

PERCEPCIÓN - VISIÓN SERIADA

3-MOMENTO PROYECTUAL

VIVENCIAR EL DISEÑO

MATERIALIDAD

COMPOSICIÓN Y RECORRIDO

ARQUITECTURA Y CLIMA

FUNCIONAMIENTO

2 - MOMENTO CONTEXTUAL

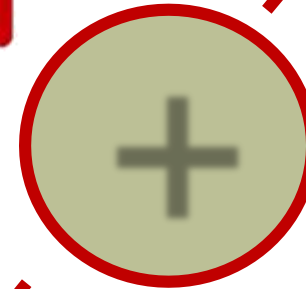
COMPOSICIÓN TRI DIMENSIONAL

1 - MOMENTO CONCEPTUAL

EJES Y PUNTOS DE INTERÉS

EQUILIBRIO

COMPOSICIÓN BI DIMENSIONAL





La cuarta dimensión:

EL TIEMPO, en la
arquitectura es el
RECORRIDO

Es la última dimensión donde experimentamos con nuestro cuerpo físico, como vehículo de aprendizaje.

Existe una definición de percepción elaborada por Rappaport, que expone que **percibir** algo es **conocer** algo (pensar y experimentar, la razón), **sentir** algo (experiencias, sentimientos, emociones, sensaciones) y **hacer** algo (acción sobre el medio).

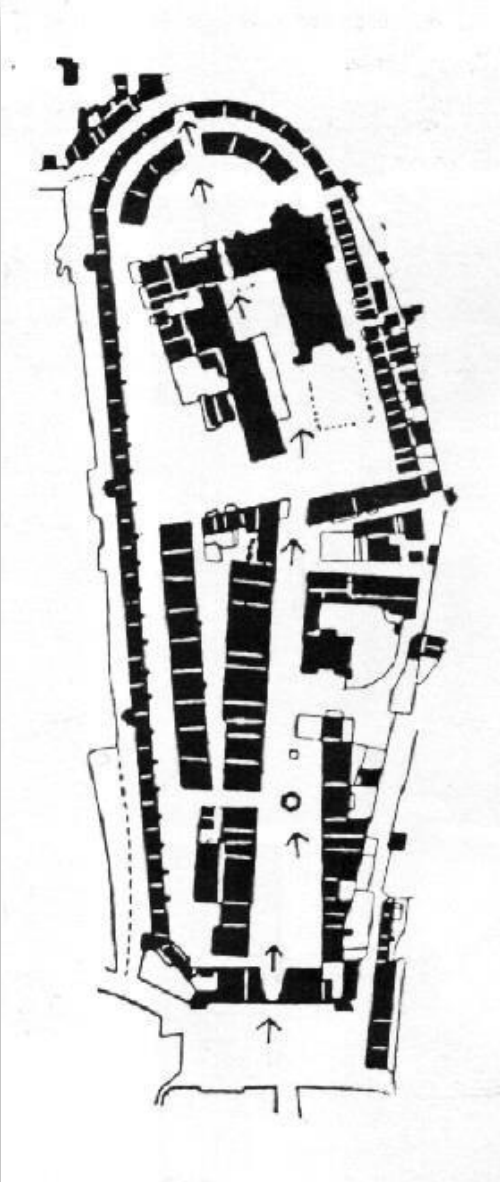
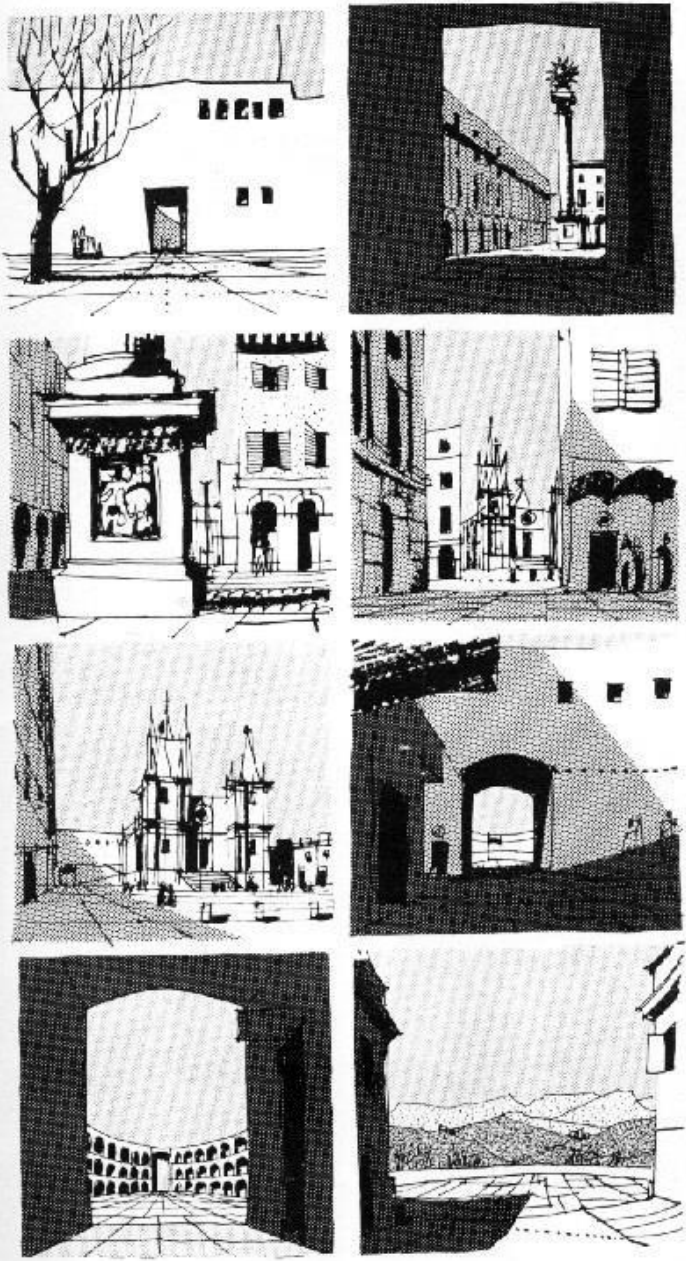
Junto a estas tres categorías de la percepción se halla el lugar donde posicionarnos.

Para comprender un espacio, es necesario percibirlo como lo hace el ser humano: desde la perspectiva peatonal.

Como arquitectos, la representación del espacio urbano por medio de la visual que nos brinda la perspectiva peatonal nos servirá de herramienta para lograr esa percepción y comprensión del medio más ligada al hombre que nos permitirá operarse sobre él.

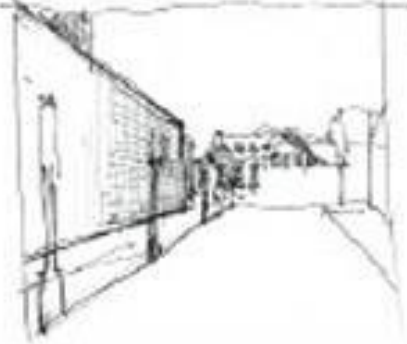
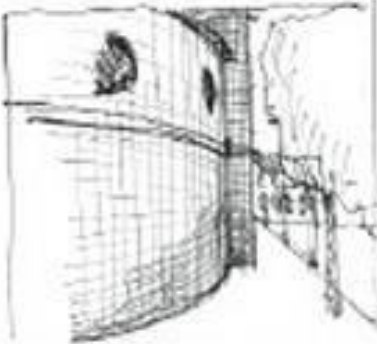
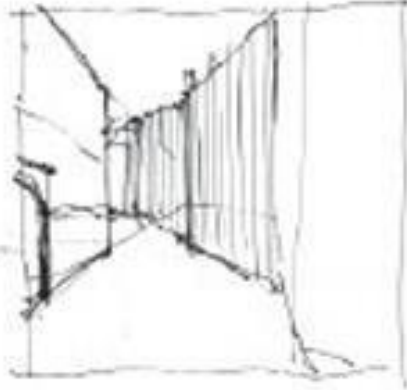
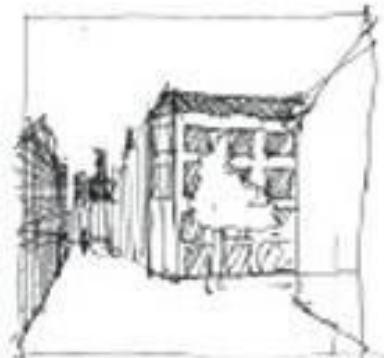
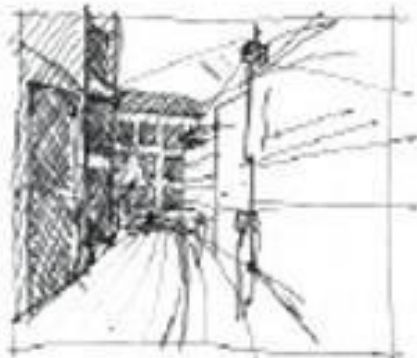
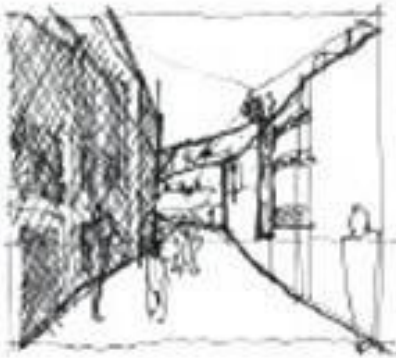
Las perspectivas a vuelo de pájaro también serán de gran utilidad, ya que nos brindan una visión de conjunto que se ubica en un punto medio entre la situación peatonal (subjetiva y emocional) y la aérea (objetiva y racional).

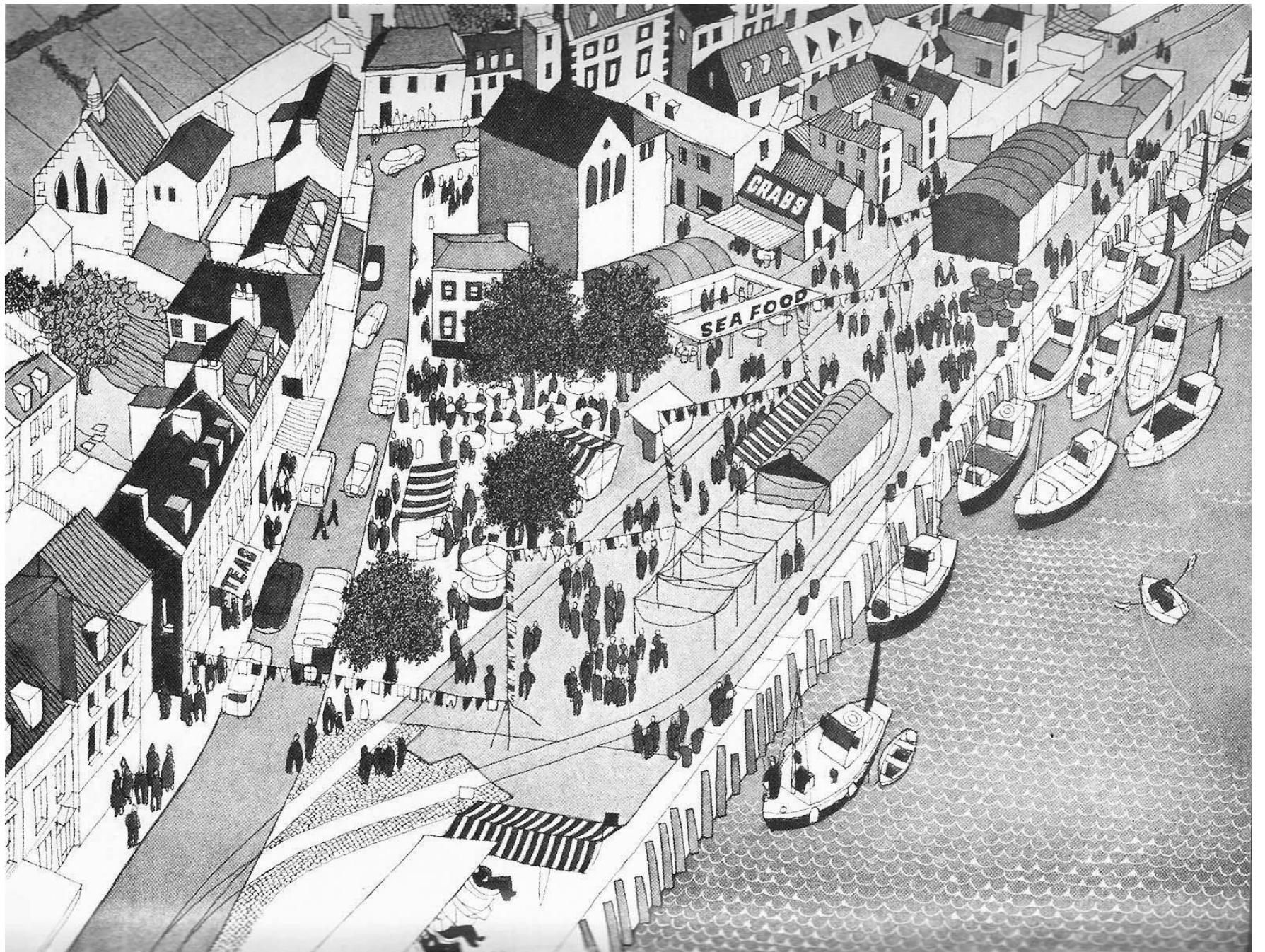
El dibujo del espacio urbano es entonces una preciada herramienta que nos servirá para entenderlo, internalizarlo y representar nuestra vivencia, o nuestra idea del espacio de manera más directa



VISIÓN SERIADA

EL PAISAJE URBANO – GORDON CULLEN



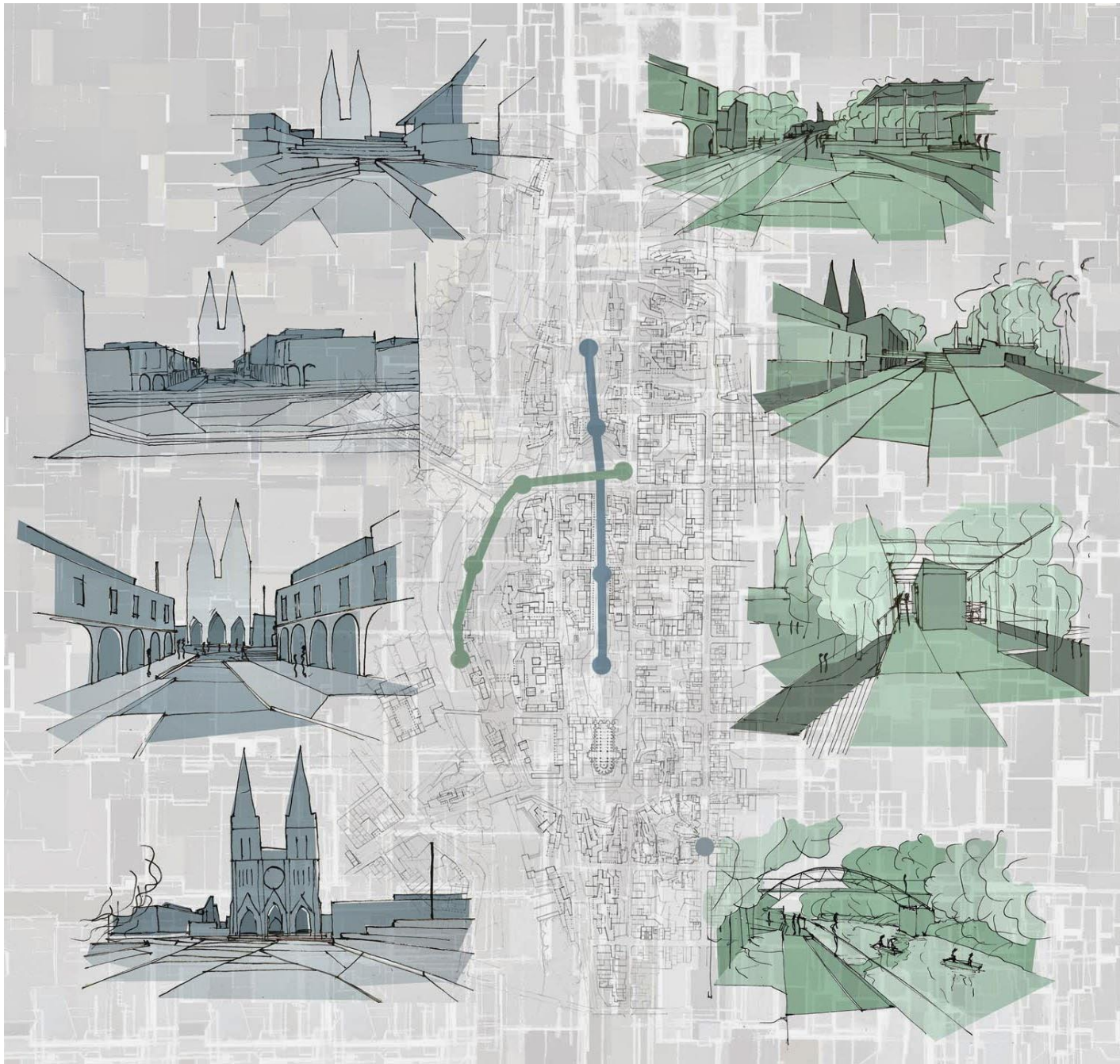


En este juego de percepción-representación que plantea una relación recíproca, la mirada juega un papel protagónico.

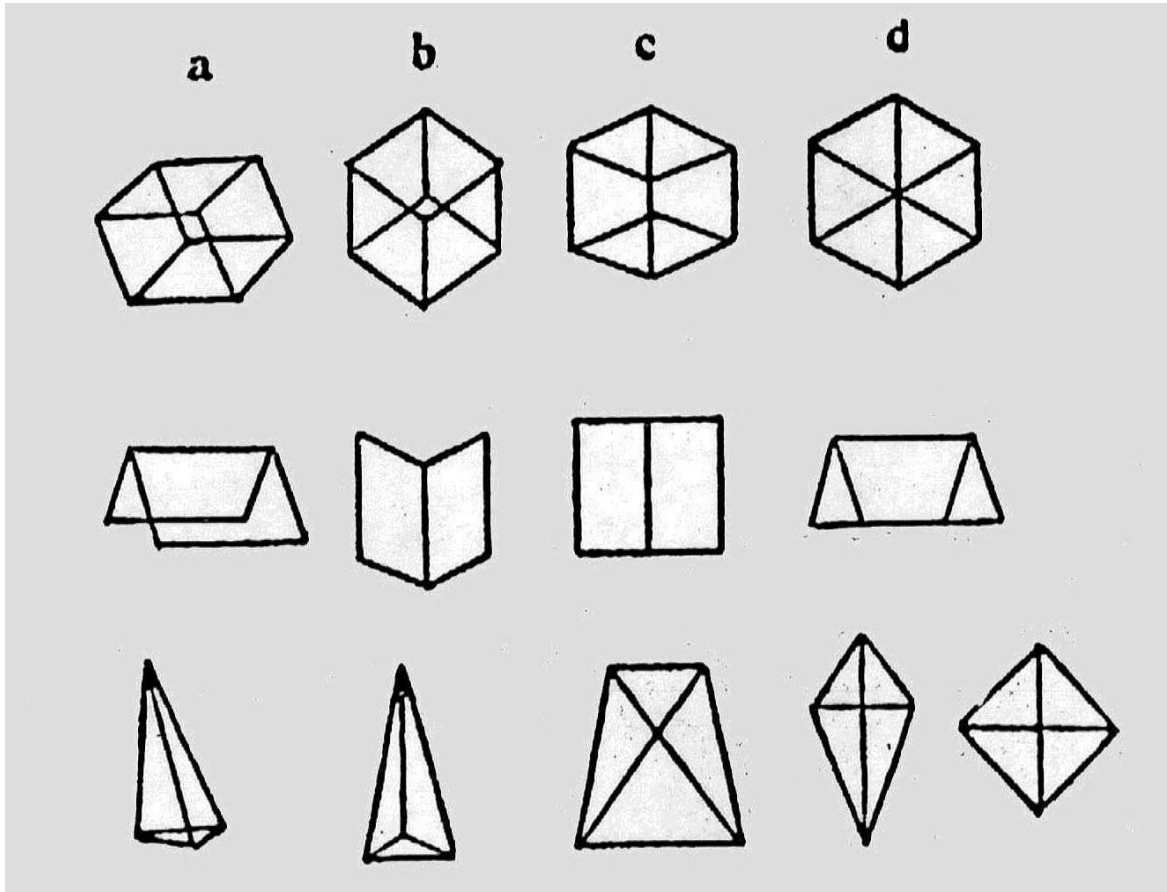
Es ella la que primero nos vincula con la arquitectura y con el espacio. Por eso debemos tener en cuenta que hay una labor previa a toda representación que requiere de un trabajo intelectual y sensitivo (perceptivo) que es necesario realizar para elegir un adecuado punto de vista, un encuadre, una intencionalidad, una expresión de un clima, etc.

Requiere tomarse el tiempo de observar, de adentrarse y formar parte del medio. Esto permitirá re-conformarlo una y otra vez desde distintos puntos de vista, desde distintas distancias, para darle cada vez un nuevo sentido.

Una vez más, se trata de re-significar el espacio urbano, convertirlo en paisaje mediante una imagen poética.



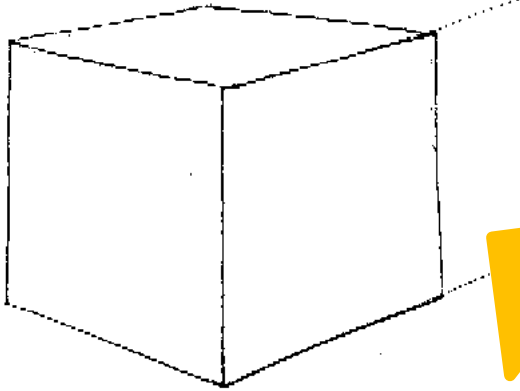
- En la **percepción visual del hombre**, la semejanza de una perspectiva esquemática (reducida a algunos contornos) con el objeto real, sólo es percibida cuando la tendencia a la buena forma puede satisfacerse en ese acto perceptivo.



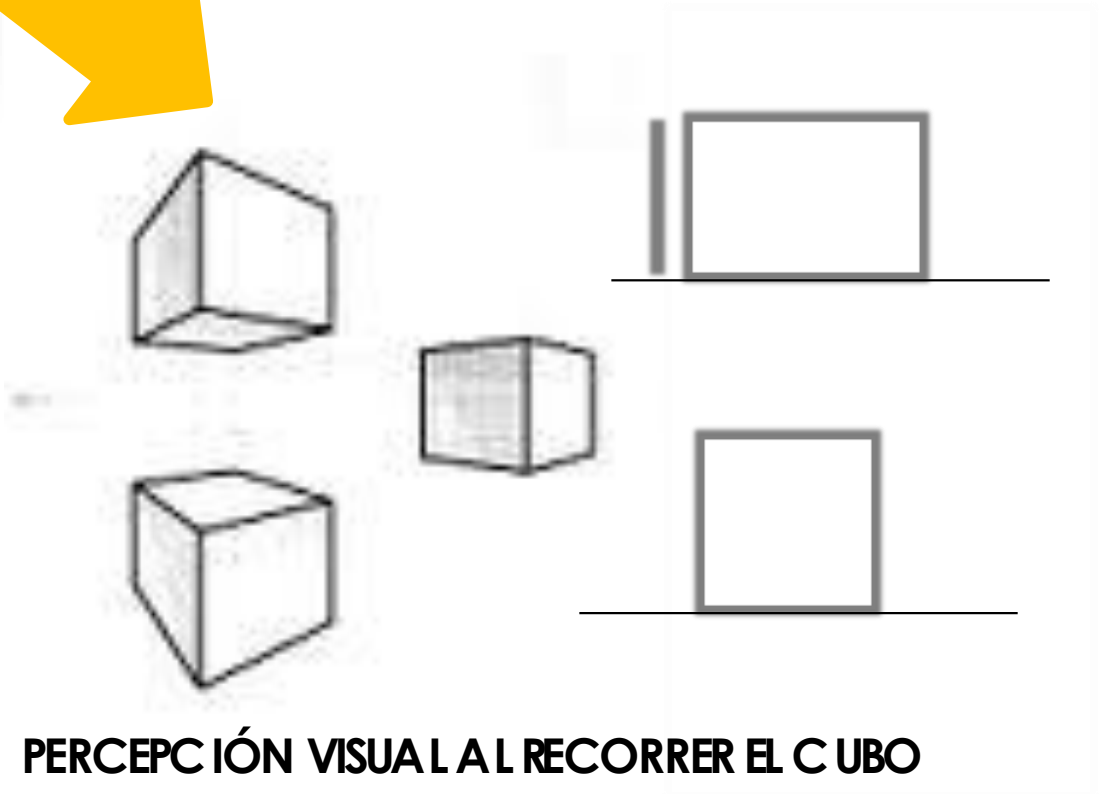
- Se ven como planas que se transforman así en figuras mejores (simples y regulares). "d".
- Se ven como sólidas que se convierten así en figuras mejores que las que se verían como planas en estas condiciones. "a"

VISIÓN DEAL

a

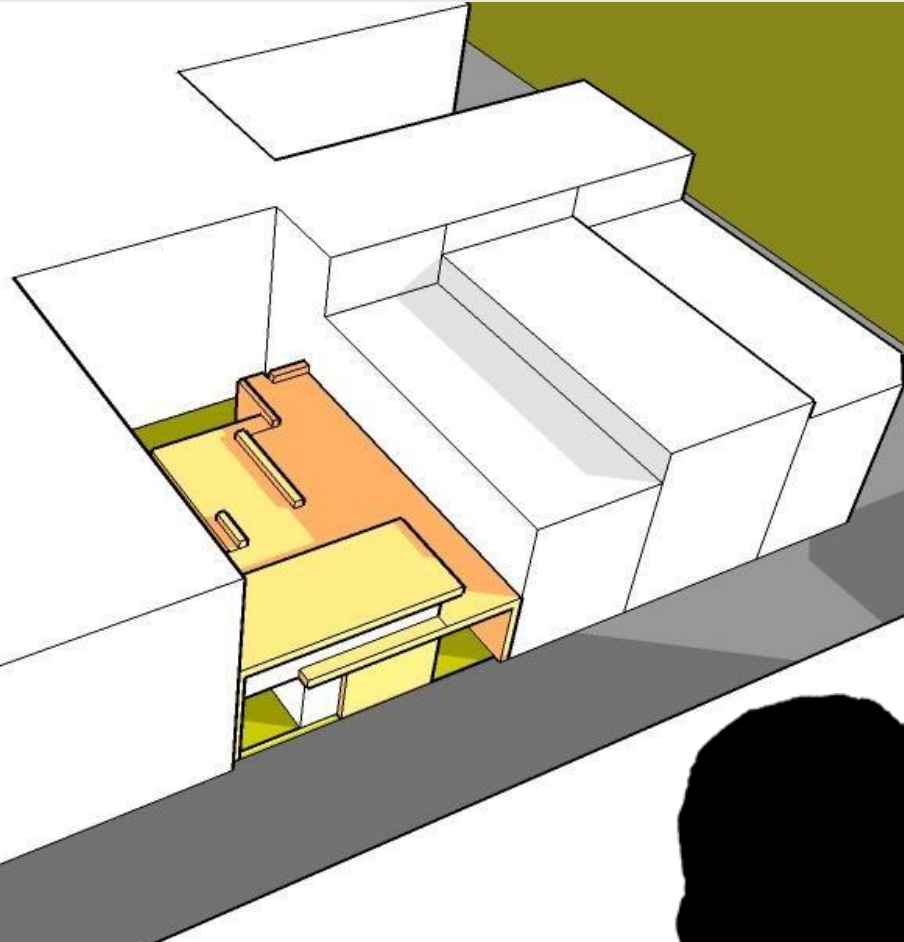


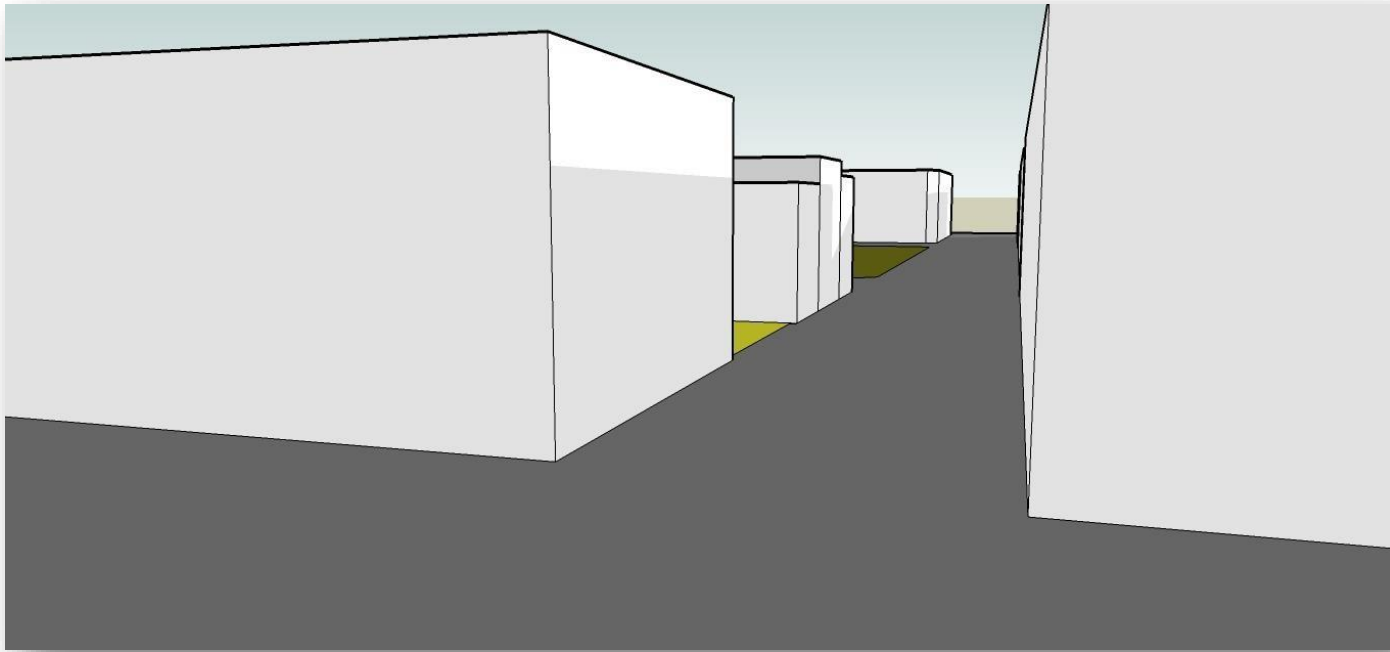
b



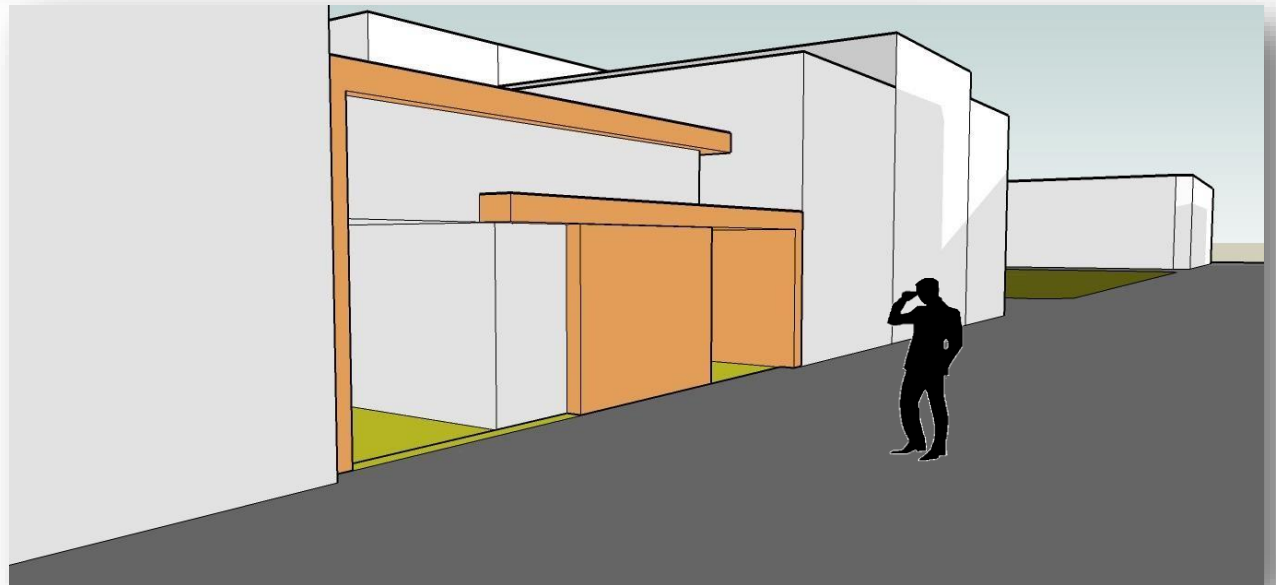
PERCEPCIÓN VISUAL AL RECORRER EL CUBO

a

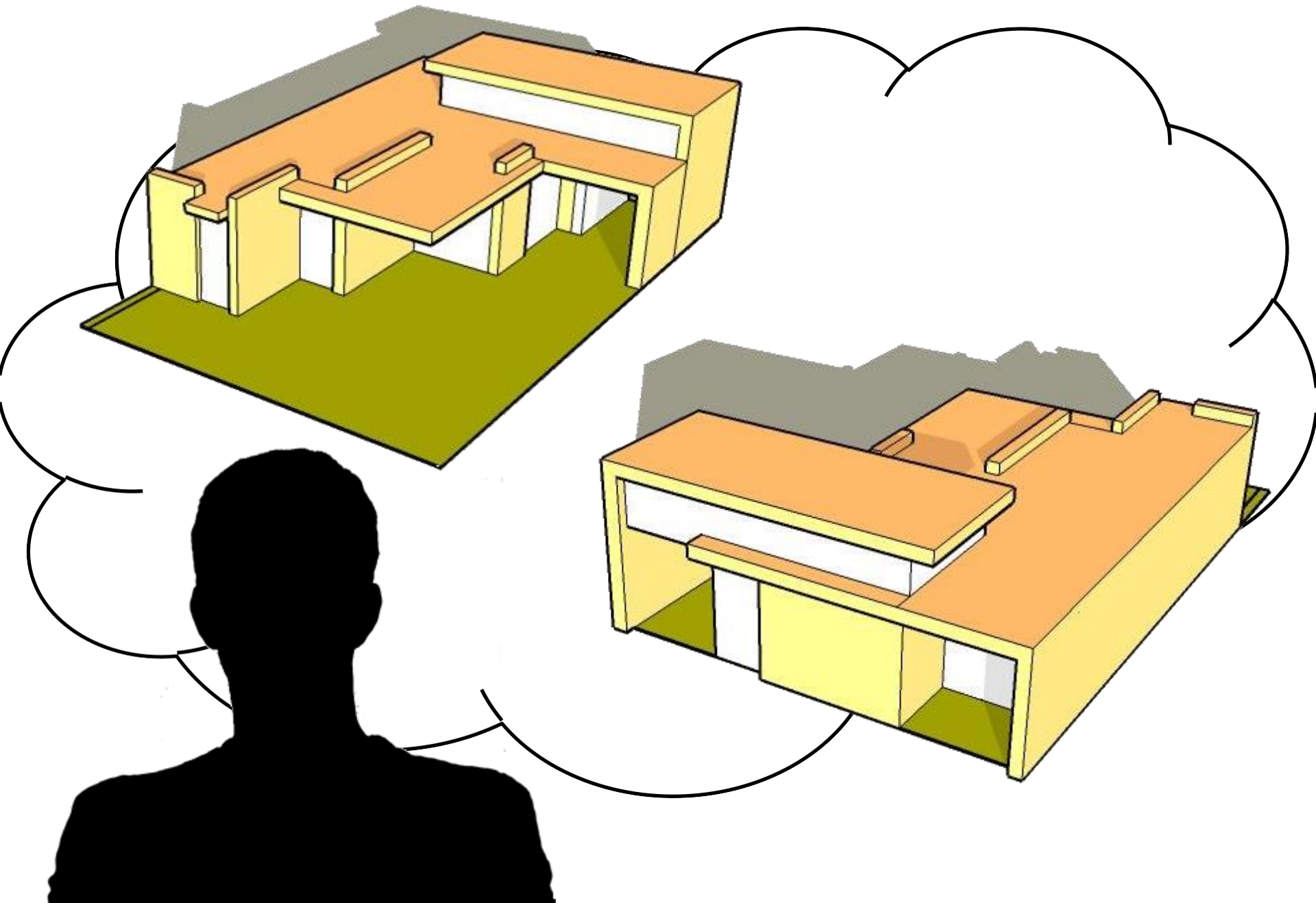




b





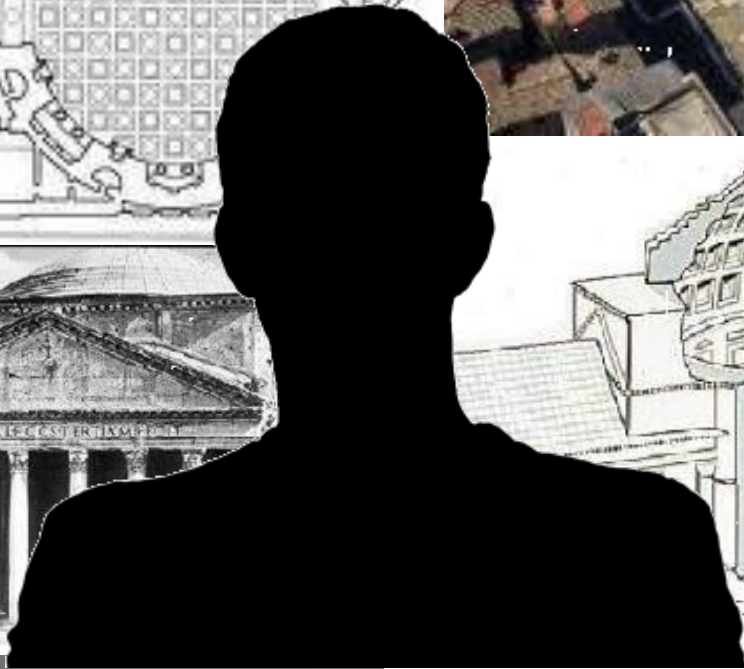
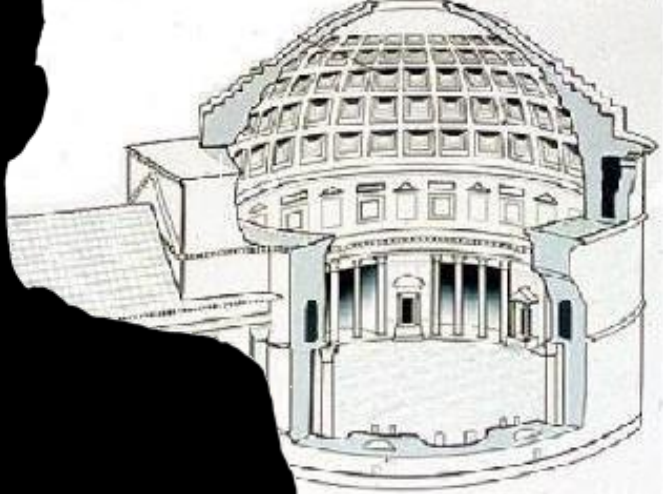
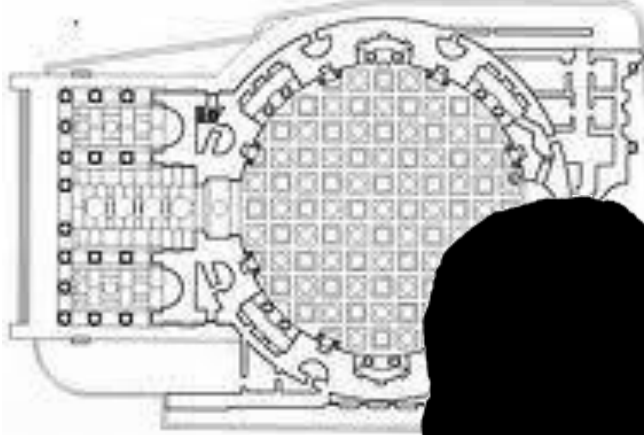
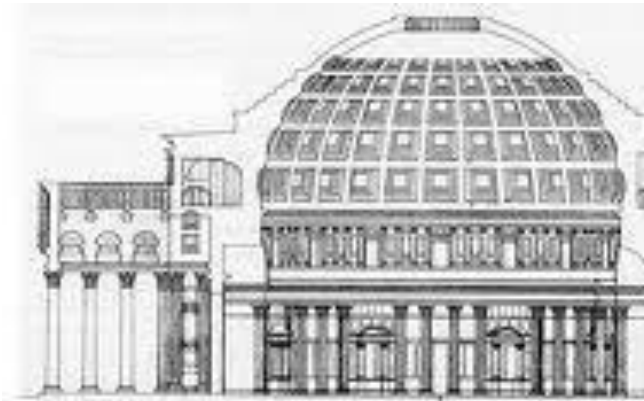












- En la percepción visual el individuo establece una relación con el objeto, y obtienen información que es procesada en su mente, como imágenes fragmentadas de una realidad que experimenta al recorrer alrededor del objeto, al ingresar, al percibir sus detalles.

- Una de las expresiones visuales que planteó esta cuarta dimensión fue COMIC.
- A través de recursos visuales que apelan a la percepción de su lector. Mediante la explicitación gráfica fragmentada de una situación, que mantiene una coherencia a través de un relato.
- Manifiesta un hecho ubicado en forma espacial y emocional.

- Se llama **historieta** o **cómic** a una «serie de dibujos que constituyen un relato», «con texto o sin él», así como al medio de comunicación en su conjunto.
- Partiendo de la concepción de Will Eisner de esta narrativa gráfica como un **arte secuencial**, se llega a la siguiente definición: «**ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información u obtener una respuesta estética del lector**».



FOR PAGE AFTER PAGE!





- De igual forma podemos contar un relato, a través de un recorrido pensado para actuar sobre la mente del observador, estimulando su percepción, y armando este relato en su mente.

VISIÓN SERIADA

1. ORIENTACION ESPACIAL
2. FRUICIÓN ESPACIAL *
 - SORPRESA
 - VAREDA D DE SITUACIONES,
 - RIQUEZA EN EL RECORRIDO
3. LECTURA COMPRENSIVA DE LA FORMA ARQUITECTÓNICA

* FRUICIÓN: Placer o gozo intenso que siente una persona al hacer algo-disfrute

1. ORIENTACION ESPACIAL

- MAPAS MENTALES
- CARTOGRAFÍA COGNITIVA DEL ESPACIO URBANO

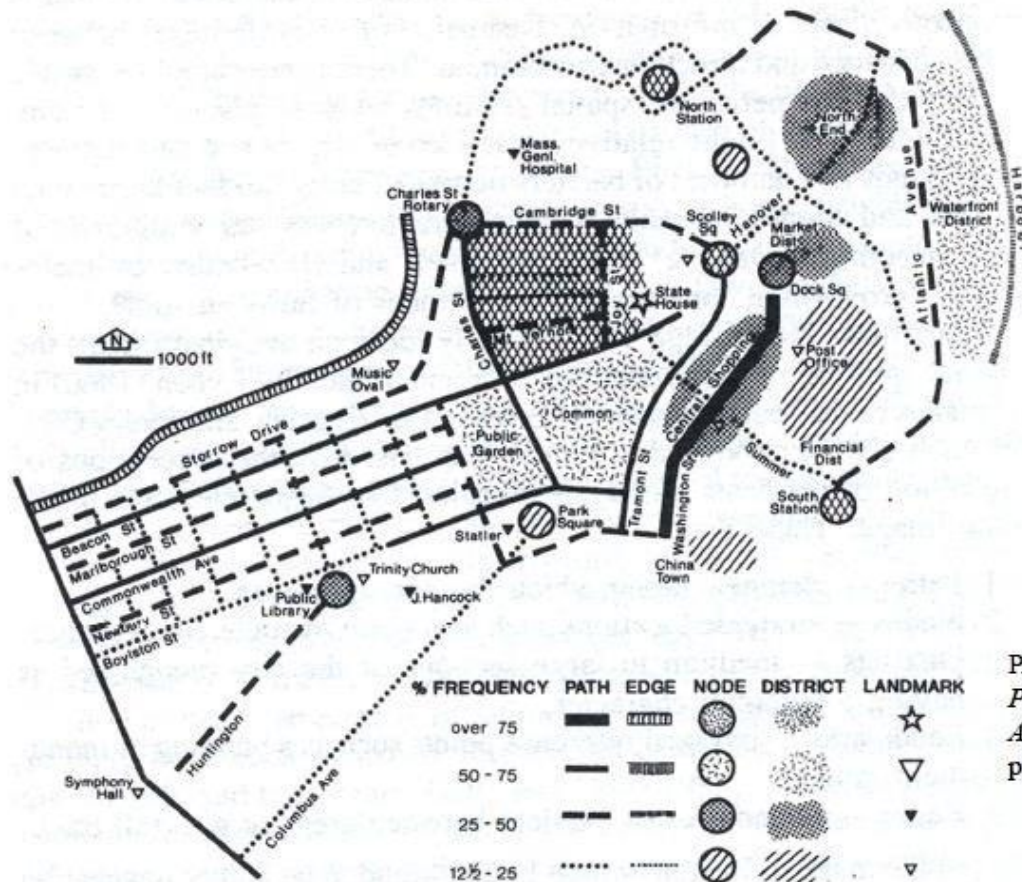
- También puede aplicarse este concepto a la orientación de las personas en el espacio urbano.
- Como lo vieron en Teoría, y también el ingreso, las personas construyen mapas mentales de ubicación en el espacio, la gente se **ORIENTA**, a través de éstos elementos.

IMAGEN DE LA CIUDAD

1. EJES ESTRUCTURALES
2. SENDAS
3. BORDES – LÍMITES
4. NODOS
5. HITOS

El mapa cognitivo es un dispositivo mental que nos orienta a diario en nuestra navegación urbana.

Figure 6.2 The image of Boston derived from sketch maps

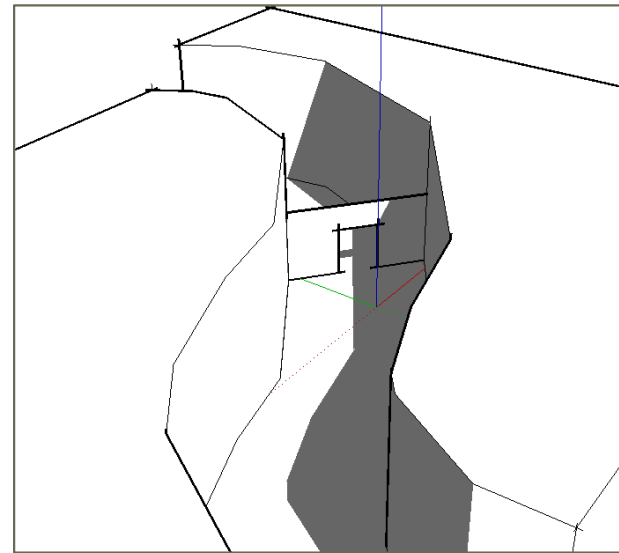
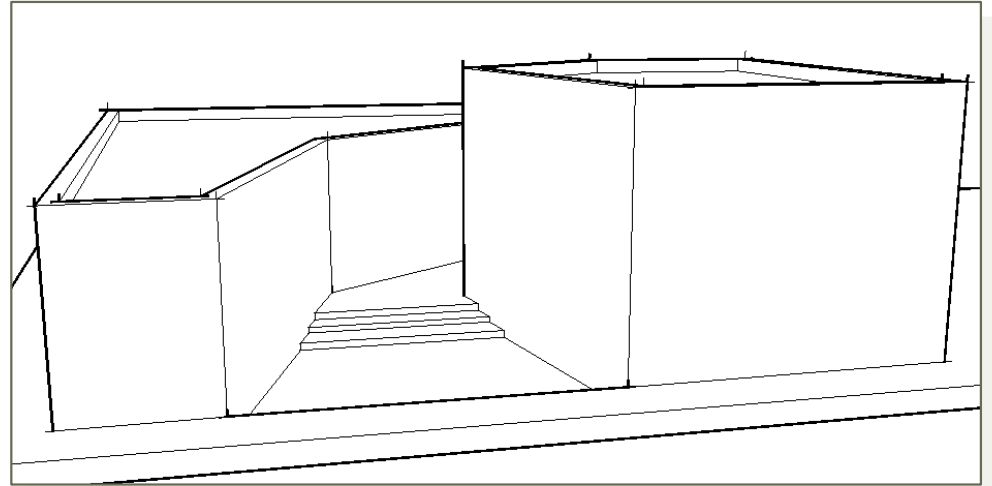


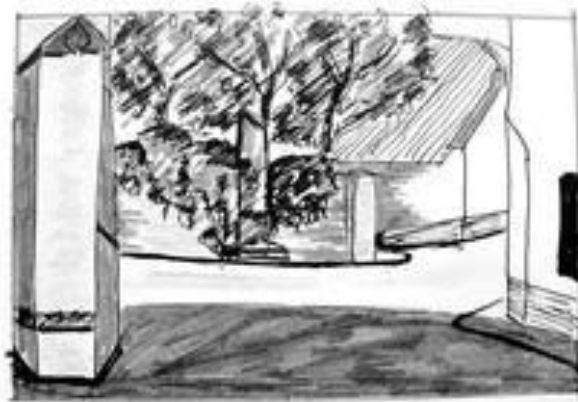
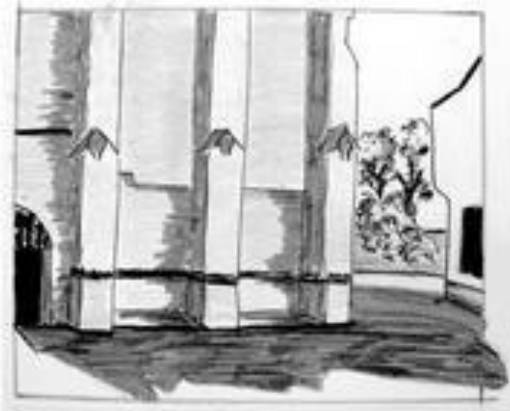
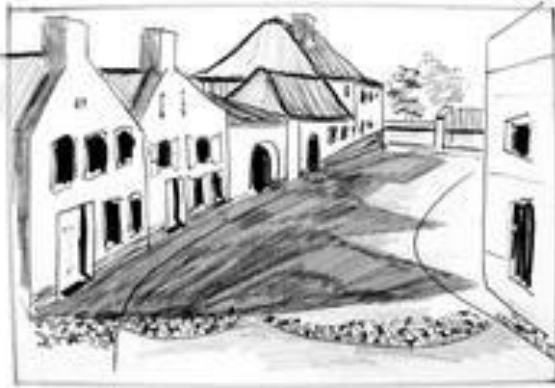
PACIONE, M. (1990): *Urban Problems. An applied Urban Analysis*. London, Routledge, p.100

2. FRUICIÓN ESPACIAL

ELEMENTOS DEL PAISAJE URBANO

- Truncamiento, asomarse al interior/exterior.
- Cambio de nivel, vista grandiosa, visión cerrada.
- Desviación, proyección y receso, incidente, angosturas.
- Fluctuación, ondulación, espacio cerrado, anticipación
- .
- Infinitud, misterio, portal, el suelo, factores ocasionales.

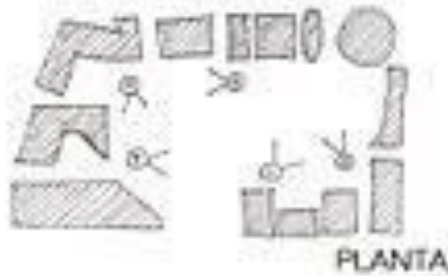




BOCETOS 2016-1

PROFESORA: ROBINSON ORTIZ

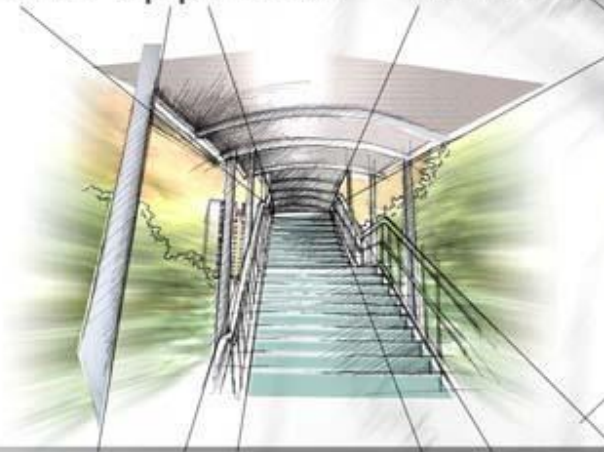
ALUMNA: PATRICIA JO



•La representación del espacio es una modelización de lo real

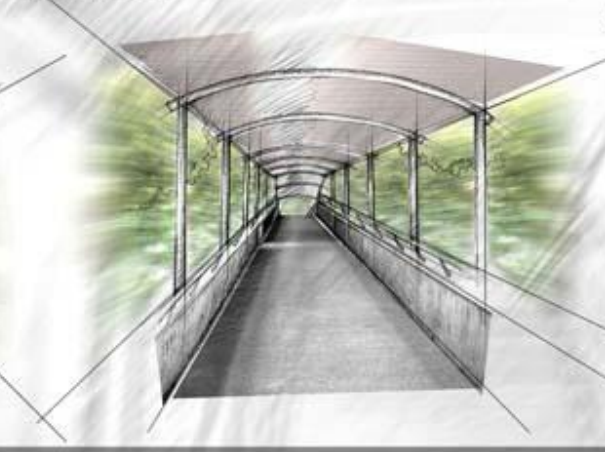
site approach • serial vision

[approach via overhead bridge]



The route up the staircase of the overhead bridge gives it a sense of arrival.

01



The posts and arches act as regular markers in time, dividing the journey across the overhead bridge into defined segments.

02



From the overhead bridge down to the site, a sense of arrival is achieved by the sheer vastness of the site.

03

[approach via north buona vista road]



Regular markers in time, such as the concrete supports for the road barricade, were identified in the approach along the main road, northwards.

01



The line of trees along the sides of North Buona Vista Road form a series of natural markers.

02



A flight of stairs accesses the site, which is on a slight plateau. The steps again act as markers in the approach sequence.

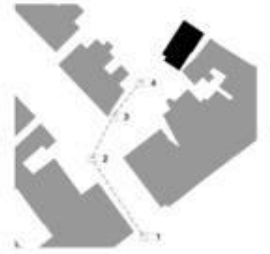
03



SERIAL VISION



SITE MODEL



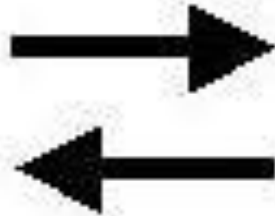
3. LECTURA COMPRENSIVA DE LA FORMA ARQUITECTÓNICA

- Si bien la imagen, o el mapa mental, esquemas derivados de la percepción del medio urbano, es fruto de la experiencia personal y de la herencia cultural que actúan como filtros entre los estímulos del medio urbano y el cerebro.

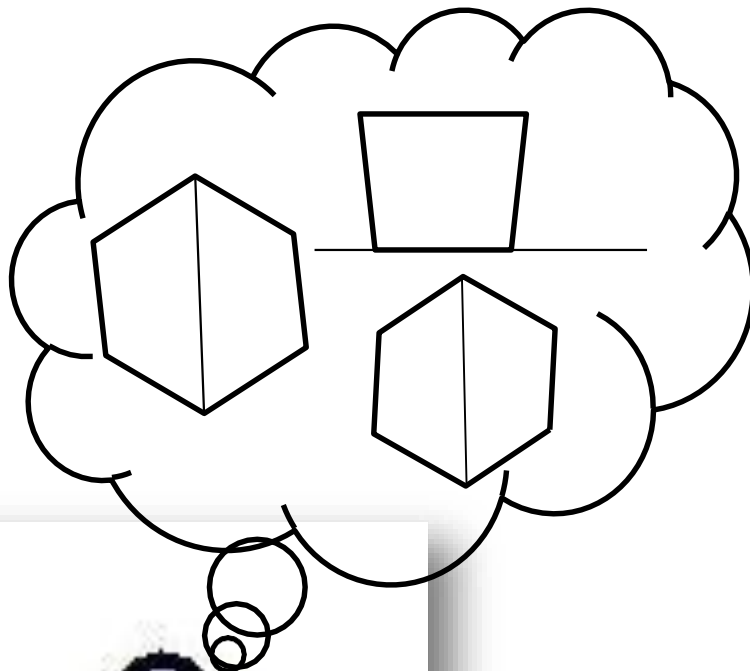
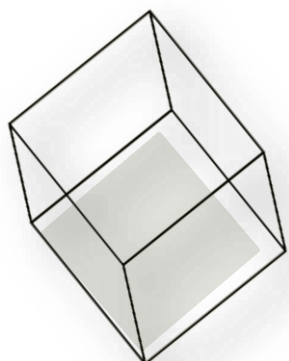
MAPA MENTAL PERCEPTIVO



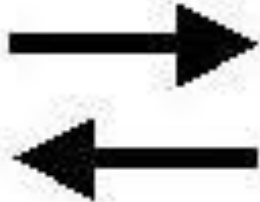
EMISOR



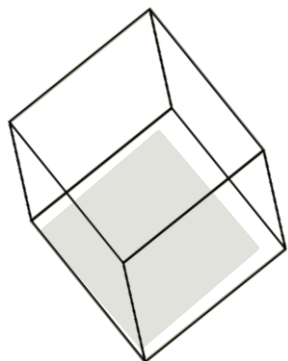
RECEPTOR



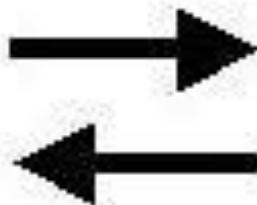
EMISOR



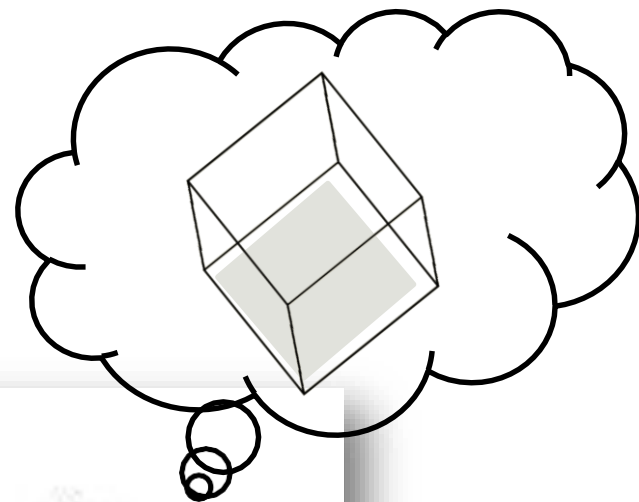
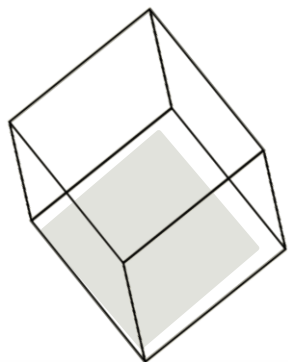
RECEPTOR



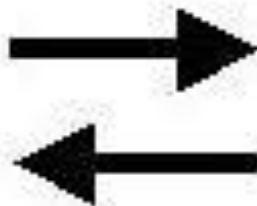
EMISOR



RECEPTOR



EMISOR

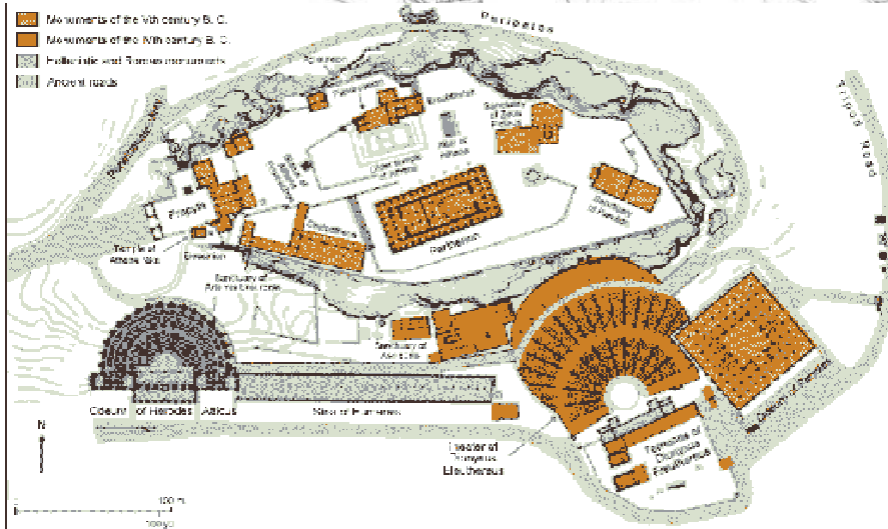
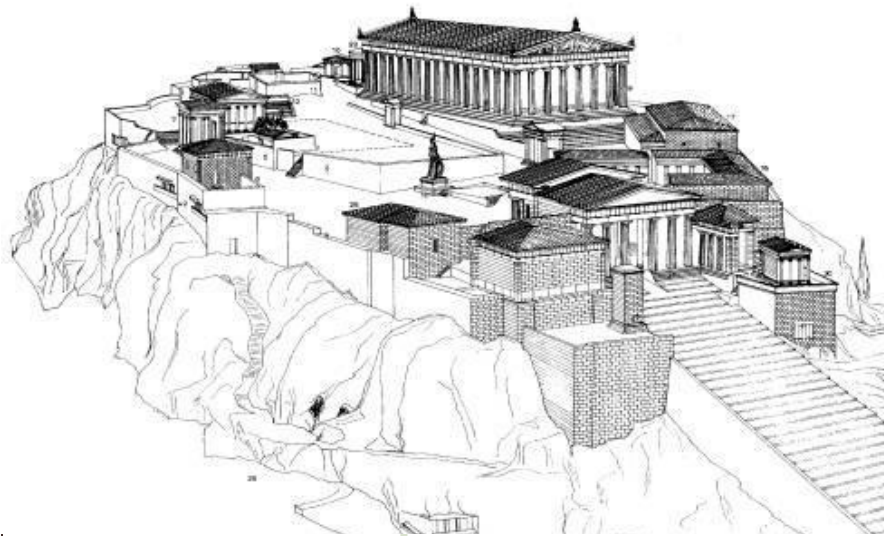


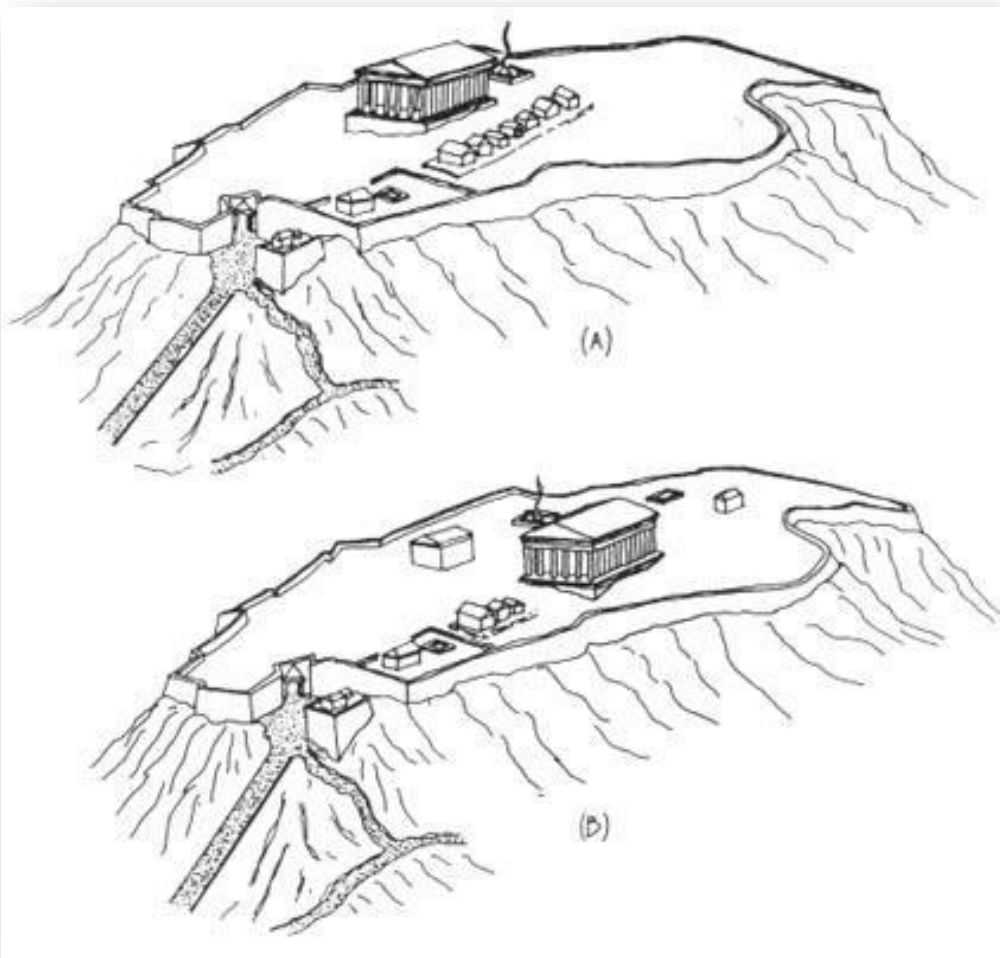
RECEPTOR

En la arquitectura fueron los griegos con sus conjuntos monumentales como la acrópolis quienes formularon esta idea del recorrido y de la visión seriada.

Favorecidos por el terreno con grandes desniveles, sumados a la idea griega de la vivencia de los espacios abiertos.

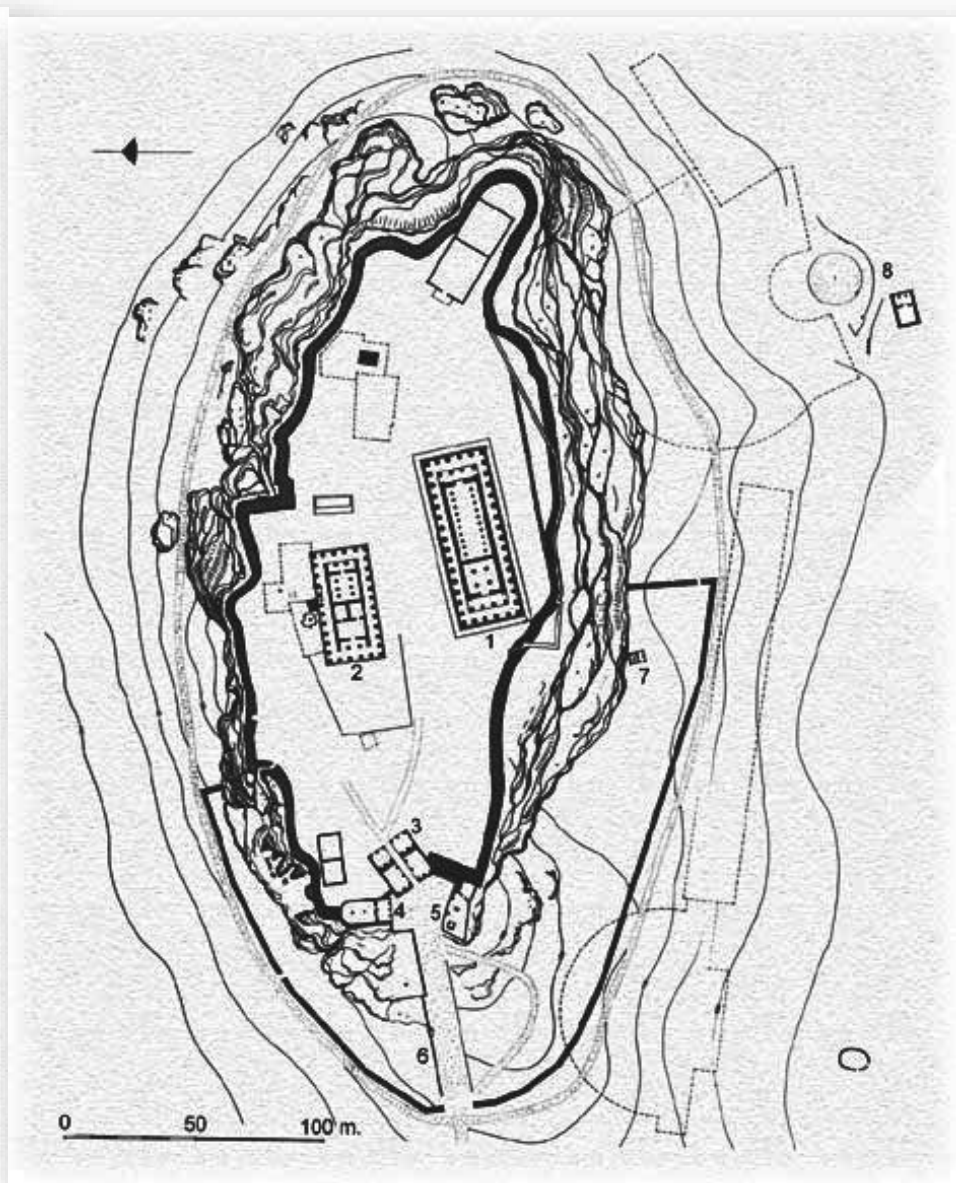
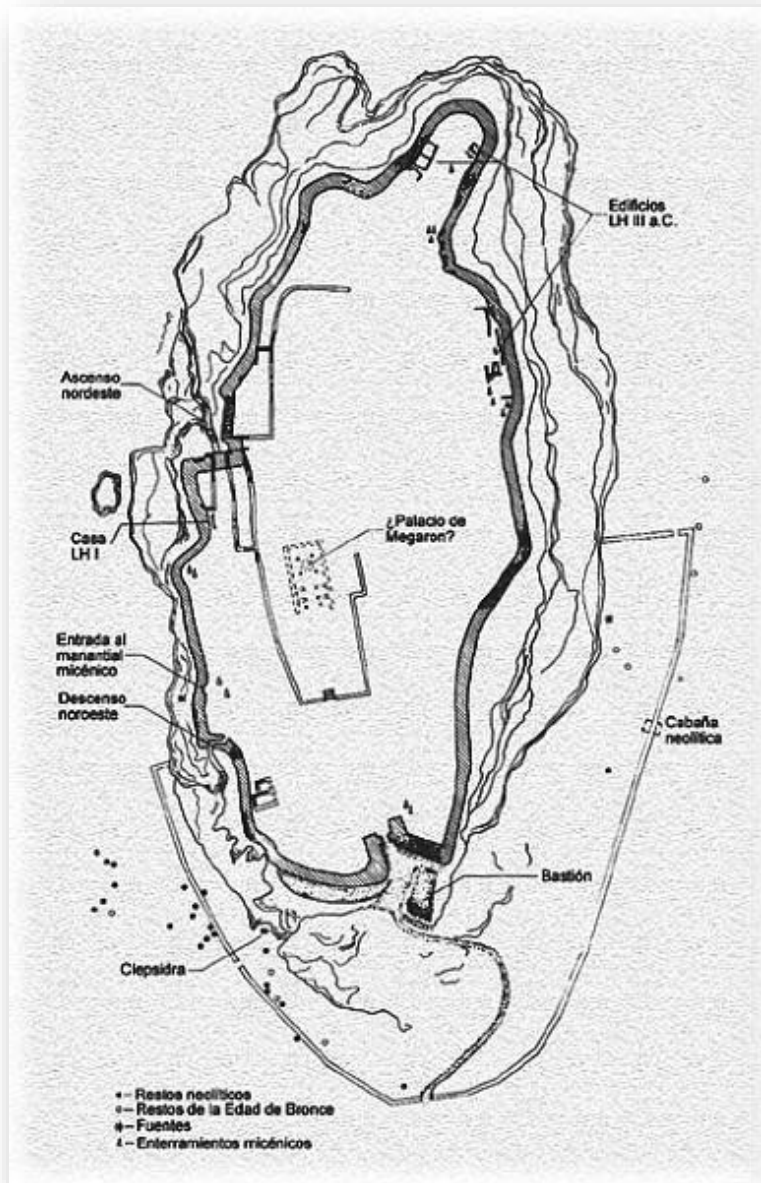
Literalmente *acrópolis* significa "ciudad alta", y casi todas las ciudades griegas importantes tenían una, por su fácil defensa.

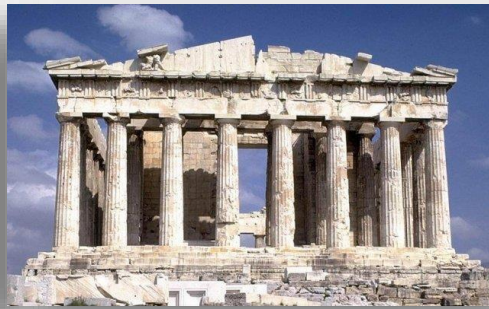
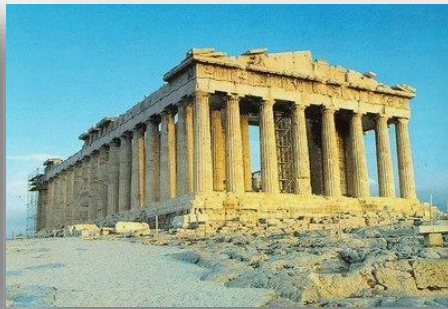


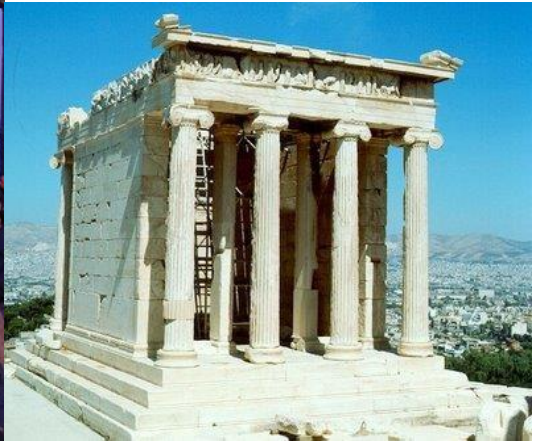
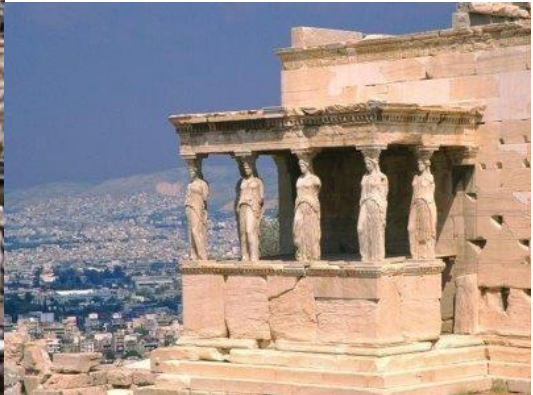


Originalmente, cuando la primera población se instaló sobre ella, no tenía el aspecto actual, tan plana, sino que era una cresta más estrecha, llena de pliegues y erizada de picos, que con el tiempo, fueron allanándose.

Ya entonces, en la época micénica, la ciudadela pertenecía a una divinidad femenina, Atenea quien, según la leyenda, se la había disputado a Poseidón, el dios del mar. Éste imprimió sobre la roca la marca de su tridente, cerca del lugar donde crecía el olivo donado por Atenea.







EL TODO Y LAS PARTES DE LA CIUDAD

- La teoría de la organización de la forma es un instrumento teórico fundamental para establecer las relaciones perceptuales entre arquitectura y ciudad
- Los ámbitos urbanos son todos formales organizados (edificaciones integradas en el espacio urbano) cuya percepción va más allá de la percepción de sus partes.
- Una edificación situada próxima a otras, no es percibida como la misma en estado de aislamiento. La presencia de otros objetos arquitectónicos en el campo visual, transforma la identidad del edificio originalmente aislado.

- Un ámbito urbano compuesto por un conjunto de edificios puede ser modificado por la aparición de nuevas edificaciones o por la transformación suficiente de alguna preexistente.
- La percepción de cada edificio y la del ámbito perceptual del que forman parte no son dissociables.
- Sus relaciones de distancia, masa edificatoria, orientación solar, altura, etc., determinan la perceptibilidad de las características estructurales de la forma del ámbito.

EL TRAZADO

- En virtud de estas ideas podemos apreciar la importancia que tiene tanto para la percepción de la forma como del espacio, ya sea urbano o arquitectónico ó natural, el trazado del recorrido que realizamos.

1º ETAPA:

VIVENCIAR EL RECORRIDO
DELINEAR EL TRAZADO

— EN EL TERRENO DADO:

A - PROPONER UN DISEÑO DEL PASEO COSTERO, PRIORIZANDO VISTAS Y RECORRIDO, Y DEFINIR EMPLAZAMIENTO DEL CLUB NAÚTICO.

- **En la visita al terreno debemos leer sensitivamente**
- **el lugar**



EL SOL



EL SOL

EL AGUA



EL RELIEVE





LA VEGETACIÓN



EL VIENTO



EL VIENTO

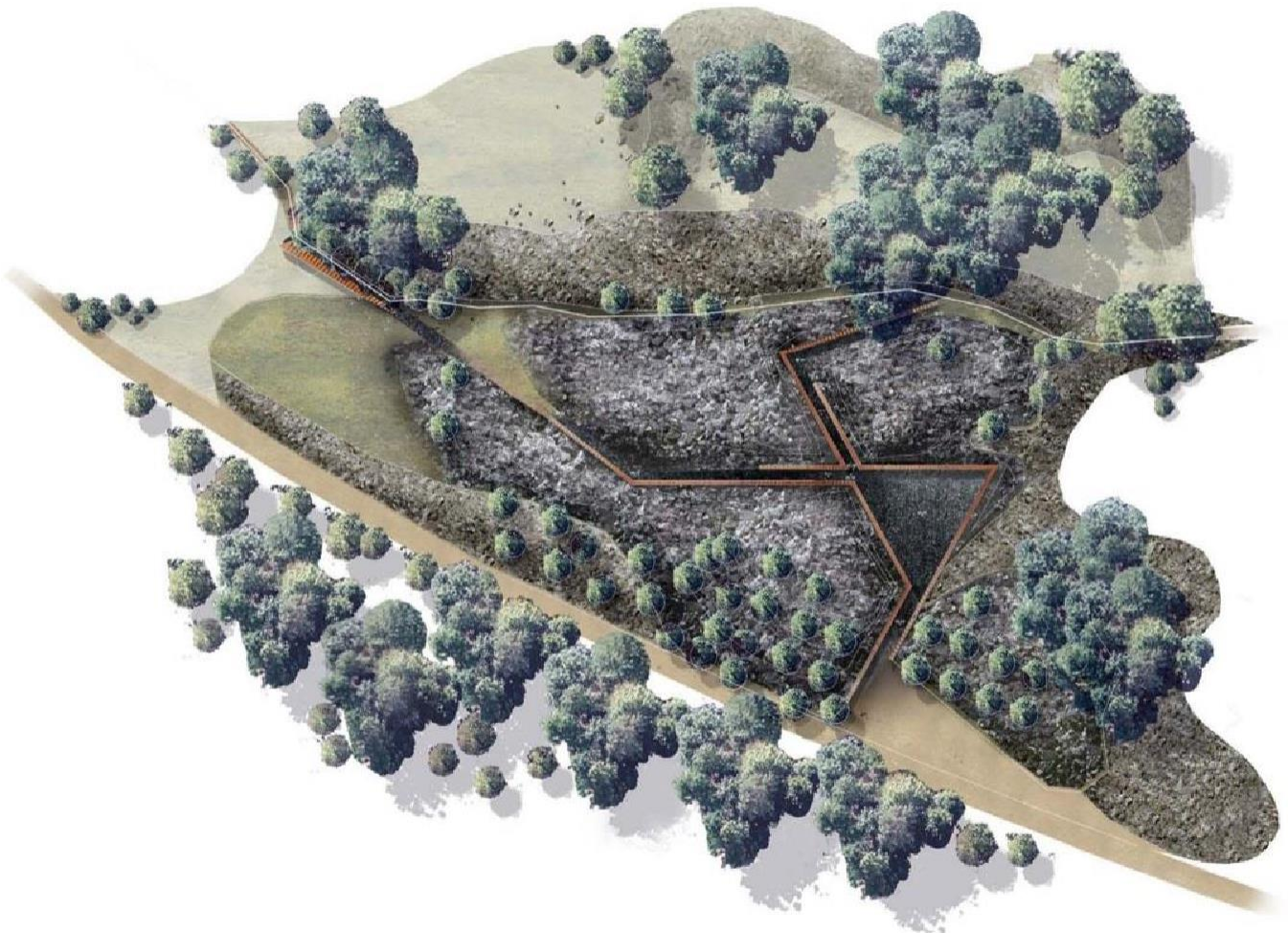
LA GENTE





LA GENTE

PARQUE DE LA PIEDRA TOSCA, GIRONA, ESPAÑA























PISTE DI FONDAZIONE
 PISTE DI FONDAZIONE

- 1 PISTE DI FONDAZIONE (SUD OVEST)
- 2 PISTE DI FONDAZIONE (SUD OVEST)
- 3 PISTE DI FONDAZIONE (SUD OVEST)



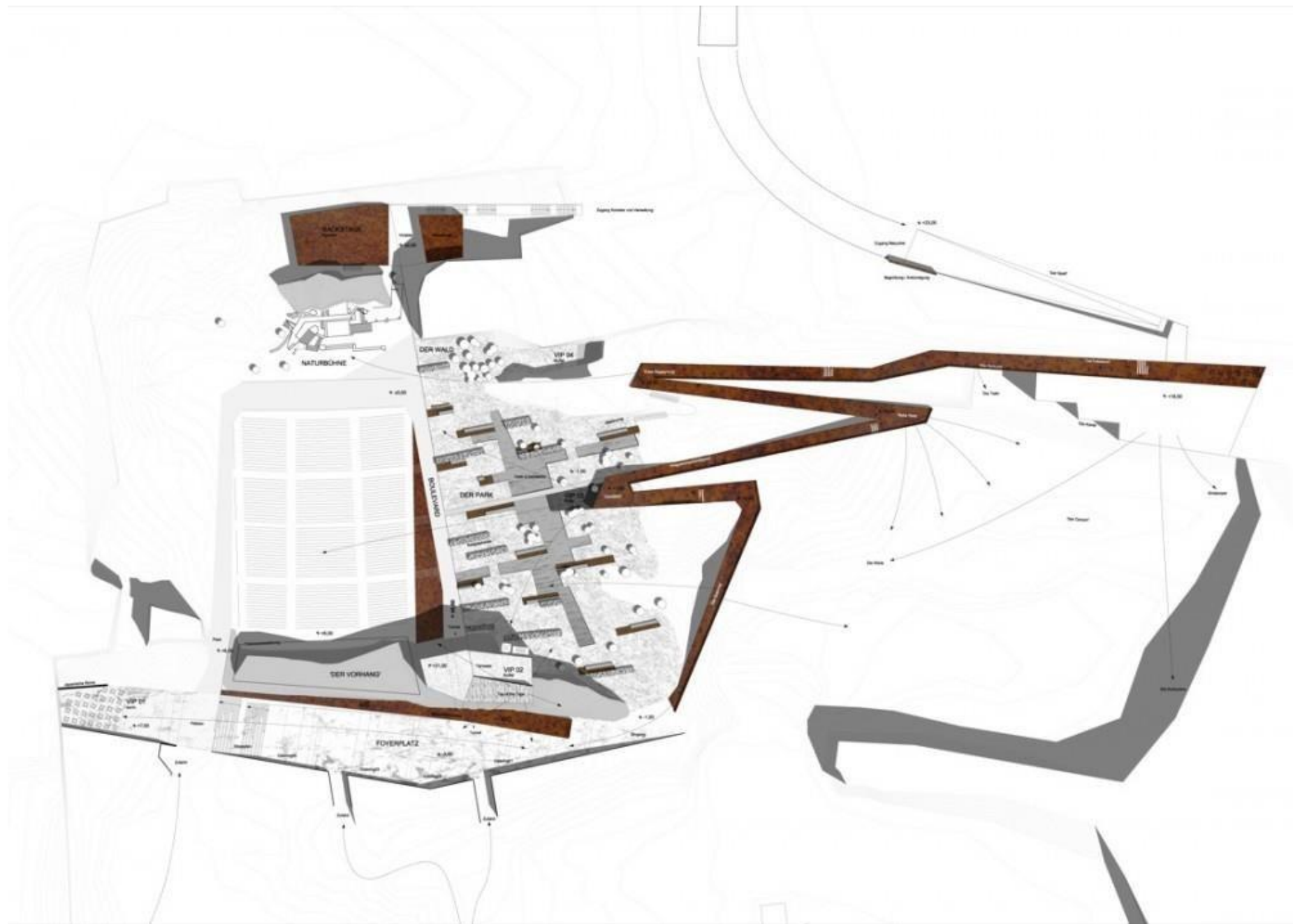


- CAMPOS CULTIVADOS
- MOLLA - CANTONADA
- CAMARAS



PLANTA CULTIVOS 0 50m



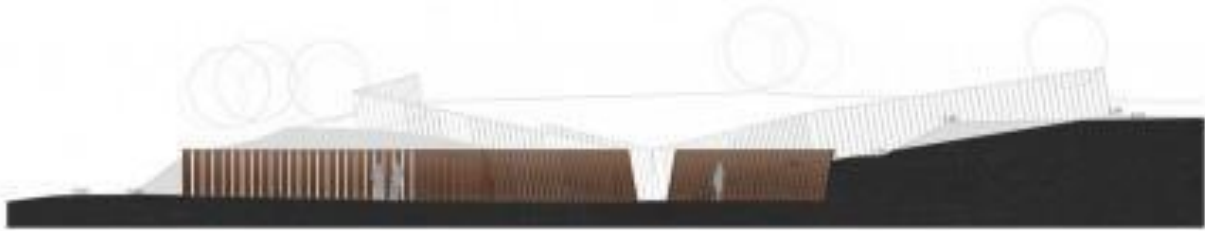












SECTION A



SECTION B



SECTION C



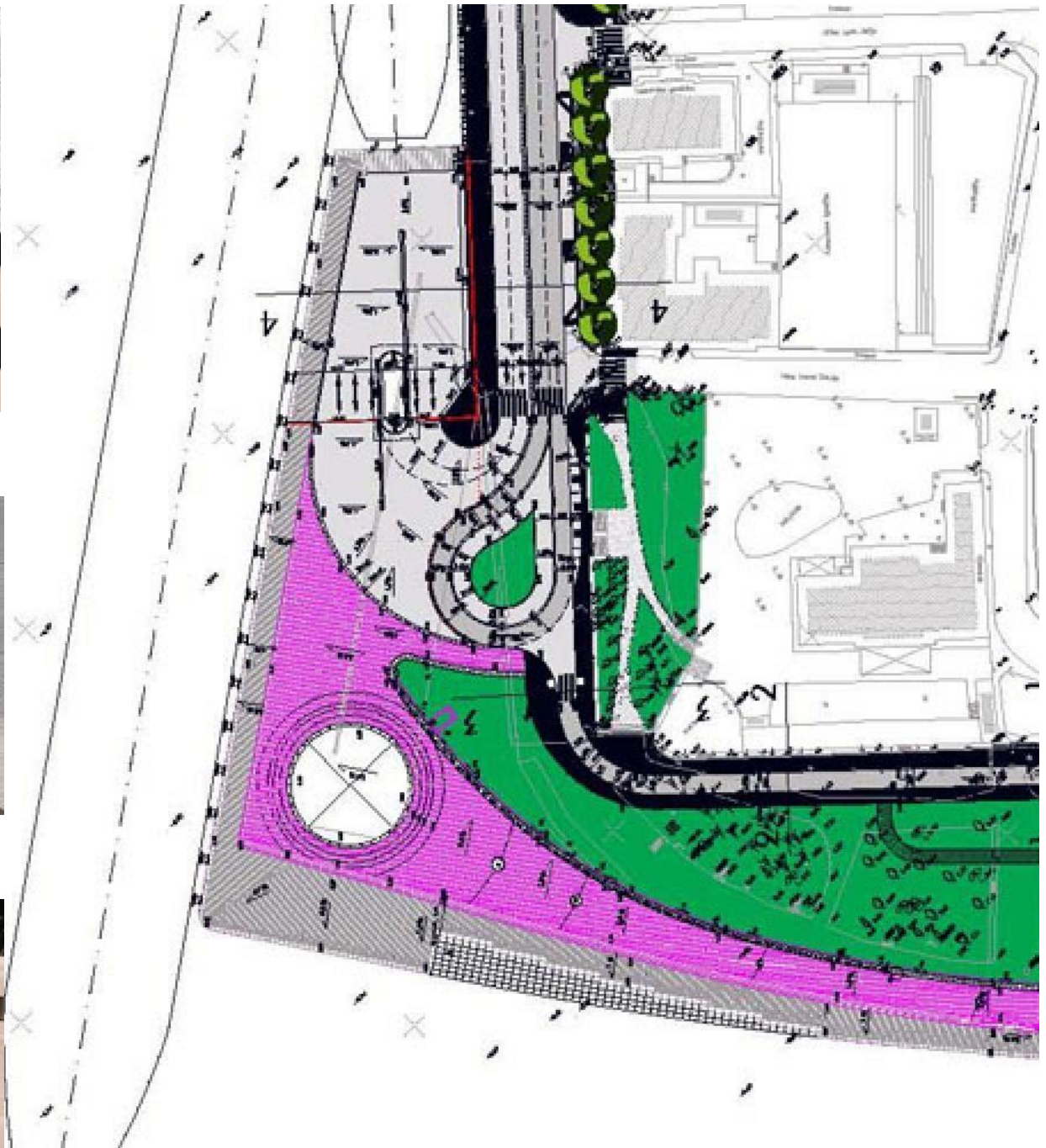
SECTION D

SECTIONED 0 10000 20000





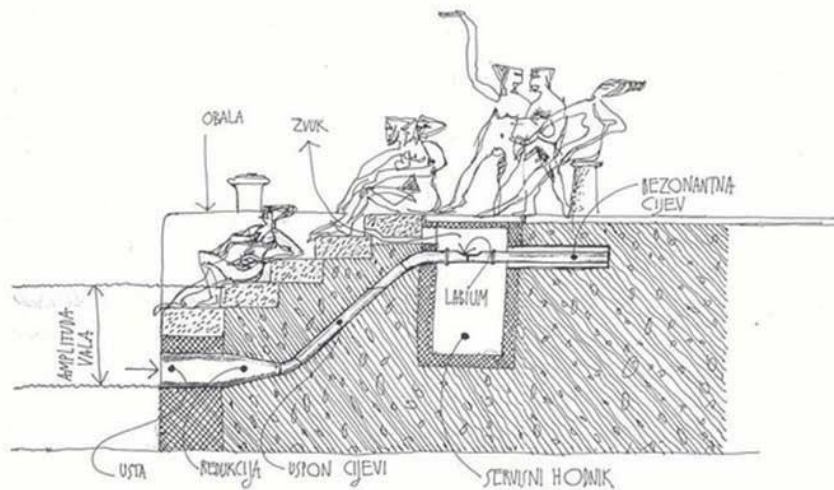
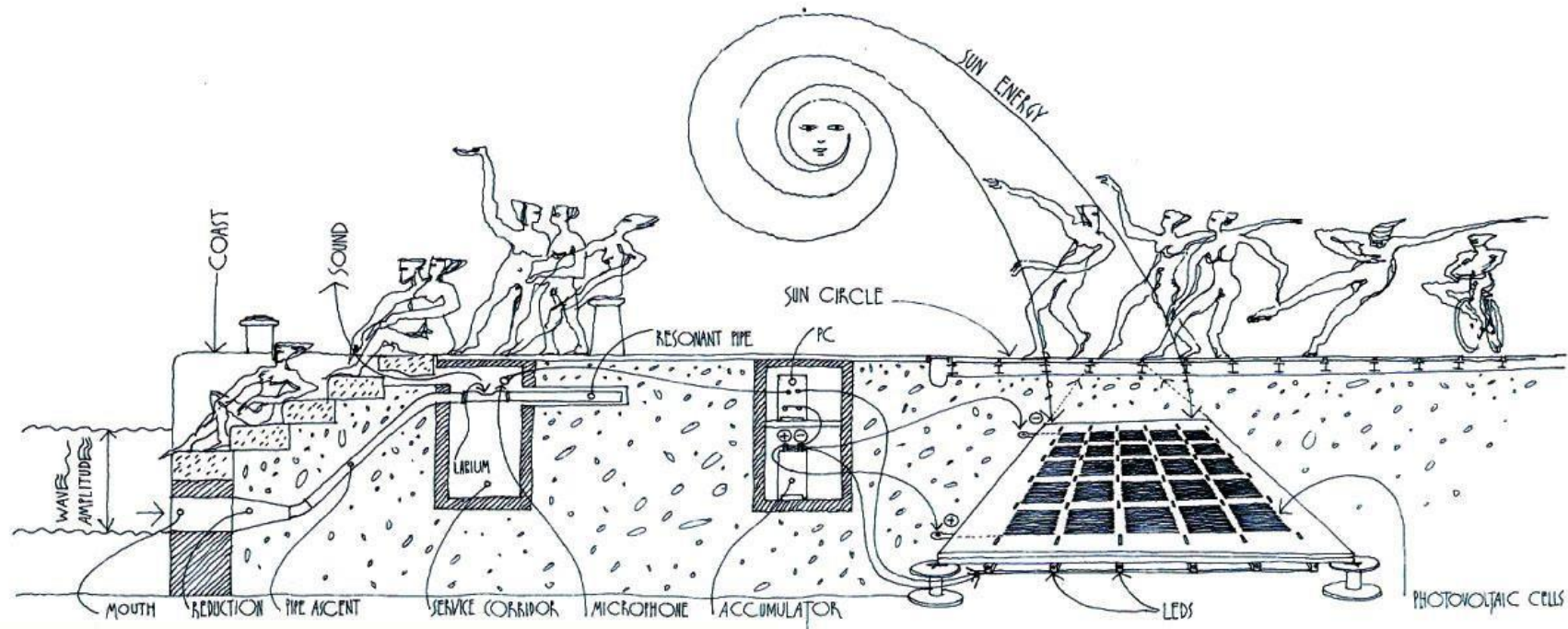


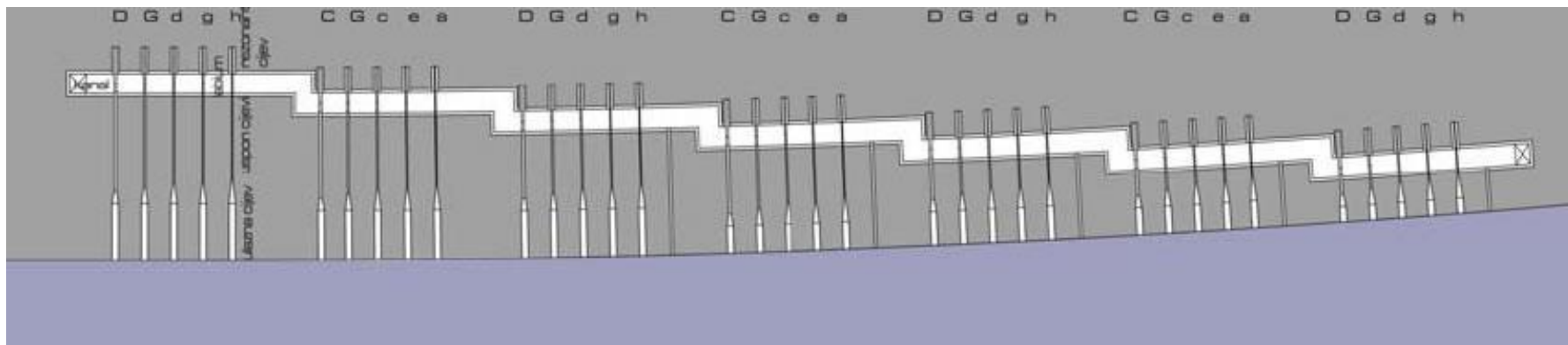
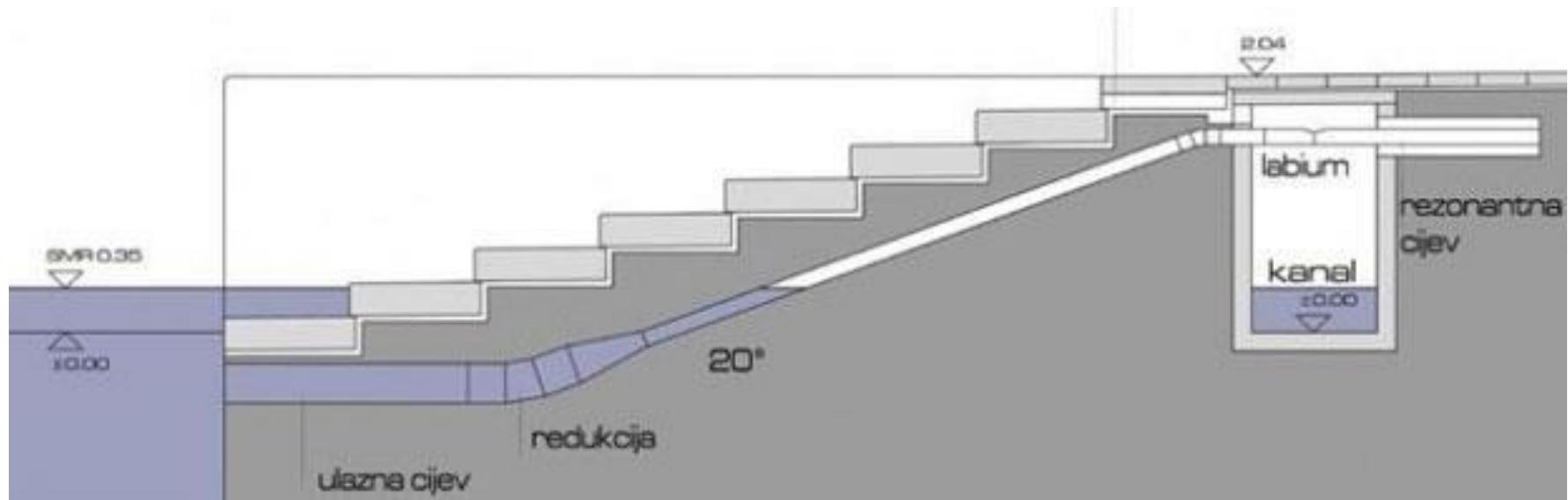


órgano musical construido con tuberías de polietileno, afectado por las olas y el viento, creado por el arquitecto Nikola Basic. El trabajo lleno de simbolismo medieval, la alta tecnología con paneles solares, la creatividad y el compromiso económico, la colocación de la pequeña ciudad de Zadar en el mapa turístico de Croacia











OBJETIVOS PROYECTUALES

RESPUESTA AL PROBLEMA

POÉTICA

RETÓRICA/CONCEPTO

INNOVACIÓN

COMUNICACIÓN

Docentes:

Prof. Titular

Arq. JUAN CARLOS ALÉ

Prof. JTP

Arq. SILVIA SEGOVIA

ARQUITECTURA 1 TALLER DE INTEGRACION PROYECTUAL

Carrera de Arquitectura

2024

Facultad de Ingeniería - UN Cuyo