

CONCEPTUALIZACION

ARQ. VICTOR MANUEL SANTIAGO GUILLEN

El proceso de conceptualización, es en pocas palabras, el desarrollo de materializar una idea a un proyecto arquitectónico.

En el cual, se toman en cuenta todas las características investigadas, o requerimientos solicitados para poder cumplir con ellos satisfactoriamente.

El método de conceptualización a usar para el ejercicio de la cafetería es analógico, pueden ver en la antología sus características, es proceso es básicamente usar o reinterpretar elementos naturales o artificiales sin llegar a imitar el objeto tal cual.

A continuación tomo como ejemplo el proyecto de una compañera de sexto cuatri, en el cual tratare de explicar el proceso utilizado en su conceptualización.

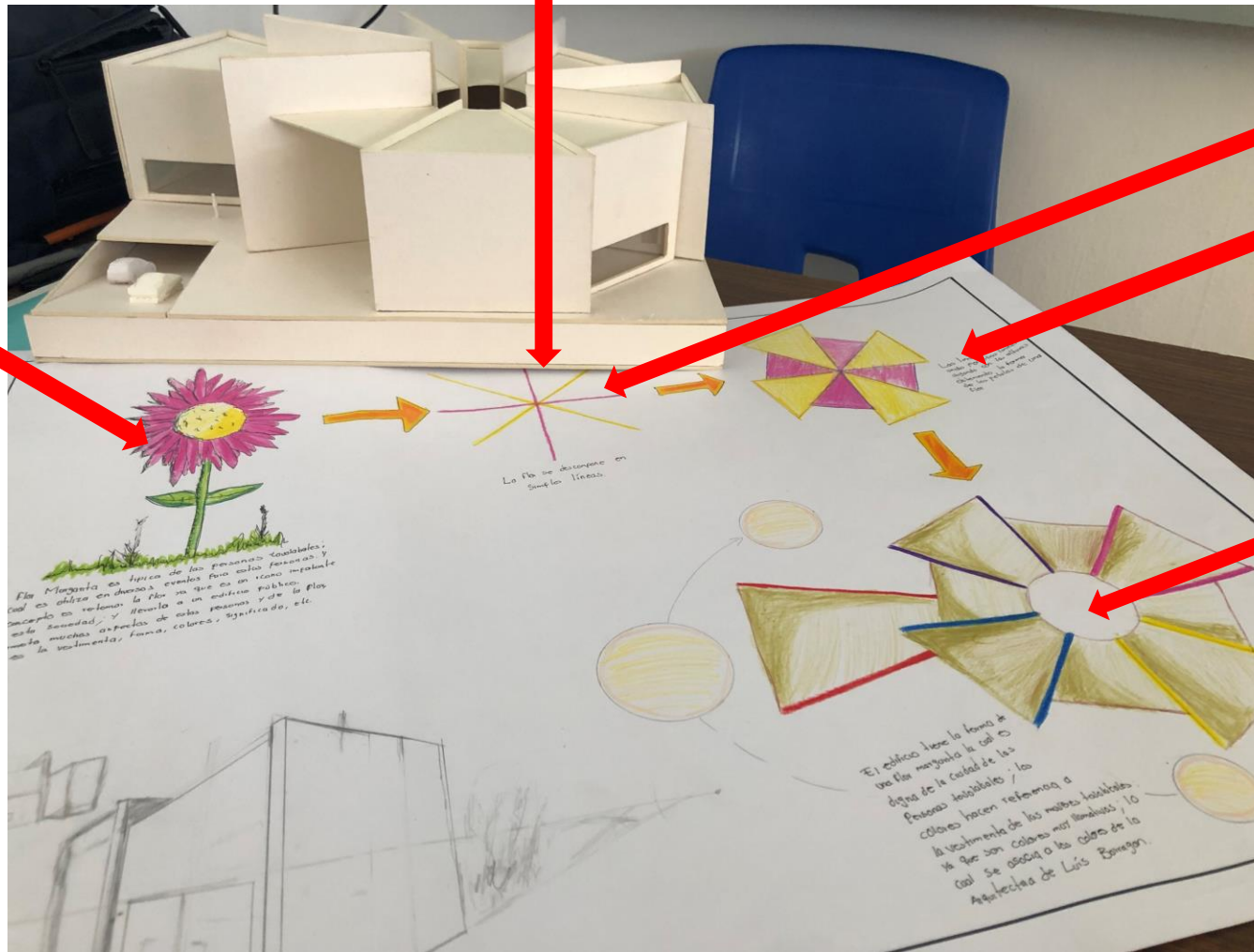
Después de observar las características del elemento base, sigue un proceso de reinterpretación o geometrización

Uso de elementos ordenadores y principios de diseño, en este caso ejes.

Elemento a abstraer, una flor,

Características:

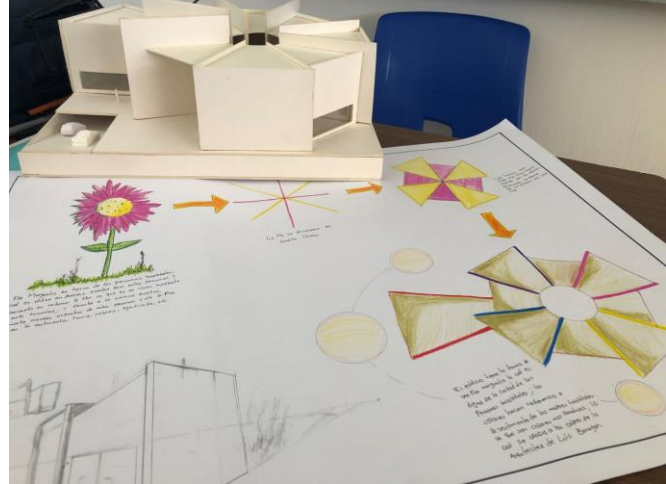
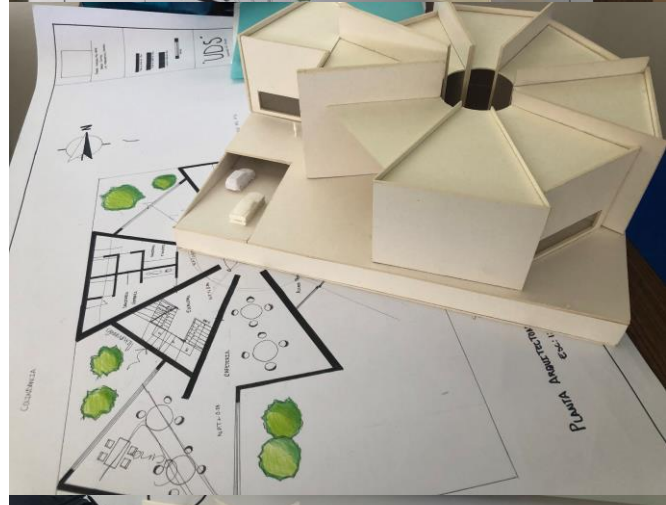
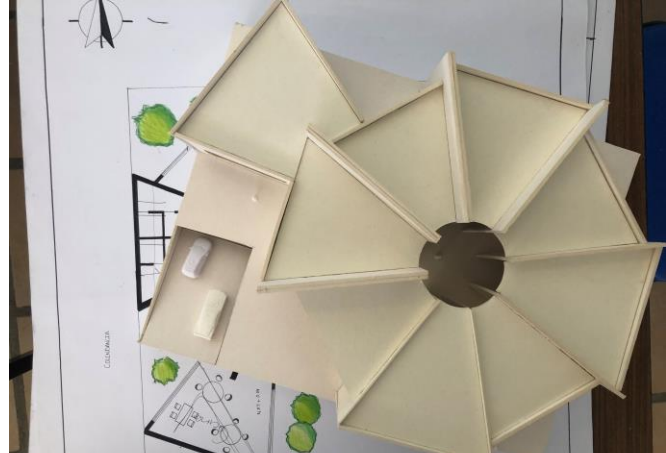
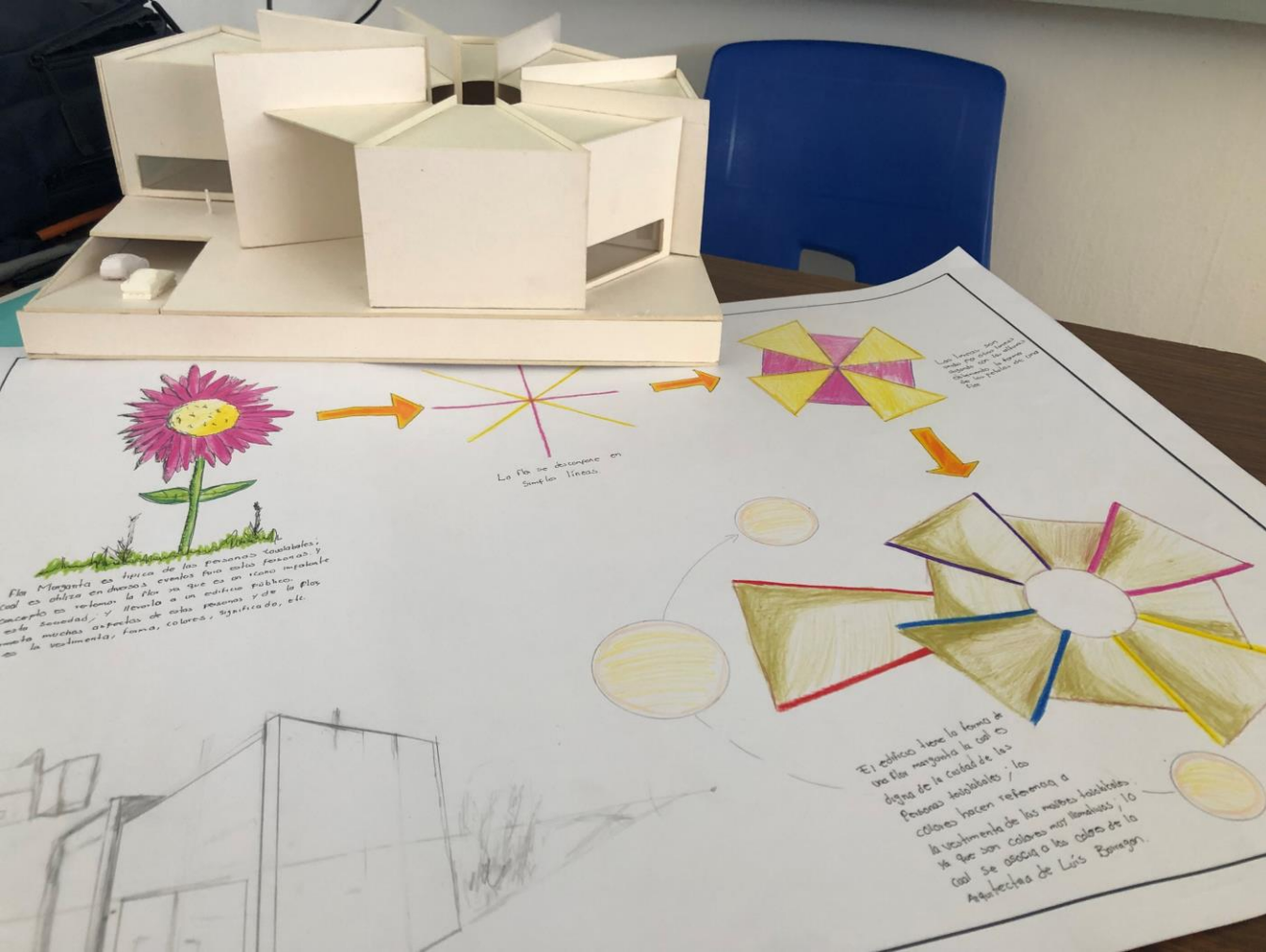
- Color
- Pétalos
- Tallo



Los pétalos son reinterpretados por triángulos,

En algunos casos la reinterpretación es una vista en planta, lo que da una distribución dinámica, en otros casos puede ser en una vista en alzado, donde aparezca los elementos de la analogía.

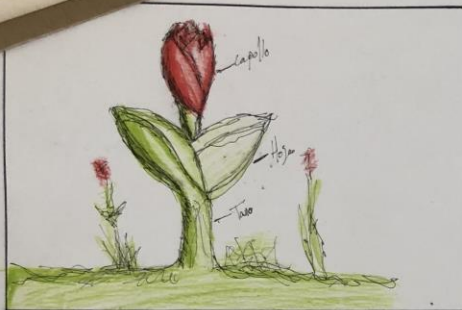
La analogía no debe caer en una copia fiel del elemento, es una fuente de “inspiración” en el diseño, que el observador se intrigue por el edificio e intente resolverlo, hasta que en algún momento se entere cual fue la idea que le dio origen,



Este ejemplo es mucho mas claro en la reinterpretación de los elementos del proceso analógico y aplicarlos en el objeto arquitectónico, se observa que parte de una flor y reinterpreta ejes que se cruzan de manera radial y los pétalos los geometriza por medio de triángulos

EJERCICIO ELABORADO POR:
KARINA AVENDAÑO
(4TO CUATRIMESTRE)

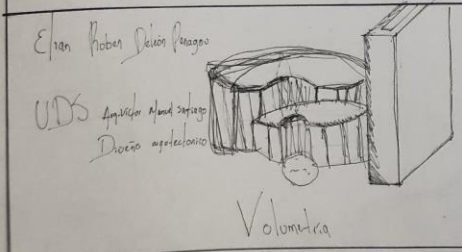
CONCEPTUALIZACIÓN



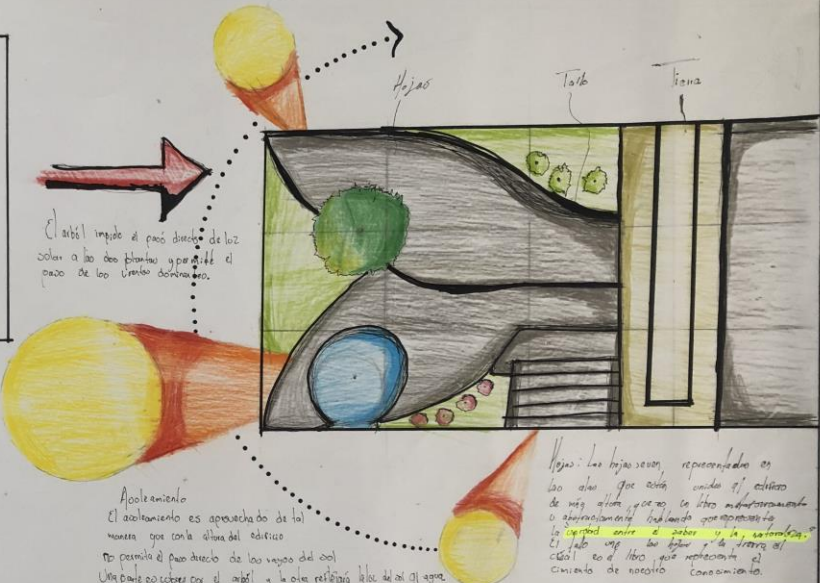
Capullo de Flor

Chispas de conceptualización por ser un todo por el cual se encuentra la mayoría de la estructura del paso por lo cual enfoca el proyecto de la biblioteca en su capullo de flor

En el cual florece una persona coligada por etapas de la educación
Florece como persona haciendo de nuestra comunidad un mejor lugar.



El gran Poder del paso
UDS Arquitecto Manuel Santiago
Diseño arquitectónico
Volumetría



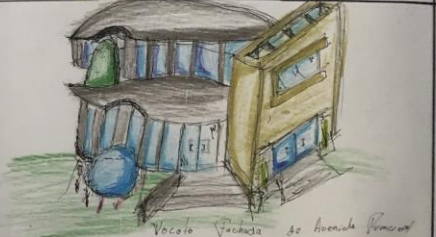
El árbol impide el paso directo de luz solar a las dos plantas y permite el paso de los niveles adyacentes.

Aislamiento
El aislamiento es aprovechado de tal manera que con la altura del edificio no permite el paso directo de los rayos del sol. Una parte es cubre por el árbol y la otra reflejara luz del sol al agua.

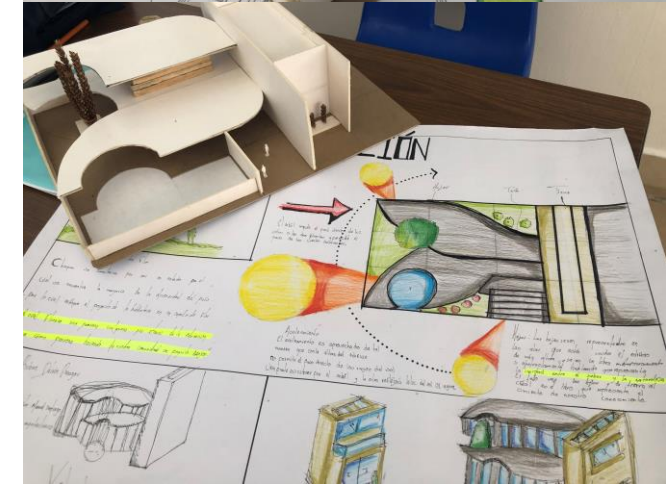
Hojas: Las hojas se son representadas en las alas que están unidas al edificio de sus alas, por eso se libro naturalmente o aproximadamente. Trabajando que representa la libertad entre el agua y la vegetación. El tallo es un solo libro y la estructura del árbol es el libro que representa el crecimiento de nosotros.



Vocoto Fachada N°2



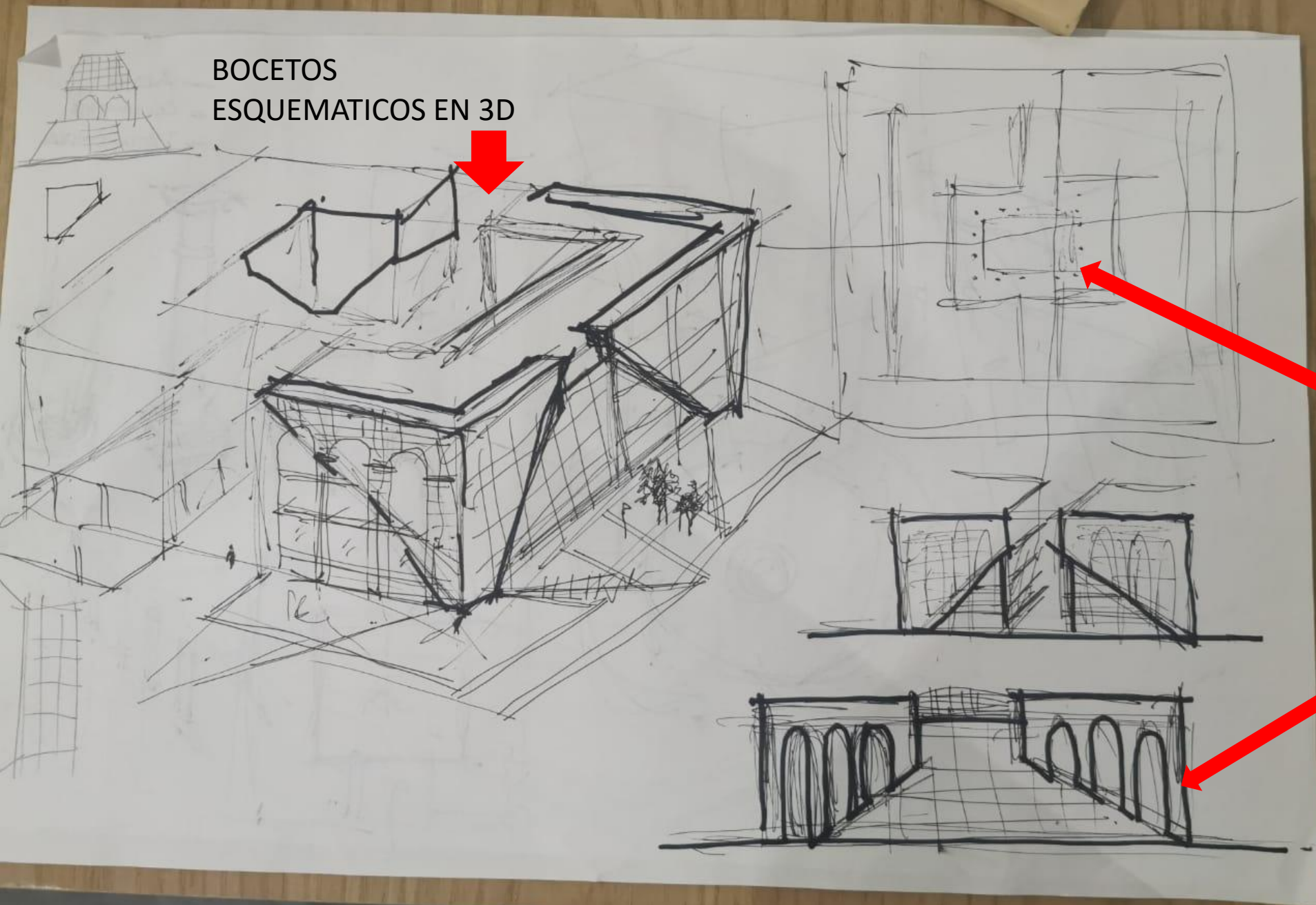
Vocoto Fachada de Avenida Pomaica



La lamina de conceptualización, es aquella en la que se plasma la base en la cual se retoman elementos para reinterpretarlos en el proyecto, también se incluyen condicionantes del contexto natural. Como se muestra en el ejemplo, la volumetría parte de la analogía de dos hojas y el tallo de una rosa.

EJERCICIO ELABORADO POR:
ELIAN PENAGOS
(4TO CUATRIMESTRE)

BOCETOS
ESQUEMATICOS EN 3D



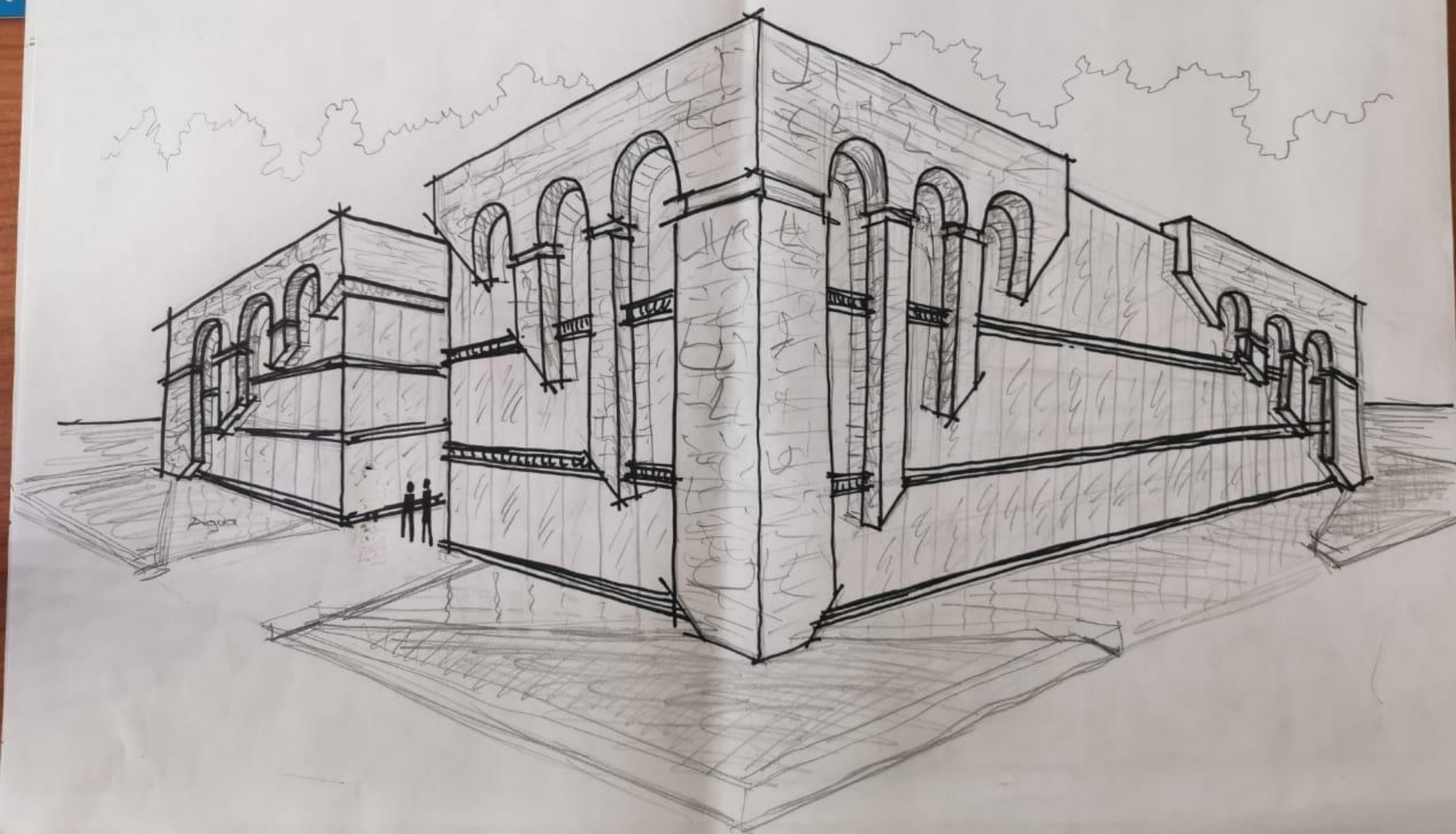
OTROS EJEMPLOS
DE CONCEPTUALIZACION

ELEMENTOS
COMPOSITIVOS
COMO POR EJEMPLO,
EJES, ORGANIZACIÓN
CENTRALIZADA, EN
PLANTA

RITMO Y REPETICION
EN ALZADO

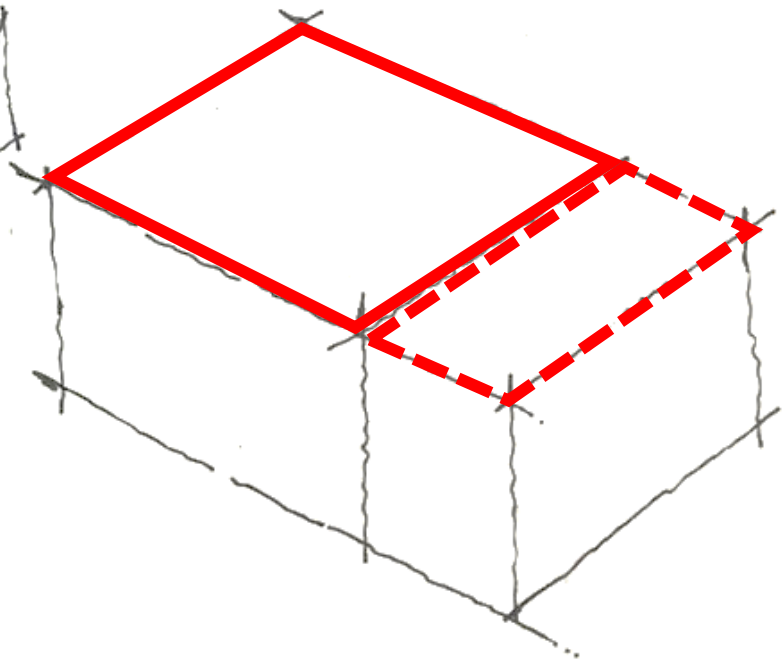
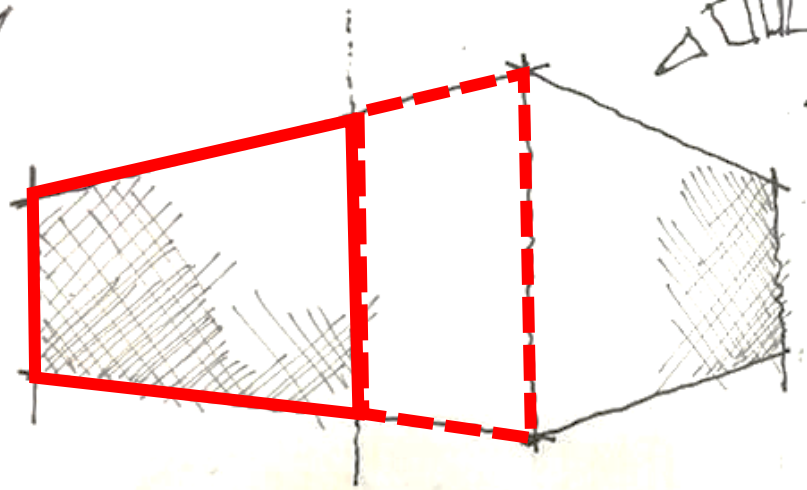
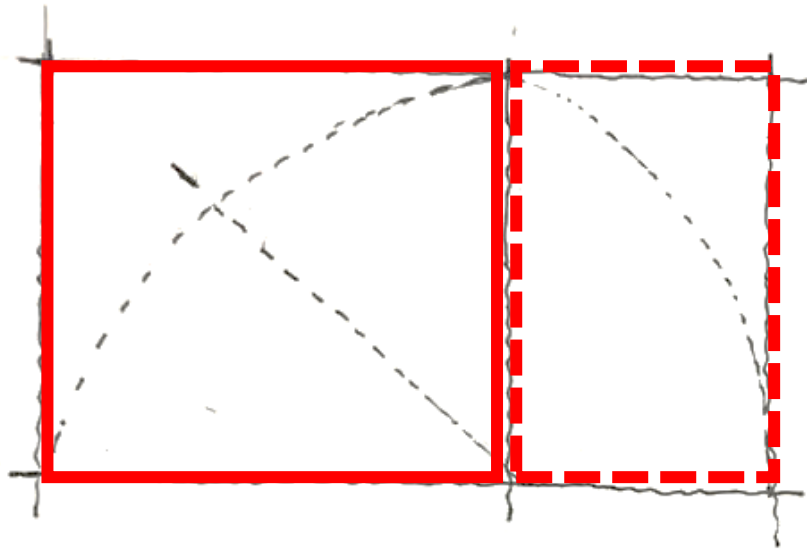
OTROS EJEMPLOS
DE CONCEPTUALIZACION

PRIMERAS IMAGENES
A TRAVÉS DE
PERSPECTIVAS Y
BOCETOS



CURSO: TALLER DE LA FORMA 2
EJERCICIO ELABORADO POR:
ARQ. GUILLERMO CASTAÑEDA
ARQ. ARÓN HERNANDEZ
ARQ. VICTOR SANTIAGO

PROPORCIÓN AUREA



OTRO EJEMPLO, EN EL CUAL SE DA UN LISTADO DE ELEMENTOS DE DISEÑO QUE EL PROYECTO DEBIA CUMPLIR, Y SE MUESTRA A CONTINUACION EL DESARROLLO

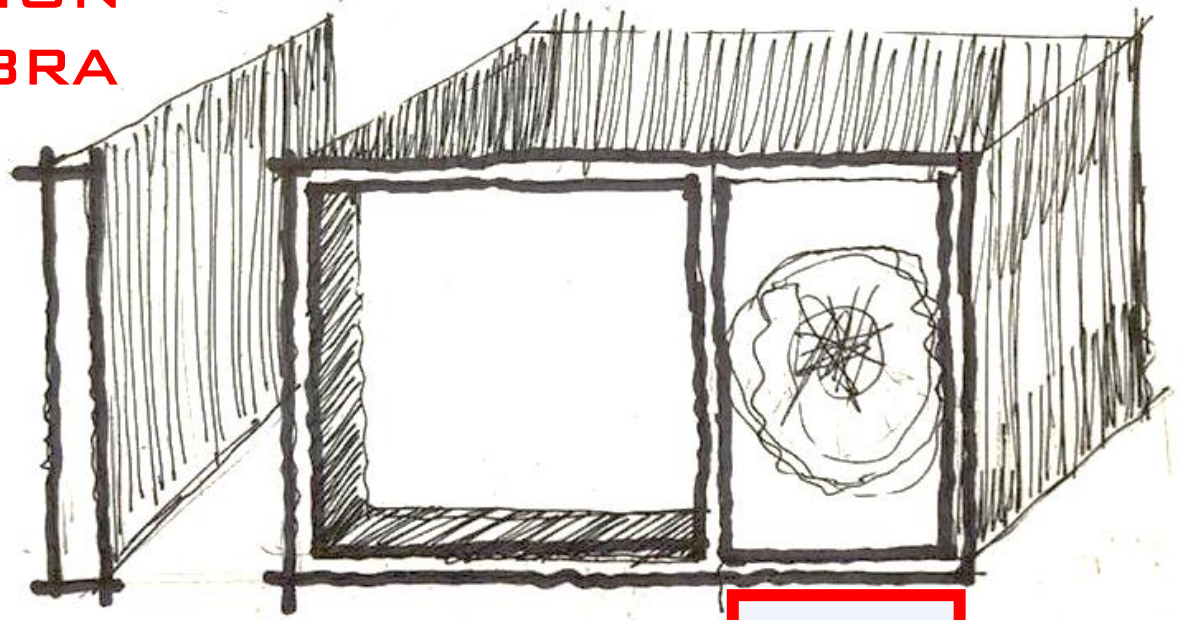
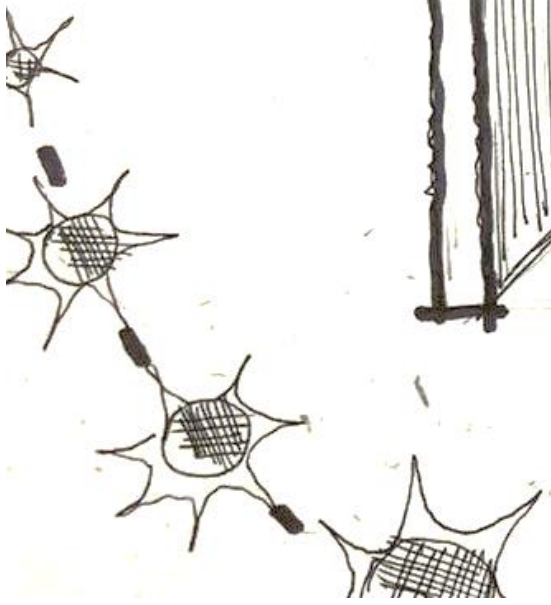
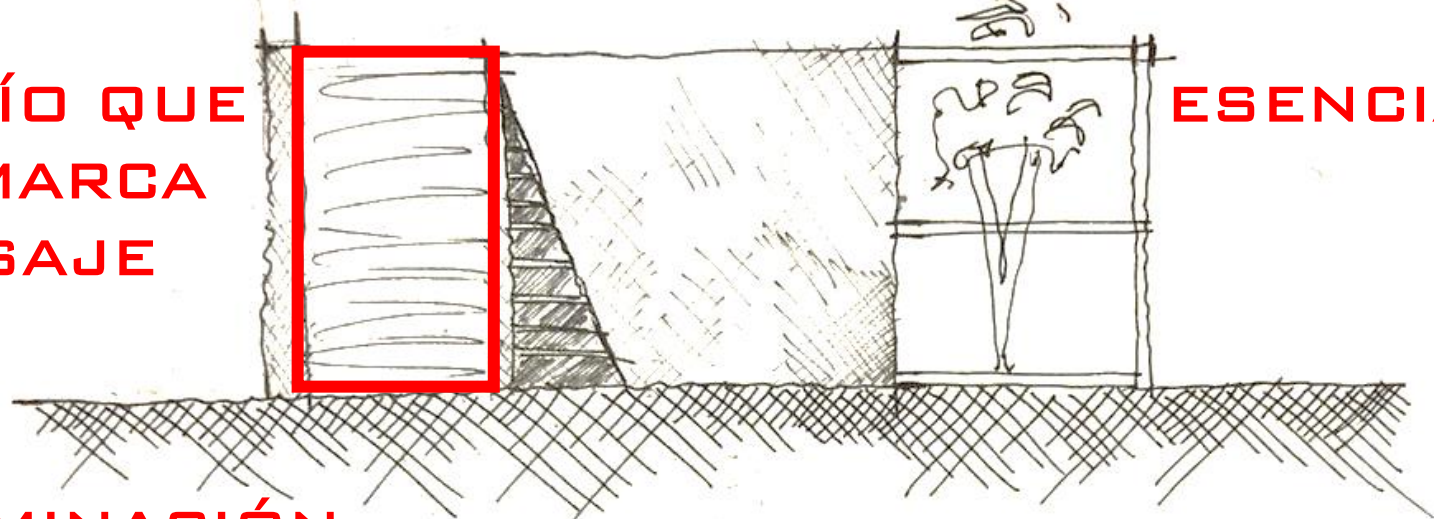
PRINCIPIOS DE DISEÑO

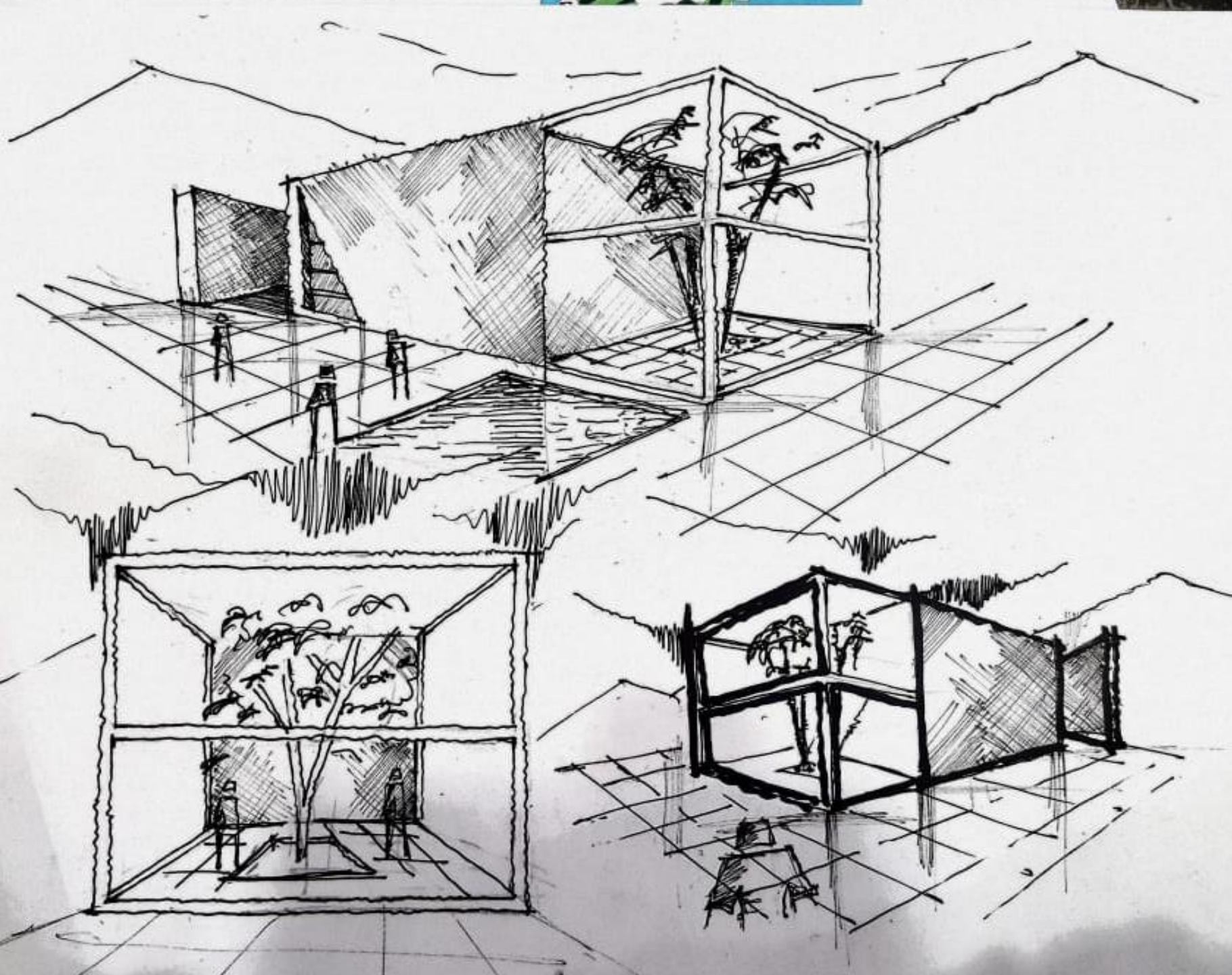
- SIMPLICIDAD
- LIMPIEZA
- UNIDAD
- ESENCIALIDAD
- ORDEN
- MATERIALES NEUTROS

VACÍO QUE
ENMARCA
PAISAJE

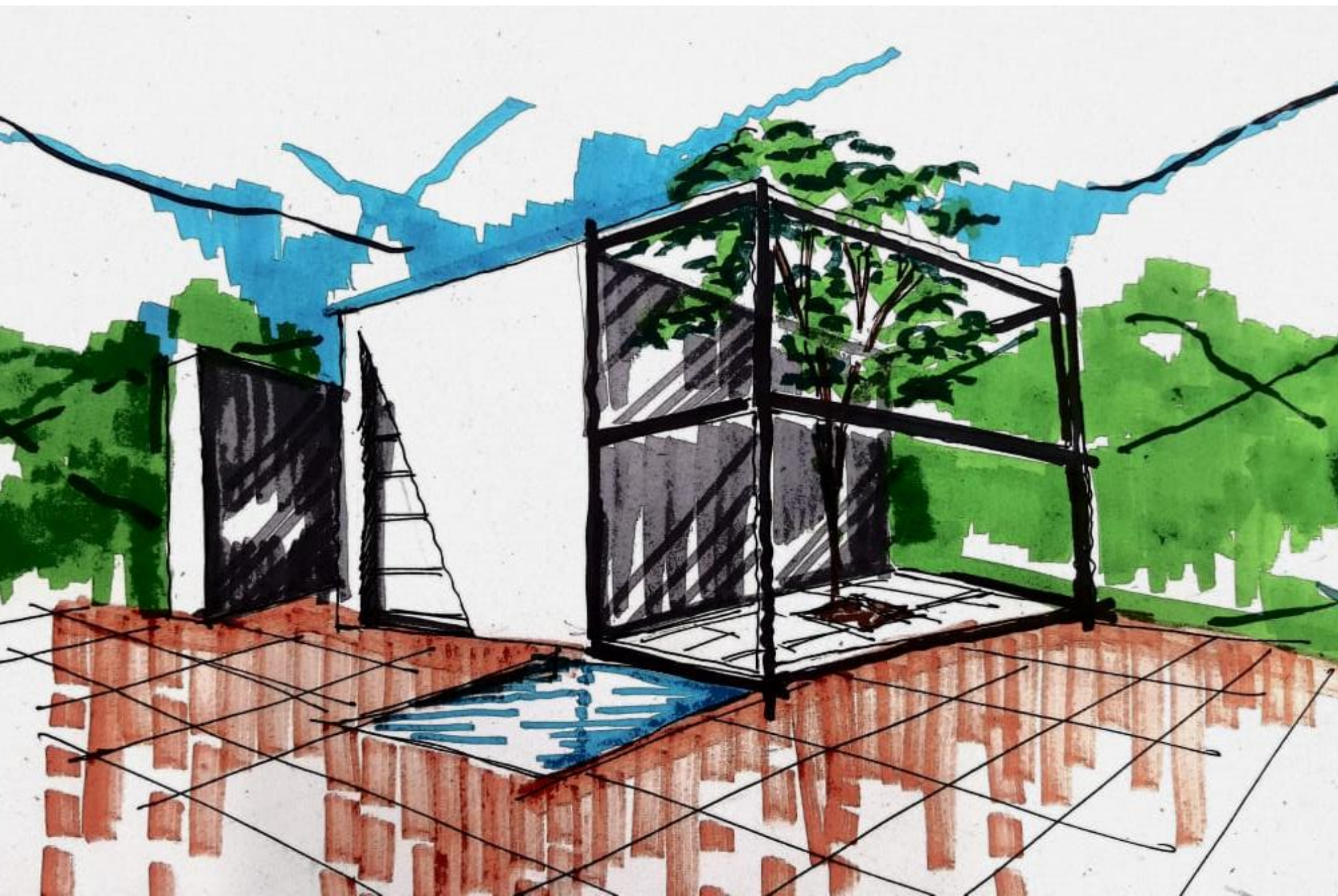
ESENCIALIDAD

ILUMINACIÓN
Y PENUMBRA

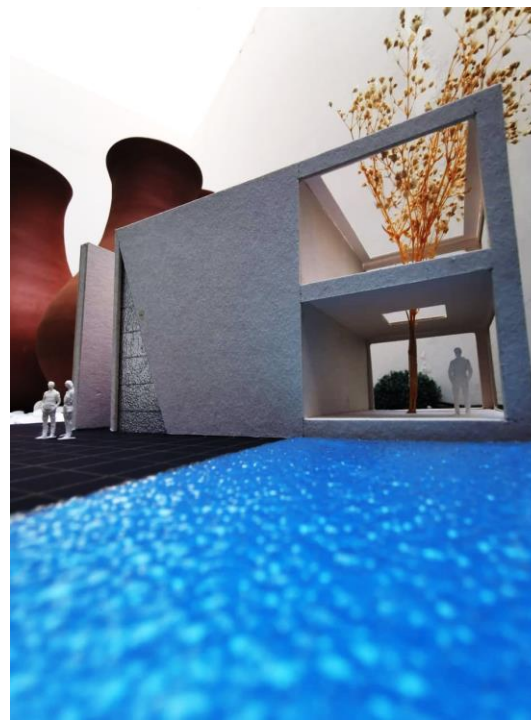
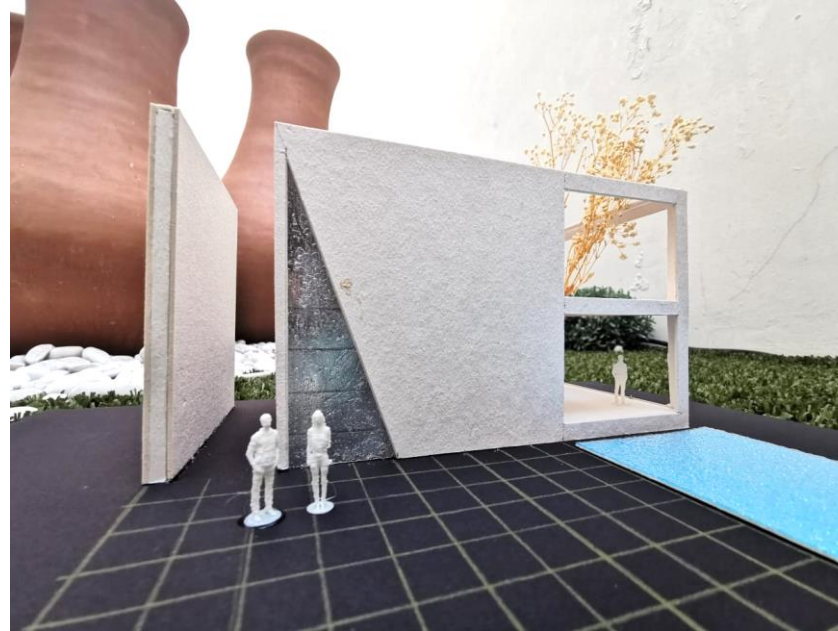
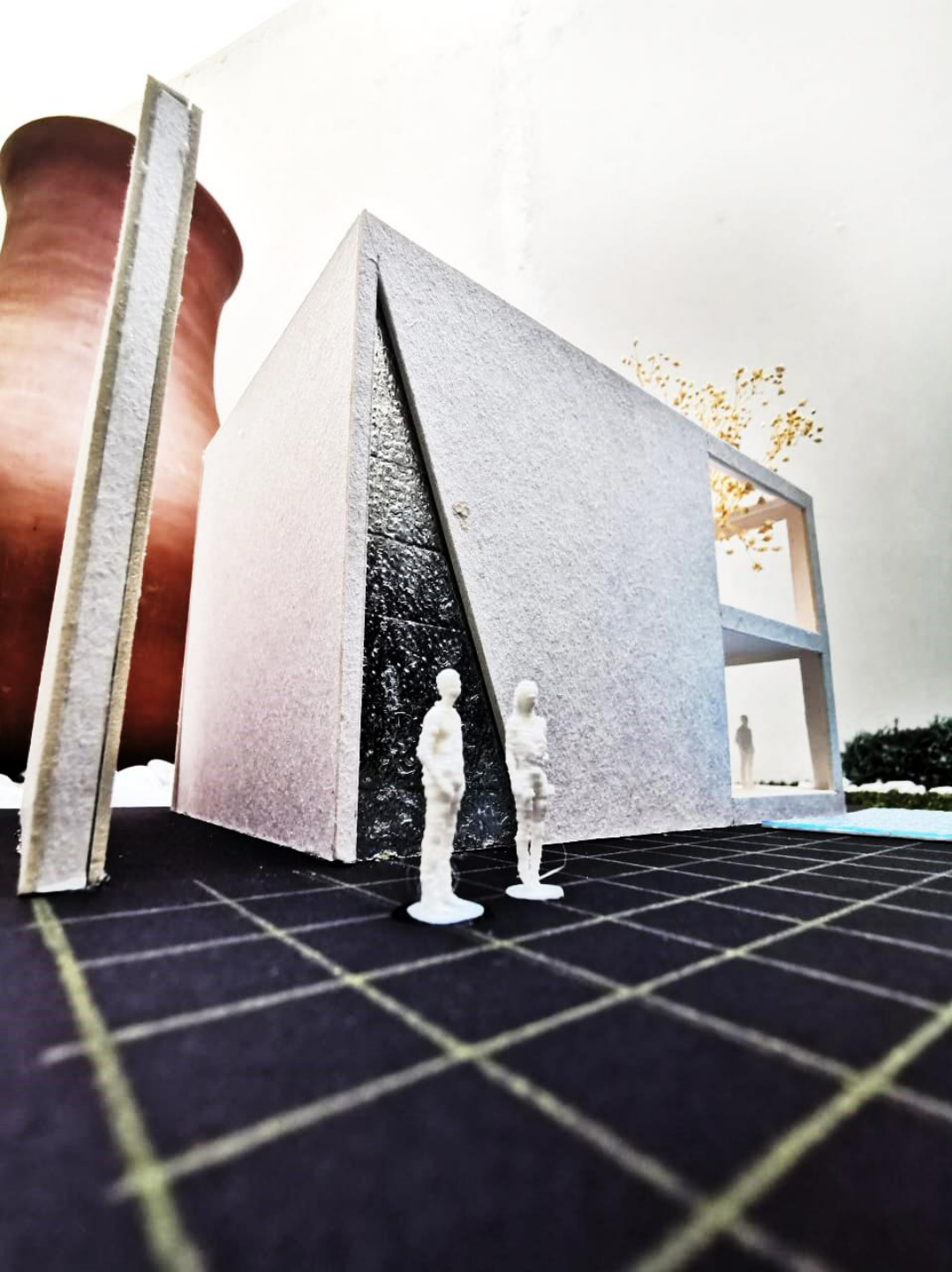




LOS BOCETOS, SIEMPRE SERAN LA MEJOR FORMA DE REPRESENTAR UNA IDEA, COMO SE DAN CUANTA NO SE NECESITA UN PROGRAMA DE 3D NI UNA SUPERMAQUINA PARA PODER PLASMAR UNA IDEA, ESTA ES LA ESENCIA DEL PROYECTO.



USO DE COLORES PARA
DAR MAS DETALLE A LA
IDEA PRINCIPAL.



MODELOS
VOLUMETRICOS PARA
EL ANALISIS DEL
PROYECTO SIEMPRE
SON DE GRAN
IMPORTANCIA.

CURSO: TALLER DE LA FORMA 2
EJERCICIO ELABORADO POR:
ARQ. GUILHERMO CASTAÑEDA
ARQ. ARÓN HERNANDEZ
ARQ. VICTOR SANTIAGO