

## DISEÑOTERAPIA

Servio Tulio Ferrer y Ramón León

Editado por el Centro de Información y Documentación de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad Central de Venezuela.

Bajo este sugerente título encontramos lo que podríamos llamar, nos parece que con más exactitud, patología del diseño. Según sus propios autores, "trata sobre los pecados capitales en los que incurre un estudiante de diseño arquitectónico" y es, justamente, un listado de vicios y errores detectados en la práctica docente, un intento (el primero que llega a nuestras manos) de objetivizar los "trastornos de conducta" de un diseñador en formación.

Los errores están numerados, en orden arbitrario ("la numeración de errores no obedece a ningún intento de valoración"), con el objeto de relacionar errores semejantes o familias de errores, que aparecen frecuentemente unidos.

En cada caso, se indica la naturaleza u origen del error:

**déficit conceptual:** mala interpretación del problema, incapacidad de evaluar soluciones, incoherencia entre problema y supuesta solución, etc.

**falta de información:** ignorancia de lo existente, irresponsabilidad en el acopio de información, etc.

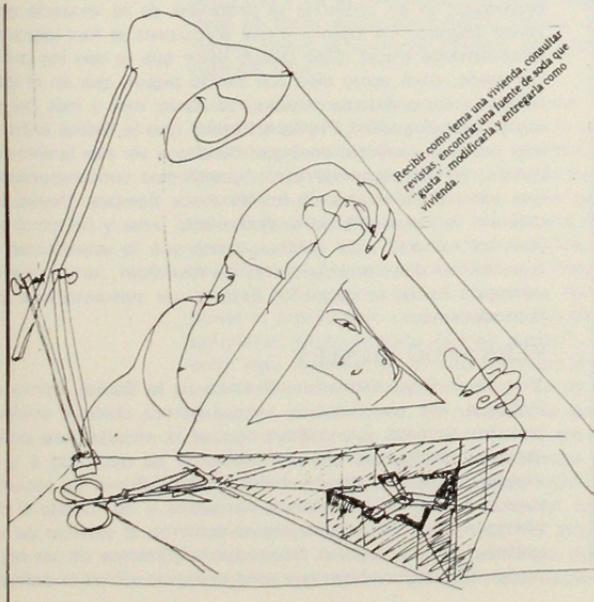
**malos hábitos:** vicios adquiridos frecuentemente en la misma Facultad, como entregar proyectos incompletos, trabajar solo en planta, etc.

Cada error está ilustrado con expresivos dibujos y ejemplos significativos, en bellas páginas de diagramación semejante, incluyendo una proposición de niveles de la carrera dentro de los cuales el vicio en cuestión es admisible.

Los errores señalados son los siguientes:

- 1.—Brecha de escalas entre la realidad y la propuesta de diseño.
- 2.—Iniciar y continuar el proceso de definición del diseño a través de manchas.
- 3.—No identificar los elementos críticos que estructuran la propuesta de diseño.
- 4.—Determinantes críticas de contexto no compatibles con la propuesta de diseño.
- 5.—No ensamblaje de los elementos constituyentes del diseño.
- 6.—Diseñar solo en planta.
- 7.—Asumir que la realidad deseada es la existente y, por lo tanto, tomarla como determinante del problema.
- 8.—Adoptar formas caprichosas, puras generalmente, e intentar distribuir, a como dé lugar, espacios y actividades dentro de ellas.
- 9.—No ir desarrollando el proyecto paralela y simultáneamente en sus componentes: uso - espacio - volumen - estructura - materiales.
- 10.—Brecha en los enlaces.
- 11.—Diseño divorciado de áreas exteriores - áreas interiores.
- 12.—Sustituir conceptos por descripciones.
- 13.—Solucionar problemas que no se han pedido y no solucionar el que se pidió.
- 14.—Sobrevalorar determinantes que no tienen importancia y no tomar en cuenta las importantes.
- 15.—Desarrollar en una escala formas pertenecientes a otra escala.
- 16.—Esforzarse en encontrar formas nuevas con viejos enfoques y viejas técnicas.
- 17.—No re-verificar en sitio la propuesta de diseño antes de empezar a detallarla.
- 18.—No consultar con especialistas a nivel de preliminares de trabajo.
- 19.—Iniciar y preparar la memoria descriptiva al final.
- 20.—No anotar siempre y en forma secuencial las críticas del profesor respecto al proyecto.
- 21.—Substituir "presentación" por enfoque y propuesta profundos.
- 22.—Uso de técnicas evitativas para no enfrentarse al diseño.
- 23.—No arriesgarse a recibir una crítica contraria, por parte de una persona independiente al proceso de diseño.
- 24.—Proceso de diseño en círculo vicioso.
- 25.—No diseñar toda el área asignada.
- 26.—Suponer que la única realidad válida es la actual.
- 27.—Crear que, porque el edificio está diseñado por uno, es importante urbanísticamente.
- 28.—Incoherencia entre las partes.
- 29.—Cambiar de escala para inducir soluciones.
- 30.—Complicar el proyecto para que sea de más impacto.
- 31.—Eliminar o desvirtuar determinantes para hacer el problema más fácil de solucionar.
- 32.—Previo al diseño, no tener un criterio de proporciones entre áreas.
- 33.—No estar al día en el estado de arte del tema a diseñar.
- 34.—Pretender obtener criterios por suma de opiniones.
- 35.—No interpretación del sitio.
- 36.—Diseñar por agregación, corte o módulo.
- 37.—Diseñar por aparente analogía.
- 38.—Diseñar por impacto visual.
- 39.—Suponer a los materiales constructivos disociados de la forma y la estructura.
- 40.—Suponer siempre que el proyecto (una vez realizado) no va a influir en forma continua en el contexto, sino que siempre sucede al revés.
- 41.—Suponer obvio el marco jurídico de la profesión.
- 42.—Confundir proyectos con anteproyectos.
- 43.—Crear que el proyecto se construye por "arte de magia".
- 44.—No tomar en cuenta los costos económicos ni los sociales.
- 45.—No valorar el factor tiempo.
- 46.—No ir pasando en limpio todo al mismo nivel.
- 47.—No diseñar simultáneamente con el mobiliario, equipo, etc.
- 48.—Proceso de diseño lineal.
- N — El gran error: seguir la moda imperante.

Como se puede apreciar con la sola lectura de estos enunciados, esta publicación constituye un valioso aporte a los profesores y ayudantes de Taller, por su intento de aclarar aspectos críticos en el proceso de diseño. Y resulta válida, no solo para detectar errores entre los estudiantes y ayudantes jóvenes de oficinas de arquitectura, sino como "manual de autocritica" para todos nosotros, ayudándonos a encontrar la viga en el ojo propio.



Recibir como tema una vivienda consultar revistas, encontrar una fuente de sea que -gala- modularla y entregarla como vivienda

Próximo  
**auca 44**

**Arquitectura del  
Centro de Santiago**