

El proyecto arquitectónico

: Como contar una buena historia

¿**qué** tiene una buena historia?

Idea central

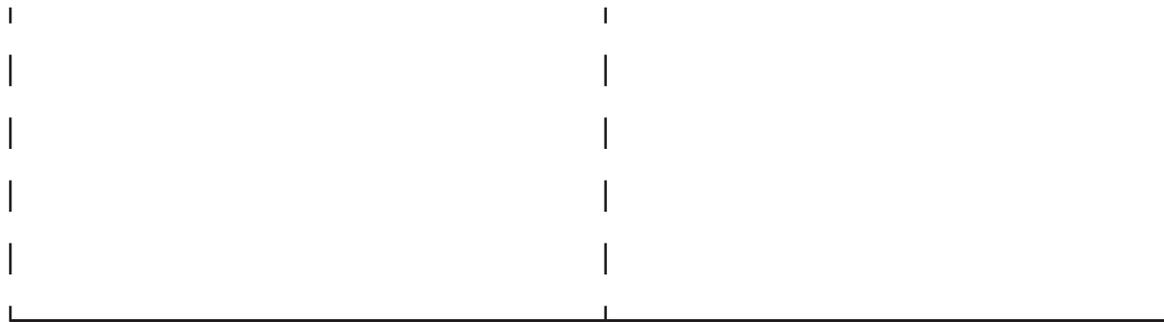
propósito

plan

Concepto

intención

estrategias



HISTORIA

El Concepto: La Idea

¿De qué trata la historia?

¿Qué es? Es la **idea** más importante y original de tu proyecto. Es como la semilla de la que crecerá todo lo demás. Es lo que hace que tu proyecto sea único.

¿Para qué sirve? Para darle **sentido y dirección** a todo lo que haces. Es tu brújula. Te ayuda a tomar decisiones, a saber qué incluir y qué descartar. Sin un concepto, tu arquitectura es solo un "contenedor"; con un concepto, es una "**declaración**", una "**experiencia**".

Ejemplo: Si vas a diseñar una cafetería, el concepto podría ser "El Respiro Urbano". No solo un lugar para tomar café, sino un oasis de calma en medio del caos de la ciudad.

Las Intenciones: Lo que Quieres Lograr

¿Qué mensaje quieres dejar?

¿Qué son? Son los **propósitos claros** que tienes. Son lo que quieres que el edificio haga, genere o provoque en las personas que lo usan o en el lugar donde está. Son las metas que te pones.

¿Para qué sirven? Para **traducir el concepto en acciones concretas**, darle coherencia al concepto mediante tus objetivos

Ejemplo: "El Respiro Urbano", una intención podría ser: Que el usuario se sienta desconectado del bullicio exterior al entrar. Generar una atmósfera serena y acogedora".

Las Estrategias Projectuales: El Plan de Acción

¿Cómo vas a contar la historia?

¿Qué son? Son las **decisiones de diseño específicas** que tomas para lograr tus intenciones y expresar tu concepto. Son las "herramientas" que usas para construir tu historia. Aquí es donde empiezas a pensar en cómo se materializarán tus ideas, pero **todavía sin dibujar la forma final**.

¿Para qué sirven? Para **conectar tus ideas abstractas con las decisiones concretas** de la arquitectura. Te ayudan a justificar por qué una pared es así, por qué hay una ventana allí, material, proporción, escala orientación, etc.

Ejemplo: Intención - que el usuario se sienta desconectado del bullicio - una estrategia - Usar muros gruesos de concreto que aíslen el sonido.
Intención - atmósfera serena y acogedora - Incorporar un vano central que bañe el espacio con luz difusa".

La Narrativa: Contar la Historia

¿Cómo se desarrolla la historia a través de la experiencia?

¿Qué es? Es la **historia que la arquitectura cuenta** a quien lo vive. Es la secuencia de experiencias, sensaciones y descubrimientos que el usuario tiene desde que se acerca, entra, usa los espacios y sale.

¿Para qué sirve? Para asegurar que la arquitectura **genere las emociones y reacciones que se quiere**. Ayuda a pensar en el viaje del usuario y a diseñar cada paso de ese viaje.

Ejemplo: "El usuario se acerca y ve una fachada sobria que no revela lo que hay dentro. Al entrar, pasa por un umbral más bajo que comprime el espacio, para luego expandirse en un espacio alto, iluminado por un lucernario que lo envuelve en una luz tranquila, invitándolo a sentarse y desconectarse del mundo exterior".









