



UNIVERSIDAD DEL SURESTE.

PRINCIPIOS ORDENADORES

PRESENTA:

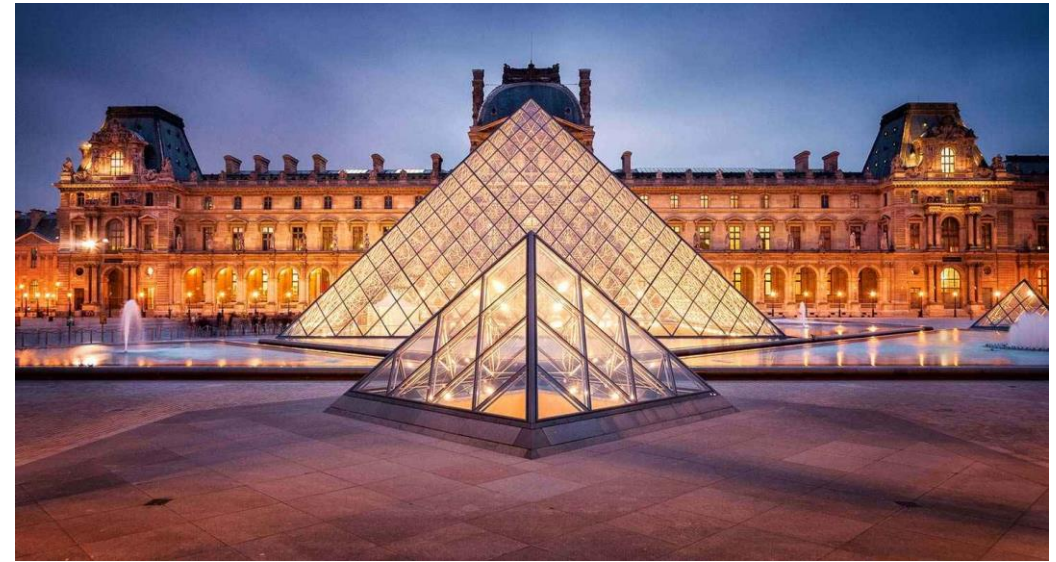
YEREIMA GUADALUPE VILLAGRAN TELLO.

CATEDRATICO:

ARQ. EDITH ESTHEFANIA ROMAN DOMINGUEZ.

5° CUATRIMESTRE ARQUITECTURA.

OCOSINGO, CHIAPAS MARZO 2024.



¿Qué es un principio ordenador arquitectura?



Es una sucesión o repetición de elementos (líneas, contornos, formas o colores), los cuales pueden ser constantes o alternos, o afectados por el color, la textura, la forma y la posición, logrando una composición grata, armoniosa y acompasada en la sucesión de elementos.

"El orden no se refiere tan solo a la regularidad geométrica, sino también aquella condición en que cada una de las partes de un conjunto esta correctamente dispuesta en relación con el resto y a un objetivo final, de manera que produzcan una organización armoniosa".

EJE

"Línea definida por dos puntos en el espacio, en torno a la cual cabe disponer formas y espacios".

Se trata de una línea recta que une dos puntos en el espacio y a lo largo de la cual se pueden situar, más o menos regularmente, las formas y los espacios.

Un eje, aunque sea imaginario e invisible, es un elemento con poder, dominante y regulador, que implica simetría, pero exige equilibrio. Una distribución concreto de elementos en todo a

un eje explicitara si la potencia visual es una organización axial es sutil o predominante,

ligeramente estructurada o formal, variada o monótona.





Los elementos terminales de un eje valen tanto para enviar como para recibir el empuje visual.

- Puntos en el espacio marcados por elementos lineales verticales o

formas constructivas centralizadas.

- Puntos verticales, como la fachada simétrica de un edificio, a los que preceden espacios abiertos.

- Espacios definidos convenientemente que, por lo general, son centralizados o tienen una forma regular.

- Los pasos que, al abrirse al exterior, apuntan a un paisaje o a una vista lejana.

SIMETRIA

"Distribución equilibrada de formas y espacios alrededor de una línea (eje) o de un punto (centro) común". Simplemente se basa en imaginar una línea invisible (horizontal, vertical, diagonal) traspasando el objeto a la mitad y notar igualdad en los lados.



Así como la condición de axialidad puede existir sin que, simultáneamente, este presente la de simetría, esta requiere la existencia de un eje o un centro alrededor del que se estructure el conjunto. Dos puntos determinan un eje: la simetría exige una disposición equilibrada de modelos equivalentes formal y espacialmente en torno a una línea (eje) o un punto (centro) común.

La simetría puede estar presente en una parte del edificio y organizar en torno a la misma un modelo irregular de formas y de espacios. En este caso, el edificio puede dar respuesta adecuada a las condiciones excepcionales que incluya el programa o el emplazamiento. En el marco de una organización cabe reservar la simetría para espacios relevantes o significativos.





Hay dos clases fundamentales de simetría:

1. La **simetría bilateral** se refiere a la disposición equilibrada de los elementos análogos o iguales en lados opuestos de un eje de modo que solo un plano pueda dividir el conjunto en dos mitades esencialmente idénticas.
2. La **simetría central** se refiere también a una disposición equilibrada de elementos análogos y, en este caso, radiales cuya composición puede dividirse en mitades similares mediante un plano que pase alrededor del centro o a lo largo del eje central con independencia del ángulo que guarde.

JERARQUÍA.



La articulación de una forma o de un espacio con el propósito de darle importancia o significación debe llevarse a cabo de modo claramente exclusivo y unitario. Se puede alcanzar dotándola de:

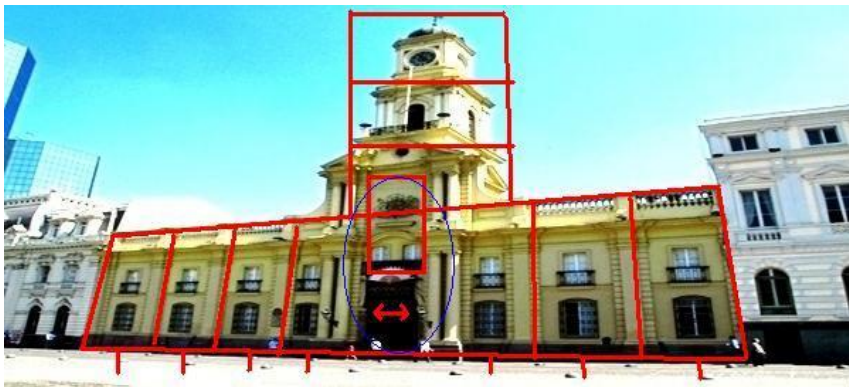
- Una dimensión excepcional
- Una forma única
- Una localización estratégica

La jerarquía se refiere a un elemento que resalta de entre el resto, una anomalía.

El principio de la jerarquía implica que en la mayoría de las composiciones arquitectónicas existen auténticas diferencias entre las formas y los espacios que en cierto sentido reflejan su grado de importancia y el cometido funcional, formal, simbólico que juegan en su organización.



TIPOS DE JERARQUÍA



POR EL TAMAÑO

Una forma o un espacio pueden dominar una composición arquitectónica al destacar por su tamaño entre todos los elementos integrantes de la misma. Por lo general este dominio se hace visible por las dimensiones del elemento, aunque darse el caso en que, precisamente, un elemento sobresalga por su pequeñez y por una localización claramente indicada.

POR EL CONTORNO

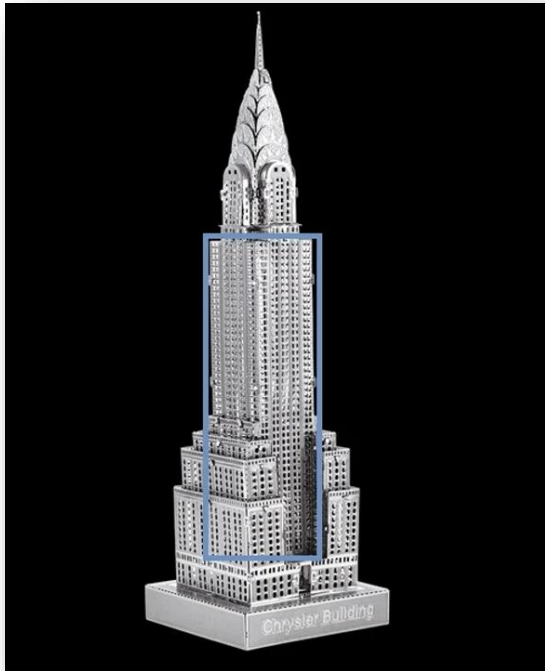
El predominio visual de unas formas y espacios, y, por consiguiente, su importancia puede obtenerse creando una clara diferenciación entre su contorno y el de los otros elementos de la composición.

POR LA SITUACIÓN

Con objeto de atraer la atención sobre sí, en cuanto a elementos sobresalientes de la composición, las formas y los espacios se pueden situar estratégicamente. Los puntos jerárquicamente importantes comportan:

- La conclusión de una secuencia lineal o de una organización axial.
- El motivo principal de una organización simétrica.
- El foco de una organización en la parte superior, inferior o en primer término de una composición.

PAUTA.



Tipos:

Por línea

Por plano

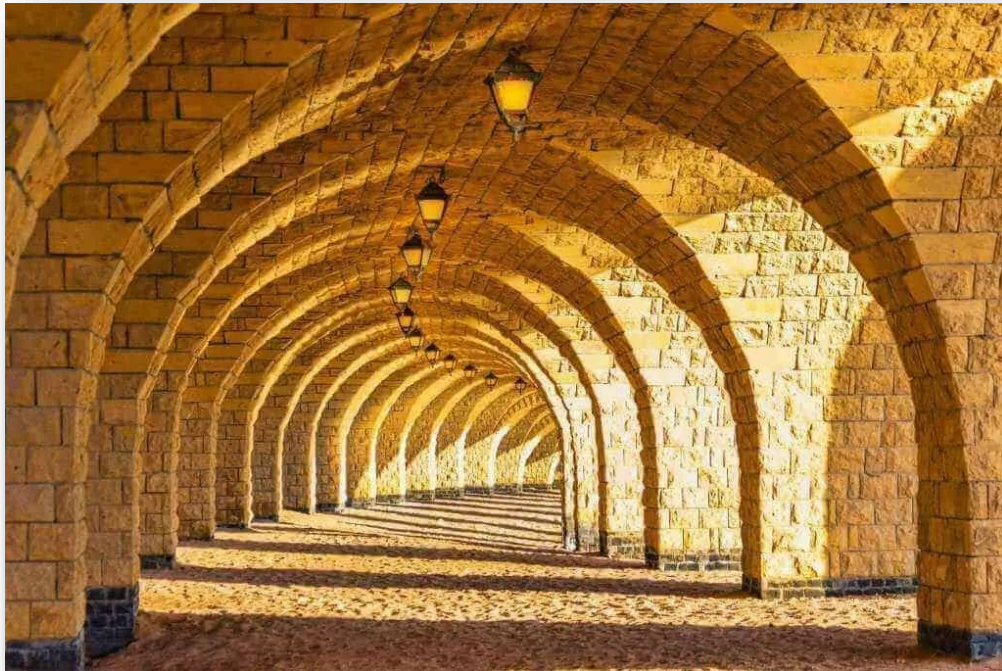
Por volumen

"Sirve para reunir, acumular y organizar un modelo de formas y espacios".

Una pauta apunta hacia una línea, un plano o un volumen de referencias que pueden vincularse con los restantes elementos de una composición. La pauta organiza un modelo arbitrario de elementos a través de su regularidad, su continuidad y su presencia permanente. Por ejemplo, las líneas de un pentagrama de solfeo sirven de pauta al dar una base visual para la lectura de las notas y de las variaciones relativas de sus tonos. La regularidad que gobierna su separación y su continuidad, organiza, aclara y acentúa las diferentes existencias entre las notas de una composición musical.



RITMO.



El ritmo es un movimiento unificador caracterizado por una repetición o alteración de elementos formales o motivos de la misma manera o modificados. El ritmo difiere de la repetición en que en el primero las formas cambian pero todavía es reconocible, mientras que en el último la forma permanece constante.

"Utilización de modelos recurrentes y de sus ritmos resultantes, para organizar una serie de formas o espacios similares".

El ritmo hace referencia a todo movimiento que se caracterice por la recurrencia modulada de elementos o de motivos a intervalos regulares o irregulares. El ritmo implica la noción fundamental de repetición que, como artificio, es posible emplear para organizar en arquitectura las formas y los espacios.

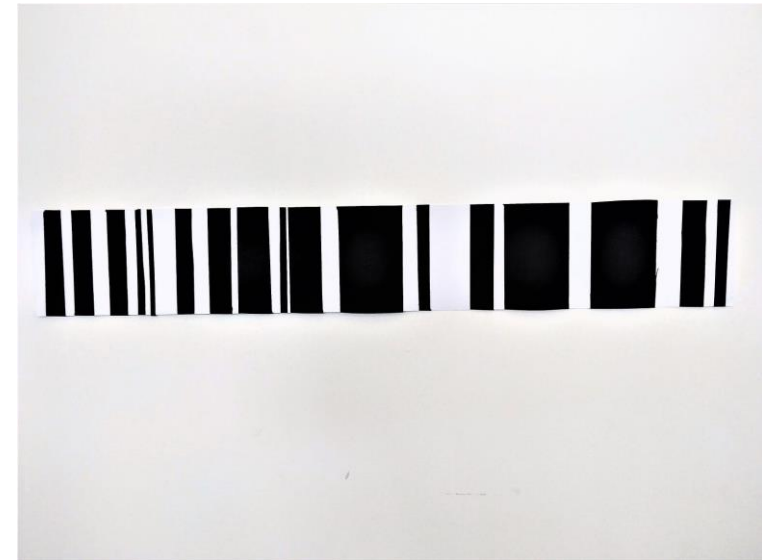


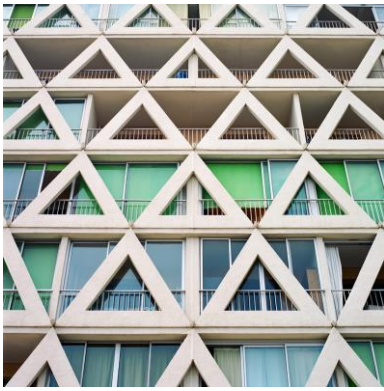
“

Ritmo monótono: caracterizado por su disposición de elementos iguales a intervalos constantes, llegándose a considerar tan natural o común que el observador no llega a percibirlo

Ritmo dinámico: presenta elementos iguales a intervalos diferentes, o elementos desiguales a intervalos iguales o desiguales, que pueden crecer o decrecer en dimensiones

”





REPETICIÓN

Es una sucesión o secuencia de elementos, los cuales pueden ser constantes o alternos, o afectados por la textura, la forma y la posición, logrando una composición grata, armoniosa y acompasada en la sucesión de elementos.

*La **REPETICIÓN** es un método para dar visualidad a un diseño, es un movimiento ordenado de elementos que pueden ser líneas, volúmenes que intervienen en una composición, apareciendo más de una vez en un diseño. existen varios tipos de repetición, ya sea por: Tamaño, color, forma, textura, dirección, posición, espacio. Si la repetición se enfoca en un solo elemento podría parecer muy monótona.*

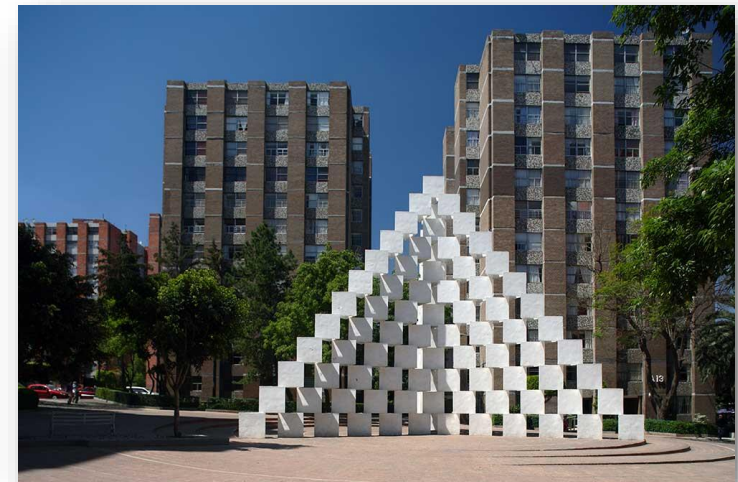
TRANSFORMACIÓN.



Es un proceso generador de análisis y de síntesis, de prueba y de error, de posibilidades y de aprovechamiento de oportunidades durante el proceso de investigación de una idea y de tanteo de su potencialidad es importantísimo que el diseñador capte la naturaleza y estructura esenciales del concepto.

"Utilización de modelos recurrentes y de sus ritmos resultantes, para organizar una serie de formas o espacios similares".

El concepto de transformación en arquitectura implica aceptar el hecho de que siempre una forma parte de preexistencias útiles y variables en su lenguaje y su distribución, transformándose y manteniendo algunas invariantes como elementos de continuidad.



iORGANIZACIÓN

ORGANIZACIÓN CENTRAL



Una organización central es una composición estable y concentrada, compuesta de números espacios secundarios que se agrupan en torno a uno central, dominante y de mayor tamaño.

ORGANIZACIÓN LINEAL



Una organización lineal esencialmente en una serie de espacios. Estos espacios pueden estar interrelacionados directamente, o bien estar enlazados por otro espacio lineal independiente y distinto.



ORGANIZACIÓN RADIAL

Una organización radial del espacio combina elementos de las organizaciones lineales y centralizadas. Comprende un espacio central dominante, del que parten radialmente numerosas organizaciones lineales. Mientras que un a organización centralizada es un esquema introvertido que se dirige hacia el interior de su espacio central, un radial es un esquema extrovertido que se escapa de su contexto.



ORGANIZACIÓN AGRUPADA

Para relacionar los espacios entre sí, la organización agrupada se sirve de la proximidad. A menudo consiste en un conjunto de espacios celulares repetidos que desempeñan funciones parecidas y comparten un rasgo visual común, como pueda ser la forma o la orientación.

ORGANIZACIÓN EN TRAMA



Una organización en trama se compone de unas formas y unos espacios cuya posición en el espacio y sus interrelaciones están reguladas por un tipo de trama o por un campo tridimensional.

IMAGEN
CONCEPTUAL.

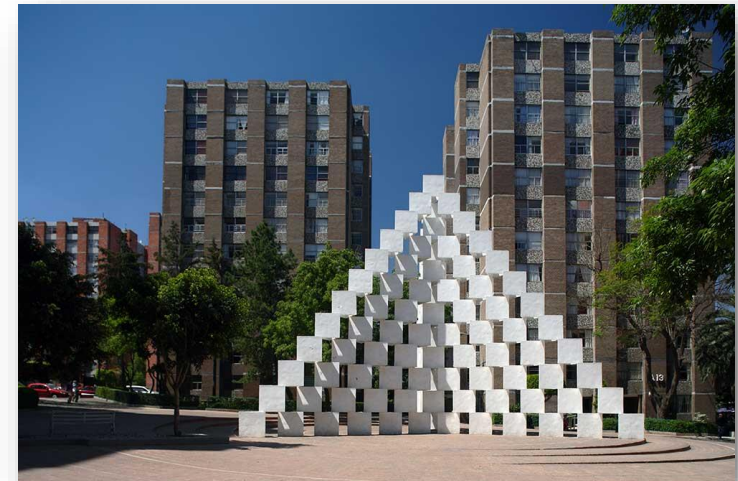
LOS PROCESOS BÁSICOS DEL DISEÑO ARQUITECTÓNICO.



Es un proceso generador de análisis y de síntesis, de prueba y de error, de posibilidades y de aprovechamiento de oportunidades durante el proceso de investigación de una idea y de tanteo de su potencialidad es importantísimo que el diseñador capte la naturaleza y estructura esenciales del concepto.

"Utilización de modelos recurrentes y de sus ritmos resultantes, para organizar una serie de formas o espacios similares".

Es el conjunto de reglas o principios sobre una materia, los cuales están enlazados entre sí y estos llegan a formar un cuerpo o doctrina; de lo anteriormente expuesto, se puede decir, que la sistematización es un método según el cual se acumulan todos los hechos de una ciencia en torno a una opinión.



“

PROCESO ICÓNICO.

Se redacta un pliego de informaciones generales (antecedentes), se establece un programa de necesidades y de servicios, y finalmente, se traza un “ícono” o imagen previa del aspecto general que tendrá la edificación. Otra característica importante es el repetir una forma que ha dado resultado en proyectos anteriores.

”

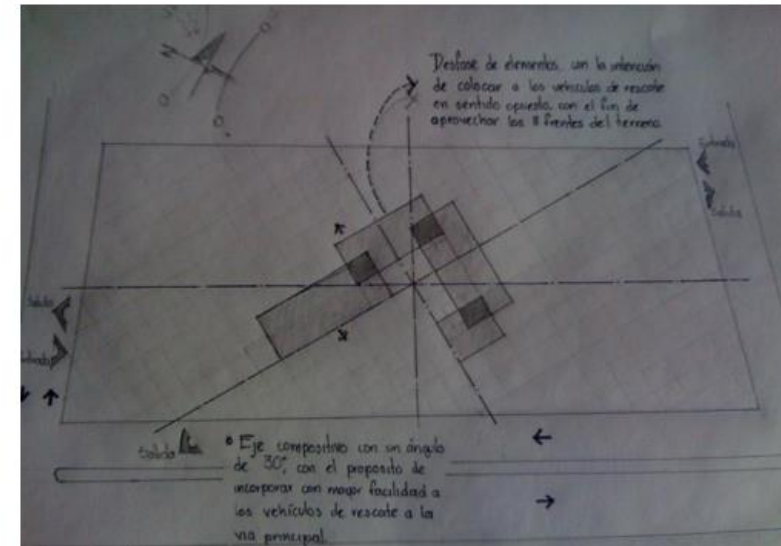
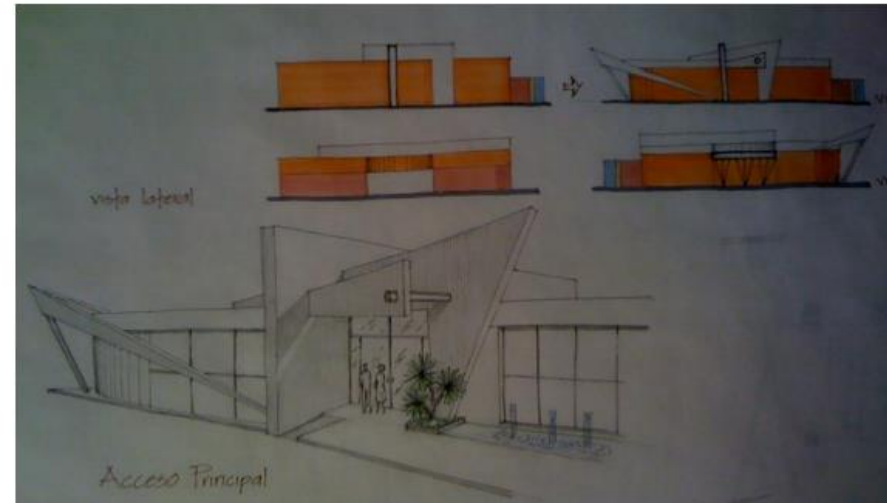


“

PROCESO CANÓNICO.

El canon es una regla o precepto. El proceso canónico sigue un camino similar al icónico hasta desembocar en una organización formal que está regida por los cánones y procedimientos siguientes: Topológicos (interpretación, adición y división) de yuxtaposición (repetición, contraste y dominancia) y geométricos (en relación a un punto o simetría rotacional, a una línea o simetría bilateral o una grilla, rejilla o cuadrícula sea tridimensional, sistemas preestablecidos de proporciones tales como la sección aurea, el Modulor

”



“

PRAGMÁTICO.

Que es el más utilizado hoy en día, ya que surge de la necesidad del individuo, de la sociedad por tener una edificación, pues con este la construcción se realiza a un nivel más rápido. Este diseño brinda las soluciones idóneas para solucionar un problema utilizando como materiales de los que son propios de la región, o sea, los materiales que se encuentran a su alcance

”



PROCESO ANALÓGICO.



Con este proceso se crean estructuras que tienen un cierto parecido o una semejanza a un objeto ya sea natural o artificial. Las creaciones surgen de la inspiración de la persona al apreciar algo natural o artificial que impacte la intención del individuo. Para llevar a cabo este método se debe tener en cuenta varios pasos que son fundamentales para garantizar un perfecto resultado, entre los cuales se encuentran:

- Primero se debe de identificar el objeto natural o artificial que servirá como inspiración.,
- Luego se debe de mirar minuciosamente para así sacar los elementos básicos de la estructura. Posteriormente se deben crear algunas soluciones.
- Y por último se debe conseguir una nueva solución, para así desarrollarla y dar a lugar el nuevo diseño. Un ejemplo claro de este método de diseño son las construcciones que ha elaborado el famoso arquitecto Agustín Hernández.



**GRACIAS POR SU ATENCION
APLAUDAN Y NO HAGAN
PREGUNTAS**



Spongebob Squarepants vector trace by Israel, ©WUkelodon

makeameme.org