

D

**DI-SE-ÑO**

EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL

CLASE N° 3

**ARQUITECTURA IV**  
TALLER DE INTEGRACIÓN PORYEKTUAL

**2022**

- **DISEÑAR** Implica planificar para obtener un propósito específico perseguido
- **DISEÑO** se define como el proceso previo de configuración mental, prefiguración, en la búsqueda de una solución en cualquier campo.
- **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 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

## **DISEÑO DEL PAISAJE**

Se enfoca más en la resolución artística del diseño.

El diseño de paisaje y la arquitectura paisajista toman en cuenta ambos, el terreno, el drenaje, el clima y otros asuntos, ya que supervivencia de las plantas dependen de estos.

## **DISEÑO INDUSTRIAL**

Abarca desde tornillos y piezas mecánicas de todo tipo, desde una bicicleta hasta un avión, pasando por los electrodomésticos. a todos los elementos prefabricados de la construcción.

## **DISEÑO GRÁFICO**

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

La Arquitectura es el arte de proyectar y construir edificios.

**PROYECTAR Y DISEÑAR** implican la misma acción, de allí que hablamos de **DISEÑO ARQUITECTÓNICO**

# FASES DEL PROCESO DEL 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

- HASTA AHORA **3° AÑO** DE LA CARRERA, SE LOS HA FORMADO EN VARIAS ÁREAS DEL DISEÑO.

- DISEÑO DE INTERIORES
- DISEÑO DEL PAISAJE
- DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- DISEÑO DE MOBILIARIO O INDUSTRIAL

- El plan de la carrera dispone que en **4° año** el alumno aborde la problemática de la arquitectura social y el diseño urbano

La experiencia que nos da el dictado de esta asignatura desde el 2015 a la fecha, que el estudiante desconoce varios aspectos de la actividad principal que es el diseño, no ha elaborado aún su metodología o proceso de **DISEÑO**, adolece de conocimientos fundamentales para el **DISEÑO ARQUITECTÓNICO**, desde el abordaje conceptual de un diseño, hasta tareas más específicas, como la coherencia entre el concepto y la propuesta, o incluso desconoce el dimensionamiento de los equipamiento que se coloca en un edificio para desarrollar una actividad determinada.

El diagnóstico que hemos hecho en nuestra cátedra, nos dice que el problema es multi-causal.

Por un lado no haber insistido en el desarrollo de una metodología individual de proyectar

Por otro temas no dictados en asignaturas de diseño, que han dejado baches en el proceso formativo.

La intención de ésta cátedra es abordar la arquitectura social, pero debemos contar con alumnos ya formados en la arquitectura doméstica, de escala barrial y urbana.

Situación que no tenemos. Razón por la cual este año hemos cambiado el enfoque de la asignatura y vamos a dedicar el primer trabajo de la cátedra, a tratar de salvar aspectos de la formación de DISEÑADORES.

Esta complementación que pretendemos les dará un panorama más amplio de la actividad futura como DISEÑADORES, agrandando su campo laboral, no limitándolo exclusivamente a lo ARQUITECTÓNICO.

Nuestra disciplina siempre abarcó, el DISEÑO DE INTERIORES, el DISEÑO DE MOBILIARIO, el DISEÑO PAISAJISTICO, DISEÑO BIO-CLIMÁTICO, etc. Y con los conocimientos con los que uds. Llegan a 4º año creemos que adolecen de la formación necesaria.



**EL DISEÑO NOS ABRIRÁ  
MUCHAS PUERTAS!!!!**

**DI-SE-ÑO**





**TENEMOS QUE AMPLIAR  
NUESTRO CAMPO LABORAL**

- Entonces vamos a destinar la clase de hoy a presentarles aspectos que creemos necesarios para orientarlos en la forma de encarar un diseño, y también exploraremos los campos de acción de esas áreas del diseño que creemos poco desarrolladas en uds.

La carrera de arquitectura busca formar un  
**arquitecto integral**



Pero en la realidad, han aparecido otras carreras de diseño, que han particionado el campo profesional de arquitecto.

Han creado profesionales especialistas en cada tema, que recorta, la actividad aboral. Y parece que somos espías que intentan obtener información de áreas que siempre pertenecieron a nuestro trabajo.



## Especialización:

**“Saber cada vez más de cada vez menos para saber casi todo de casi nada.....”**

Uds. dirán:

¡“bueno, pero nosotros hemos tenido esas materias”!

Creo que por un lado ha faltado coordinación de contenidos, por otro lado la carga horaria puede ser insuficiente, también debe evaluarse cuales son los contenidos procedimentales que no deben faltar en la formación. Y en ese sentido nosotros en los talleres de arquitectura evaluamos todos los años cual es el nivel que uds tienen en éstas áreas del diseño.

- El día de mañana la salida laboral es bastante compleja, el profesional debe estar formado para moverse en el amplio campo de nuestra actividad, desde el diseño de interiores, de vidrieras, del paisaje, de equipamiento, todo este espectro debemos dominarlo. Para ello tener una metodología de diseño es:

## **FUNDAMENTAL**



Los estudiantes de arquitectura adquieren una amplia gama de habilidades que van más allá de aprender a diseñar edificios. Esto incluye la resolución creativa de problemas, la gestión de proyectos, la gran atención a los detalles, la coordinación del equipo y la respuesta precisa a las necesidades del cliente. **Un título a menudo proporciona las herramientas necesarias para diseñar a cualquier escala – desde diseño urbano hasta diseño de productos – y para explorar otros campos creativos como el arte, la fotografía, el periodismo o el diseño industrial.** De las muchas posibilidades que se abren, es especialmente habitual que muchos den el salto al diseño de mobiliario, en especial al diseño de mobiliario, en lugar de seguir el camino tradicional.

Cómo vimos arquitectos famosos como Frank Gehry, Mies van der Rohe, Le Corbusier y Eero Saarinen, todos diseñaron sillas icónicas. Mirando hacia el siglo XXI, el patrón sigue siendo fuerte; mientras que algunos arquitectos contemporáneos también diseñan edificios en paralelo, muchos se dedican exclusivamente a diseñar muebles y sillas – algunos cambiaron de rumbo después de graduarse, otros dieron el salto después de años de trabajar en la arquitectura convencional.

ESTOS ARQUITECTOS JOVENES TRABAJAN EN EL DISEÑO DE EDIFICIOS, PERO TAMBIEN REALIZAN DISEÑOS DE MOBILIARIO.

Algunos ejemplos :

**Paula Navone: Butaca Nepal Little (2011) por [Baxter](#)**



Patricia Urquiola: Butaca Nuez BIO (2020)  
de [Andreu World](#) y Butaca Dudet (2021) por [Cassina](#)



Ludovica & Roberto Palomba: [Silla](#) Lama (2006)  
por [Zanotta](#)



Ma Yansong: [Silla](#) Gu (2018) por [Sawaya & Moroni](#)



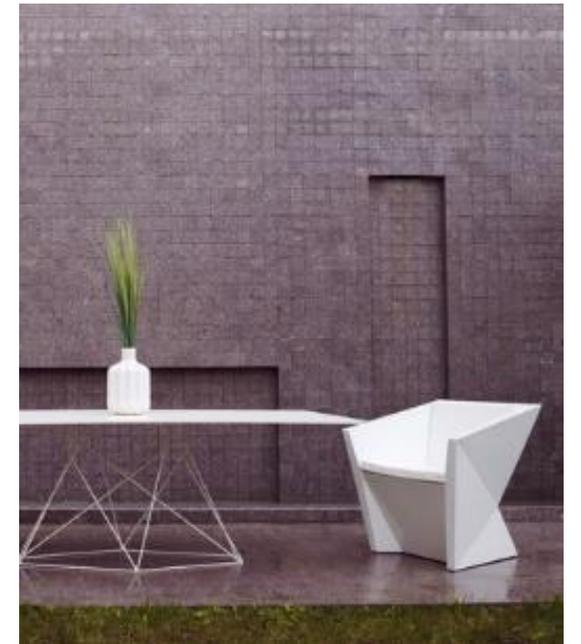
Claudio Dondoli & Marco Pocci: [Silla](#) Koki (2015)  
por [Desalto](#)



William Sawaya: [Silla](#) Maxima (2002)  
por [Sawaya & Moroni](#)



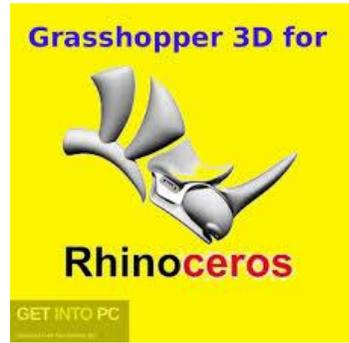
Ramón Esteve: Butaca Faz (2011) por  
[Vondom](#)



Muchos de Uds. están acostumbrados a trabajar los proyectos en los talleres de diseño en forma grupal.

Esto lleva a que cada integrante del equipo le aporte a su trabajo los conocimientos informáticos que tienen.

Lo que lleva a que algunos compañeros adolezcan del manejo de programas informáticos necesarios para elaborar los proyectos.



# LAS HERRAMIENTAS FUNDAMENTALES PARA EL DISEÑO



Para comenzar, empecemos con el DISEÑO DE INTERIORES, sabemos de las actividades que uds. desarrollar en el cursado de esa asignatura en **2º AÑO**.

## TRABAJO PRÁCTICO INTEGRADOR N° 1

# DI-SE-ÑO

## EL DISEÑO COMO HERRAMIENTA FUNDAMENTAL

---

### 1 -DISEÑO DE INTERIORES

- LA HISTORIA DEL EQUIPAMIENTO Y DEL DISEÑO INTERIOR
- COMO ENCARAR UN PROPUESTA DE DISEÑO INTERIOR
- CRITERIOS Y ESTILOS QUE SE MANEJAN EN EL CAMPO DE LAS AMBIENTACIONES.
- CRITERIOS PARA DISTRIBUCIÓN DEL EQUIPAMIENTOS EN DISTINTOS AMBIENTES
- MATERIALES, REVESTIMIENTOS, PINTURAS, CORTINAS, TAPIZADOS, ETC.

## **2- DISEÑO DEL PAISAJE**

- CRITERIOS COMPOSITIVOS
- ESPECIES DE BAJO CONSUMO HÍDRICO
- PASIAJISMO
- EQUIPAMIENTO DE EXTERIORES

## **3- DISEÑO ARQUITECTÓNICO**

- COMO ENCARAR UN PROPUESTA DE DISEÑO ARQUITECTÓNICO
- STILODIMENSIONES DEL EQUIPAMIENTO.
- LOS ESPACIOS CIRCULATORIOS
- LA IMPORTANCIA DEL CLIMA EN EL DISEÑO (DISEÑO BIOCLIMÁTICO)

# 1 - DISEÑO DE INTERIORES

DISEÑO  
DE MOBILIARIO

- La falta de conocimiento de equipamiento, y de la evolución del mismo a través del tiempo se aprecia en los trabajos que nos presentan en 4º año. La mayoría de los proyectos utilizan algunos muebles creados por los maestros de la arquitectura, como Mies o Le Corbusier, pero se aprecia que no saben equipar, no conocen de mobiliario, como tampoco aplican conceptos basados en ideas claras de uso y de abordaje de los distintos espacios.
- Nuestra cátedra les ha preparado una **HISTORIOGRAFÍA DEL DISEÑO DE MOBILIARIO**, para que tengan una herramienta sumamente útil, ya que conociendo el mueble que desean utilizar, pueden ingresar a las páginas de las fábricas o empresas comercializadoras, las que mayoritariamente tienen los productos en 3d, para distintos programas para incorporarlos en sus proyectos.

Por ejemplo nos encontramos con uso de muebles emblemáticos de los años 40 y 50, colocados de una forma tradicional, cuando ya en esa época existían diseñadores que ambientaban por ejemplo un estar, generando un remanso, una zona tranquila para el uso requerido.

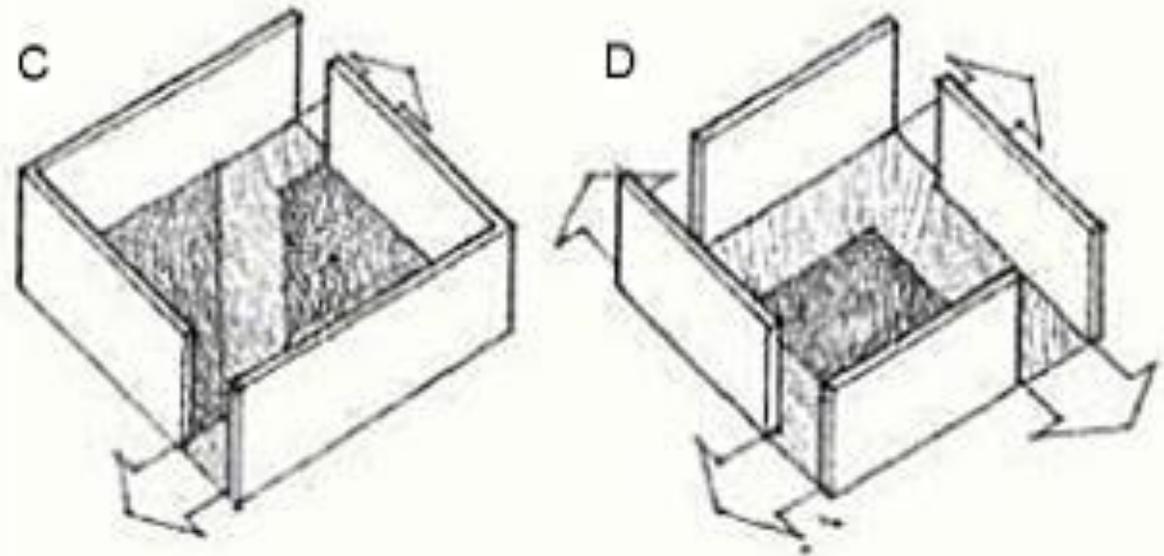
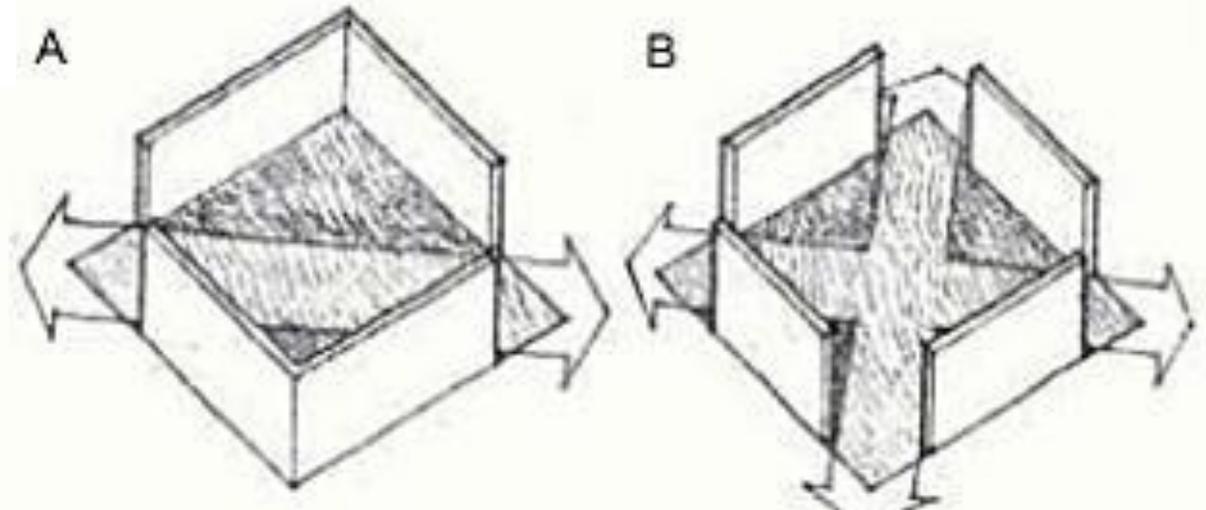
- **ISAMU NOGUCHI,** MUY CONOCIDO POR EL DISEÑO DE UNA MESA DE ESTAR,



- AMBIENTABA EN **1950** ESTE ESTAR DE ESTA FORMA!!!!

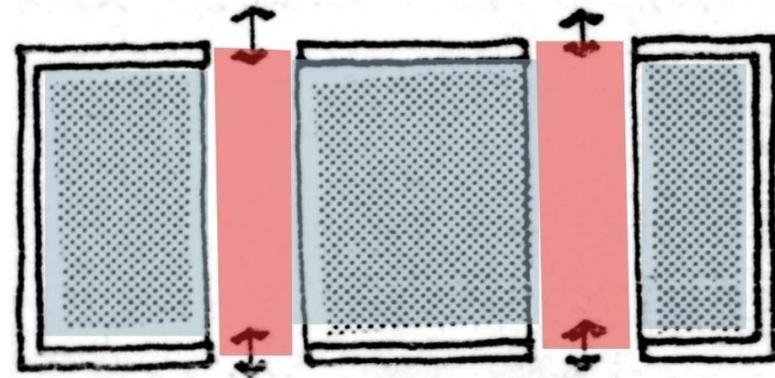
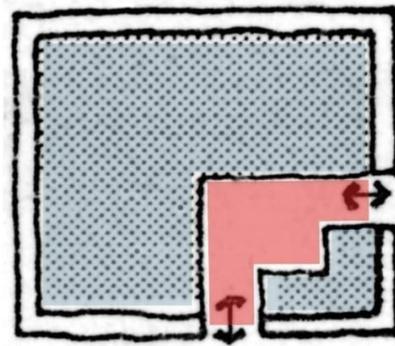
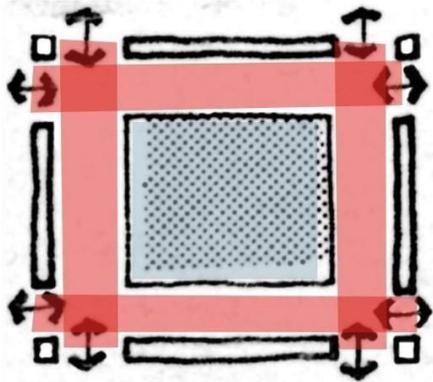
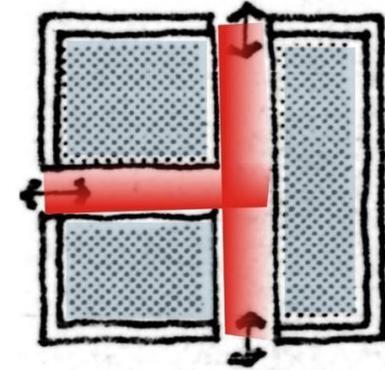
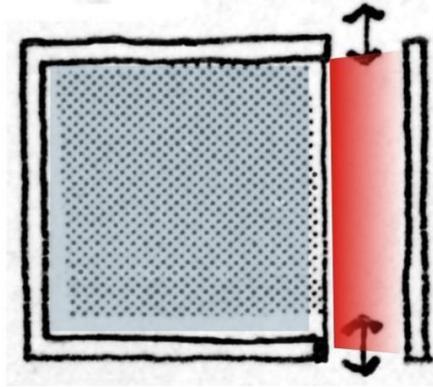
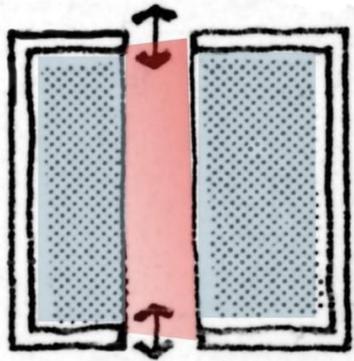


- Para definir el equipamiento es fundamental estudiar las circulaciones virtuales que se desarrollan en cada espacio.
- Si el mismo tiene circulaciones cruzadas, en diagonal o varias puertas que generan pocas áreas útiles, deberemos de replantear la posición de esas puertas para poder hacer que el espacio nos rinda para desarrollar las actividades previstas.



# CIRCULACIONES HORIZONTALES

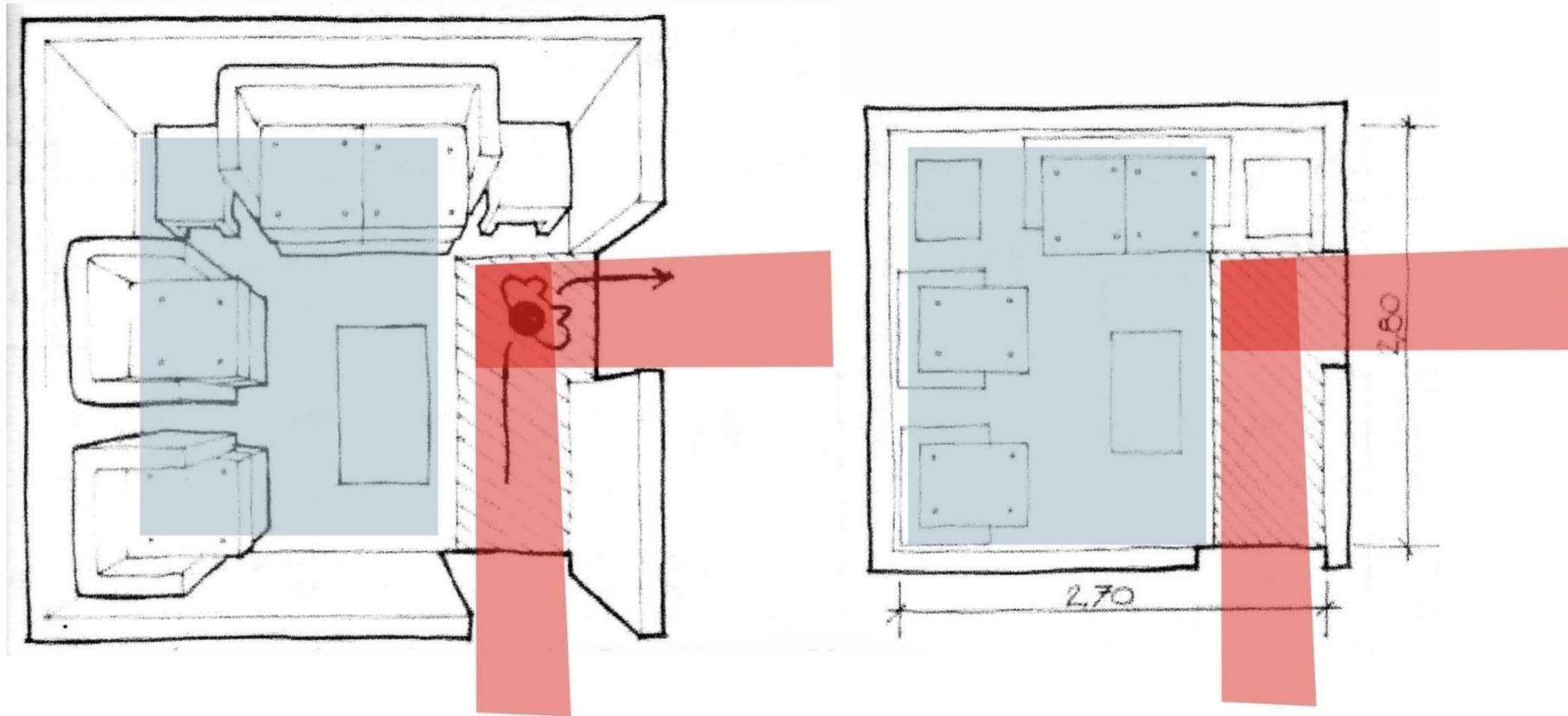
## Circulaciones virtuales: ejemplos



**Circulaciones virtuales:** *aprovechar el espacio.*

# CIRCULACIONES HORIZONTALES

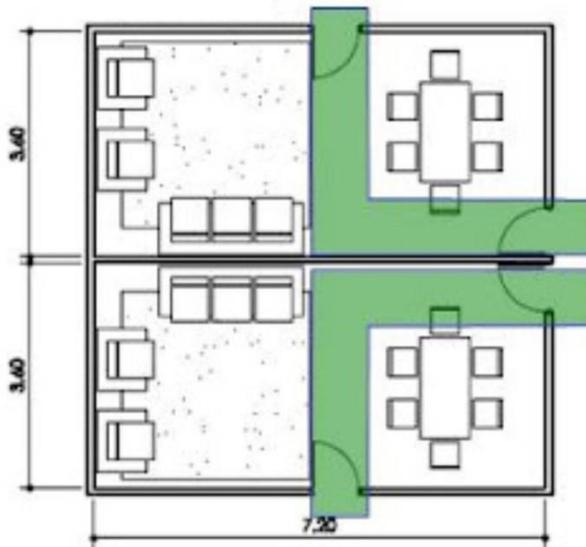
## Circulaciones virtuales: ejemplos



# CIRCULACIONES HORIZONTALES

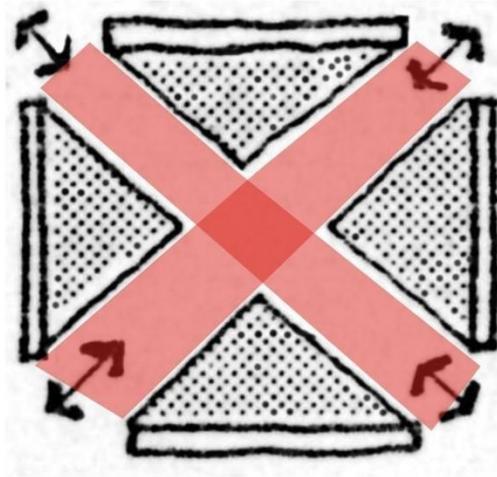
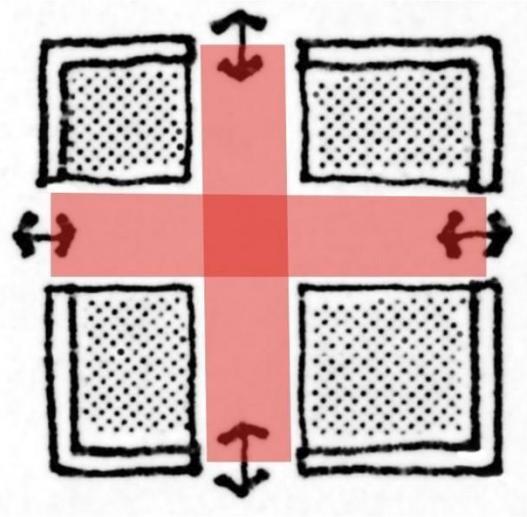


Circulaciones virtuales:  
ejemplos

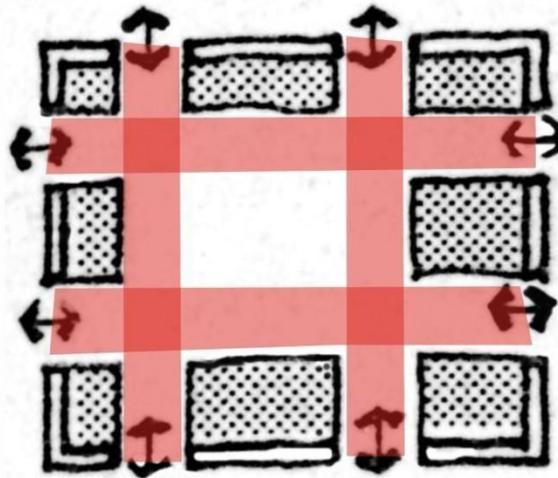
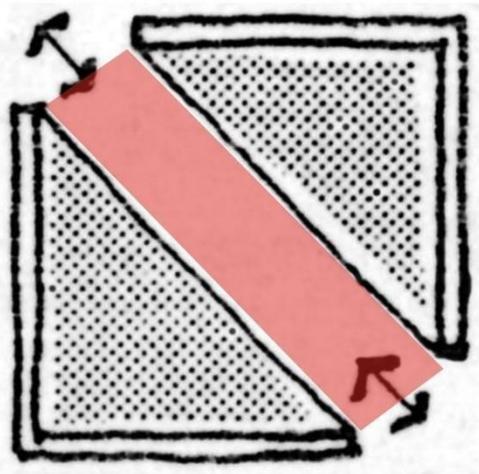


**Circulaciones virtuales:** *ejemplos de cómo aprovechar el espacio.*

## CIRCULACIONES HORIZONTALES

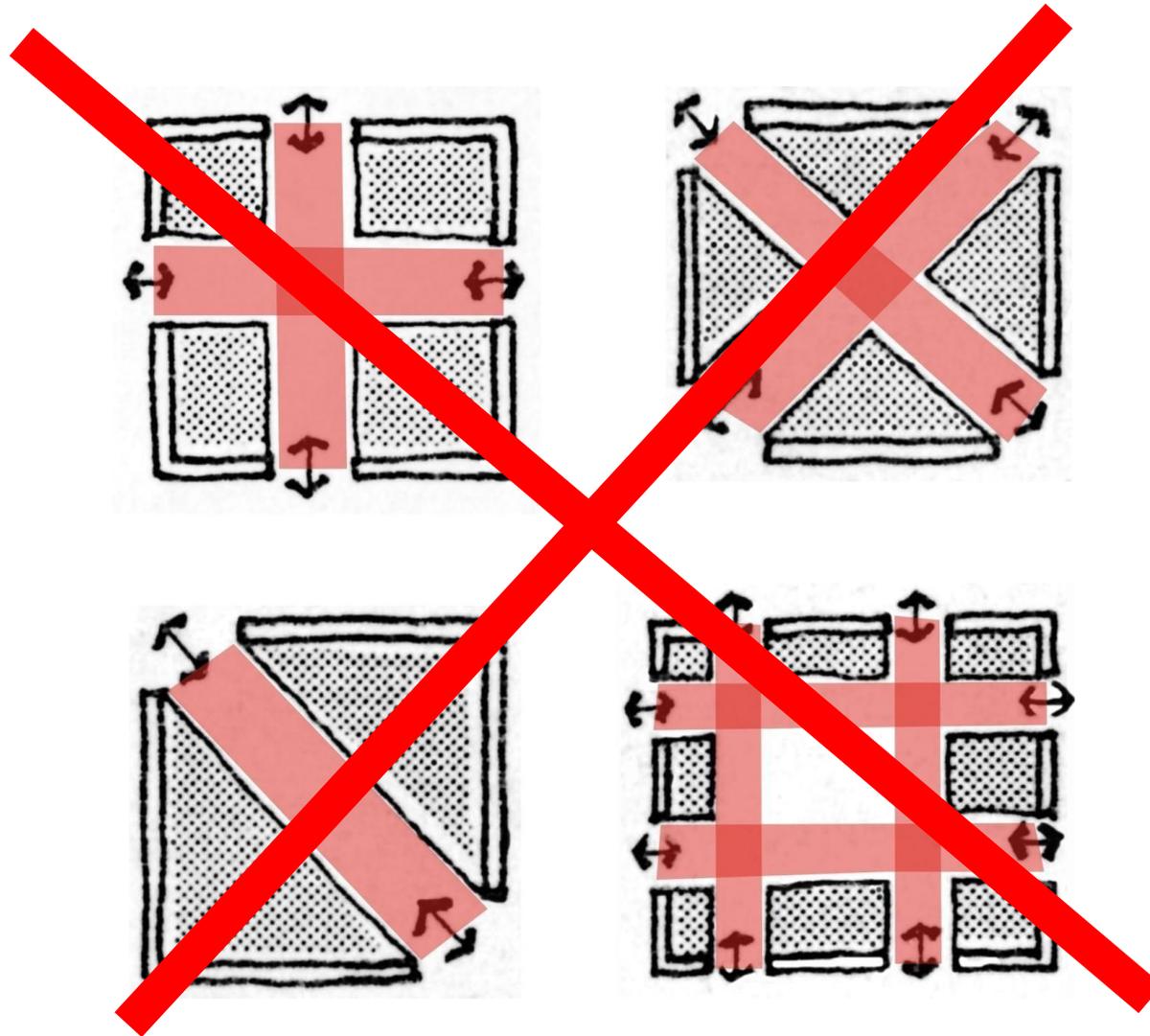


**Circulaciones  
virtuales:  
ejemplos**



**Circulaciones virtuales:** *Lo que **no** debería hacerse.*

## CIRCULACIONES HORIZONTALES



**CIRCULACIONES.  
VIRTUALES:  
EJEMPLOS**

**Circulaciones virtuales:** LO QUE **NO** DEBERÍA HACERSE.

Dentro de la actividad proyectual, si bien es cierto se sabe que este acto sucede, de una manera intuitiva , muy pocos lo pueden explicar y lo que es mas preocupante no logran fundamentar en su proyecto , como se produce este proceso creativo y cuales son las fuentes que lo originan.

**“La primera condición del diseño, es saber que hemos de hacer. Saber que hemos de hacer es haber tenido una IDEA; y para expresar esta IDEA debemos tener unos principios y una forma; esto es una gramática y un lenguaje”**

Eugene Viollet Le Duc. Sglo XIX

**Cualquier propuesta de diseño debemos encararla teniendo clara una IDEA o bien un CONCEPTO.**

**UN CONCEPTO ES:**

**LA REPRESENTACION SIMBÓLICA DE UNA IDEA ABSTRACTA Y GENERAL**

**• UNA IDEA INICIAL**

- Un Embrión que se desarrollara y explicara en detalle
- Una Idea acerca de la forma, una **imagen mental** (Prefiguración formal), surgida de una situación existente en el lugar del proyecto .(Referente Interno-externo)
- **Una estrategia** para pasar de las necesidades (Programa) del proyecto a la solución expresada en el Edificio.

**“En Arquitecturas la Idea parece formarse por la destilación de los resultados de penetrantes interpretaciones del Lugar, del destino, de la Historia, de la técnica, del significado de lo que ha de Proyectarse.**

**Interpretaciones sensibles, por momento Metafóricas, Alegóricas,  
Por Momento casi Científicas.**

**De tal modo que la Idea queda formada (y cargada) con materiales propios de la Arquitectura, del Lugar y de su Circunstancia”**



**Arq. Marina Waisman**

# CONCEPTO DE DISEÑO

**La creatividad** no siempre esta ligada a un proceso, sino que mas bien es **una idea muy ligada a la Imaginación**, un principio generador de una idea, es ahí donde empieza todo con el concepto de diseño personal para resolver un proyecto.



**Arq. Alfredo  
Plazola Cisneros**

**“...Practica un diseño seguro: Usa un concepto”**

Petrula Vrontikis



**Diseñadora gráfica,  
Escritora y Profesora en  
Art Center College  
of Design, California.**

# RESTAURANT **MESTIZO**

SANTIAGO DE CHILE

SMILJAN RADIC



## **MESTIZO**

Dicho de una persona : Nacida de padre y madre de raza diferente , en especial de blanco e india , o de indio y blanca

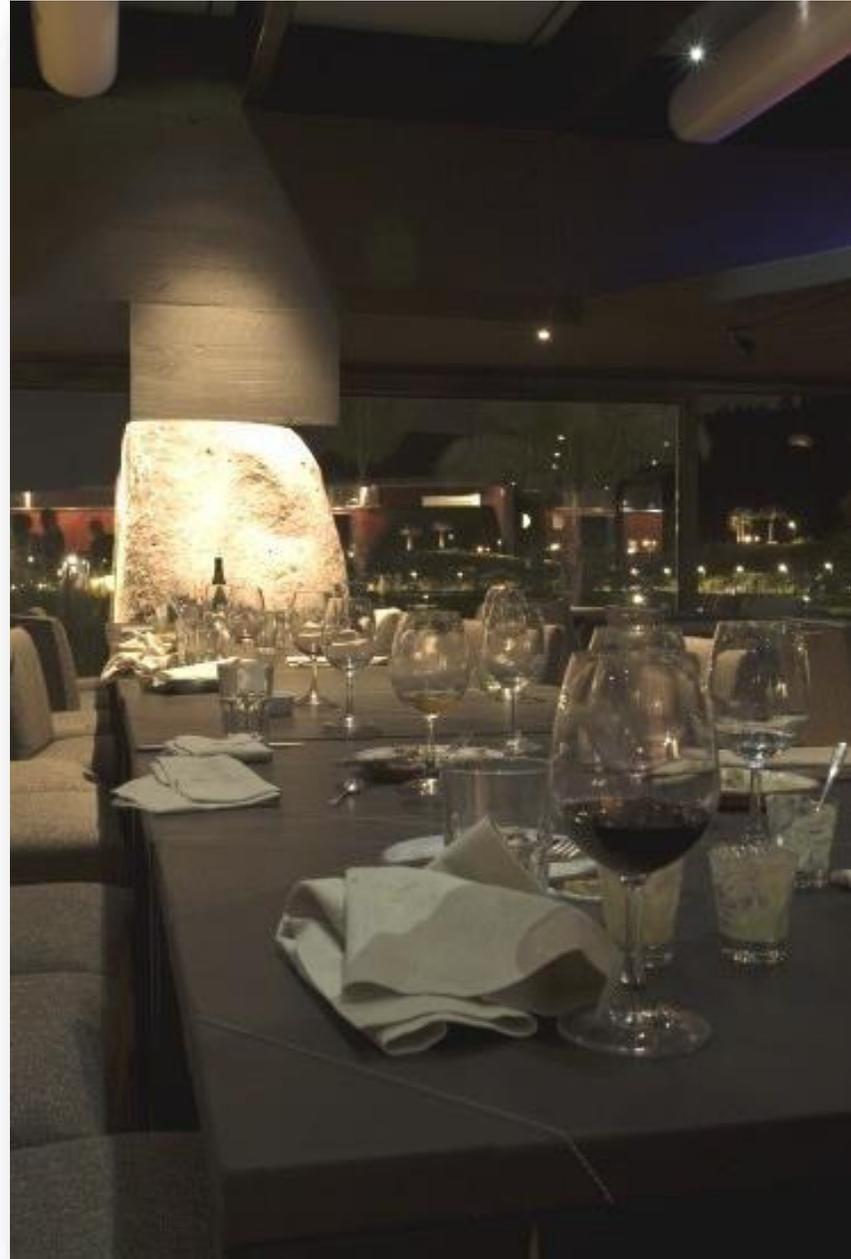
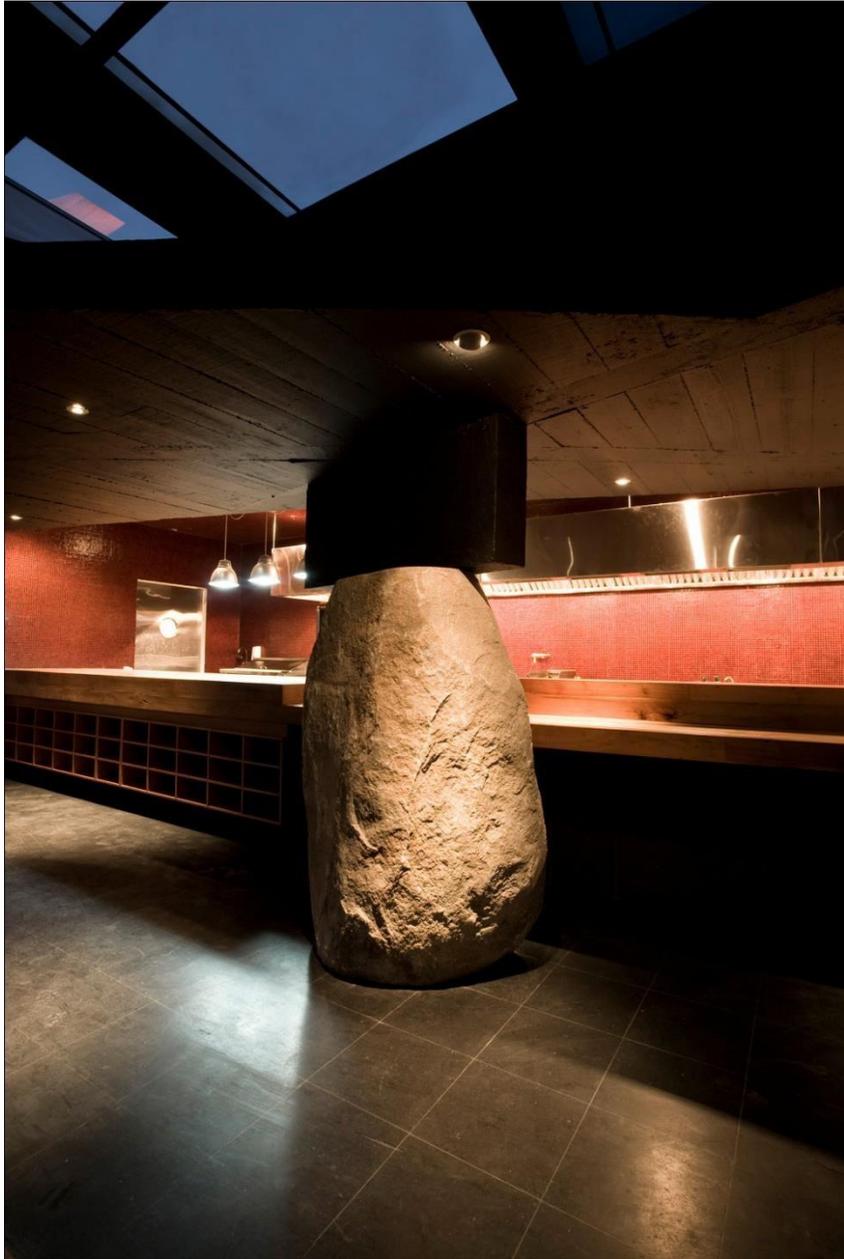
















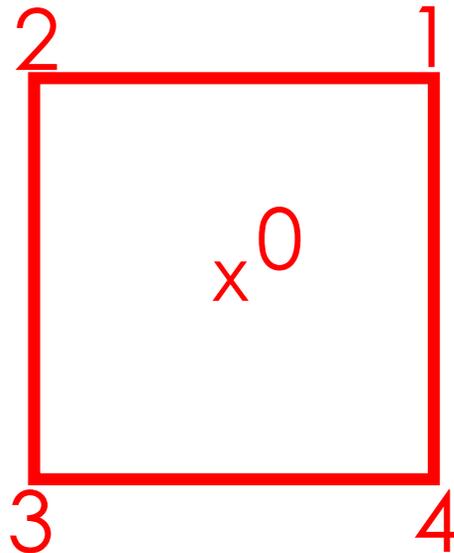


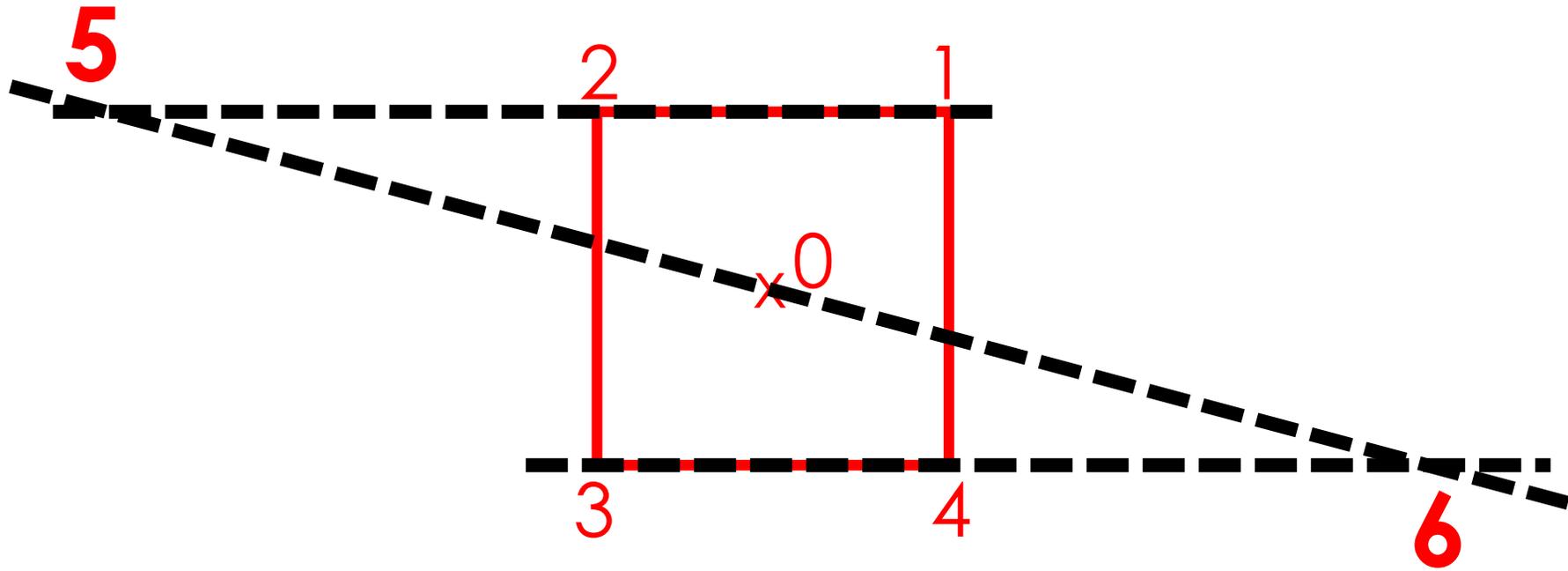




Cómo elaborar un concepto en Arquitectura: investigando el tema, viendo como han tratado el tema que desarrollamos, en la historia, en las artes, el significado que tiene para la gente, cual va a ser el perfil que nuestro mandante quiere imprimir al emprendimiento, etc. Buscar, indagar, bucear en el tema.

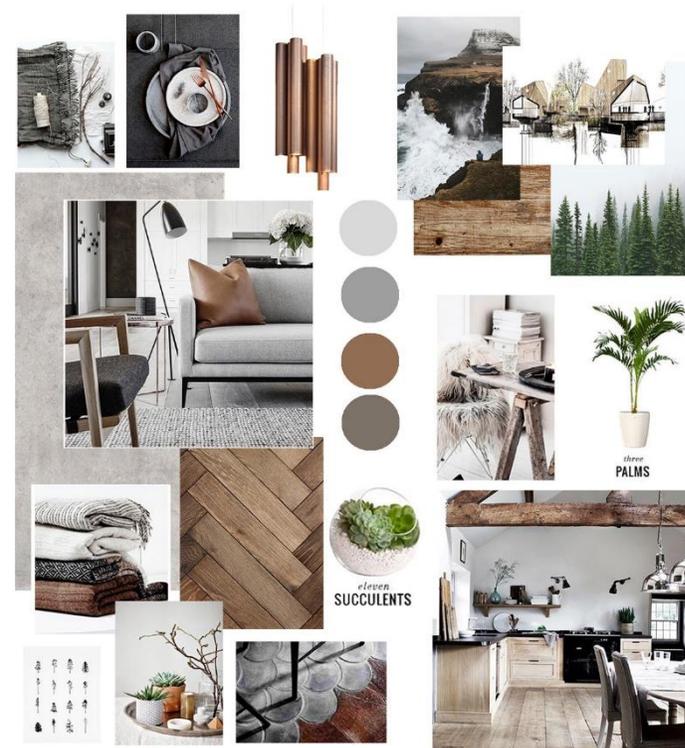
Veamos un ejemplo si yo les dijera que tienen que unir el punto central y los vértices con 3 líneas, sin levantar el lápiz del papel.....





Los puntos **5** y **6** , no estaban en el enunciado del problema, para poder resolver el tema tuve que buscar puntos fuera del planteo inicial.  
Que quiero decirles con esto que muchas veces mi propuesta toma valor conceptual y elaboro la **IDEA**, hurgando fuera del enunciado.

Existe una **METODOLOGÍA** en el **DISEÑO DE INTERIORES**, para llevar el concepto al diseño concreto.  
Una herramienta muy importante es realizar un **MOOD BOARD**, o **TABLERO DE INSPIRACIÓN**.



En el DISEÑO DE INTERIORES, existen varias formas de ambientar, **se maneja mucho por la moda**, por las tendencias imperantes. Podríamos hoy minimizar las tendencias en **10 tipos de ambientación de interiores** más difundidos.

En esta lista encontrarás que cada estilo prefiere ciertos materiales que en ocasiones pueden parecer difíciles de replicar, pero no te preocupes, más allá del origen o naturaleza de los materiales, te recomendamos enfocarte en los colores para casa, sus contrastes, armonía, así como la atmósfera que intenta reproducir cada estilo

Para realizar un **proyecto de Diseño de Interiores** se realizan bocetos, planos escalados y perspectivas para poder definir las cuestiones más técnicas, que serán completados con detalles más puramente estéticos como el color, acabados, iluminación, materiales, tejidos, elementos decorativos...

Todo proyecto de interiorismo, por pequeño que sea, tiene unas fases que el cliente debe conocer para saber exactamente a lo que se enfrenta.

Otro tema que uds. deben manejar es todo lo referido a la gran variedad de revestimientos y pisos, tanto de exterior e interior, , cielorrasos, terminaciones, cortinados, tapizados. Temas que no han sido abordados en ninguna asignatura, y hacen al bagaje que debe tener un arquitecto.

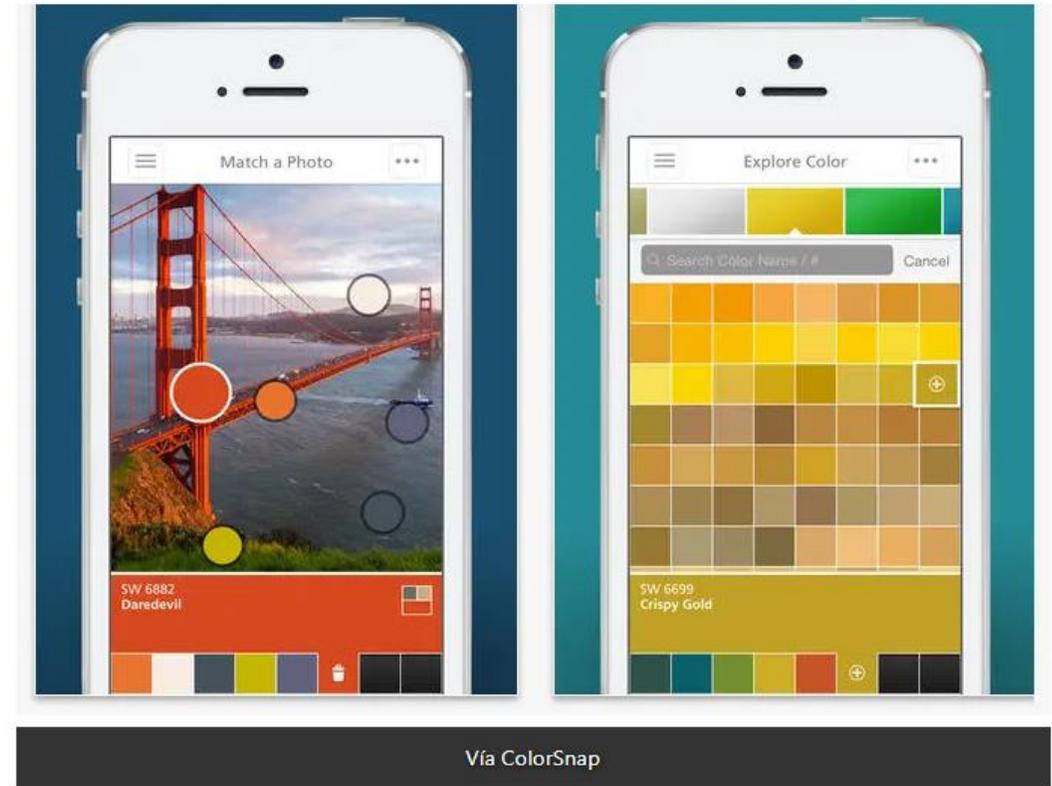
Para poder armar una buena **MOOD BOARD**, necesitamos conocer todos éstos temas para seleccionar con mucha destreza aquellas terminaciones más acordes a la expresión conceptual que queremos conseguir.

## LA SELECCIÓN DE LA PALETA DE COLORES

La tecnología nos está proporcionando herramientas para mejorar nuestras soluciones técnicas en el color que podamos a utilizar.

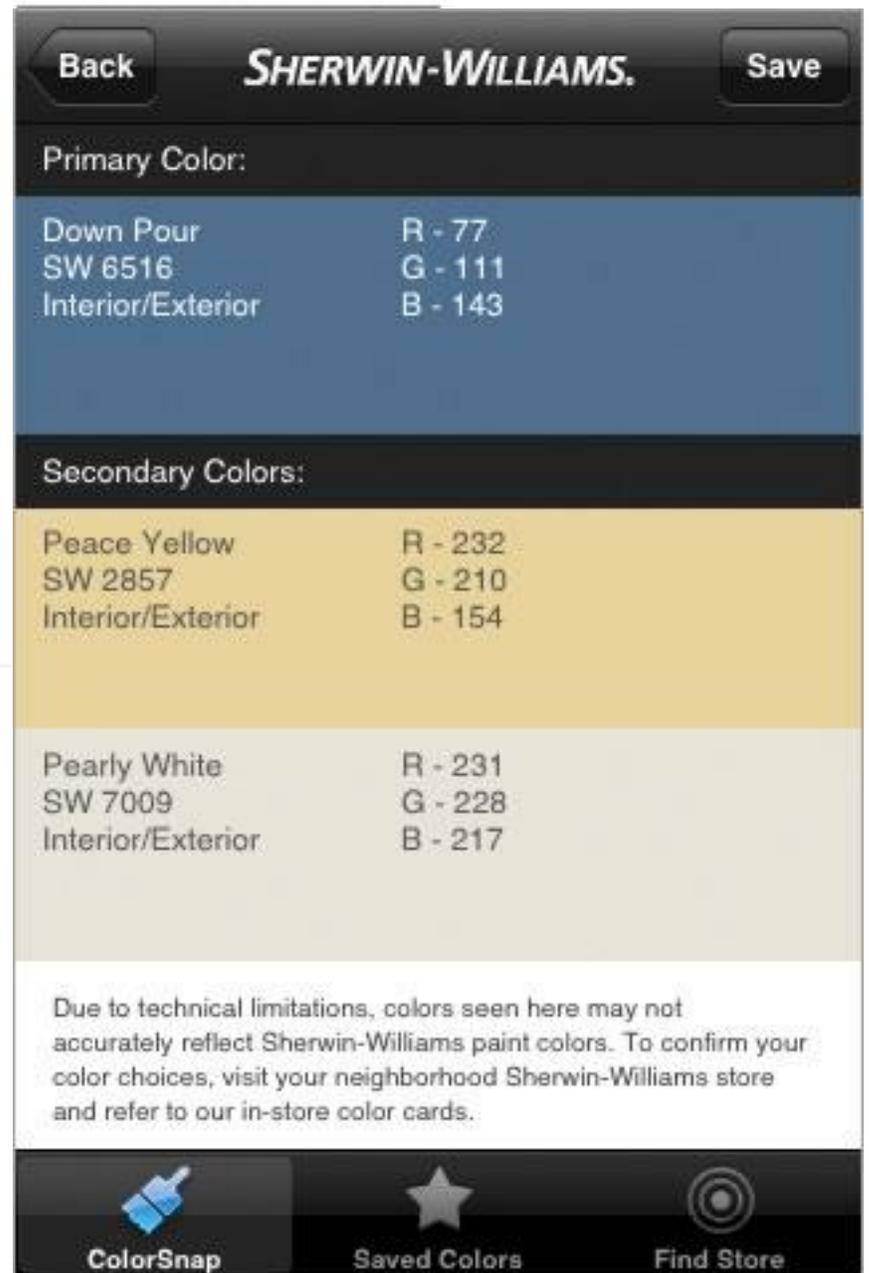
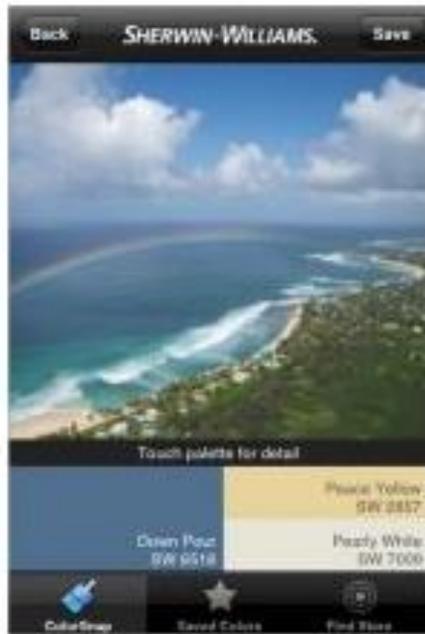
Recomendamos una aplicación **APP de Itunes Apple denominada Colorsnap.**

Fotografía un espacio y obtén los colores que aparecen en la imagen, así de simple! Podrás encontrar los colores que más te gusten si has visto un espacio que realmente de gusta.

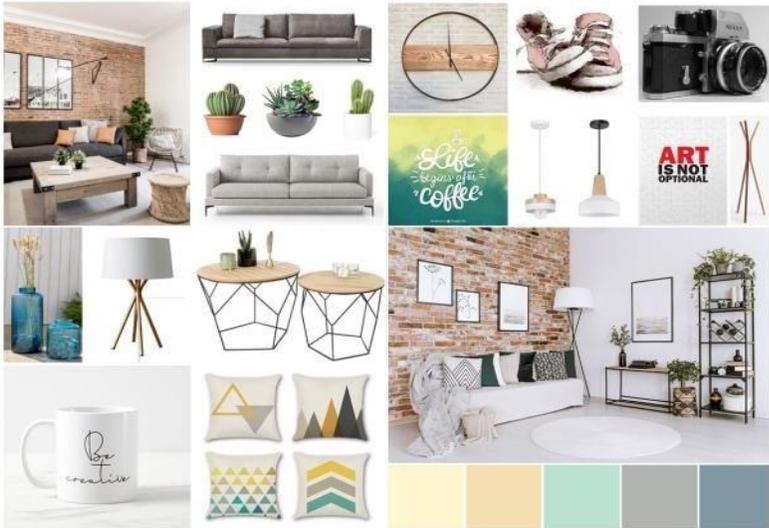


**ColorSnap** es una aplicación gratuita de la firma Sherwin Williams que ayuda a los usuarios a coordinar los colores de la decoración del hogar. Entre las principales características de la aplicación encontramos la posibilidad de comparar colores con muestras y encontrar el exacto tono buscado, buscar una paleta que complete y complemente el color elegido, localizar la tienda Sherwin Williams más cercana y armar una galería de colores favoritos que se almacena en el dispositivo.

La aplicación permite usar una fotografía tomada con la cámara o que tengamos en la biblioteca de fotos de nuestro iPod para seleccionar el color que luego deseamos y **ColorSnap** nos muestra la pintura que más se asemeja



LA OTRA FORMA ES UTILIZAR LIBROS DE PALETAS DE COLORES, PARA SELECCIONAR LA PALETA. EN MUCHOS DE ELLOS CADA COLOR SE HA DETERMINADO CON 3 INDICADORES, **CIAM-AMARILLO Y MAGENTA**, PARA REGULAR EN EL PROGRAMA QUE ESTAMOS UTILIZANDO Y OBTENER EL COLOR EXACTO QUE ELEGIMOS



Color Lisa ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ ⓘ

A SUNDAY ON LA GRANDE JATTE BY GEORGES SEURAT

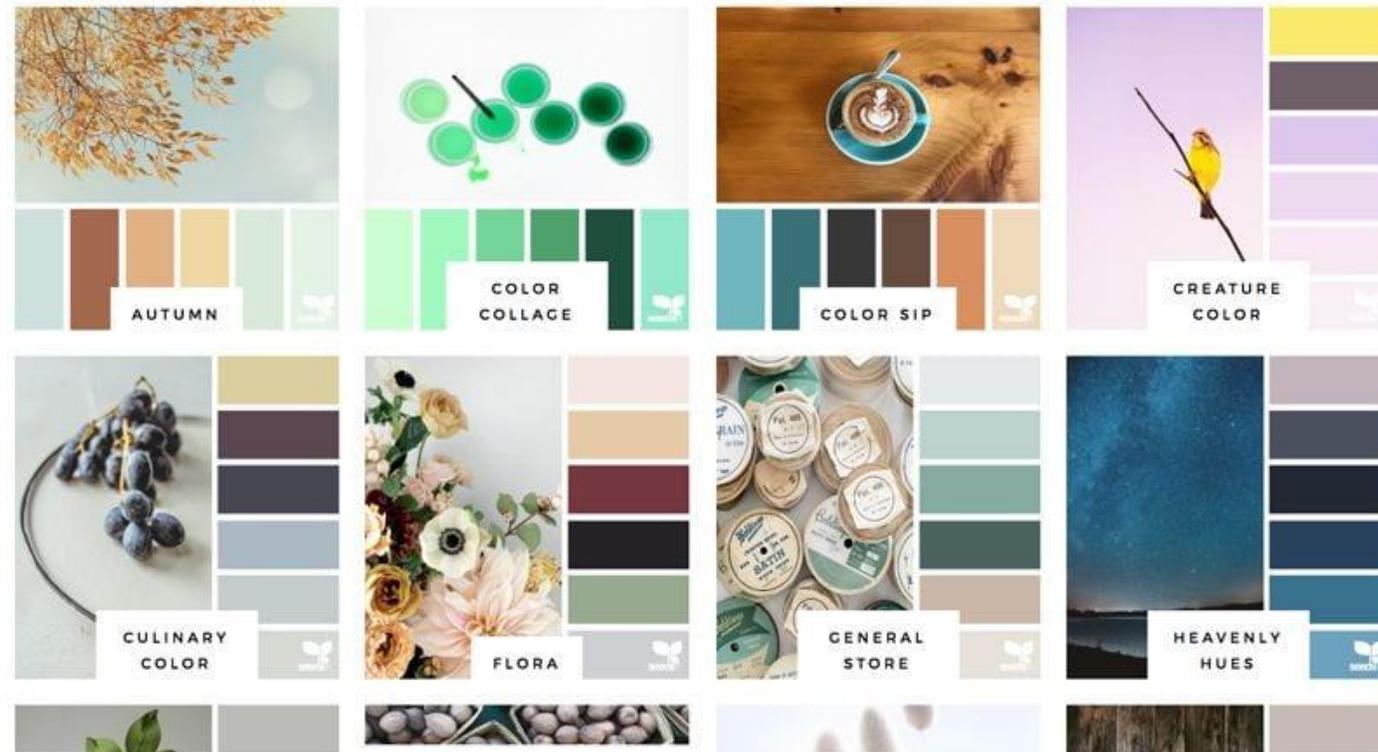


También puedes utilizar la página : **Design Seeds**, que si bien esta hecha para seleccionar colores para paginas web, es útil para lo que necesitamos.

Cuenta con un montón de paletas muy bellas y elegantes inspiradas en imágenes de la vida real, tales como arte, decoración, manualidades o bodas.

De este modo, puedes usar los colores de **Design Seeds** para crear, por ejemplo, diseños, ilustraciones o manualidades.

Además, las paletas de colores está organizadas en diferentes categorías: por estaciones, por colores y por colecciones



# 2 - DISEÑO DEL PAISAJE

CLASE N1: DISEÑO  
DE PAISAJE -  
COMPOSICIÓN

CLASE N° 1: DISEÑO DEL PAISAJE-COMPOSICIÓN

CLASE N° 2: DISEÑO DEL PAISAJE- ESPECIES

CLASE N° 3: DISEÑO DEL PAISAJE-PAISAJISMO XEROFILO Y DE BAJO CONSUMO HIDRICO

CLASE N° 4: EQUIPAMIENTO URBANO

En ésta área la mayor falencia que encontramos en los alumnos que llegan a nuestra cátedra son conocimientos de composición del paisaje, fundamentalmente en lo referido al DISEÑO.

El diseño de paisaje cuenta con una serie de herramientas básicas de composición. Estos elementos de diseño incluyen el **punto, pivot, masa, forma, línea, textura, color y escala.**

Si bien el color y la textura agregan interés y riqueza a un diseño, se considera que la masa, la forma y la línea son fundamentales para organizar el espacio y proporcionar estructura.

Comprender estos elementos clave de diseño es el primer paso para crear un paisaje armonioso y unificado

En el aspecto de conocimiento de especies, descartamos que este tema se haya desarrollado convenientemente, pero apoyamos con fichas de árboles, arbustos, enredaderas, etc.

Para complementar y sobretodo aportamos una lista de especies de bajo contenido hídrico.

En nuestras fichas no sólo detallamos las distintas partes de la especie, sino también su forma, su foliación, y la aplicación concreta en diseños de paisaje. Incluso plantas acuáticas para el armado de estanques

También hemos realizado fichas de especies xerófilas, y algunos tips de tratamiento del paisaje con ésta vegetación.

Por último en ésta área del diseño, se apoya con una presentación de equipamiento urbano, el cual puede ser útil para ingresar en las páginas de los fabricantes y conseguir los 3d de los distintos equipamientos, a fin de poder completar la propuesta de cada uno de los alumnos.

**PROF. TITULAR: ESP. ARQ. JUAN CARLOS ALÉ**  
**PROF. JTP.: MG. ARQ. FACUNDO ANTONIETTI**

**2022**

**ARQUITECTURA IV**  
**TALLER DE INTEGRACIÓN PORYECTUAL**