

LA ARQUITECTURA EN RELACIÓN CON EL MEDIO CULTURAL



ARQUITECTURA Y CULTURA

- La arquitectura conforma la cultura de un lugar
- La arquitectura es conformada por la cultura
- Existe una relación simbiótica entre ambas

CULTURA

- Conjunto de conocimientos que definen a un grupo social

Tipos de conocimientos:

- Científico
- Artístico
- Literario
- Social
- Religioso

IMPACTO EN LA ARQUITECTURA

- Cada tipo de conocimiento influye en la arquitectura de manera diferente

Ejemplo:

- Un museo tiene fuerte influencia artística y social
- Tiene poca influencia religiosa

INFLUENCIA DE LA CULTURA SOBRE EL MEDIO ARQUITECTÓNICO



INFLUENCIA CULTURAL EN LA ARQUITECTURA

- La cultura afecta la labor del arquitecto.
- Ejemplo: Diferencias en la percepción de privacidad y seguridad (paredes de papel en Japón vs. Occidente).

INFLUENCIA DE MOMENTOS POLÍTICOS EN LA ARQUITECTURA

- Ejemplo: Constructivismo Ruso**
- Surgió tras la Revolución Socialista (década de 1920).
 - Rechazo a la estética burguesa; arte para las masas.
- Ejemplo: Bauhaus en Alemania**
- Fundada antes de Hitler.
 - Rechazada por el régimen nacionalsocialista.
 - Su director, Walter Gropius, se exilia

INFLUENCIA DE LA HISTORIA Y EL GENIUS LOCI

- Ejemplo: Zonas de patrimonio arquitectónico**
- Restriciones para mantener la imagen urbana.
 - Caso: Banco Nacional de México
 - Integración con el entorno (arquitecto Teodoro González de León).
- Ejemplo: Centro Cultural Jean Marie Tjibaou (Renzo Piano, Nueva Caledonia)**
- Referencias a cabañas indígenas en su diseño.

ARQUITECTURA COMO PROPAGANDA CULTURAL E IDEOLÓGICA

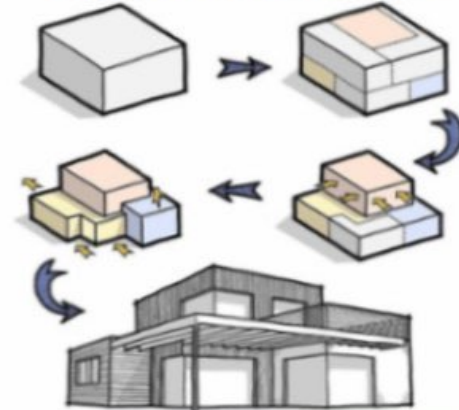
- Ejemplo: Coliseo Romano**
- Espacio de entretenimiento y culto al emperador.
- Ejemplo: Iglesia de Cuilapan de Guerrero (Oaxaca)**
- Adaptación a la cultura indígena mediante iglesias sin techo.

TIPOS DE NECESIDADES EN EL PROYECTO ARQUITECTÓNICO

- El arquitecto debe satisfacer diversas necesidades
- La combinación de estas necesidades crea un programa arquitectónico
- Este programa ayuda a definir lo que el usuario espera del proyecto

TIPOS DE NECESIDADES

DESIGNING A NEW HOUSE - PART #4 MASS, SCALE AND PROPORTIONS



Necesidad Física

- Espacios adecuados para las actividades del proyecto
- Importante en la funcionalidad del diseño

Necesidad Social

- Significado del proyecto para la sociedad
- Ejemplo: El Capitolio de EE.UU.
 - Su cúpula enfatiza la importancia del Senado
 - Representa la conexión con la luz del progreso y la libertad

Necesidad Psicológica

- Se cumple automáticamente al satisfacer las otras necesidades
- Genera comodidad psicológica y sensación de bienestar
- Ejemplo: Centro de Meditación en Cuernavaca (Agustin Hernández)
 - Espacios amplios, iluminación indirecta
 - Ambiente tranquilo para la práctica de yoga

Necesidad Cultural

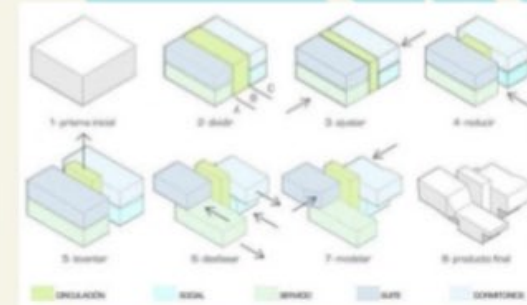
- La cultura influye en la arquitectura
- Ejemplo: Las Vegas
 - Uso de formas reconocibles como templos egipcios y palacios romanos
- Ejemplo: México
 - Arquitectura monumental como patrón cultural y (Catedral Metropolitana, Monumento a la Revolución)

TIPOS DE ORDEN EN EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO

DISTRIBUCIÓN DE ESPACIOS EN UN PROYECTO ARQUITECTÓNICO

- Siempre debe haber un orden
- Puede ser evidente o no a primera vista

MODELOS DE ORDENACIÓN ARQUITECTÓNICA



Ordenación Lineal

- Disposición en una secuencia continua
- Adecuado para proyectos con crecimiento en una sola dirección

Ordenación en Trama

- Basado en una cuadrícula o malla
- Permite organización modular y flexible

Ordenación Radial

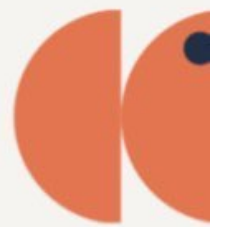
- Elementos dispuestos en torno a un centro, extendiéndose en diversas direcciones
- Permite conexión fluida entre espacios

Ordenación Centralizada

- Espacios organizados alrededor de un punto central
- Destaca un núcleo funcional o simbólico

Agrupada

- Conjunto de volúmenes independientes pero relacionados
- Organización flexible y adaptable a diferentes necesidades



DIMENSIONAMIENTO Y SUS CRITERIOS BÁSICOS

CRITERIOS BÁSICOS DE DIMENSIONAMIENTO

2.1 Identificación de Actividades

- Se debe conocer qué actividades se realizarán en el espacio.
- Se elabora una lista de necesidades.

2.2 Programa Arquitectónico

- Contiene las necesidades objetivas (físicas).
- Contiene las necesidades subjetivas (culturales, psicológicas y sociales).
- **Ejemplo:**
 - Usuarios → Familia.
 - Actividades → Convivencia, comidas, reuniones.
 - Espacios requeridos → Sala, comedor, terraza, cocina, lavandería.
 - Mobiliario y área requerida → Sofás, mesas, sillas, estufa, lavadora, etc.

DIMENSIONAMIENTO

- **Definición:** Cálculo del espacio necesario para un local dentro de un proyecto arquitectónico.

2.3 Resolución de Necesidades

- Se elabora una segunda lista con soluciones espaciales.
- Se identifican los elementos requeridos (ejemplo: cama, mesa de noche, armario).

2.4 Consideración de Espacios de Circulación

- Se incluyen espacios para circulación y acceso.
- Ejemplo: En una recámara se debe considerar espacio para moverse y abrir puertas.

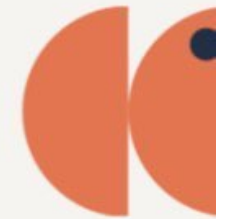
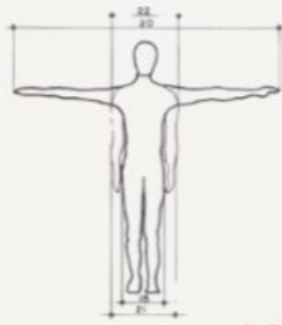
2.5 Espacios con Requerimientos Específicos

- Algunas actividades requieren medidas fijas (ejemplo: canchas deportivas con dimensiones reglamentarias).

2.6 Tercer Criterio: Antropometría

- Se basa en las medidas y proporciones del cuerpo humano para el diseño del espacio.





ANTROPOMETRÍA

ANTROPOMETRÍA

- Estudio de las medidas del cuerpo humano.
- Considera todas las posiciones y actividades.



USO DE PROMEDIOS EN ANTROPOMETRÍA

- Se toman medidas promedio de la población.
- Se da un margen de tolerancia para quienes sobrepasen los promedios..

- Realizados desde los inicios de la arquitectura.

- Avances en el siglo XX por:

Le Corbusier (Modulor):

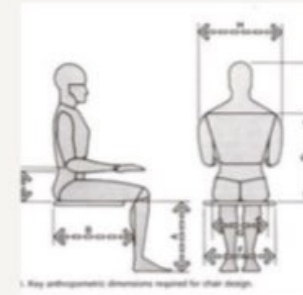
- Relaciona matemáticamente el cuerpo humano con el diseño.
- Basado en la estatura del hombre europeo.
- Garantiza que las dimensiones arquitectónicas sean proporcionales al cuerpo humano.

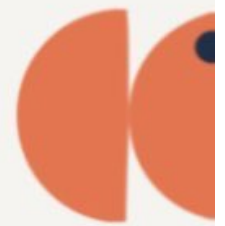
Ezra Ehrenkrantz (1956, Londres):

- Busca equilibrio entre estética y flexibilidad en el diseño.

ESTUDIOS ANTROPOMÉTRICOS EN LA ARQUITECTURA

- Estatura promedio en México (zona urbana):
- Hombres: 1.73 m
- Mujeres: 1.65 m
- Se usa la estatura masculina como referencia para dimensionamiento.
- Ejemplo: Dimensión de puertas
- Mínimo: 1.75 m (para hombres promedio).
- Se ajusta a 1.90 m para mayor accesibilidad.





HABITABILIDAD Y DISEÑO EN ARQUITECTURA

HABITABILIDAD

- Un espacio construido debe ser utilizable (habitable) por el usuario.
- La habitabilidad es esencial en arquitectura.
- Un espacio no habitable deja de ser arquitectura y se convierte en escultura.

CARACTERÍSTICAS

- No solo es "vivir en un lugar", sino realizar actividades para las que fue concebido.
- Espacios abiertos son tan importantes como los cerrados.
- Deben responder a un programa de necesidades y satisfacerlas de la mejor manera posible.

DISEÑO EN ARQUITECTURA

- Representación de una idea concebida por un artista.
- Puede ser bidimensional o tridimensional.
- Debe permitir a un perito valorar la obra representada.

PROCESO EN ARQUITECTURA:

- El arquitecto soluciona el proyecto gráficamente antes que físicamente.
- Se utilizan planos, maquetas y apuntes perspectivas.

TIPOS DE DIBUJOS ARQUITECTÓNICOS:

Dibujos o croquis de estudio:

- Para que el arquitecto entienda el problema.
- Contiene anotaciones personales.

Dibujos de representación:

- Para comunicar la idea al cliente.
- Es el más artístico y puede estar "trucado" para mostrar lo mejor del proyecto.

Dibujos para ejecución o constructivos:

- Contienen información técnica necesaria para la construcción.
- Deben ser precisos y detallados.

→ Relación entre Arquitecto y Dibujante:

Arquitecto ≠ Dibujante.

- El arquitecto origina la idea y diseña.
- El dibujante trabaja en la representación final.
- Un dibujante hábil no necesariamente es buen arquitecto.
- Un arquitecto no necesita ser excelente dibujante para cumplir su labor.



Qué es Proyectar

Qué es Proyectar

- Idear o planificar la forma y estructura de una construcción.
- Generar una idea materializada que resuelva cuestiones planteadas.

ejemplo

- Necesidad: Espacio para exhibición de piezas de valor histórico/artístico.
- Solución: Construcción de un museo.

Diferencia y Relación entre Diseño y Proyecto

- ➔ Diferencia:
- Proyecto = Solución dada a un problema.
- Diseño = Expresión del proyecto.

Proceso de Proyección:

Idea

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse elit libero, egestas vitae bibendum a, gravida non quam.

Concepto

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit. Suspendisse elit libero, egestas vitae bibendum a, gravida non quam.



- Primeras preguntas:
- ¿Qué tipo de piezas se exhibirán?
- ¿Cuántas personas asistirán?
- ¿Existe una clasificación para estas piezas?
- Nuevas necesidades surgen durante la proyección:
- Control de acceso de visitantes.
- Espacios adicionales (tienda de souvenirs, cafetería, sala de usos múltiples).
- Más allá de lo físico:
- Considerar necesidades sociales, culturales y psicológicas del visitante.
- Análisis de necesidades del personal y conservación de las piezas.
- Inicio del Proyecto Arquitectónico:
- Se delimitan espacios y se les da forma.
- Se crean condiciones para cubrir todas las necesidades.

Directa

- Relación:
- El diseño es el lenguaje del proyecto, permitiendo su comunicación:
 - A los clientes.
 - A los constructores (para su realización física).



Errores comunes:

- "Diseñar" no es lo mismo que crear ideas.
- Diseño = Delineación de la idea, no la solución completa.

➔ Etapas:

1. Proyecto: Define soluciones.
2. Diseño: Expresa esas soluciones.
3. Diseño final: Planos constructivos.
 - Forma parte del proyecto, no solo del diseño.