



GUÍA PRÁCTICA / EDICIÓN 2026

Nombrar un estilo no es un **brief**

Por qué decir gótico, brutalista o mediterráneo no basta, y cómo describir cualquier estilo en las seis variables con las que un modelador puede trabajar.

EMPIECE AQUÍ

Un estilo es un sistema de reglas, no un aspecto

Escriba el nombre de un estilo en un encargo y pida a cinco personas que dibujen lo que han entendido. Saldrán cinco edificios distintos. El nombre no transporta información suficiente, y quien tiene que modelar acabará reproduciendo el ejemplo más fotografiado de ese estilo, que casi nunca es el que usted tenía en la cabeza.

Esto no es un problema de vocabulario. Un estilo arquitectónico es un conjunto de proporciones, ritmos y soluciones constructivas que se repiten. Lo que se percibe como “el aspecto” es el resultado visible de esas reglas. Se puede describir, y describirlo es asombrosamente rápido una vez se sabe qué mirar.

Lo que un nombre no dice

- Qué variante regional, y de qué siglo
- Si quiere el estilo o una relectura contemporánea
- Qué proporción tienen los huecos
- Qué material, y con qué aparejo
- Qué detalle concreto le gusta de él

Lo que sí se puede escribir

- Una pendiente de cubierta y un vuelo de alero
- Una proporción de hueco y un ritmo de fachada
- Una altura de planta
- Un material y una forma de colocarlo
- Un criterio de simetría
- Un detalle que no puede faltar

Y funciona en las dos direcciones: sirve para encargar y sirve para entender por qué una casa que le gusta le gusta. Si está estudiando o está a punto de reformar su vivienda, esta es la parte práctica del asunto, la que no aparece en los artículos de historia de la arquitectura.



Render de producción de Maverick Frame.

PASO 01

Las seis variables que lo describen todo

Sirven para cualquier estilo, de cualquier época y de cualquier lugar. Conteste a las seis y habrá escrito un brief mejor que la mayoría de los que llegan a un estudio.

VARIABLE	QUÉ HAY QUE MIRAR	CÓMO SE ESCRIBE
Cubierta	La pendiente, el vuelo del alero, si hay canalón visible y cómo se resuelve el encuentro con el muro.	"Dos aguas, pendiente pronunciada, alero volado con la estructura vista." O bien: "plana, sin alero, remate a haces de fachada."
Proporción del hueco	Si la ventana es más alta que ancha, y cuánto. Es la variable que más determina el carácter y la que menos se menciona.	"Ventanas verticales, aproximadamente el doble de alto que de ancho." Contar con un dedo sobre una foto basta.
Ritmo de fachada	Cuántos huecos por planta, si están alineados verticalmente, cuánto macizo hay entre ellos.	"Tres huecos por planta, alineados, con más muro que hueco."
Altura de planta	Cuánto mide cada planta y si la baja es más alta que las superiores.	"Planta baja más alta que las de arriba" cambia el edificio entero y es una sola frase.
Material y aparejo	No basta con "ladrillo": importa el tamaño de la pieza, la junta, el despiece y si está visto o revestido.	"Ladrillo cara vista, junta gruesa y clara, aparejo a sogá." O "revoco continuo, sin juntas, color roto."
Simetría y jerarquía	Si hay un eje, si la entrada está centrada y destacada, o si la composición es libre.	"Simétrica respecto al acceso" o "composición asimétrica, con el volumen principal desplazado."

Y la séptima, que vale por todas: el detalle diagnóstico

En cada estilo hay un detalle que, si está, lo identifica, y que si falta hace que nada parezca correcto por mucho que lo demás esté bien. El encuentro del alero con el muro. El recerco de la ventana. El zócalo. La carpintería y su despiece. Elija uno, descríballo en una frase y póngalo al principio del encargo. Es la línea que más trabaja de todo el documento.

PASO 02

Cómo leer una imagen que le gusta

El método completo cabe en veinte minutos y no requiere formación. Sirve para llegar a una reunión con un arquitecto o a un encargo de visualización sabiendo qué está pidiendo.

01 Reúna tres imágenes, no treinta

Treinta referencias no son un brief, son una negociación pendiente. Tres obligan a decidir.

02 Escriba una línea por imagen diciendo qué le gusta de ella

Esto es lo que casi nadie hace, y es lo que hace útiles las referencias. “De ésta, la proporción de las ventanas”. “De ésta, el color de la piedra”. “De ésta, nada salvo la relación con el jardín”.

03 Cuente, sin medir

Cuántos huecos por planta. Cuántas veces cabe el ancho de una ventana en el ancho de la fachada. Cuántas veces cabe la altura de una puerta en la altura del edificio. Las proporciones se leen contando.

04 Tape mentalmente el paisaje y la luz

Filtro imprescindible. Muchas referencias gustan por el atardecer, la nieve o el mar del fondo, no por la arquitectura. Si al quitar la luz la imagen deja de interesarle, lo que quería era la luz, y eso se pide de otra manera.

05 Separe lo que es estilo de lo que es presupuesto

La piedra maciza, la carpintería de madera con despiece fino y las alturas generosas son decisiones económicas antes que estéticas. Marque cuáles son irrenunciables.

06 Diga también qué no quiere

Una línea de exclusiones ahorra más discusión que una lista larga de deseos. “Sin arcos”. “Sin teja curva”. “Nada de imitación de madera”.

El error más caro: el pastiche por acumulación

Mezclar elementos de dos periodos o dos regiones sin un criterio produce un edificio que nadie sabe situar y que resulta incómodo sin motivo aparente. No es una cuestión de pureza: es que las reglas de cada sistema resuelven problemas distintos, y juntas se estorban.

Relectura contemporánea, dicho en claro

Si lo que quiere es un edificio de hoy con el carácter de un estilo, dígalos así y nombre las dos o tres reglas que se conservan: la proporción del hueco, la pendiente, el material. Lo demás queda libre. Es un encargo perfectamente claro y produce buenos resultados.

PASO 03

El brief de estilo, en una página

Universal: vale para una reforma, un chalet, una promoción o un ejercicio de escuela. Rellénelo y adjunte las tres imágenes con su línea cada una.

ESTILO O REFERENCIA DE PARTIDA	EL DETALLE DIAGNÓSTICO, EN UNA FRASE
VARIANTE REGIONAL Y ÉPOCA, SI APLICA	EXCLUSIONES: QUÉ NO DEBE APARECER
¿FIEL O RELECTURA CONTEMPORÁNEA?	QUÉ ES IRRENUNCIABLE AUNQUE SUBA EL COSTE

CUBIERTA

Forma _____ Pendiente _____
 Alero: volado / a haces _____ Canalon visto _____

HUECOS

Proporcion (alto : ancho) _____ : _____
 Por planta _____ Alineados vertical. SI / NO
 Mas hueco o mas macizo _____
 Recerco / dintel _____

ALTURAS

Planta baja _____ Plantas tipo _____
 Numero de plantas _____

MATERIAL

Principal _____ Acabado _____
 Aparejo / despiece _____
 Zocalo _____ Carpinteria _____

COMPOSICION

Simetrica / libre _____ Acceso destacado SI / NO

Si no puede contestar una casilla, déjela en blanco y dígallo. Una casilla vacía declarada es información; una casilla rellena por inercia se convierte en una decisión que nadie tomó y que después hay que deshacer.



Render de producción de Maverick Frame.

TRABAJAR CON UN ESTUDIO

El coste, y cómo redactar el encargo

Las dos preguntas que nos hacen antes que cualquier otra. Ambas respuestas son cortas.

TRABAJO ENCARGADO	AUTÓNOMO	ESTUDIO
Imagen exterior, una	\$100 – 300	\$250 – 600
Imagen interior, una	\$120 – 350	\$300 – 700
Paquete de 5–8 vistas	\$600 – 1.500	\$1.500 – 4.000
Animación, por minuto	\$1.000 – 3.000	\$3.000 – 8.000

Rangos de mercado que estamos dispuestos a publicar, en dólares. Los plazos y el número de rondas de revisión no aparecen deliberadamente: los nuestros varían demasiado según el tipo de proyecto como para darlos como referencia, y un número inventado aquí sería peor que ninguno.

Cómo redactar el encargo: cuanto más corto, mejor

Esto es lo contrario de lo que casi todo el mundo supone. Cuatro cosas:

- Qué necesita — **cuántas imágenes y de qué**
- Los planos y alzados, tal como están
- Unas pocas referencias de ambiente y luz
- Una línea clara sobre para qué son las imágenes

Convertir un encargo pequeño en un pliego de cincuenta páginas sale mal: tomado al pie de la letra produce un resultado feo y despista a quien hace el trabajo. Explique la intención y deje el detalle al equipo que hace esto a diario.

El error que más caro sale

El fallo más frecuente que vemos no es elegir mal al proveedor. Es el **momento**. La gente empieza a buscar solo cuando el primer proveedor ya ha fallado y la fecha está encima, y entonces elige con prisa.

Seleccione y valore estudios **antes** de necesitarlos. Uno, idealmente varios, informados y listos para asumir trabajo. Cuesta una tarde ahora y salva un proyecto después.

10+

AÑOS DE RENDERIZADO Y NARRATIVA VISUAL

350+

MARCAS Y AGENCIAS ATENDIDAS EN TODO EL MUNDO

95%

ÍNDICE DE SATISFACCIÓN DE CLIENTES

40%+

DE NUESTROS ENCARGOS YA INCLUYEN MOVIMIENTO O 360



MAVERICK
FRAME
STUDIO

Cuando la imagen tiene que **aguantar**, hable con nosotros

Somos un estudio CGI: renderizado arquitectónico y de producto, modelado 3D, animación, tours 360 y VR. Diez años, más de 350 marcas y agencias, y el tipo de trabajo que sigue estando bien cuando alguien cuenta las ventanas.

Envíenos los planos y una línea sobre para qué son las imágenes. Recibirá un alcance y un precio, sin obligación de usar ninguno de los dos.

EMPIECE AQUÍ

maverickframe.com/contacts

VEA EL TRABAJO

maverickframe.com/gallery

ESCRITO POR

Dim Kuzmenko

Cofundador



Render de producción de Maverick Frame. · Los rangos son de mercado a 2026 y no constituyen un presupuesto.

