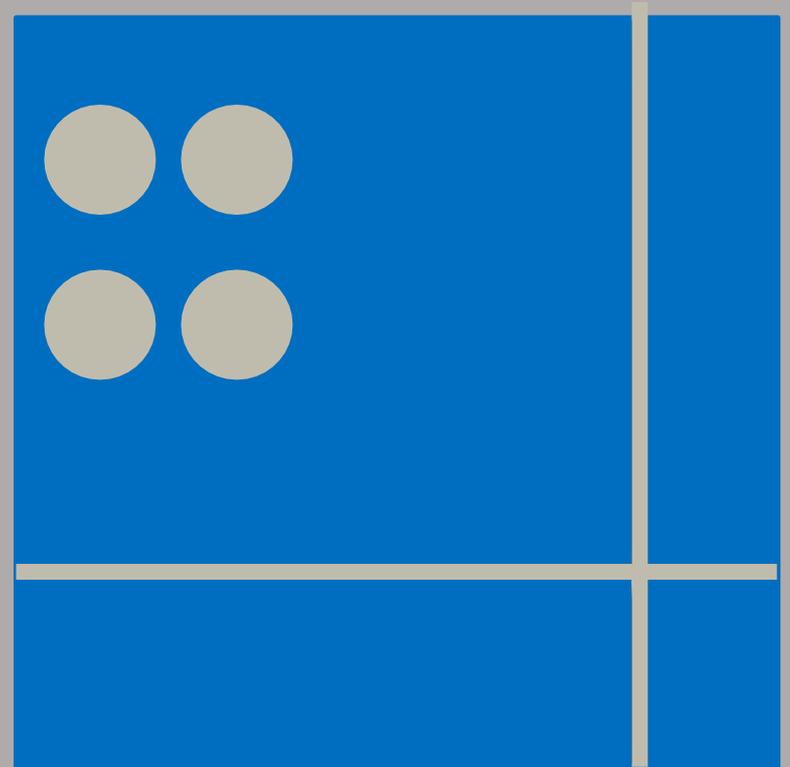


# EQUILIBRIO ASIMÉTRICO

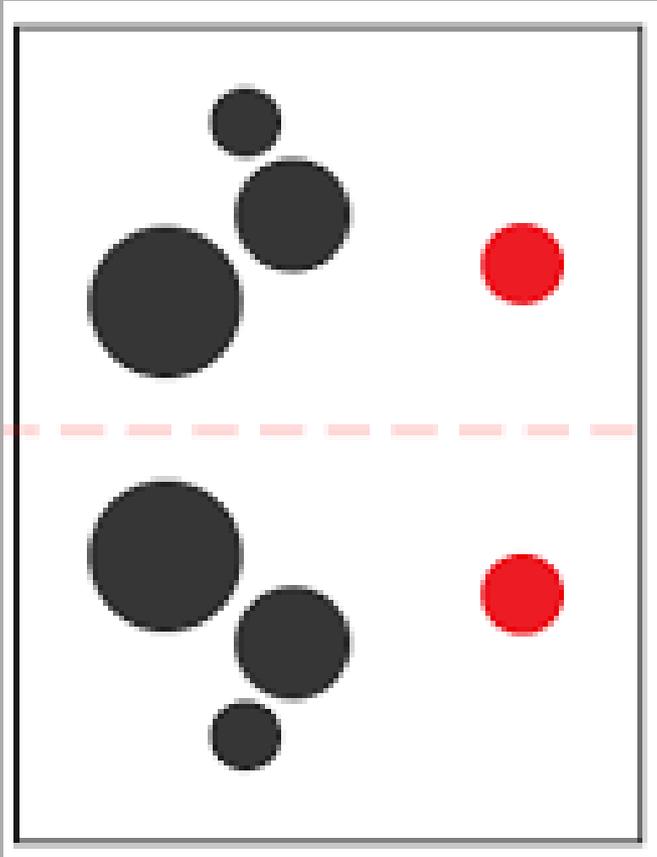
- **Un equilibrio es asimétrico cuando al dividir una composición en dos partes iguales, no existen las mismas dimensiones en tamaño, color, peso etc. pero existe un equilibrio entre dos elementos.** En el equilibrio asimétrico, al ser desiguales los pesos a un lado y otro del eje, el efecto es variado.
- **La asimetría nos transmite agitación, tensión, dinamismo, alegría y vitalidad; en este tipo de equilibrio una masa grande cerca del centro se equilibra por otra pequeña alejada del aquel**



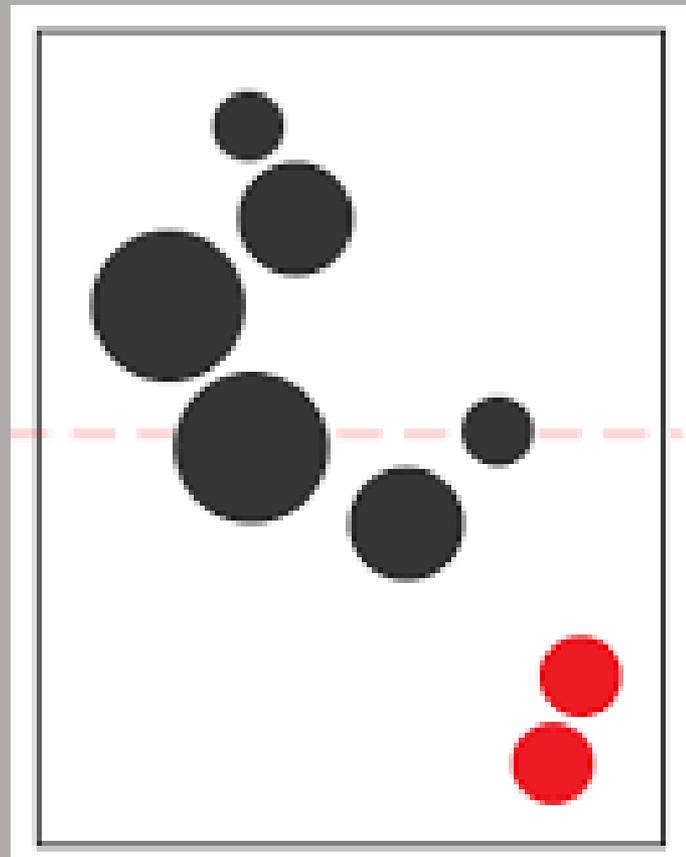
EQUILIBRIO SIMÉTRICO



EQUILIBRIO ASIMÉTRICO



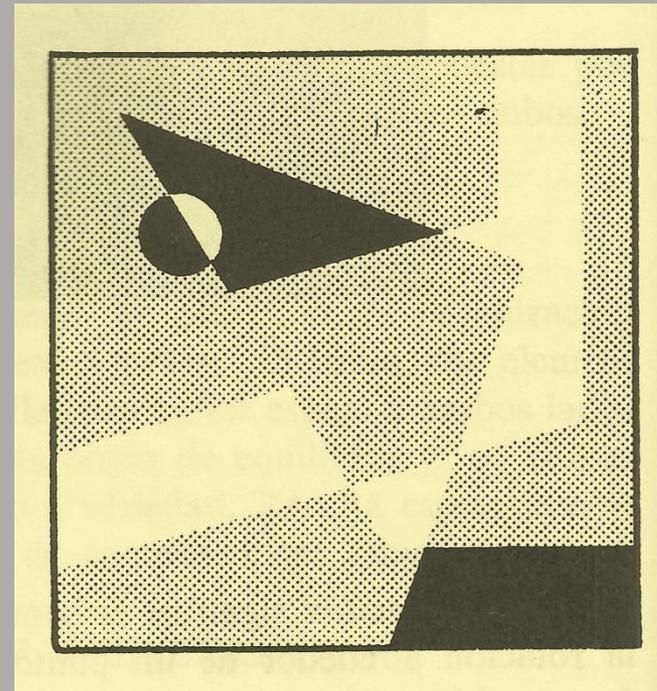
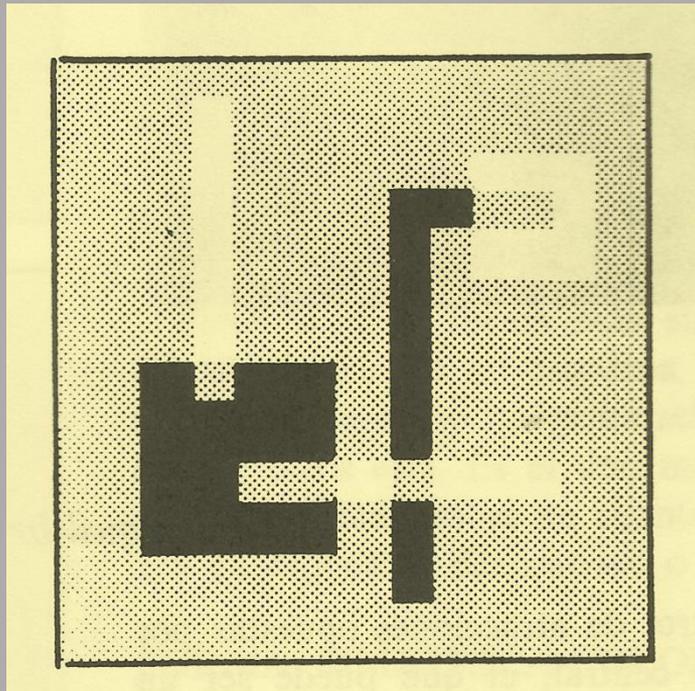
EQUILIBRIO SIMÉTRICO

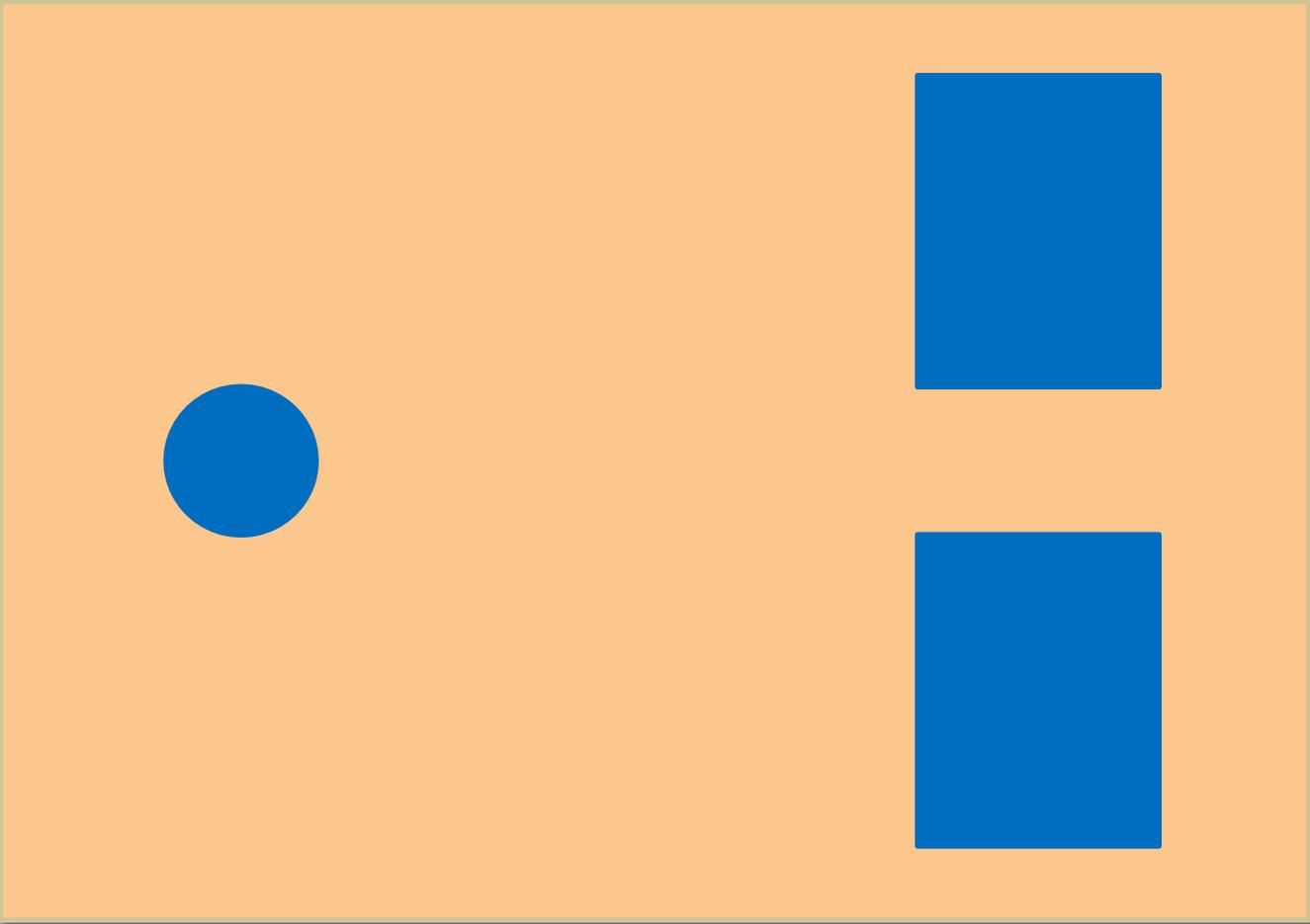


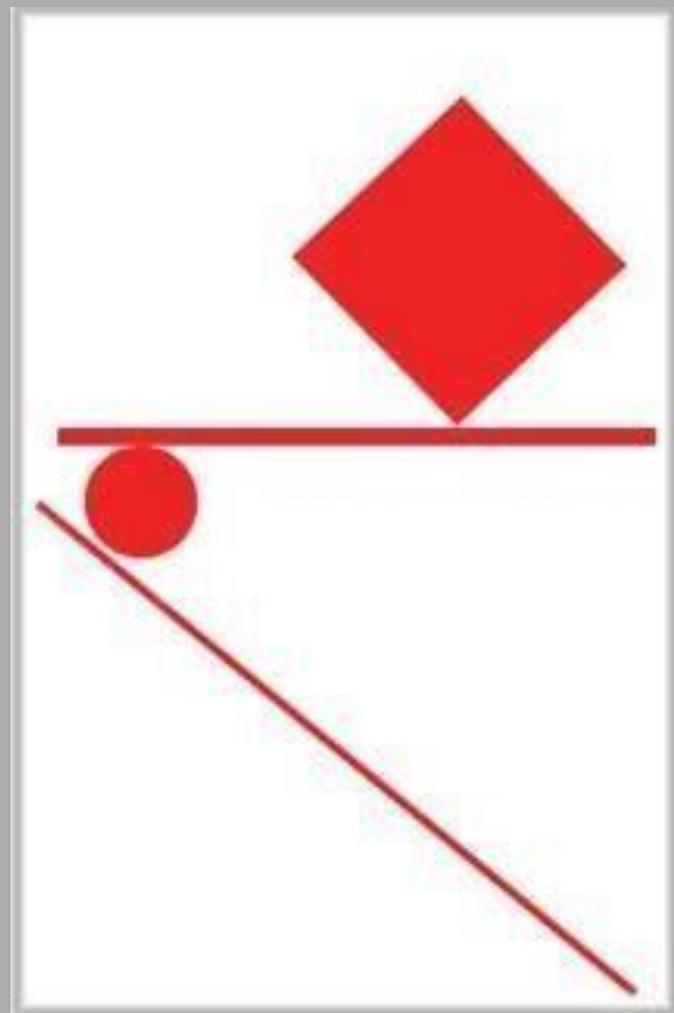
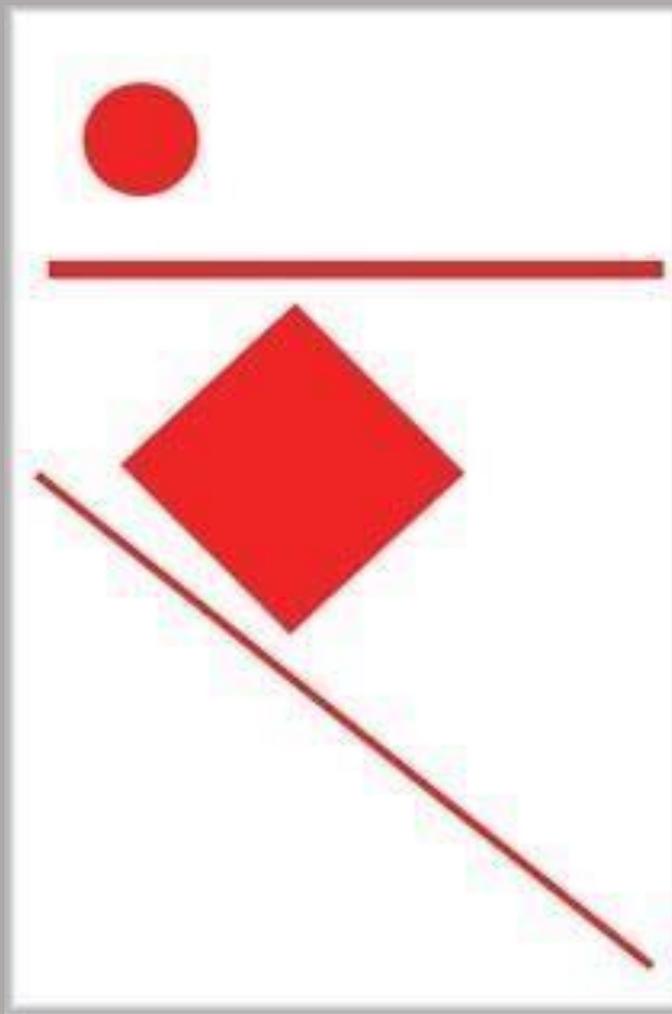
EQUILIBRIO ASIMÉTRICO

**Difiere del equilibrio axial y radial en dos aspectos:**

- 1. Ausencia de ejes reales o centros focales, acentúa la relatividad de todos los elementos en el campo.**
- 2. Implica opuestos cuyas diferencias son más acentuadas que las similitudes.**





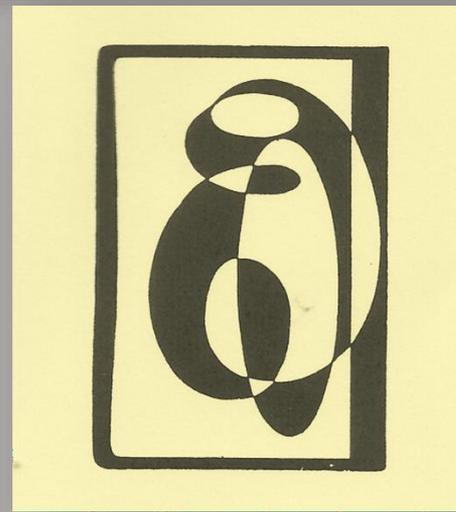
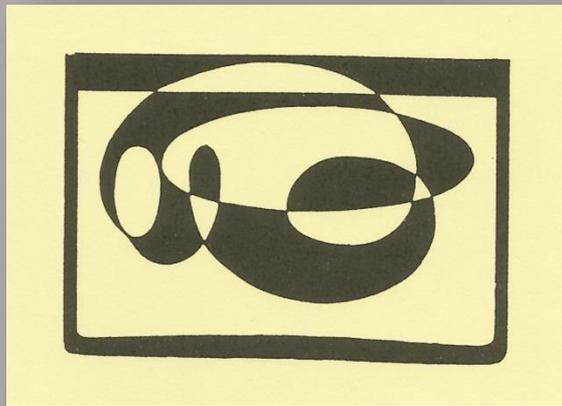
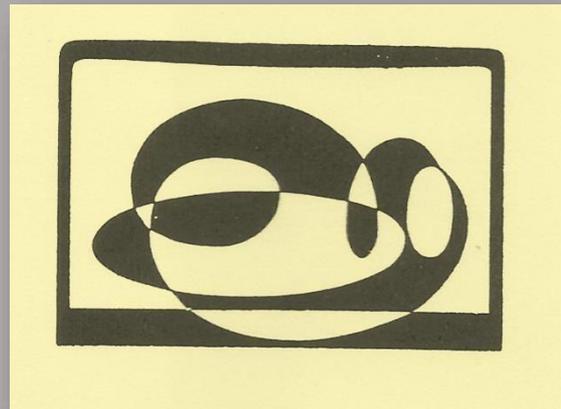
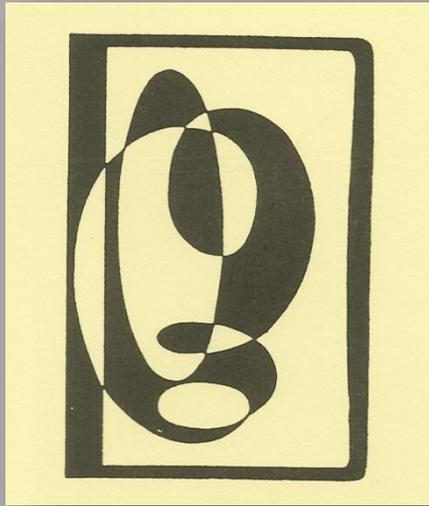




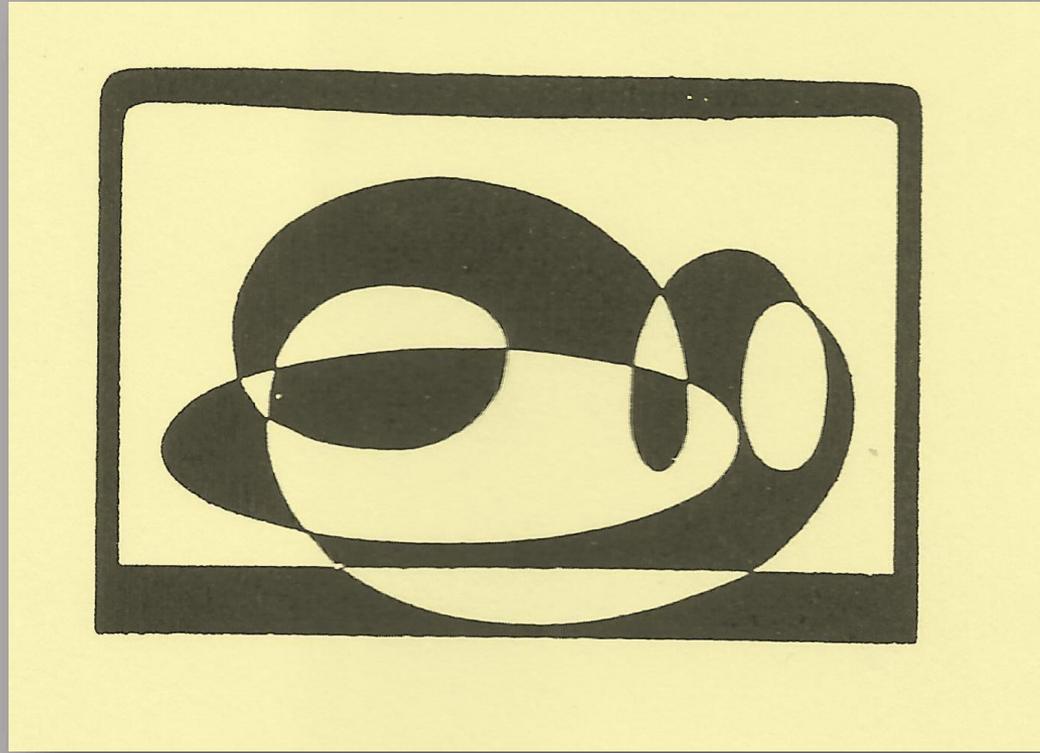


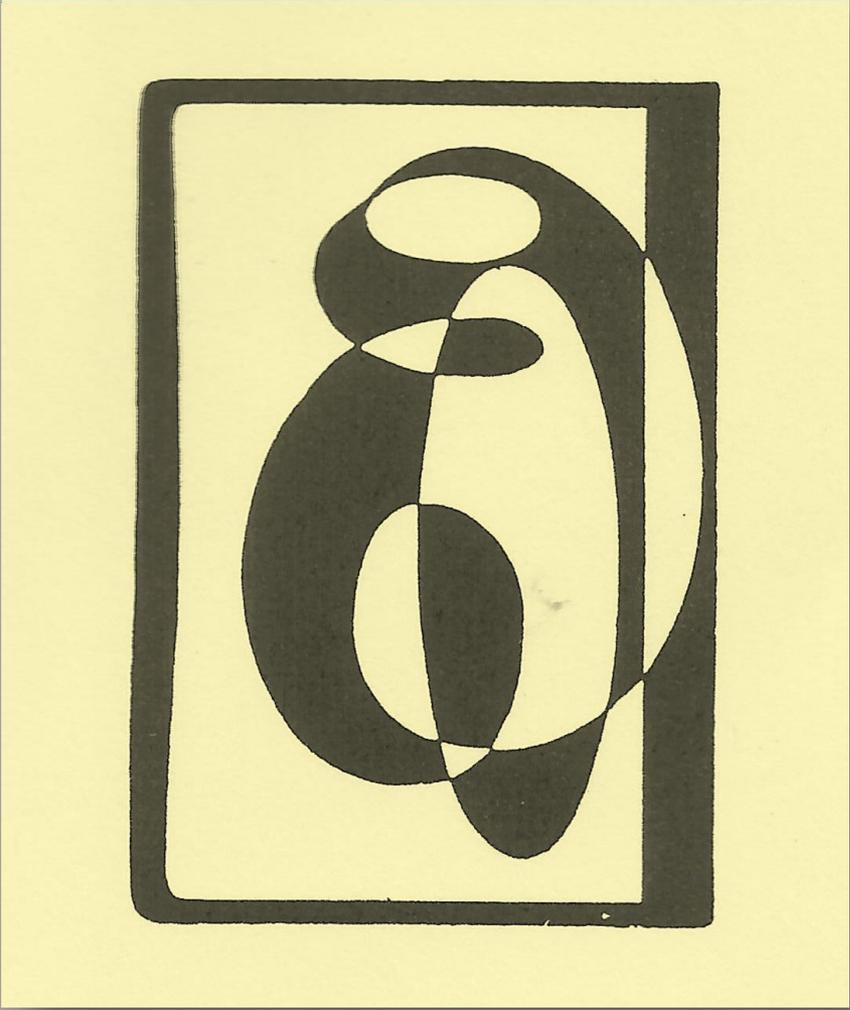


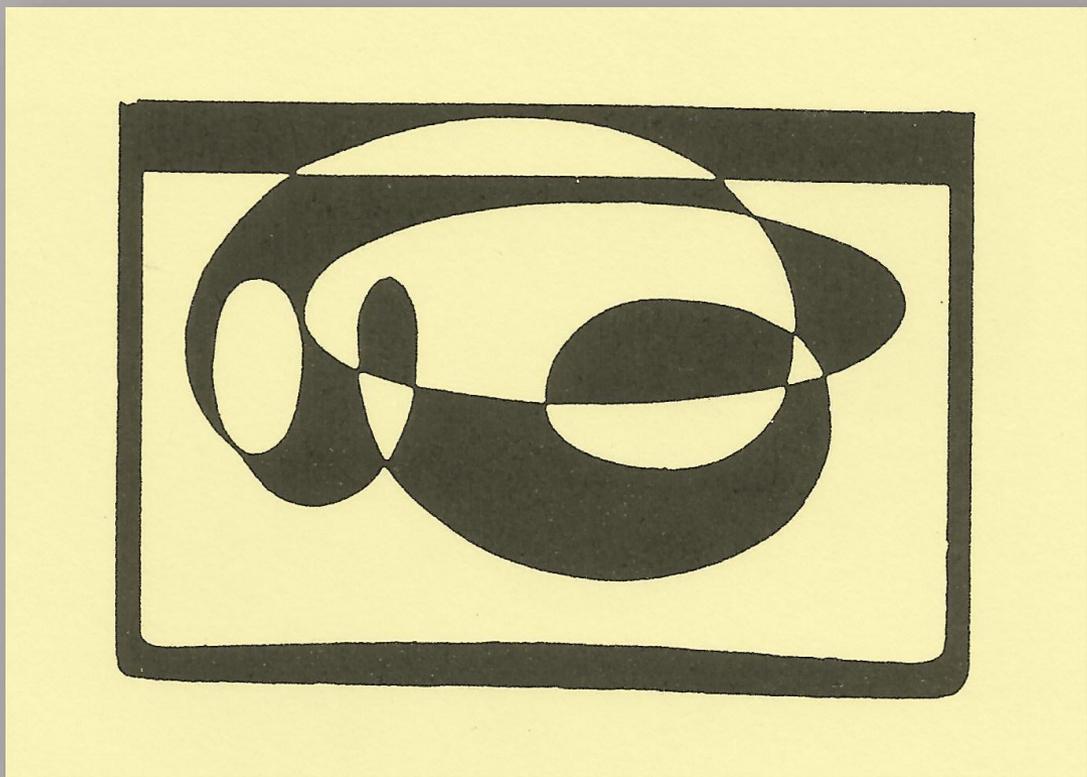
# EQUILIBRIO OCULTO EN CUALQUIER POSICIÓN



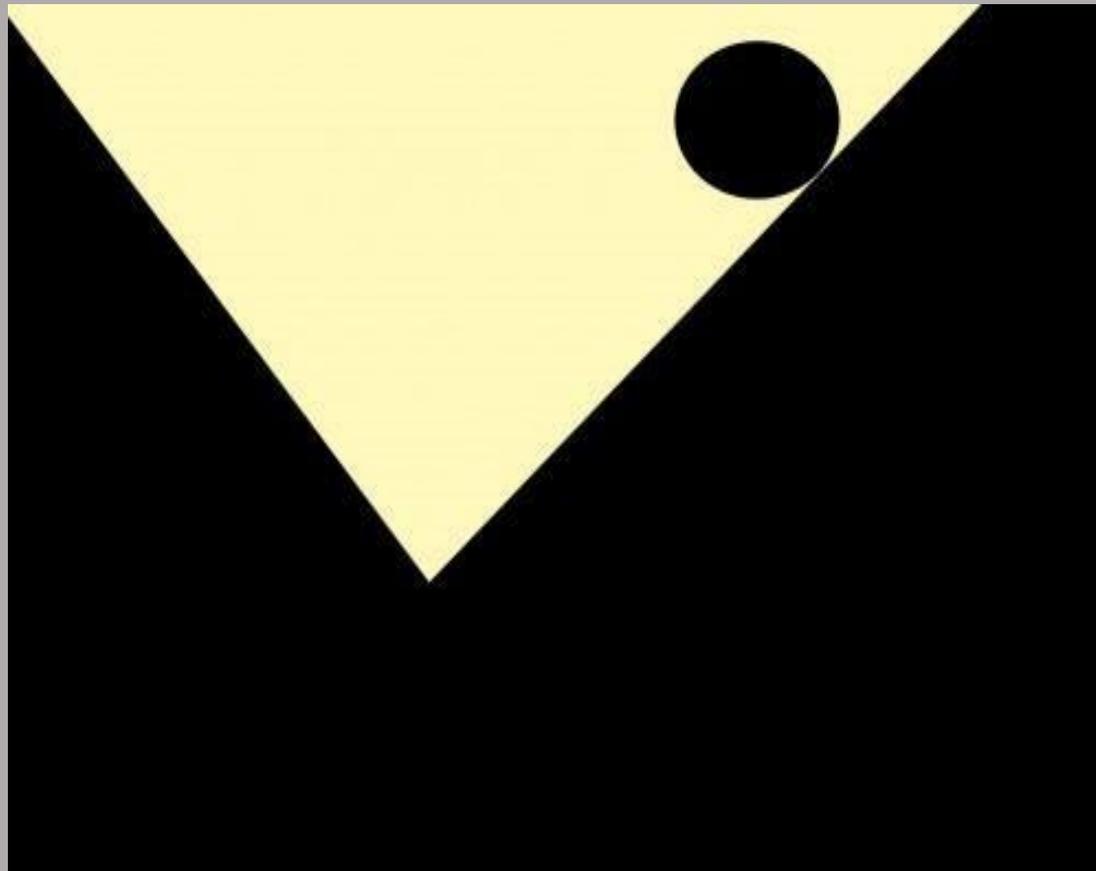




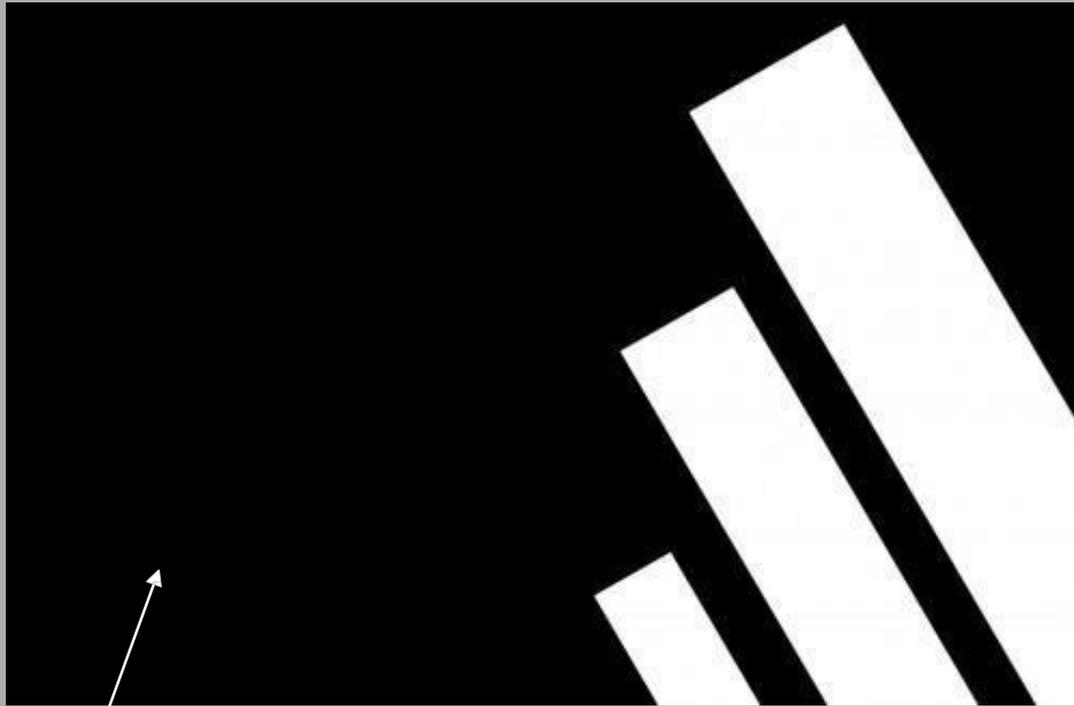




- Otro de los criterios que podemos ver en la imagen es **la dirección**. La colocación de los elementos en el plano provoca un desplazamiento visual. **En este ejemplo la dirección es diagonal, lo que provoca tensión, movimiento e inquietud**

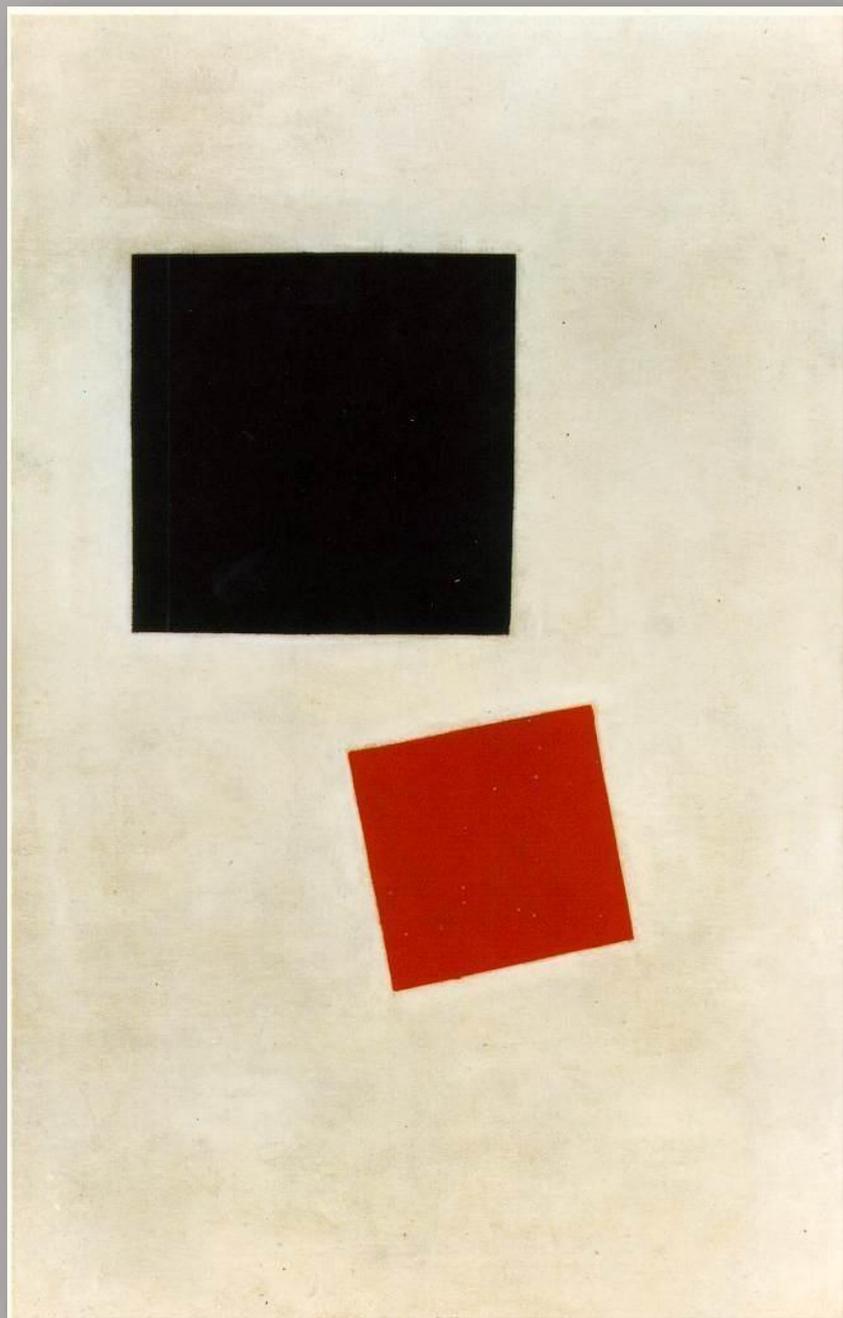


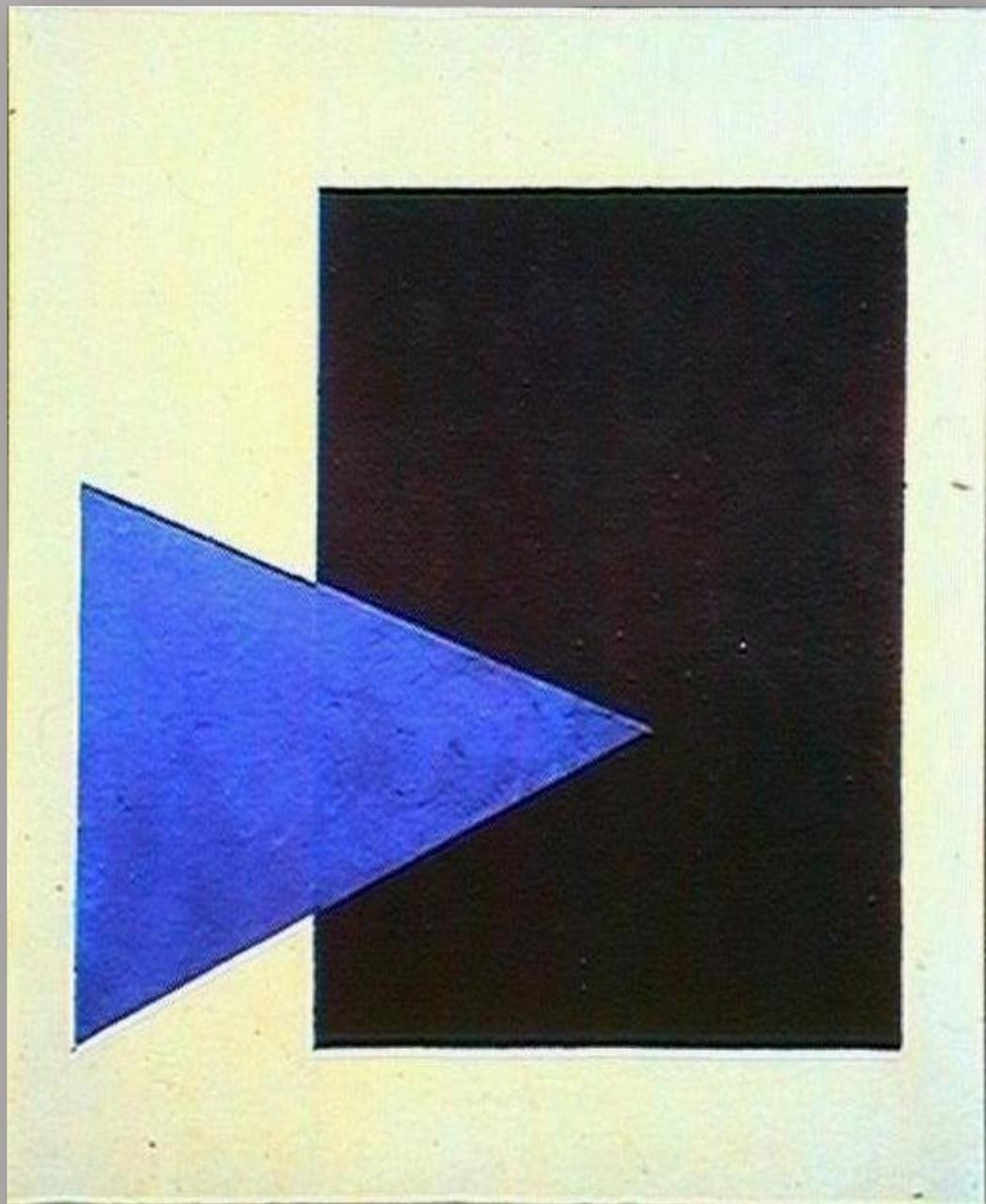
La **escala** es la relación de unos elementos con otros en el plano. En esta imagen apreciamos que el tamaño de los elementos es diferente. Al estar uno tan próximo uno de otro, tendemos a hacer uno más grande de lo que es y el otro nos parece más pequeño. Si no existiese uno de los elementos no lo veríamos tan grande ni tan pequeño.

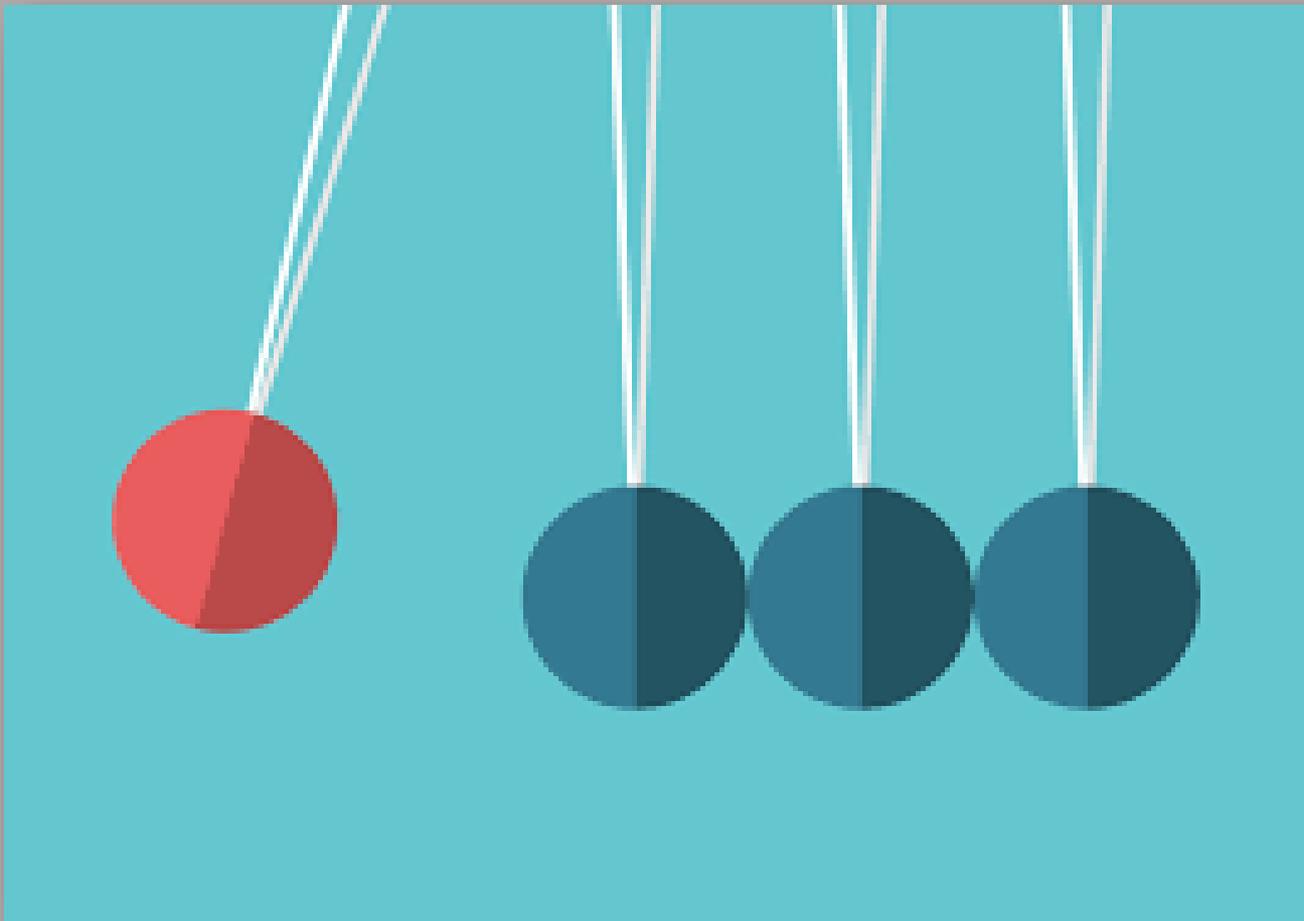


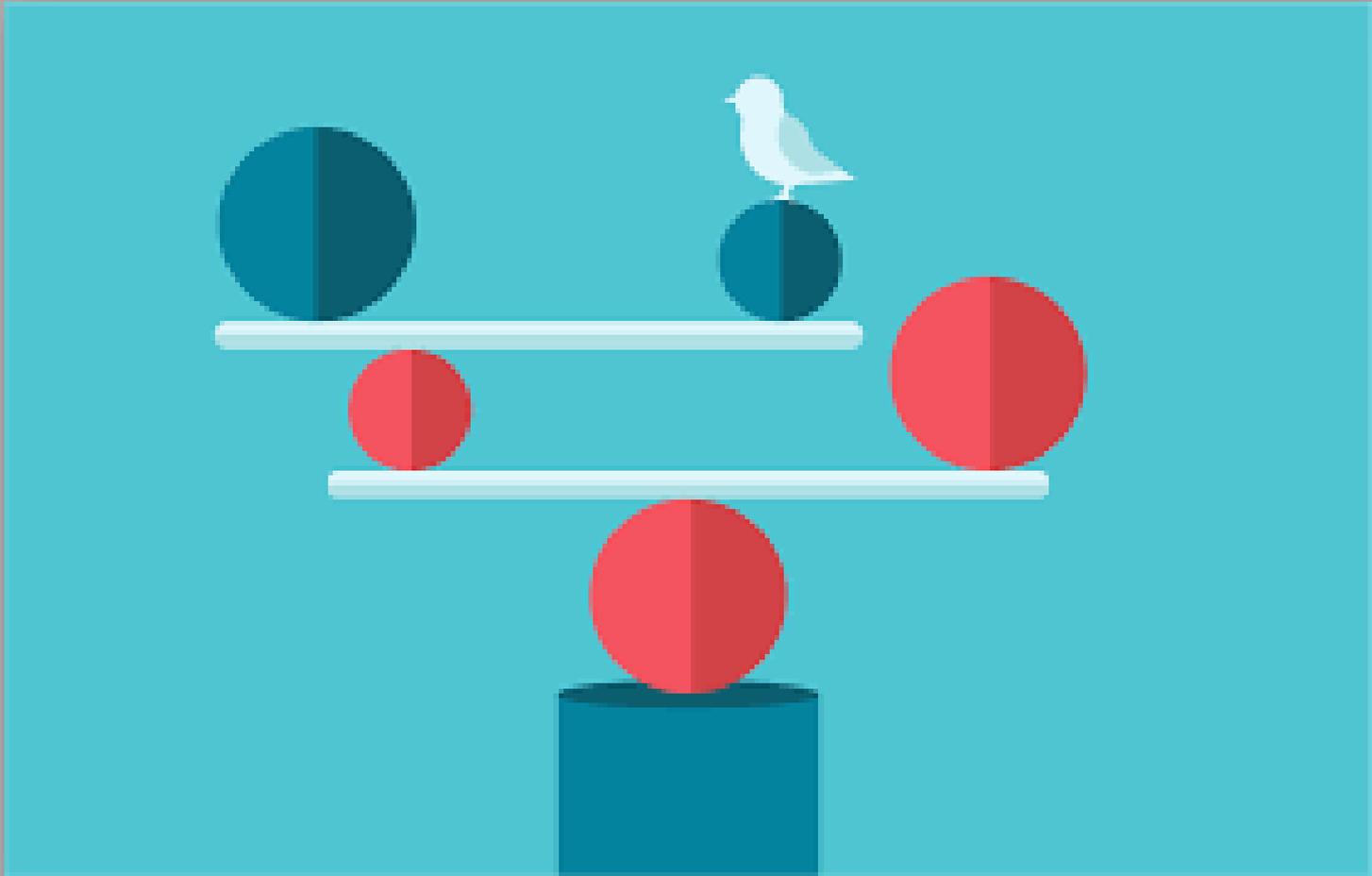
El vacío tiene peso

VEAMOS ESTOS PRINCIPIOS EN LAS  
ARTES VISUALES

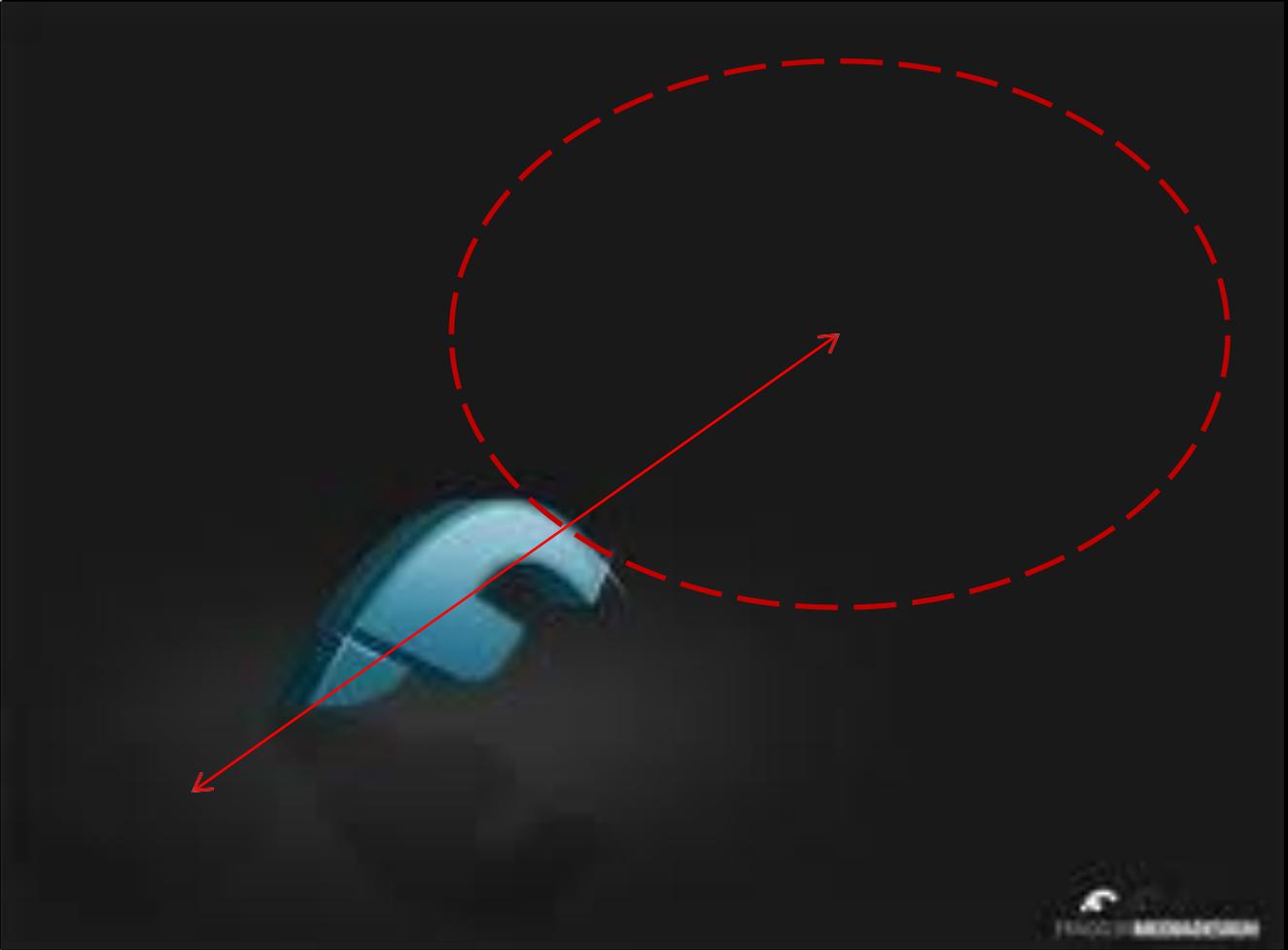
















КЛИНОМ

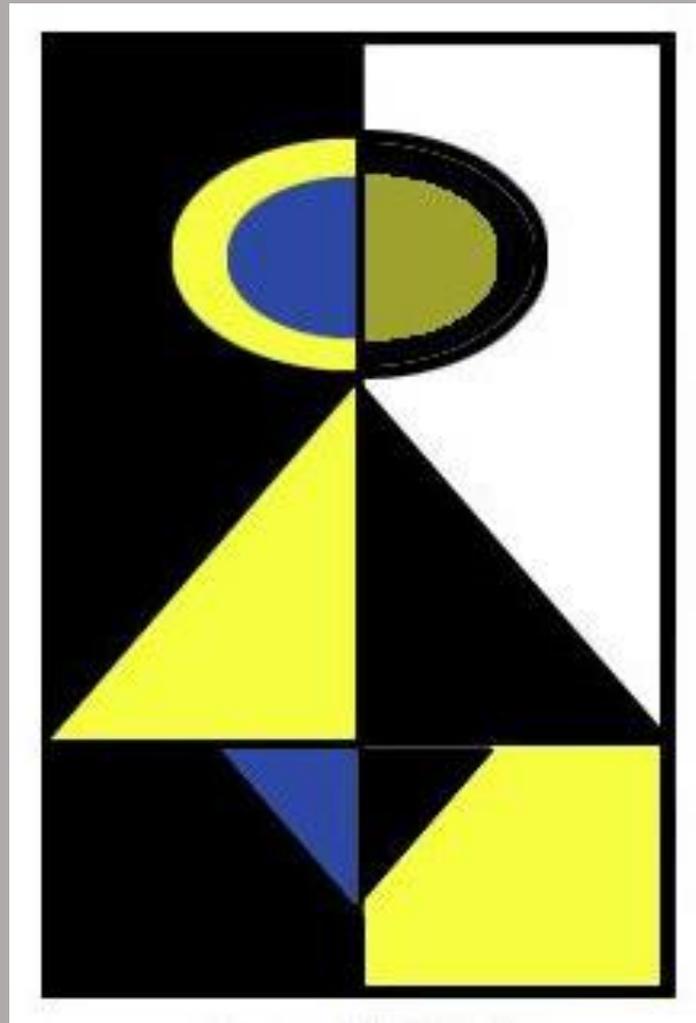
КРАСНЫМ

БЕЙ

БЕЛЫХ











# SURF

## SPLITSKI URBANI ROCK FESTIVAL

22. - 29. September 08.

Check out the web for more information [www.surf.hr](http://www.surf.hr).  
The upcoming names and events will be declared soon.



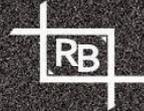
form follows function

breaking boundaries

# graphics design

creative

INSPIRATION

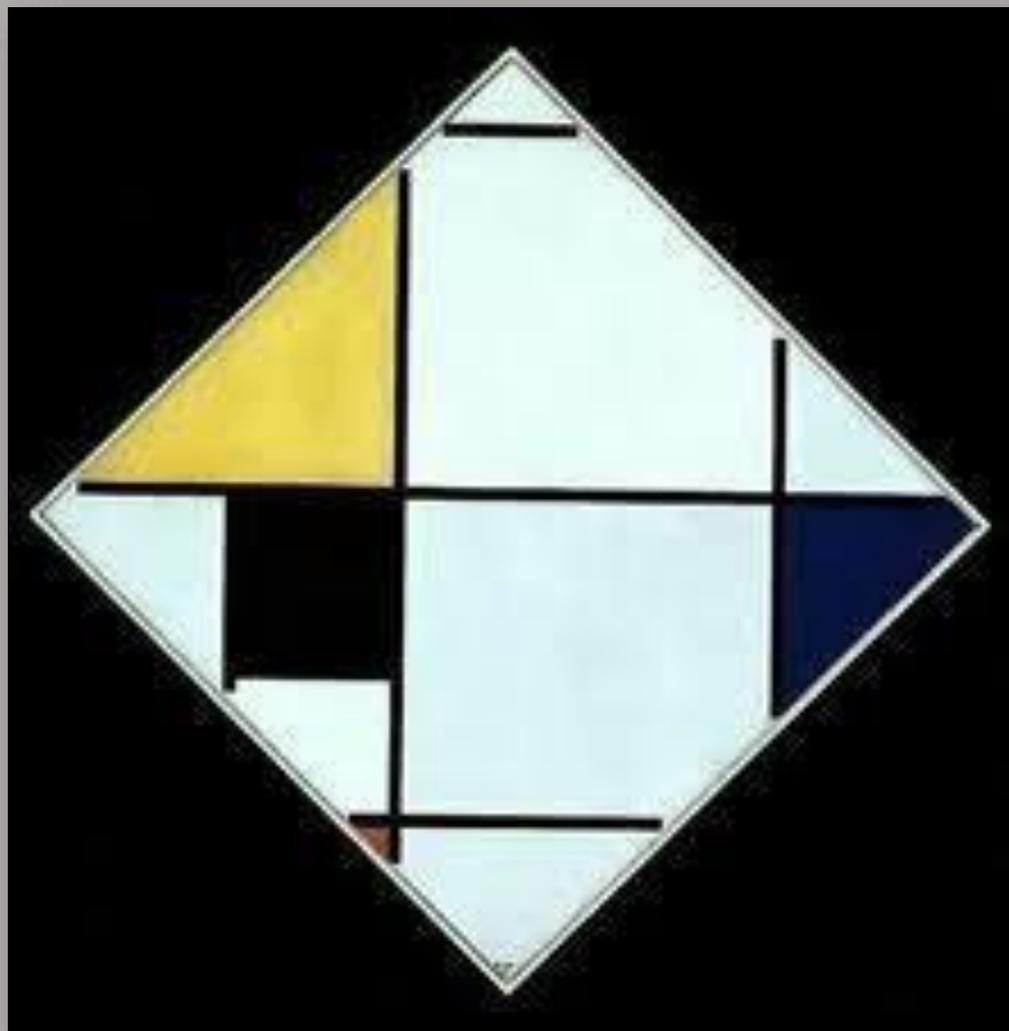






富嶽三六景 神奈川沖  
浪裏

江戸 富嶽三六景  
浪裏

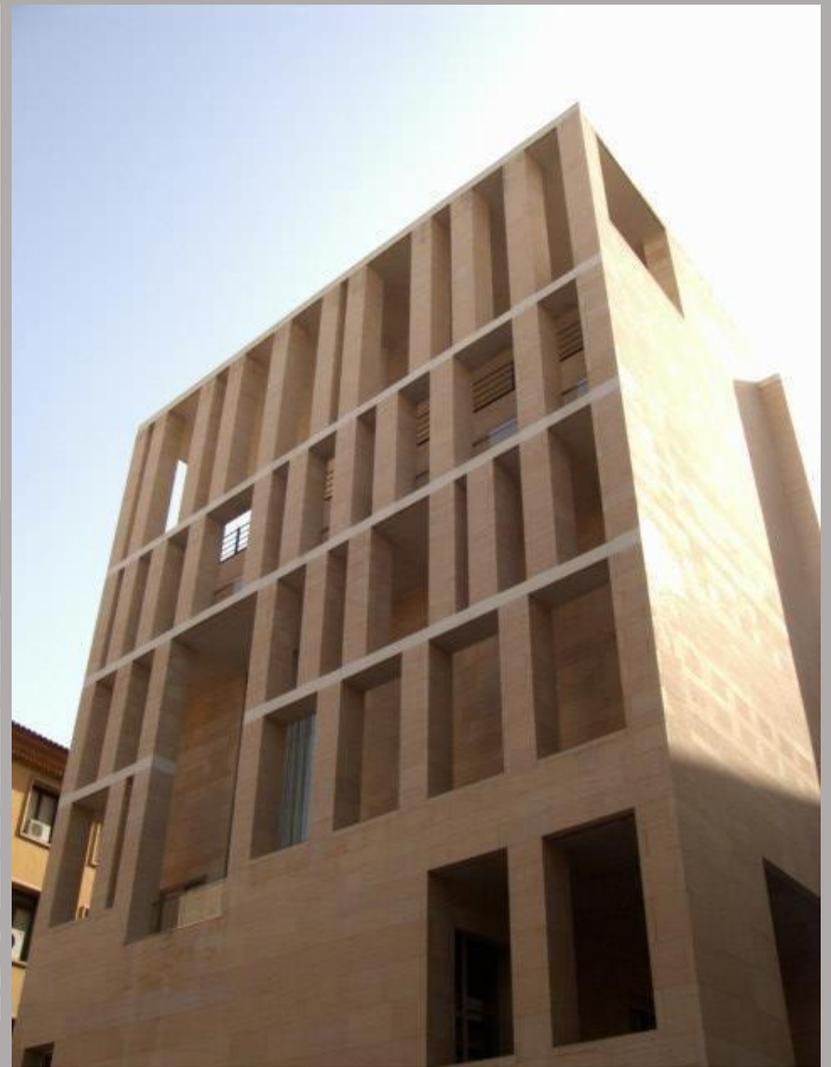






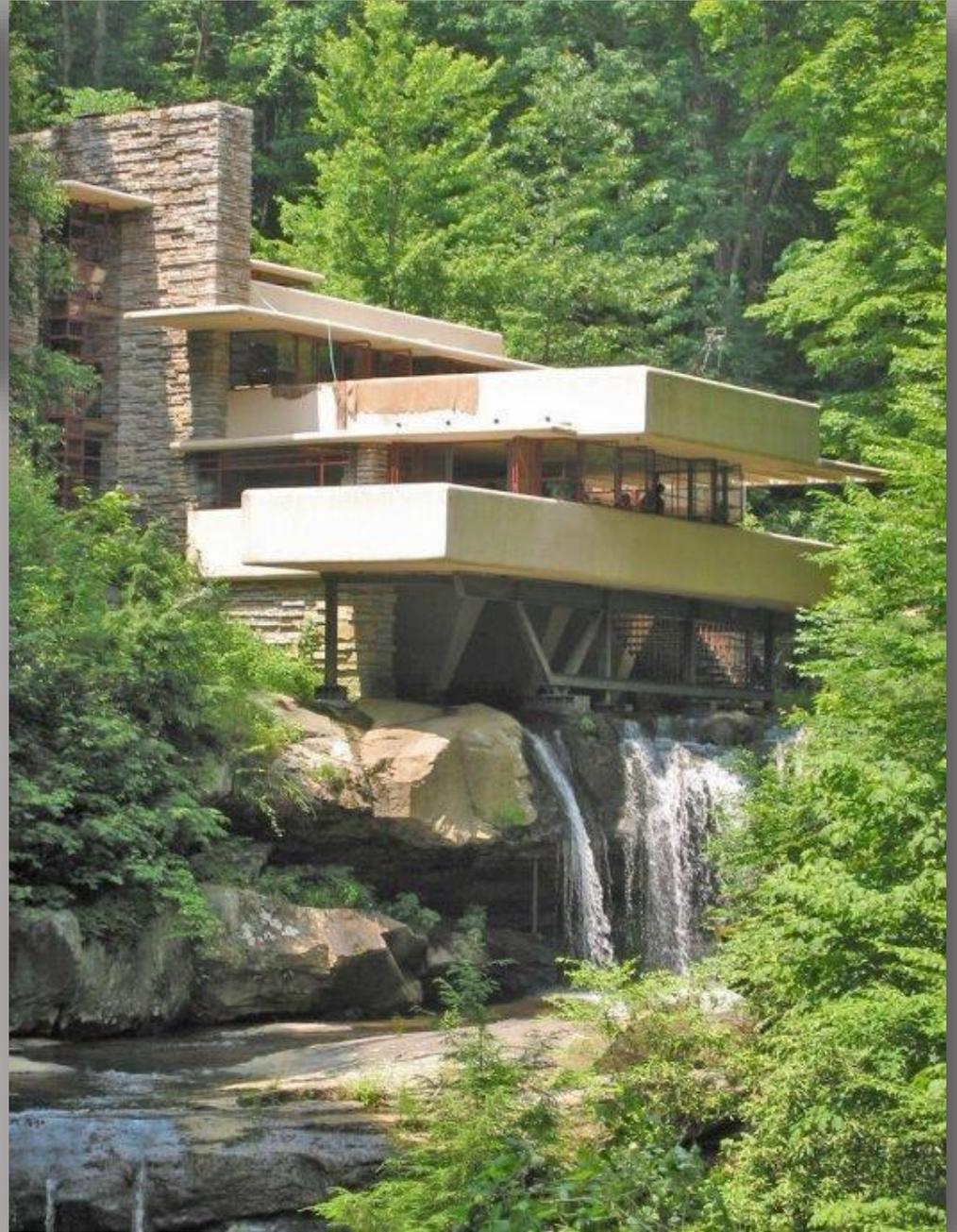












# TP N° 1

## **OBJETO DEL EJERCICIO**

Experimentación de la forma y el espacio en el campo de la percepción, la comunicación visual, el diseño, la expresión y la materialización de expresiones básicas en relación con la arquitectura.

Estudios y propuestas en el campo de la abstracción geométrica

## **TEMAS - ESPACIO - ESTRUCTURA - ORDENAMIENTO**

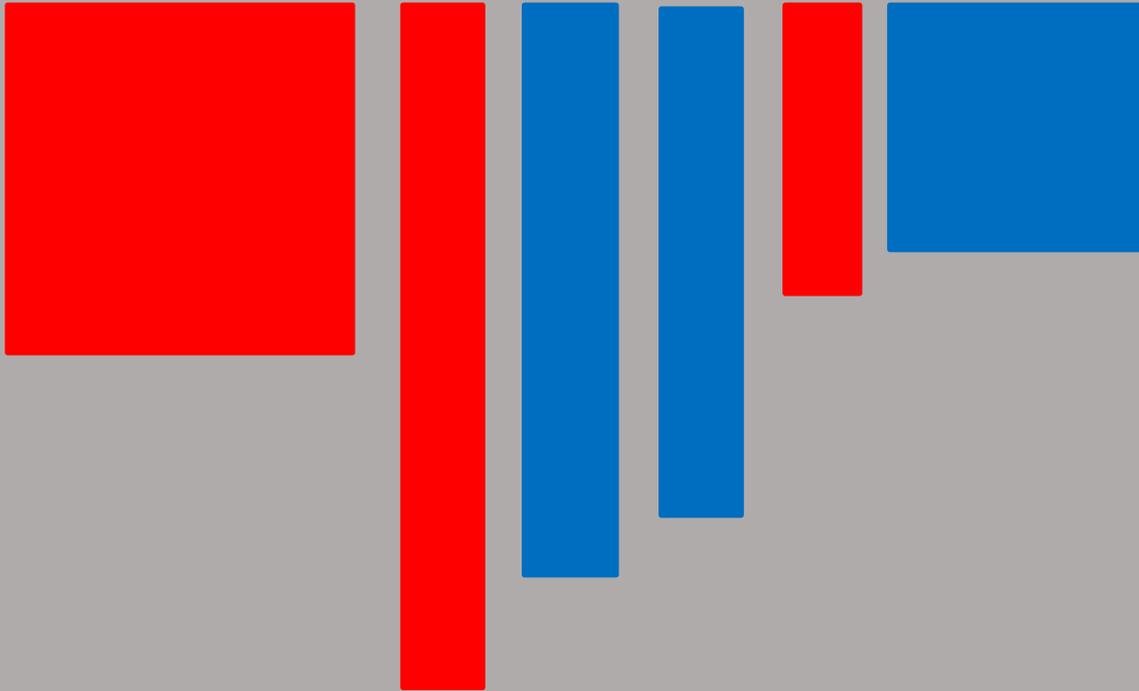
Desarrollo de maquetado donde se reflejan conceptos incorporados en el ingreso

## ORGANIZACIÓN DE LA FORMA

- La forma se identifica con un contenido
- Identificar la forma obliga a reflexionar sobre un contenido y pensar un contenido implica darle forma.
- La forma tiene una organización que es el ordenamiento de sus elementos constitutivos que se manifiesta a través de relaciones o vínculos y partes o componentes.
- Las relaciones constituyen un sistema de nexos entre los componentes y se denomina Estructura.
- En toda forma se reconoce la estructura que establece el ordenamiento de los componentes.
- El tipo de estructura está determinado por el modo en que se vincula y relaciona a los componentes con coherencia.

VEAMOS UN EJEMPLO

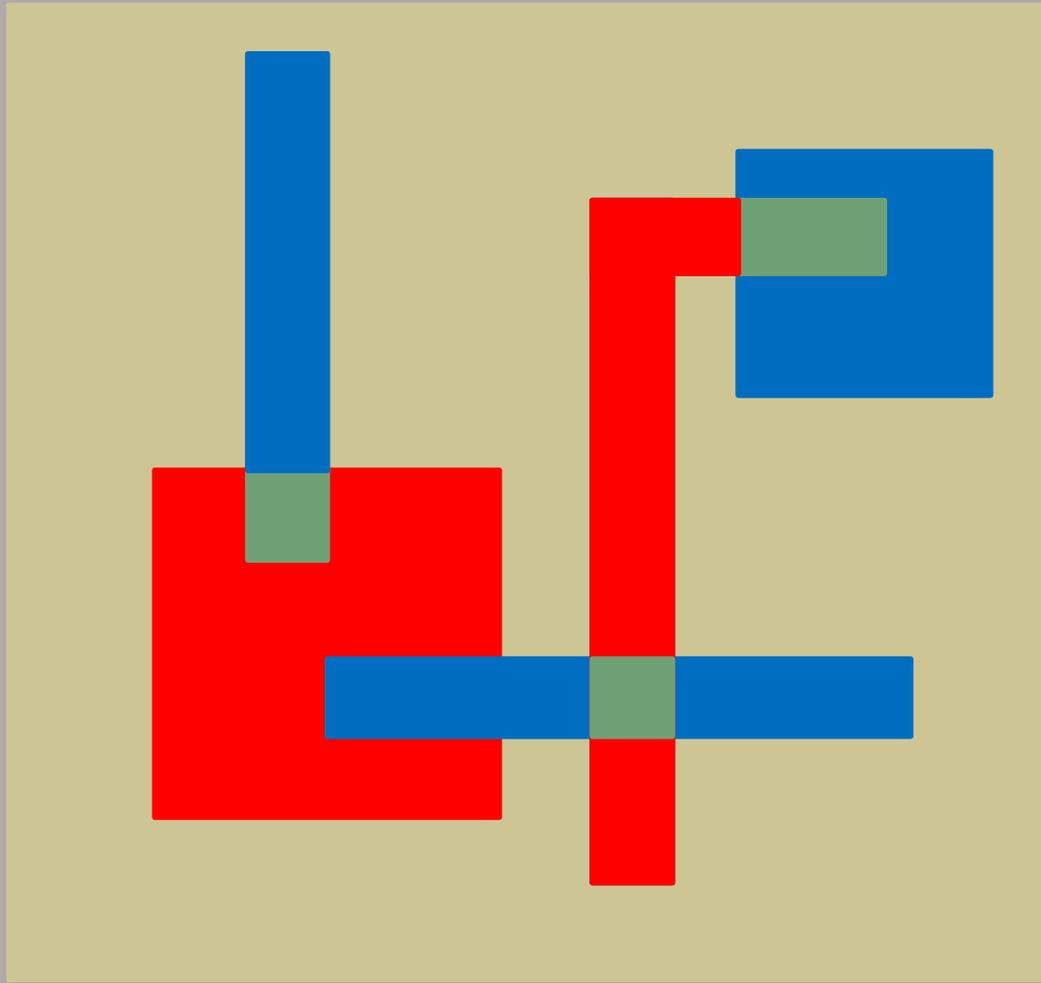
# ELEMENTOS



CAMPO



# COMPOSICIÓN:



## **BIBLIOGRAFIA**

- **FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

Robert Scott –LIM USA –2010

- **FUNDAMENTOS DEL DISEÑO**

Wucius Wong –G G Diseño –2011

