

## **Materia : Experimentación de la forma**

<b>Semestre:</b>	<b>VII, V en Edificación</b>
<b>Clave:</b>	<b>17810, 45810</b>
<b>Área:</b>	<b>Investigaciones Estéticas</b>
<b>Departamento:</b>	<b>Diseño</b>
<b>Tipología:</b>	<b>Práctica</b>
<b>Carácter:</b>	<b>Instrumental</b>
<b>Tipo:</b>	<b>Optativa</b>
<b>Horas:</b>	<b>Prácticas (04) Teóricas (00)</b>
<b>Créditos:</b>	<b>4 créditos optativos</b>
<b>Carreras:</b>	<b>Arquitectura, Edificación y Administración de Obras</b>
<b>Elaboró:</b>	<b>Mtra. Ma. Teresa Palaú Trujillo Arq. Ricardo Alonso Rivera</b>
<b>Revisó:</b>	<b>Arq. Dolores Lastras Martínez</b>
<b>Fecha:</b>	<b>Julio de 2000</b>

### **Presentación de la materia**

Esta es una materia optativa, que pretende mejorar sustancialmente la capacidad y calidad plástica del diseñador de arquitectura que se forma en la Facultad del Hábitat.

La materia de construcción de modelos complementará el programa de ésta materia, la cual abordará la comprobación y verificación de las formas desarrolladas, a través de los programas virtuales de la computadora.

### **Objetivo general**

La finalidad de la materia, es proporcionar al alumno, un apoyo en el desarrollo de su sensibilidad y capacidad creativa dentro del lenguaje plástico del diseño, mediante el desarrollo de ejercicios en los que, sin abundar en los aspectos funcionales y técnicos del diseño, elabore propuestas que exploren las posibilidades del lenguaje arquitectónico, mediante el apoyo de algunas técnicas creativas para el diseño.

## UNIDAD 1

### Diseño pragmático y diseño icónico

#### Objetivo particular:

Desarrollar ejercicios de experimentación plástica en el que se apliquen los procedimientos del diseño pragmático y del diseño icónico, para la generación de formas arquitectónicas que responda a un orden funcional y técnico, y a los objetivos e intenciones particulares que el alumno planteará en sus propuestas plásticas.

A través del diseño pragmático se buscará hacer surgir formas arquitectónicas en consecuencia de una función determinada, y a través del diseño icónico, formas arquitectónicas que reflejen una imagen con un significado cultural de referencia.

- 1.1 Diseño pragmático.
- 1.2 Diseño icónico.
- 1.3 Experimentación a través de un ejercicio de síntesis.

## UNIDAD 2

### Diseño analógico

#### Objetivo particular:

Desarrollar ejercicios de experimentación plástica en los cuales se apliquen las técnicas creativas de la biónica y sinéctica, para la generación de formas arquitectónicas que responda a un orden funcional y técnico, y a los objetivos e intenciones particulares que el alumno planteará en sus propuestas plásticas.

A través de la biónica se buscará hacer surgir un diseño analógico basado en la comprensión de los elementos o estructuras de la naturaleza para lograr una nueva forma arquitectónica.

A través de la sinéctica se buscará hacer conocido lo extraño, es decir, tomar un elemento, objeto o edificación para transformarlo en una nueva forma arquitectónica.

- 2.1 Biónica.
  - 2.1.1 Observación y análisis de elementos de la naturaleza: la correspondencia entre la forma y la función, así como la naturaleza de los elementos físicos que lo hacen posible..
  - 2.1.2 Establecer correspondencia entre elementos naturales y arquitectónicos (forma, técnica y función).

2.1.3 Evaluar un problema arquitectónico y proponer soluciones que integren y sintetizen diversas referencias de elementos naturales.

2.2 Sinéctica.

2.2.1 Aplicación de los principios de la sinéctica.

2.2.2 El sentido de la analogía.

2.2.3 Analogía directa.

2.2.4 Analogía personal.

2.2.5 Analogía simbólica.

2.2.6 Analogía fantástica.

## UNIDAD 3

### Diseño simbólico y diseño canónico

#### Objetivo particular:

Desarrollar ejercicios de experimentación plástica en el que se apliquen los procedimientos del diseño simbólico y del diseño canónico, para la generación de formas arquitectónicas que responda a un orden funcional y técnico, y a los objetivos e intenciones particulares que el alumno planteará en sus propuestas plásticas.

A través del diseño simbólico se buscará hacer surgir formas arquitectónicas que reflejen ideologías y conceptos, y a través del diseño canónico, formas arquitectónicas que surjan en consecuencia del trabajo de la geometría.

3.1 Diseño simbólico.

3.2 Diseño canónico.

3.3 Experimentación a través de un ejercicio de síntesis.

### Mecánica de enseñanza aprendizaje

El maestro expondrá las estrategias a desarrollar en los diferentes ejercicios de cada unidad, para que el alumno basándose en estas, proponga y desarrolle temas, objetivos e intenciones particulares en sus propuestas de experimentación plástica.

Los ejercicios podrán llevarse a cabo mediante la elaboración de propuestas formales de aproximación arquitectónica, realizadas en maquetas con la utilización de diversos materiales en las cuales se trabaje el espacio, la forma, la textura, la luz, el color, el movimiento, la distribución de los esfuerzos, etc.

El maestro será un asesor permanente sobre el desarrollo de las intenciones de las propuestas.

---

■

## Mecanismos de evaluación

Evaluación objetiva y transparente basada en los puntos planteados por el programa, y en las calidad plástica y propositiva de las propuestas elaboradas por el alumno.

---

■

## Bibliografía básica

- ALEXANDER, CHRISTOPER. *El lenguaje de la arquitectura*.  
ALEXANDER, CHRISTOPER. *Síntesis de la forma arquitectónica*.  
BONSIEPE, GUI. *Teoría y práctica del Diseño Industrial*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona  
BROADBENT, GEOFFREY. *Metodología del Diseño Arquitectónico*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona. 1982  
GORDON, WILLIAM. *Estrategias para la Creatividad*.  
GYHKA, MATYLA. *Estética de las formas en el arte y naturaleza*. Editorial Gustavo Gili. Barcelona.  
VERALDI, BRIGITTE Y GERALD. *La psicología de la creación*. Editorial Mensajero. Barcelona. 1983