



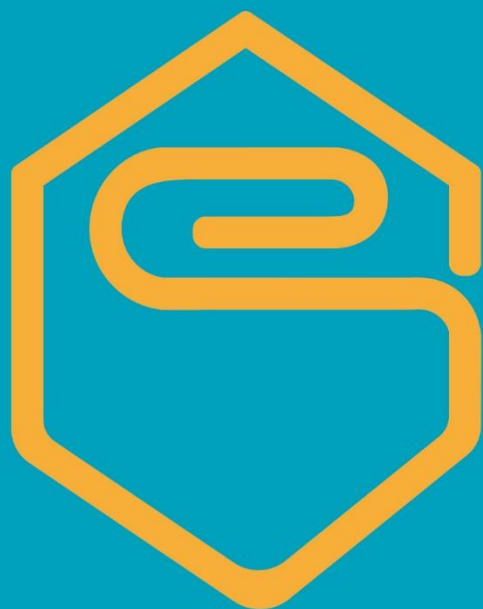
UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA



Ministerio de
**CIENCIA
Y TECNOLOGÍA**



CAMMEC
Cámara de la Madera, Mueble
y Equipamiento de Córdoba



2^{as} JORNADAS DE **INTERIORISMO** DEL CENTRO DEL PAÍS

26, 27 Y 28
DE AGOSTO

CIUDAD DE LAS ARTES
CAMPUS SUR UPC
FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO
AV. PABLO RICCHIERI 1955 | CIUDAD DE CÓRDOBA

AUTORIDADES UPC:

Córdoba 26 al 28 de agosto de 2019

Rectora:

Lic. Raquel Krawchik

Vicerrector de Gestión:

Mgter. Jorge Omar Abel Jaimez

Decana Facultad de Arte y Diseño:

Lic. María Julia Oliva Cúneo

Coordinadora Académica:

Prof. Sara Picconi

Área de Extensión:

Lic. Paulo Barbariga

Lic. Karina Rodríguez

Directora Escuela Superior de Arte y Diseño Lino E. Spilimbergo:

Mgter. Soledad Martínez

Vicedirectora Escuela Superior de Arte y Diseño Lino E. Spilimbergo:

Mgter. Mariana Costa

Segundas Jornadas de Interiorismo del Centro del País / compilado por Germán Antonio Soria ; Lidia Judith Samar. - 1a ed compendiada. - Córdoba : Germán Antonio Soria, 2020.
Libro digital, PDF

Archivo Digital: descarga
ISBN 978-987-86-3604-7
1. Diseño de Interiores. I. Soria, Germán Antonio, comp. II. Lidia Judith Samar, , comp.
CDD 729





UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA



Ministerio de
**CIENCIA
Y TECNOLOGÍA**



CAMMEC
Cámara de la Madera, Mueble
y Equipamiento de Córdoba

COMISIÓN ORGANIZADORA:

- Mg. Arq. Lidia Samar (Escuela Spilimbergo UPC - UNC)
- Lic . Beatriz Bederían (CAMMEC)
- Arq. José Lorenzo (DArA)
- Arq. Germán Soria (Escuela Spilimbergo UPC – UNC - DArA)
- Arq. Alejandra Becan (Escuela Spilimbergo UPC)
- Arq. Gabriela Hoffmann (Escuela Spilimbergo UPC)
- Arq. Valeria Schiavi (Escuela Spilimbergo UPC)
- Arq. Marcela Carbone (Escuela Spilimbergo UPC)

DISEÑO, COMPAGINACIÓN Y ARMADO:

- Arq. Germán Soria
- Mg. Arq. Lidia Samar

COMITÉ ACADÉMICO:

- Dra. Arq. Mónica Martínez (FAUD UNC)
- Dra. Arq. Leandra Abadía (CIAL UNC CÓRDOBA)
- Mgter. Arq. María Elena Capelli (UNT TUCUMÁN)
- Dr. Arq. Horacio Casal (UNRN)
- Prof. Arq. Sergio Feltrup (UBA)
- Dra. Arq. Mariana Gatani (CONICET CÓRDOBA)
- Mg. LDI Sandra Ruiz Díaz (UNA PARAGUAY)
- Mg. DI Pablo Ungaro (LA PLATA)
- Esp. Arq. Enrique Zanni)UNC)



LAS JORNADAS:

Las Jornadas de Interiorismo del Centro del País nacieron en 2018 con el propósito de fortalecer la actividad profesional del diseño de los espacios interiores en Córdoba y su región a la vez que se constituyen en un ámbito de vinculación entre la actividad académica, el ejercicio profesional y el medio productivo y empresarial afín. La convocatoria reunió un público de alrededor de 800 asistentes entre estudiantes de diseño de interiores y de arquitectura y profesionales tanto de la arquitectura como del interiorismo.

Esta Segunda edición avanzó sobre un eje central e ineludible que es reconocer el protagonismo de la tecnología en la resolución del diseño del espacio interior y contó con el respaldo del Ministerio de Ciencia y Tecnología de la Provincia de Córdoba.

OBJETIVOS:

- Ampliar el conocimiento sobre la importancia de la relación entre los recursos tecnológicos y el diseño de interiores.
- Difundir investigaciones sobre procesos, materiales y desarrollo de productos aplicables en los espacios interiores.
- Realizar aportes a la formación de egresados recientes y de los estudiantes de diseño de interiores, arquitectura y carreras afines.
- Fortalecer a Córdoba como plaza referente del Diseño de Interiores.
- Brindar un ámbito para la difusión técnica de empresas, productos y servicios vinculados al diseño y tratamiento del espacio interior.

EJES TEMÁTICOS:

- Materiales y técnicas para espacios interiores.
- Investigación y diseño.
- Acústica, luminotecnia y equilibrio energético en el espacio interior.
- Ergonomía y diseño.
- Equipamiento y espacio interior.

PARTICIPANTES:

- Docentes e investigadores de centros de enseñanza universitarios y terciarios
- Diseñadores de Interiores, Arquitectos y profesionales de actividades afines
- Estudiantes de diseño de interiores, arquitectura y carreras afines

CONFERENCIAS MAGISTRALES

- Prof. Dis. Ind. Eduardo Naso: Diseño de muebles, espacio y tecnología.
- Dr. Arq. Horacio Casal: Diseño, Tecnología y Contexto.
- Arq. Martín Zanotti: Los desafíos en la labor de un Interiorista.
- Dis. Ind. Cristian Mohaded: Lo nuestro.



- Dis. Int. Fernando Mazzetti: Diseño de iluminación interior y su interacción con las personas.
- Director de arte Michael Macleod: Experiencias. Mercado Alberdi & Hotel Factoría.
- Arq. Julio Oropel: Diseño y tecnología, dos aliados inseparables para definir el hábitat del futuro.

DISERTANTES INVITADOS:

- Dis. Ind. Sol Giraud: Espacios y tecnología.
- Dis. Ind. Gastón Luna: El diseño la tecnología como factores para exportar.
- Arq. Carlos A. Zoppi: Factores y variables en el Diseño de la iluminación contemporánea.
- Psic. Silvana Puentes Duberti: La entrevista al comitente: un instrumento fundamental para el proceso de diseño.
- Esp. Arq. María José Verón: Tendencias en arquitectura comercial. La mirada local.
- Panel de egresadas de la Escuela Spilimbergo: Dec. de Interiores María Eugenia Guzmán y Teresita Candela y Téc. Superiores en Diseño de Interiores: Soledad Benítez, Sol Carbó y Magalí Nahas Combina: Experiencia profesional.
- Dr. Arq. Arturo Maristany: Acústica interior -los materiales y su relación con el confort.
- Arq. Florencia Liberati: Presupuestar en diseño.

- Dra. Arq. Patricia Hernández: Diseño con tecnología. Diseño paramétrico.
- Arq. María Pía Mazzocco: Eficiencia Energética y el Tratamiento de los Espacios Interiores.

CHARLAS TÉCNICAS:

- Romina Cacciamano NEOLITH: Un mismo material infinidad de aplicaciones.
- Eduardo Valls CAMMEC: La cadena de valor. Lo forestal.
- Fernando Álvarez Reyna CAMMEC: La cadena de valor. Bien final.

PRESENTACIÓN DE LIBRO:

- 1° Jornadas de Interiorismo del Centro del País / compilado por Germán Soria; Lidia Samar. - 1a ed compendiada. - Córdoba: Soria, 2019. Libro digital, PDF

HOMENAJE:

- Reconocimiento a la lic. Beatriz bederian por su labor en la comisión organizadora

WORKSHOPS:

- Papercraft: diseñar con el lenguaje del papel. Mg. DG. Renato Echegaray (UPC).
- Gestar la idea. Diseño de espacios comerciales. Arqtos. Gabriela Jagodnik (Estudio Montevideo), Mario Mercado (UNC) y Germán Soria (UPC-UNC).



PRÓLOGO

Resulta sumamente significativo poder dar continuidad en 2019 a las Jornadas de Interiorismo del Centro del País pues constituyen un modo de celebrar los 50 años que este año cumple la enseñanza del diseño de interiores en Córdoba. Fue justamente en el marco de la hoy Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - uno de los institutos fundantes de la Universidad Provincial de Córdoba y miembro de la Facultad de Arte y Diseño - que comenzó a dictarse la especialidad Decoración de interiores.

La Escuela fue creada en 1956 como Escuela de Artesanías sobre la base de los Talleres de Artesanías dependientes del Instituto de Artes Plásticas, Museos y Artesanías- Decreto 5593/1953 – y desde entonces desarrolla su accionar en la ciudad de Córdoba, siendo una institución pública pionera en su tipo en el ámbito provincial, teniendo como objetivo inicial la acción didáctica dirigida a obreros y empleados como asimismo a todos los interesados en aprender o perfeccionar un oficio o una especialidad, una vez concluido su horario habitual de trabajo, capacitándose para insertarse laboralmente en el medio. En los inicios contaba con Talleres de Tejeduría Artística, Ebanistería, Dorado en Pátina y Dibujo Publicitario, sumándose luego las especialidades Encuadernación, Labra en Piedra, Modelado y Moldería, llamándose desde 1967 “Escuela de Artes Aplicadas”. En 1968 incorpora la especialidad Fotografía y al año siguiente Decoración de Interiores.

Su oferta educativa oficial y gratuita en el plano de las artes aplicadas con una orientación técnico-artística y el otorgamiento de títulos de carácter técnico-no docente la convirtieron en institución decana en nuestra provincia con una trayectoria de amplio reconocimiento en el medio y a lo largo de los años fueron reestructurándose los planes de estudio y los alcances de sus títulos. Desde el 20 de abril de 2007 por ley

9375 de la Legislatura de la Provincia de Córdoba pasó a constituir parte de la Universidad Provincial de Córdoba.

Haciéndonos eco de la importancia que tiene esa celebración y considerando que:

- diseñar es dar resolución a todos los objetos que conforman, caracterizan, controlan y mejoran la estructura física en donde el hombre desenvuelve su vida social.
- esa resolución implica un proceso de proyectación y producción de esos objetos donde el diseñador establece la articulación entre todos los factores intervinientes en dicho proceso- de uso, de función, formales, técnicos, productivos, de comercialización, de identificación, etc. y donde la relación entre sujeto y objeto es determinante de ese proceso.
- la labor del diseñador implica una conjunción entre la libre expresión artística y la acotada interpretación científica, objetiva y racionalista de la realidad a la cual debe dar respuesta.

Hemos programado estas Segundas Jornadas a partir de un tema central: la relación entre Tecnología y Diseño, promoviendo que se comprenda la necesidad de vincular la labor de arquitectos, interioristas y diseñadores industriales en la intervención del espacio interior para hacerlo eficientemente habitable.

Por ello conjuntamente con la Cámara de la Madera, Muebles y equipamiento de Córdoba y DARA Córdoba -Diseñadores de interiores argentinos asociados - presentamos la propuesta al Programa de Apoyo a Eventos de Ciencia y Tecnología de la Dirección de Promoción Científica del Ministerio de Ciencia y Tecnología que aprobó y otorgó un subsidio para poder llevarlas a cabo. Como Comisión Organizadora hemos receptado muy buenas críticas al nivel de aportes brindados por



todos los expositores y por los resultados de las actividades complementarias. Nosotros agradecemos la importante presencia de colegas, empresarios y alumnos de diversos centros de enseñanza, la desinteresada colaboración de nuestros expositores invitados y el apoyo brindado por el Ministerio de Ciencia y Tecnología y la Agencia Córdoba Turismo de la Provincia de Córdoba y las empresas participantes.

A continuación de esta presentación, incluimos la opinión vertida por una colega que receptamos en nuestro mail y que consideramos oportuno darla a conocer y el extracto de la disertación de la Psicóloga Silvana María Puentes Duberti, que creemos de valioso aporte para completar esta breve reseña.

Lidia Samar

Coordinadora de la Comisión Organizadora



OPINIÓN

Cristina Castricone

“Cerdeña establece pautas en la arquitectura, el paisajismo e interiorismo.

Por legislación de la región, es menester *diseñar* con respeto del paisaje natural, utilizar materiales y mano de obra especializada de la zona. El arquitecto **Horacio Casal**, disertante en las 2^{as} Jornadas de Interiorismo del Centro del País, así lo refirió. En su larga estadía en la isla de Cerdeña, conjugo una *síntesis de un pensamiento de diseño* que se sustenta en el *sujeto, el objeto y el espacio*. Una creación arquitectónica y paisajista que armoniza con el paisaje de Cerdeña. De esta conjunción, emergen *valores éticos y estéticos*. Arquitectura que en su identidad morfológica y funcional se inserta en la adaptación a la orografía de la región.

Las formas de las casas se fusionan, con cavernas de los montes en la construcción de ambientes interiores. Terrazas que asoman sobre las prominencias naturales. En el interior, el uso en dinteles de ramas de árboles, en su forma original. La aplicación en exteriores, de un sistema milenario de encastrado de piedras de diferentes dimensiones, en la construcción de muros y paredes. El paisaje natural, la construcción edilicia y sus jardines crean una armonía de singular belleza, con montañas verdes y rocosas, casas blancas y marrones, que bordean las costas del vasto y celeste Mediterráneo. Procurando el bienestar y la felicidad de los lugareños, que brinda una plácida bienvenida a los visitantes.

Es importante este aporte, porque es perfectamente aplicable a nuestra ciudad, a nuestra serranía y a la realidad de nuestro país.

Surge, de lo anterior, la iniciativa de visitar el *Mercado Alberdi* en la Plaza de la Música en nuestra ciudad de Córdoba. Diseñado por el Director de Arte **Michael Macleod**, residente en Dubai, que utilizó para la remodelación del *Mercado Alberdi*, un criterio a fin al explicitado por el arquitecto **Casal**, utilizando materiales de demolición, especialmente de herrería recuperada y en otros casos recreada. Empleando mano de obra especializada de nuestra ciudad.

Fue ocasión de disertación, por parte del arquitecto **Martín Zanotti**, del diseño de arquitectura, interiores y paisajes de *residencias de altísimo refinamiento estético* con uso variado y excelente de materiales, también, importados. Armonía, proporción y simetrías en el diseño, con la combinación de materiales y el uso de una amplísima gama cromática de un mismo color, en los distintos elementos que componen el ambiente de un interior. El trabajo de realización de un proyecto, en el estudio del arq. **Zanotti**, se basa en el *dialogo* entre los profesionales de las distintas áreas de su estudio, el *dialogo* se extiende a los materiales, entre sí, a la variada gama cromática de los mismos, dentro de un mismo color, así como a la función de los elementos, que constituyen el mobiliario y la decoración, del ambiente en elaboración. Con el *comitente*, se establece una asociación. El cliente se transforma en un *socio, en un colaborador*. Según los requerimientos buscados se crea el presupuesto, todo, aunado al propósito final del *bienestar* de quienes son los destinatarios a *habitar* la vivienda, así, diseñada por el estudio del arquitecto **Zanotti**. La plural significación del concepto *dialogo*, se proyecta al del cliente-socio-colaborador, en concretar la *belleza* del bienestar emocional del comitente en el interior, exterior y paisaje, del proyecto diseñado por el estudio **Zanotti**, que entrega la *residencia requerida* al comitente.

La arquitecta **Patricia Hernández** incursionó en su disertación en el diseño de tecnología paramétrica, que proporciona diseño con tecnología de avanzada, sustentable, confortable y universal. Con la domótica, herramienta de diseño que proporciona confort al usuario, con un mínimo de tecnología. Capaces de generar fachadas de edificios cinéticos, colaborando con otras especialidades. Siguiendo la concomitancia del conocimiento, se vio esta aplicación, en la disertación del arquitecto **Guto Requena**, en las Jornadas de Interiorismo organizadas por **DAR Córdoba**, en la fachada del Hotel WZ. El estudio de **Guto Requena** en su diseño de fachada con movimiento, color y luz, envuelve con una red de sensores el edificio. Estos sensores captan los sonidos-ruídos de la calle circundante al edificio y los traducen en movimiento de colores y luces. Los paneles dorados responden a los volúmenes altos, los azul marino a los volúmenes medios, los azul claro a los volúmenes bajos y los paneles grises al silencio. En la noche, la arquitectura de la fachada es interactiva. Los sonidos de la calle generan en la fachada movimientos de luces y colores. Así, también, inciden en tal sentido, las cualidades del aire y la temperatura exterior. Por una interfaz, los celulares de los transeúntes, interactúan con la fachada del edificio generando colores en movimiento lumínicos. Durante la disertación del arquitecto **Guto Requena**, un asistente le preguntó:

¿Cuál es el arte y la filosofía que fundamentan sus diseños? Hizo, **Guto Requena**, referencia a los *Story Board* que confecciona para el diseño de muchos de sus proyectos y al arte del *bailarín*. En la misma ocasión, a la pregunta de un joven asistente, acerca del diseño paramétrico. **Guto Requena** respondió que él, de diseño paramétrico no sabe nada. Que su estudio está organizado por áreas de especialidades, que van del diseño en 3D, la elaboración del presupuesto, hasta el de tecnología paramétrica, y todas las especialidades específicas requeridas.

El proceso de ideación hasta la concreción del proyecto, se orquesta en la interrelación de todas las áreas.

La luz fue el tema de la disertación del diseñador de interiores, **Fernando Mazzetti**. El manejo de la luz natural es un factor esencial del diseño, así como, la sombra. Dijo **Fernando Mazzetti**, que la magia aparece cuando la luz toca un objeto. *(En este sentido, evoco la iluminación en las pinturas de Leonardo Da Vinci, con su "esfumado", la luz en Caravaggio y en las pinturas de Rembrandt)*. **Mazzetti**, dijo que un pasillo puede ser un pasillo o una experiencia. En tal sentido la luz dinamiza los espacios. Comprar un mueble puede ser algo más que comprar una mesa. La nueva tecnología LED es de gran versatilidad, permite aplicaciones con cuero y plásticos. La originalidad de la miniaturización del LED, que genera poco calor. Concluyó que el diseño debe procurar la felicidad y la salud del ser humano

Engloba el conocimiento de las Jornadas de Interiorismo, la disertación del diseñador industrial **Francisco Gómez Paz**, con sus *Utopías Posibles*, para **DAR Córdoba**. Recomienda, **Gómez Paz**, estudiar tecnología, filosofía y no ahorrar esfuerzos en la prosecución de las propias ideas con fervor. Hizo referencia a la *belleza*, un bien precioso, que hoy en día no se busca. *En tal sentido, apostillo, ir hacia la belleza, verla, comprenderla y transmitirla, es revelarla: es un reflejo del fulgor*. Sostiene **Gómez Paz**, que hay que vencerse a sí mismo, trascender el desorden y construir un cosmos, que es la ideación del *proyecto concretado*. Afirma, **Gómez Paz**, que la *utopía* que se sigue debe tener *conocimiento* cultural y del mercado. La debe sostener la acción de una *disciplina holística*, en un *proceso heurístico*. Indica, el estudio y la aplicación de la tecnología 3D, del corte laser de chapa. Entendiendo la chapa como elemento de valor. Perfilándose, como una nueva estética. Avisa, **Gómez Paz**, que el conocimiento se va adquiriendo a través del proceso: *Muere el gusano y nace la mariposa*. Previene, que el diseñador

industrial debe conocer la industria. Si no hay industria no hay diseño. *Internet* facilita el acceso a la información del conocimiento del mercado.

El conocimiento de la robótica, del control numérico del corte laser, la computación 3D, empodera hacia el hacer, democratiza el hacer. Fabricar desde el propio lugar, un concepto, un producto, requiere el conocimiento del mercado internacional. Advierte, que cuesta luchar contra las fuerzas *saturnianas*, dentro de uno. Pero que es necesario hacer el esfuerzo. Después el mercado lo acepta enormemente. Es necesario interactuar con el mercado. Es un intercambio de valor. Exhorta a la realización del proyecto adecuado, que contenga las dos cosas esenciales: lo cultural y lo industrial. Concluye, **Gómez Paz**, *lean filosofía, para diseñar bien, hay que pensar bien.*

La arquitecta **Gaby López**, en su disertación, hizo referencia al arquitecto inglés Norman Foster, uno de los más prestigiosos arquitectos del mundo contemporáneo. *(En este sentido añado, que Norman Foster, diseñó la Torre The Gherkin, construida entre el 2000 y el 2004, en el Centro Financiero de Londres. Inspirándose en el diseño del piso de la Plaza del Capitolio, en Roma, realizado por Miguel Ángel Buonarroti).*

Estas líneas responden a la devolución, de lo recibido en las *Jornadas de Interiorismo*, sugeridas por la arquitecta **Alejandra Becan**.

A ella y a todos ustedes, con mi agradecimiento, les envío mi muy cordial saludo.

Córdoba, 18 de septiembre de 2019.”



DISERTACIÓN

LA ENTREVISTA AL COMITENTE: UN INSTRUMENTO FUNDAMENTAL PARA EL PROCESO DE DISEÑO

Psicóloga Silvana María Puentes Duberti

Facultad de Artes de la Universidad Nacional de Tucumán

Desde los antiguos griegos, hasta el presente, el diálogo, el encuentro con el otro, el intercambio, han sido modos de acceder al conocimiento. En este plano ubicamos también a la entrevista, que consistirá en un proceso para lograr este objetivo, alcanzar un conocimiento. En ella intervienen dos participantes. Por un lado, el ENTREVISTADOR y por otro el ENTREVISTADO, los que van interactuar dinámicamente, ejerciendo distintos roles.

El entrevistador, que sería el diseñador, en este caso, fundamentalmente se ubicará en una posición de escucha.

Si examinamos detenidamente la comunicación, nos daremos cuenta que ella descansa principalmente, no en el hablar sino en el escuchar. El escuchar es el factor fundamental del lenguaje. Hablamos para ser escuchados. El escuchar valida el hablar. Es el escuchar lo que confiere sentido a lo que decimos. Por lo tanto, el escuchar es lo que dirige todo el proceso de la comunicación.

Lo que diferencia el escuchar del oír es el hecho de que cuando escuchamos, generamos un mundo interpretativo. El acto de escuchar siempre implica comprensión y, por lo tanto, interpretación. No hay un escuchar, sino hay involucrada una actividad interpretativa. Y nos damos cuenta acá que está lejos de ser un acto pasivo.

Es de tal importancia el factor interpretativo en el fenómeno del escuchar que es posible escuchar aun cuando no haya sonidos, y, en consecuencia, aun cuando no haya nada que oír. Efectivamente, podemos escuchar los silencios. También escuchamos los gestos, las posturas del cuerpo y los movimientos en la medida en que seamos capaces de atribuirles un sentido. Gestos, silencios, posturas del cuerpo, todos comunican

En este punto, voy a referirme a Platón, filósofo griego, para hablar sobre la capacidad de asombro, como camino al saber. Podemos entender como capacidad de asombro a la facultad de las personas, para sorprenderse ante lo nuevo y aprender de ello. Es el primer paso hacia la reflexión y la contemplación. Es el sentimiento que ilumina la mente, permitiéndole al ser humano salir de entre las sombras. Para Platón el asombro es el que permite que se revele la verdad. Es lo que disipa la sombra, encontrando la luz original. Es el origen del conocimiento, es anterior al conocimiento y previo a toda sabiduría y es necesario que aparezca en el alma, para que en esta surja la ambición del saber.

Entonces, sería poder escuchar desde ahí, sin perder ni descuidar la posibilidad de asombrarnos cuando escuchamos libres de prejuicios y preconceptos. Despojándonos de los supuestos, que bloquean el entendimiento. Hay que tener el coraje de pedir explicaciones hasta que la situación nos quede clara y así entonces evitar de pensar que sabemos todo aquello que hay que saber sobre algún argumento.

En una entrevista realizada a Eduardo Galeano, escritor uruguayo, decía que ocurre en el proceso civilizador, una suerte de mutilación progresiva de la capacidad de asombro, de aquella que puede llegar a ampliar el horizonte de la realidad, mostrándonos otras realidades que están atrás de las que uno ve. Sucede que existe una suerte de frigididad nacida de la desconfianza a todo lo que no sea



racionalmente explicado y continúa diciendo que en realidad la razón humana es muy útil siempre que se la maneje con cuidado porque buena parte de la realidad está hecha de misterio, es decir de aquello que no se entiende o no se puede explicar desde la razón. Y esto provoca miedo: y es el miedo ante la posibilidad de abrir bien los ojos y los oídos, para mirar y escuchar las voces a veces inexplicables para la razón, pero muy importantes para el corazón. Este es el miedo que debemos vencer, para dejarnos sorprender.

El entrevistado, en este caso es aquel que demanda nuestra intervención, es el comitente. Viene con un pedido. Y la experiencia demostró que nunca hay que responder inmediatamente a la demanda manifiesta del cliente, La entrevista es el puntapié inicial para descubrir la demanda latente, la que espera ser descifrada y que será el verdadero motivo de la consulta. Es una experiencia que permite el encuentro con la verdad, nos da la posibilidad de descubrir la realidad que se encuentra velada. Precisamente se trata de entender, ordenar y desentrañar el conjunto de sueños, problemas, limitaciones y expectativas que el comitente trae. El desafío será el de poner un orden al caos. No se trata de convencer al comitente, apelando al saber académico. A menos que se tome el significado etimológico de la palabra con-vencer “vencer juntos” el error inicial de una demanda mal planteada. El arquitecto Rodolfo Livingston dirá en su libro Arquitectura de familia, que él hace lo que el cliente desea, y que casi nunca coincide con lo que pide. Comparto un ejemplo que extraigo de su libro El Método, en él, Livingston nos da a conocer una modalidad de encuentro con el cliente que consiste en varios pasos, durante el proceso de la entrevista, allí desarrollan una suerte de juego, donde se plantean interrogantes, desafíos, etc. No voy a detenerme en el desarrollo del mismo, pero si voy a tomar de él un ejemplo, donde podemos ver con claridad la importancia de no responder de manera inmediata, al pedido inicial del comitente: una clienta tenía un departamento de dos ambientes, baño y cocina, en planta baja, que daba a un pequeño patio

en el contra frente del edificio. Ella necesitaba un cuarto para ella y un baño en el patio. Se trataba de una mujer de 35 años que vivía con su padre, muy anciano el señor, que ocupaba el único dormitorio de la casa. Ella dormía en la sala y, naturalmente, le faltaba privacidad. Su pedido era hacer un cuarto para ella y un bañito en el patio. Luego de aplicar todo el proceso de la entrevista, que serán tantas como las que se consideren necesarias para llegar a la claridad, la solución termina siendo la construcción de un entrespacio sin necesidad de construir otro baño. La respuesta a su demanda directa le habría quitado luz y ventilación al dormitorio existente achicando el patio y aumentando el costo, colocándolo fuera del alcance de la clienta. Ella se quejaba de la falta de intimidad. Entonces Livingston interroga sobre ese tema, sucedía que el padre pasaba por la sala y ella no podía desvestirse. Tampoco quería ser interrumpida con diálogos inoportunos. El entrespacio resolvió estos problemas. El padre de la clienta murió tres años después y ella se mudó a su dormitorio, quedando el entrespacio como un lugar para huéspedes. Todo lo cual no hubiera sido posible respondiendo al primer pedido. Pero no sólo fue ella la entrevistada, también se le propuso a su papá que hable sobre lo que él deseaba. Porque podemos hacer intervenir a todas las personas que consideremos importantes o conveniente conocer su opinión para elaborar el proyecto final. Su deseo era “cultivar alguna plantita”. En el patio, levantaron baldosas, removieron la tierra y allí pudo cultivar sus plantitas y hasta una huerta.

Este ejemplo me da lugar a referirme a la empatía. Empatía significa sentir dentro y se refiere a la capacidad de ver el mundo a través de los ojos de otra persona. Sólo a partir de una escucha activa, es posible desarrollar la empatía es decir la capacidad que tiene una persona para ponerse en el lugar de otra, entenderla, intentar comprender que pasa por su mente, ver sus emociones, es decir intentar entender sus sentimientos desde su realidad, no desde la mía. Los elementos claves de la comunicación empática son la comprensión y la escucha activa.

Entrevistado y entrevistador constituyen un grupo, es decir un conjunto o una totalidad, en donde sus integrantes están interrelacionados y en el que la conducta de ambos es interdependiente

En la entrevista se configura un campo, en la medida que entre los participantes se estructura una relación de la cual va a depender todo lo que en ella acontece. Procurando que el campo se configure especialmente y en su mayor grado por las variables que dependen del entrevistado, es decir, por las modalidades de la personalidad del entrevistado. Es por esto que podemos decir que el entrevistador es quien controla la entrevista, pero quien la dirige es el entrevistado, con sus intereses, gustos, sus ideologías, atravesado por una cultura particular. Con valores y convicciones que lo hacen único. y una historia singular, que lo atraviesa dejando, en él sus huellas.

En la entrevista encontramos también formando parte del campo lo que llamaremos encuadre, constituido por el tiempo, lugar, honorarios, objetivos, entre otros, es decir, se refiere a aquel conjunto de variables que, a lo largo del proceso, vamos a transformar en constantes.

Para ir concluyendo...

Somos sujetos deseantes, buscamos siempre un motivo por el cual vivir. Para que la humanidad viva al sujeto le hace falta una razón para vivir. Un sujeto es fundamentalmente lo que quiere realizar. Somos portadores de un repertorio de deseos y proyectos que sostienen nuestra vida. Una persona, es un repertorio de ideales que quieren verse concretados, si no hay proyecto, en sentido estricto no hay humanidad.

Cada uno de nosotros es único e irrepetible. Encaramos la vida, desde nuestra singularidad, para desplegar nuestros propósitos.

Por nuestros proyectos es que continuamos avanzando en la vida-

Entonces es preciso tener en claro lo antes dicho para hacer del encuentro con cada comitente una experiencia nueva, única, singular e irrepetible. Sin olvidar nunca que cada persona brilla con luz propia entre todas las demás

Me viene a la memoria esta frase de Eduardo Galeano: “La utopía está en el horizonte. Me acerco dos pasos, ella se aleja dos pasos. Camino diez pasos y el horizonte se desplaza diez pasos más allá. Por mucho que camine, nunca la alcanzaré. Entonces ¿para qué sirve la utopía? Para eso: sirve para caminar”. ¡Gracias!!!!!!!!!!!!

GALERÍA DE FOTOS

INICIO DE LAS JORNADAS





EL ACTO INAUGURAL



El vicerrector de gestión mgter. Jorge Omar Abel Jaimez y la decana de la Facultad de Arte y Diseño lic. María Julia Oliva Cúneo Universidad Provincial de Córdoba



Palabras de la decana de la FAD UPC Lic. Julia Oliva Cúneo



Lic. Marina Llaó MINCYT





Disertantes y miembros de DARA y CAMMEC al
 cierre del Acto inaugural



Los organizadores, la Lic. Marina Llaó (directora de promoción de actividades científicas del MINCYT), los arqts. Danail, Ricci, Diego Peralta (presidentes del CAPC y de la Regional Uno), la arq. Paola Fantini (secretaria del CAPC), el Lic. Enzo Moricone y el Sr Eduardo Alvarez Reyna (CAMMEC)

LAS CONFERENCIAS MAGISTRALES



Dis. Ind. Eduardo Naso



Dr. Arq. Horacio Casal



Arq. Martín Zanotti



Dis. Ind. Cristian Mohaded



Dis. de Interiores y de Iluminación Fernando Mazzetti



Director de Arte Michael MacLeod



Arq. Julio Oropel

LOS DISERTANTES INVITADOS



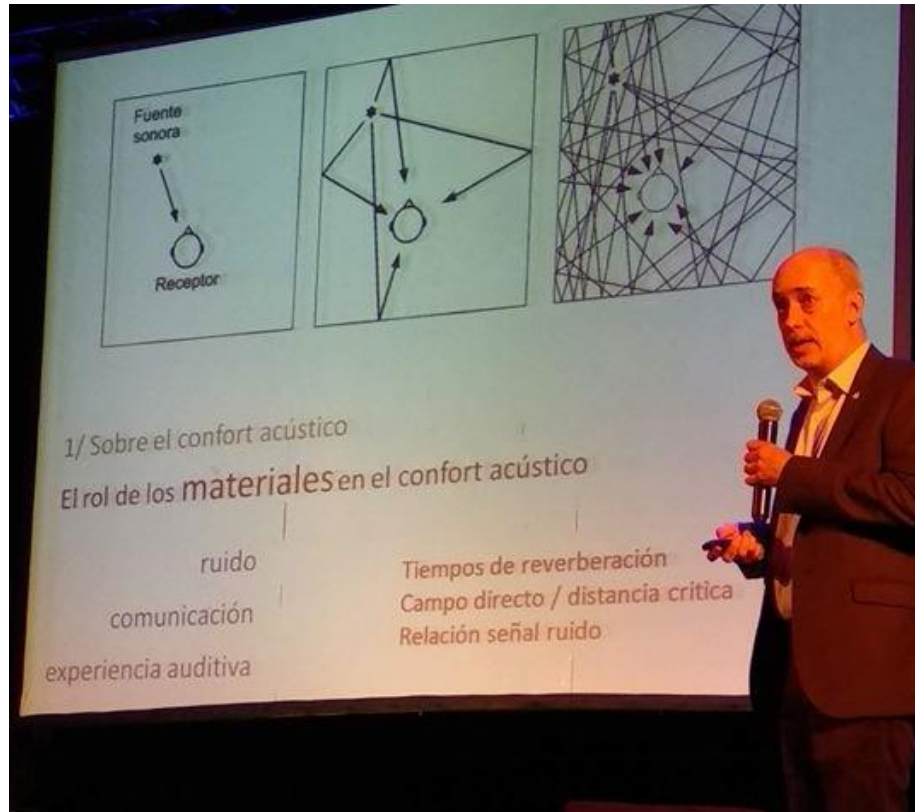
Dis. Ind. Sol Giraudo



Dis. Ind. Gastón Luna



Lic. Psicología Silvana Puentes Duberti



Dr. Arq. Arturo Maristany



Esp. Arq. María José Verón



Arq. Florencia Liberati



Dra. Arq. Patricia Hernández



Arq. Carlos Zoppi



Panel de Egresadas de la Escuela Spilimbergo moderado por el arq. José Luis Lorenzo



Arq. María Pía Mazzocco

LAS CHARLAS TÉCNICAS



Romina Cacciamano (Destefano – Neolith)



Ing. Eduardo valls (Aserradero del Sur y CAMMEC)



Sr. Fernando Álvarez Reyna (Formas Equipamiento y CAMMEC)



Panel de Egresadas de la Escuela Spilimbergo
moderado por el arq. José Luis Lorenzo



El homenaje a la Escuela Spilimbergo por
Los 50 años en la enseñanza del interiorismo

PONENCIAS Y COMUNICACIONES



Reconocimiento a la Lic. Beatriz Bederián
por su labor en la comisión organizadora





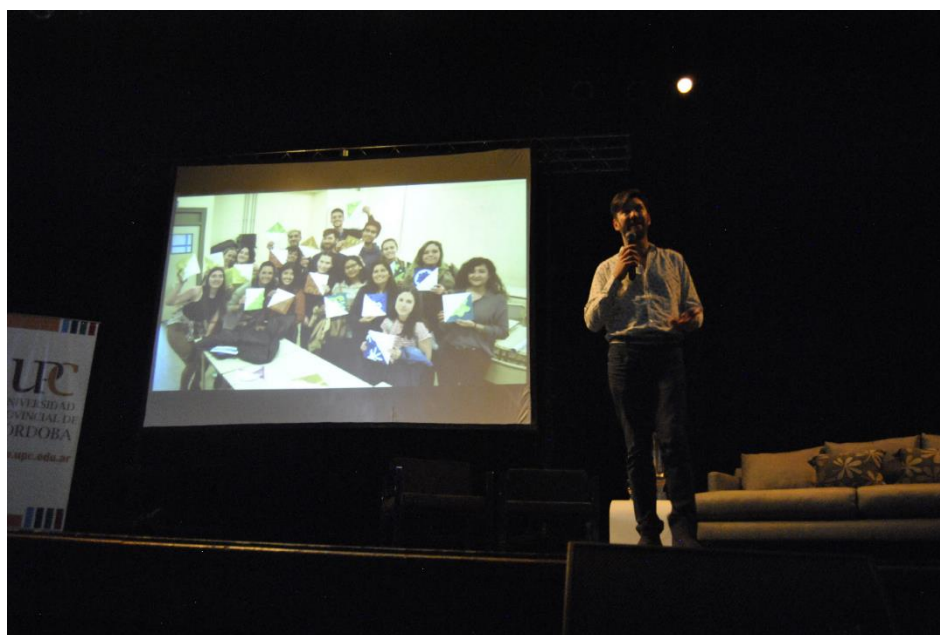




LOS WORKSHOPS

PAPERCRAFT: DISEÑAR CON EL
LENGUAJE DEL PAPEL.

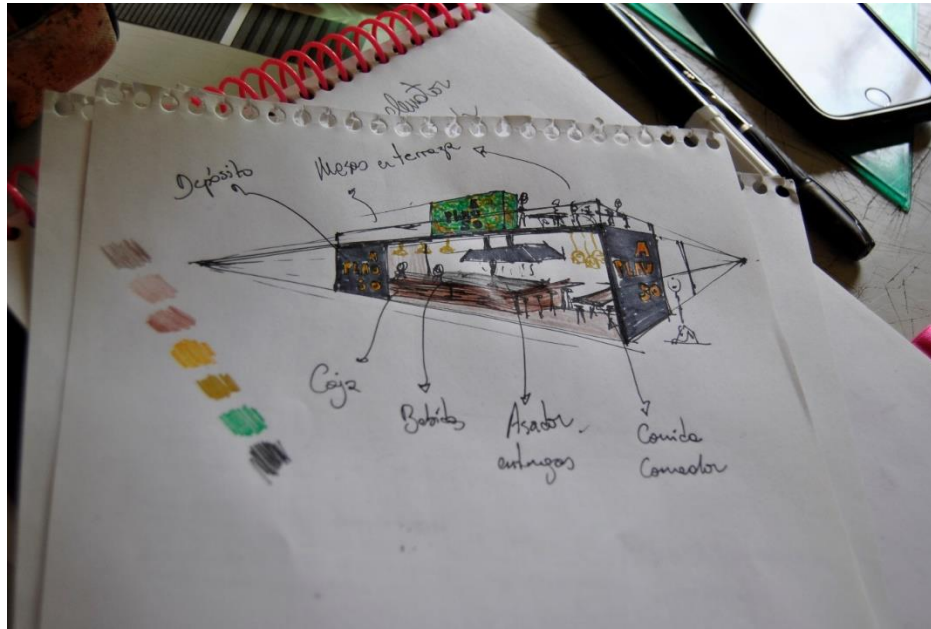
MG. DG. RENATO ECHEGARAY





Gestar la idea. Diseño de Espacios Comerciales.
Arqtos. Gabriela Jagodnik (Estudio Montevideo),
Mario Mercado y Germán Soria





ACTO DE CIERRE



Disertantes invitados y organizadores

MODERADORES PONENCIAS:

- Arq. Raúl Darío Suarez
- Lic. Natalia Bernardi

ÍNDICE DE PONENCIAS Y COMUNICACIONES

**Lugar: SUM “Darío Fernando Uraín” Escuela Superior de Artes
Aplicadas Lino Spilimbergo - Ciudad de las Artes - Campus Sur -
Universidad Nacional de Córdoba**

EL SISTEMA CÓNICO EN LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO INTERIOR Y EL USO DE LAS TIC. Margarita Reyna Escuela Spilimbergo FA UPC Córdoba.	43	PENSAR LA INTERIORIDAD DEL MUSEO XUL SOLAR. Carlos Pizoni FAUD UNC Córdoba	55
PROCESOS PROYECTUALES DE ESPACIOS DOMÉSTICOS CONTEMPORÁNEOS A PARTIR DE MODOS DE HABITAR CONTEMPORÁNEOS. Silvina Barraud FAUD UNC Córdoba	45	ESPACIO INTERIOR, PROCESOS, TÉCNICAS E INNOVACIÓN DISCIPLINAR. Diego Ceconato FAUD UNC Córdoba	63
EL ROL DE LAS CONDICIONES AMBIENTALES EN EL DISEÑO EFICIENTE DE LOS ESPACIOS INTERIORES. Mariano Lizio FAUD UNC Córdoba	51	RELACION CONFIGURACION-TECNOLOGIA. Silvia Jiménez FA UNT Tucumán	74
ESPACIO INTERIOR Y CORPOREIDAD: USO-TÉCNICA E INTENSIDAD- AFECCIÓN. Diego Ceconato FAUD UNC Córdoba	53	FORMACIÓN DEL PENSAMIENTO TECNOLÓGICO DESDE HERRAMIENTAS MODÉLICAS. Gabriela Giménez y Sergio Priotti Escuela Spilimbergo FA UPC Córdoba	83
		LA COMUNICACIÓN VISUAL DE LOS PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES. Silvana Bonafe Escuela Spilimbergo FA UPC Córdoba	94
		MUEBLE HABITABLE. María Elena Figueroa, Gabriela Mengo y María José Verón FAUD UNC Córdoba	101
		“EL REVERSO DEL GUANTE” Sergio Feltrup y Agustín Trabucco Posgrado UBA Buenos Aires	111
		EL APOORTE DEL INTERIORISMO EN LA CONSERVACIÓN Y REHABILITACIÓN DEL PATRIMONIO MODESTO. Paula Gómez, Alejandra Castro Landaburu y Lidia Samar FAUD UNC Córdoba	113
		LA IMPORTANCIA DE LA VALORACIÓN DEL CONOCIMIENTO TECNOLOGICO EN EL ALUMNO INGRESANTE A LA CARRERA DISEÑO DE INTERIORES. Valeria Schiavi Escuela Spilimbergo FA UPC Córdoba	121
		LA MOTIVACIÓN DE LAS SUBJETIVIDADES EN EL DISEÑO DE LOCALES COMERCIALES. EL CASO DE LA TIENDA/SHOWROOM GONGO. Estudio Cristian Schlatter Córdoba	132

EL MOBILIARIO Y LA MADERA CURVADA - SU APROVECHAMIENTO. Jorge Rivadeneira FA UNT Tucumán	136
APORTES DE LA ERGONOMÍA EN EL DISEÑO DE INTERIORES. Pablo Ortiz Díaz FAUD UNC Córdoba	138
DISEÑO INTERIOR PARA NIÑOS TEA. María Alejandra Uribio FA UNT Tucumán	140
BINOMIO ORIGEN Y FUTURO. Estudio EFEEME Díaz, Alves Carnero y Sterrantino Córdoba	151
EQUIPAMIENTO Y ESPACIO INTERIOR. UNA MIRADA PSICOLOGICA. Carolina Villagra FA UNT Tucumán	162
EXPERIENCIA DISEÑO PARAMÉTRICO EN EL INTERIORISMO. Raquel Landerberg y Alejandro Cragolini UNC y Fundación Fab Lab Córdoba	166
DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE LUMINARIAS A PARTIR DE ENCASTRES, CORTES Y PLIEGUES POP UP. Adriana Moya Escuela Superior de Bellas Artes Emiliano Gómez Clara Villa María	169
¿Y SI SACAMOS LOS OBSTÁCULOS? RE- PENSANDO LA INCLUSIÓN. Griselda Lorenzo, Mario Mercado y Luciana Machetta FAUD UNC Córdoba	171
GESTAR LA IDEA. WORKSHOP DISEÑO DE ESPACIOS COMERCIALES. Gabriela Jagodnik, Mario Mercado y Germán Soria Estudio Montevideo y FAUD UNC Córdoba	173



EL SISTEMA CÓNICO EN LA REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO INTERIOR Y EL USO DE LAS TIC

REYNA, MARGARITA LINA

Escuela Superior de A. A. LINO E. SPILIMBERGO - FAD – UPC

reynameg@hotmail.com

EJE TEMÁTICO:

Ergonomía y diseño

PALABRAS CLAVE:

PERSPECTIVA POLAR – REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO INTERIOR – SISTEMA CÓNICO – USO DE LAS TIC.

RESUMEN:

La comunicación tiene el objetivo de exponer una experiencia áulica entre los estudiantes, la docente y el conocimiento mediado por el uso de la tecnología.

El trabajo práctico propuesto y desarrollado tenía la finalidad de introducir los conceptos teóricos sobre el sistema cónico o central, con el objetivo de favorecer el proceso cognitivo, que el estudiante debe realizar para adquirir un aprendizaje significativo, que le permita vincular las diferentes etapas que conforman este tipo de representaciones, desde su origen en la historia pasando por lo analógico, hasta llegar a las representaciones digitales actuales, otro objetivo fue lograr un trabajo práctico integrador colaborativo, mediado por la tecnología con el fin de indagar, analizar, y compartir el conocimiento, fortaleciendo las relaciones entre docente-alumnos-conocimiento y, parafraseando a Litwin, E., dada la certeza que nuestros estudiantes aprenden más y mejor cuando intervienen activamente en la planificación y búsqueda de relaciones entre la información nueva y la ya conocida y no solo cuando reciben nueva información.

Para el desarrollo de las diferentes actividades propuestas, los estudiantes debían trabajar en grupo de tres o cuatro integrantes, enfocados en el eje temático que se les ha asignado para desarrollar:

- 1) La perspectiva y su origen histórico.
- 2) La perspectiva y su representación analógica actual.
- 3) La perspectiva y su representación digital actual.

La búsqueda de datos sobre la temática se realizó mediante los recursos y enlaces que nos brinda internet, con el objetivo de seleccionar aquellos que puedan ser significativos, aunque las tareas y actividades propuestas estaban diseñadas para llevarse a cabo con herramientas digitales, todas ellas se pueden combinar con herramientas tradicionales, respetando las experiencias previas de los estudiantes en relación con la tecnología, considerando que la mayoría de las veces contamos con estudiantes de distintas edades que van de 18 a 55 años, con diferentes experiencias tanto sociales como de conocimientos y de contextos culturales.



Cada grupo de estudiantes compartió con sus compañeros el trabajo práctico realizado, de forma que todos dispongan de la información necesaria para desarrollar otras actividades, sobre la temática perspectiva cónica o central de un espacio interior equipado habitable, haciendo foco en su representación analógica siendo uno de los contenidos mínimos del E C Taller de Sistemas de Representación.



PROCESOS PROYECTUALES DE ESPACIOS DOMÉSTICOS A PARTIR DE MODOS DE HABITAR CONTEMPORÁNEOS

BARRAUD, SILVINA DE LOURDES

Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño. UNC

sbarraud2001@yahoo.com.ar

EJE TEMÁTICO:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

PROCESO - PROYECTO - ESPACIO – DOMÉSTICO -
HABITAR

RESUMEN:

La presente ponencia apunta a exponer avances de la tesis doctoral en curso “PROCESOS PROYECTUALES DE ESPACIOS DOMÉSTICOS PARA EL

HABITAR CONTEMPORÁNEO EN ARGENTINA” que se desarrolla en la Facultad de Arquitectura de Universidad de Mendoza bajo la dirección del Doctor Arquitecto Lucas Peries y de la Doctora Arquitecta Zaida Muxí. Ha contado, para la etapa de cursado, con una Beca de posgrado de la Universidad Católica de Córdoba; y en cuanto a la temática retoma y se basa en aspectos desplegados durante la tesis de maestría finalizada en el año 2010 (Maestría en Diseño Arquitectónico y Urbano. FAUD. UNC) bajo la dirección de la Magister Arquitecta Lidia Samar y del Magister Arquitecto Jorge Taberna. El trabajo puede enmarcarse, en esta instancia, en el eje temático “INVESTIGACIÓN Y DISEÑO” y propone particularmente un estudio sobre los procesos proyectuales de los espacios domésticos contemporáneos que se desarrollan concertadamente con los modos de habitar actuales. Dichos procesos son analizados a través de una serie de casos ponderados como buenas prácticas proyectuales. Los casos a su vez son elegidos porque la indispensable conciliación entre necesidades de sus habitantes y las propuestas de los espacios habitables se concretan adecuadamente durante sus procesos proyectuales.

Para el desarrollo de la investigación se parte del supuesto inicial de que los espacios con alto nivel de flexibilidad espacial responden apropiadamente a las diversas demandas presentes del habitar doméstico, entendiendo en ese marco a la flexibilidad espacial en su sentido más amplio, que articula adaptabilidad y variabilidad; esto debido a que ambas condiciones conllevan circunspección a las dinámicas temporales. Se entiende que de ese modo se superan las condiciones de los programas cerrados que revelan división, segregación jerárquica y aislamiento.



La investigación se estructura a partir de tres momentos organizadores. El momento inicial, que resulta medular, implica abordar las particularidades de los modos de habitar contemporáneos como condicionantes de los procesos proyectuales del hábitat doméstico, lo que supone emprender, primero, un reconocimiento y estudio de las teorías del habitar. En ese punto inicial se focaliza esta ponencia.

HABITABILIDAD COMO CONDICIÓN PRIMARIA DEL ESPACIO ARQUITECTÓNICO

Se entiende que los espacios proyectados y construidos se convierten en arquitectónicos al ser habitados; por lo tanto, el abordaje de la noción de *habitabilidad* es fundamental para el desarrollo de la investigación. La habitabilidad se comporta de ese modo como "rectora" de los procesos proyectuales de espacios domésticos, mientras que los sujetos y sus experiencias los significan, les dan sentido y trascendencia.

Se considera asimismo, que tal como expresa María Melgarejo (1996) el habitante "crea" habitación, y su aporte valida y sustenta la imperiosa necesidad de incorporar las experiencias, apreciaciones y valoraciones de quienes habitan o habitarán durante el desarrollo de los procesos proyectuales de los espacios domésticos.

La investigación aborda además las múltiples relaciones entre espacio, habitante y habitar y las desarrolla como "nudo", tal como lo puntualiza García Paredes (2008, p. 49) que por otra parte las caracteriza como "relaciones de interdependencia, necesariamente inestables e intempestivas".

(Imagen 1).

La noción de *habitabilidad* es emprendida a partir de la caracterización de la misma que desarrolla García Paredes que la concibe como "...el

estudio y la exploración de los encuentros, de las relaciones, de los montajes, de los devenires que conducen a un estar en construcción permanente" (2008, p. 12). Ese "estar en construcción permanente" es el que de sentido a los procesos proyectuales dinámicos, mientras valida la flexibilidad como condición inherente tanto al espacio como al proceso. El mismo autor añade que la habitabilidad es "composición de fuerzas con impredecibles formas de fluctuación, inflexión, disyunción, confluencia, alternancia y explica que no puede ser considerada un absoluto categórico, ya que eso involucraría un nivel de estabilidad imposible de pensar" (p. 11). La fluctuación y la confluencia devienen así en los dos polos presentes en los procesos de proyecto. Mientras fluctúan habitantes y modos de habitar, sus necesidades puntuales para cada instancia confluyen y definen pautas proyectuales.

Podría aseverarse, según lo mencionado, que el concepto "habitar" está atravesado por las dimensiones tiempo y espacio, por lo cual proyectar espacios habitables implica considerar ambos aspectos de manera articulada. Del mismo modo podría afirmarse que la noción "habitar" es, indistintamente, interrogante y respuesta relativa a las nociones de espacio y tiempo, o tal como expresa Doberti, "habitar es un sistema" (2011, p. 37), a lo que se agrega que es un sistema complejo en el que intervienen múltiples variables. Su concepción caracteriza al habitar a partir de sus condiciones de *inmediatez, familiaridad y constancia* (Doberti, 2014, p. 17).

En cuanto a los modos de habitar son considerados, experiencias de ocupación material y simbólica de un territorio que requieren ser pensadas y proyectadas cada vez, tal como plantea Sztulwark (2009, p. 30). Esas nociones se componen en troncales para el despliegue de los demás conceptos.

FLEXIBILIDAD ESPACIAL

La flexibilidad espacial, esa especie de cliché al que se refiere casi de modo inmediato cuando se aborda la conceptualización inicial para la proyectación de espacios contemporáneos, es considerada como referencia genérica e ineludible del espacio doméstico contemporáneo, a pesar de ello, la referencia no implica su incorporación efectiva en cada una de las fases o instancias del proceso, incluso a veces en ninguna de ellas, ni tampoco por ende en las resultantes espaciales. Abordar particularmente la flexibilidad espacial implica considerar un sinnúmero de variables incidentes en ese hecho concreto que es el espacio. Sobre todo la multiplicidad de posibilidades, alternativas, contingencias y sucesos que el espacio puede alojar, en toda circunstancia favoreciendo la habitabilidad en las mejores circunstancias (independientemente de su variabilidad).

Al referir a flexibilidad espacial se hace evidente en primer lugar la necesidad de entender que los habitantes contemporáneos son diversos y que a su vez atraviesan etapas y procesos de transformaciones y cambios en el devenir temporal de su existencia, por lo cual necesitan espacios que viabilicen y posibiliten acompañar esos procesos así como la concreción de diferentes acontecimientos en distintos momentos, esto independientemente de la condición personal y social específica del momento en que se concrete el proyecto. Con respecto a ello y un poco controversialmente, Pallasmaa cuestiona la flexibilidad extrema y aborda la noción de “Inflexible flexibilidad” con la que plantea que una flexibilidad completa, a la que caracteriza como “un juego sin reglas”, a su entender “no es arquitectura. Es un medio en aras de la eficiencia, no la expresión de una estructura psíquica” (2010, p.21). Su posición presenta a la flexibilidad como condición inversa a aquello que es sistemático y aloja dinámicamente múltiples variaciones. Su concepción pone en tensión dos aspectos inherentes al espacio doméstico: la expresión como representación, por un lado y la eficiencia en términos

de adaptabilidad por otro. En cuanto a la expresión como representación, el espacio doméstico demanda ser proyectado de modo suficientemente flexible que posibilite expresar lo que cada habitante necesita en diferentes instancias temporales del habitar. El espacio debe representar el modo de habitar de cada sujeto en el tiempo en que el mismo transcurre.

A partir de lo expresado, se entiende a la flexibilidad espacial contemporánea como la condición esencial de la proyectación de espacios arquitectónicos contemporáneos que articula adaptabilidad a las múltiples /diversas condiciones emergentes, y que incluye multiplicidad de posibilidades, mientras que alude a la incertidumbre, posibilita variabilidad, y a su vez involucra lógicas evolutivas y de integralidad.

VARIABILIDAD Y PLURALIDAD

El concepto variabilidad se asocia con la receptividad a las variaciones temporales que puede tener un espacio, éstas dependientes de las necesidades cambiantes de sus habitantes. Esa cuestión se hace presente durante el proceso de proyecto. La pluralidad de prácticas que puedan desarrollarse en el espacio emerge como condición fundamental de esas consideraciones. En este punto es necesario considerar prácticas que exceden lo doméstico específicamente, y las actividades laborales que se despliegan desde el ámbito doméstico se presentan

ADAPTABILIDAD Y MULTIPLICIDAD

Se entiende a la adaptabilidad espacial como condición receptiva que posibilita que los espacios domésticos puedan adecuarse a los cambios nuevos. Gausa plantea una diferencia entre adaptación y adaptabilidad

(2010, p. 13); presenta a la primera como la capacidad para resistir los cambios típicos de un entorno, y a la segunda como sinónimo de independencia, y capacidad para resistir cambios nuevos; y agrega que mientras la adaptación se relaciona con la certidumbre, la adaptabilidad con la incertidumbre (2010, p. 13). En esa dirección los espacios adaptables son aquellos que pueden alojar cambios emergentes, no necesariamente considerados inicialmente. La adaptabilidad posibilita que los espacios puedan receptar prácticas no previstas, y se vincula con la fluctuación y la incertidumbre. Al respecto Njric + Nrijc exponen: “En la vivienda el programa ya está ahí. El espacio sólo tiene que ser adaptable, ya sea para la familia o para su uso posterior. Lo que les queda a los arquitectos es organizar la infraestructura” (2003, p. 15). La adaptabilidad se asocia, en esa expresión con la multiplicidad de usos y de prácticas que en el tiempo posibilita un determinado espacio si es diseñado en términos de adaptabilidad; el rol de sus proyectistas es definir durante el proceso proyectual las condiciones materiales para ello.

Clara Ben Altabef aborda precisamente la multiplicidad desde la perspectiva del sistema (2015, p. 29) que interrelaciona arquitectura y contexto en diferentes escalas de referencia; y considera las múltiples dimensiones contenidas: la relación entre la forma y el espacio; sus usos, significados y técnicas, tanto interrelacionada como interdependientemente; y plantea una analogía con el texto de Calvino, según la que “el proyecto, se entiende (...) como conocimiento específico, como red de conexiones entre los hechos, las personas, las cosas y el mundo”, es allí donde se reconoce el carácter sistémico y multidimensional de la forma en el proyecto de arquitectura que muestra su organización compleja” (2015, p. 29).

GRADUACIONES QUE SUSTITUYEN JERARQUIZACIÓN

La jerarquía ha sido una condición indisoluble del espacio doméstico aunque esto se ha revertido; al respecto Baudrillard expone: “La configuración del mobiliario es una imagen fiel de las estructuras familiares y sociales de una época. El interior burgués prototípico es de orden patriarcal: está constituido por el conjunto comedor-dormitorio” (2010, p. 13). Y agrega que en ese contexto el espacio presenta: “Infuncionalidad, inamovilidad, presencia imponente y etiqueta jerárquica” (p. 13). A esa perspectiva rígida y patriarcal de espacialidad, oportuna para determinados momentos y sociedades del pasado, se contraponen la idea actual de espacio que posibilita habitar a partir de redes dinámicas de relaciones que se estructuran sin jerarquías; mientras habilitan prácticas y usos indefinidos de sus habitantes. Los espacios pueden interpretarse como reflejo de los modos de vida, ya que en la actualidad los grupos de convivencia no se presentan con jerarquías absolutas o inamovibles sino por el contrario se evidencian dinámicas y cambiantes; Ernst Hubeli propone al respecto que si hubiera que definir una estrategia de proyecto, se trataría de conseguir ese margen de libertad que permita los cambios de uso y jerarquía. (2001, p.17)

Si se entiende que la contemporaneidad demanda espacios que se relacionen entre sí por medio de órdenes que no comprometan la subordinación, las instancias vinculares y operativas deben ser resueltas en términos de graduaciones y secuencialidad. De ese modo la gradualidad deviene en variable relacional interespacial.

En esa secuencialidad gradual la relación entre espacio público y privado se hace presente. Al respecto Atxu Amann Alcocer plantea que lo público es más relevante que lo privado e invita a revisar la idea de que las cosas del colectivo son las realmente importantes mientras que los intereses personales son secundarios (2011, p. 9). Esa noción puede transferirse a las relaciones entre los espacios domésticos, y puede

suponerse que la preminencia de espacios sociales puede favorecer el encuentro y la socialización de los habitantes.

CONCLUSIONES

Es objetivo de este trabajo la definición de pautas o lineamientos que asistan a la proyectación de espacios domésticos coherentes con las demandas contemporáneas, y en esa dirección Sarquis dice “la arquitectura es el arte útil por excelencia para construir el hábitat humano” (2006, p.18), a lo que agrega además que la misma “crea mundos que revelan la vida real de la gente”. Sus enunciaciones pueden ser discutidas en múltiples direcciones; y si se desagrega la primera a partir de los términos que la componen, aparece en primer lugar una especie de oxímoron: “arte útil” que releva que según el autor hay un arte que no lo es, y ya en ese punto puede discreparse con su declaración, porque la noción de utilidad puede remitir a destinos que trascienden las prácticas funcionales específicamente, pero más allá de esa primera impresión que perturba, lo que sigue reconcilia de algún modo su posición con el planteo de la tesis, ya que propone que el valor está en construir, y dicho concepto en su sentido más amplio remite al sentido de la arquitectura conjuntamente con su idea de “revelar” la vida de sus habitantes. Es en ese punto que su definición aporta a la precisión de pautas proyectuales de espacios para el habitar doméstico contemporáneo y una de ellas es “pensar el proyecto” a partir de comprender el espacio que cada persona necesita, según su contexto geográfico, social, cultural, político y temporal; y que cada espacio le permita habitar adecuadamente según sus requerimientos, y también desarrollar plenamente su potencialidad; en ese caso “el proyecto” cobra sentido. Se proyecta para generar condiciones de habitabilidad óptimas. Los procesos proyectuales adecuados son los que posibilitan el arribo a espacios habitables.

BIBLIOGRAFÍA:

- Amann Alcocer, A. (2011). *El espacio doméstico: la mujer y la casa*. Buenos Aires: Nobuko.
- Baudrillard, J. (2010). *El sistema de los objetos*. Siglo veintiuno editores: México DF. Traducción de Francisco Gonzáles Aramburu. (Obra original publicada en 1968).
- Ben Altabef, C. (2015). Entre invariantes y variables de la forma arquitectónica en nuestra contemporaneidad en *Corazonada. Subjetividades de la forma. Noveno latido* (p. 26- 37) Buenos Aires: Alejandro Abaca Editorial.
- Doberti, R. (2011). *Habitar*. Buenos Aires: Nobuko.
- Doberti, R. (2014). *Fundamentos de teoría del Habitar*. Buenos Aires: UMET. Universidad Metropolitana para la Educación y el Trabajo.
- García Paredes, J. C (2008). *Aprendiendo a habitar*. Bogotá: Cócide Ltda.
- Gausa, M. (2010). *OPEN. Espacio tiempo información. Arquitectura, vivienda y ciudad contemporánea teoría e historia de un cambio*. Barcelona: ACTAR.
- Hubeli, E. (2001). Lo indefinido y lo singular: la vivienda hoy o cómo dar forma a la flexibilidad. *Arquitectura Viva 81*, pp. 17-19.
- Melgarejo, M. (1996). *Nuevos modos de habitar*. Valencia: COACV.
- Pallasmaa, J. (2016). *Habitar*. GG: Barcelona.
- Sarquis, J. Compilador (2006). *Arquitectura y modos de habitar*. Buenos Aires: Nobuko.
- Sztulwark, P. (2009). *Ficciones de lo habitar. Ficciones de lo habitar*. Buenos Aires: Nobuko.



Imagen 1. Esquema de relaciones entre espacio habitado como resultante de procesos en el que participan habitantes.
 Elaboración de la autora. 2018.

EL ROL DE LAS CONDICIONES AMBIENTALES EN EL DISEÑO EFICIENTE DE LOS ESPACIOS INTERIORES

LIZIO, MARIANO

*Prof. Titular de Instalaciones 2 A. Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño
Universidad Nacional de Córdoba*

EJES TEMÁTICOS:

Acústica, luminotecnia y equilibrio energético en el
espacio interior.

Ergonomía y diseño.

PALABRAS CLAVE:

CONDICIONES AMBIENTALES-DISEÑO EFICIENTE-
ESPACIOS INTERIORES

RESUMEN:

Durante su historia el hombre ha sabido satisfacer sus necesidades ya sea en forma natural o, a través de la tecnología, en forma sobrenatural; logrando que el principio “la adaptación del sujeto al medio”, sea invertida en “la adaptación del medio al sujeto”, sosteniendo que es su Bienestar y no el Estar, la necesidad fundamental para el hombre.

Una de las funciones de los profesionales relacionados a la arquitectura es diseñar espacios que brinden condiciones de confort, seguridad y salud a las personas para que puedan satisfacer sus necesidades y desarrollar sus actividades en condiciones óptimas. El lograr una buena calidad de vida para determinada sociedad, en determinado tiempo y lugar, es una responsabilidad que nos involucra en la calidad del ambiente construido y con la conciencia puesta sobre la eficiencia energética.

Si el tipo de respuesta es un espacio desvinculado de su ambiente lo más seguro es que, para lograr niveles de habitabilidad aceptables, requiera mayores instalaciones y mayor consumo de energía y, por lo tanto, mayores costos y uso de recursos.

Los espacios interiores de un edificio en sí forman un sistema artificial costoso, creado por el ser humano para satisfacer sus necesidades y desarrollar sus actividades en condiciones de confort. Para lograr ese confort debemos funcionar coherentemente con las condiciones ambientales y el uso eficiente de recursos y tecnologías del lugar.

El potencial de uso eficiente de la energía en los edificios es muy grande, por lo tanto, siempre debemos tratar de optimizar el diseño espacial, a través de la aplicación de los principios del



acondicionamiento natural y el diseño eficiente de los dispositivos tecnológicos artificiales.

El gran reto que tenemos no es el de crear espacios inteligentes sino el de aplicar la inteligencia al diseño integral de los espacios.

Se describe en esta ponencia cuál es el rol e importancia de las Condiciones Ambientales como principio básico a tener en cuenta en el diseño de los espacios interiores y como la Tecnología colabora en lograr que dichos espacios sean confortables, saludables y seguros para las personas a través de diversos recursos científicos y/o técnicos como la Termotecnia, la Domótica, la Ergonomía, etc. que cubran las necesidades de bienestar de las personas.



ESPACIO INTERIOR Y CORPOREIDAD: USO-TÉCNICA E INTENSIDAD- AFECCIÓN

CECONATO, DIEGO

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

Email: dceconato_2@hotmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

ESPACIO INTERIOR- CUERPO/TÉCNICA-
CUERPO/INTENSIDAD- PARADIGMAS ESPACIALES

RESUMEN:

El presente texto surge de investigaciones que vengo realizando desde el año 2014 como co-director de proyectos SECyT- UNC. Investigación la

cual pretende visibilizar miradas críticas sobre el cuerpo, desde los paradigmas implícitos en él, en su relación y co-dependencia mutua con conformaciones espaciales arquitectónicas con énfasis en el espacio interior.

Desde este problema podrá afirmarse lo siguiente: que una economía y eficiencia de los movimientos de los cuerpos resulta de una concepción orgánica del espacio arquitectónico, ambos (cuerpo y espacio) entendidos como un compuesto sistémico de órganos con funciones específicas en miras a producir algo como pura exterioridad. Dos conceptos claves y operativos fundamentan esta concepción técnica del espacio y del cuerpo, por un lado, el uso, que retiene al cuerpo como receptor pasivo de acciones coercitivas del propio espacio que modelan sus movimientos secuenciados, así como las fuerzas adecuadas (medias y sostenibles) a las lógicas de producción y trabajo, controladas éstas desde una normatividad que regula intensidades de una corporeidad cosificada. Por otro lado, el concepto de necesidad que llama al hacer y define los modos de ensamblaje de los movimientos de un cuerpo siempre incompleto, cuerpo en falta: "(...) el sistema produce la necesidad, <substancia> básica de esta composición (...) Además, la insatisfacción que define cada necesidad llama y justifica por adelantado la construcción que la combina con otras." (Michel De Certeau).

Estas técnicas de cosificación y organización del cuerpo (uso y necesidad) sólo pueden desplegarse en tanto ponen entre paréntesis lo informe (aleatoriedad) de los movimientos de un cuerpo de intensidades y afecciones puras de cada subjetividad diferencial, situado fuera de toda finalidad exterior. Ambos estados del cuerpo, orgánico e inorgánico-informe, se tensionan y alternan en, y a través de la arquitectura misma en función de la potencia de determinación (orden arquitectónico fuerte), o bien, de indeterminación (orden arquitectónico débil) de las conformaciones arquitectónicas.



Es así como toda tarea crítica, de deconstrucción en términos paradigmáticos, de ordenes espaciales, requiere de asociaciones interdisciplinarias que aportan miradas y develaciones que la arquitectura misma no puede asumir por su propia condición de conservar estados de cosas o hechos: sociales, políticos, culturales, etc. Es así como se hace necesario recurrir a posiciones teóricas y epistemológicas sobre el espacio y el cuerpo desde otras disciplinas tales como la sociología, los estudios culturales, la filosofía, el arte, etc.



PENSAR CON HEIDEGGER LA INTERIORIDAD DEL MUSEO XUL SOLAR

DR. ARQ. PIZONI, CARLOS

Institución: FAUD/UM - FAUDI/UNC

carlospizoni@gmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

PENSAR-HEIDEGGER-INTERIORIDAD-XUL SOLAR

RESUMEN:

Lo aquí propuesto, es consecuencia del trabajo de investigación desarrollado para la tesis de doctorado en arquitectura, titulada: “Heidegger y la arquitectura. Una mirada hermenéutica para interpretar prácticas teóricas”.

El caso del diseño concretado por el arquitecto Pablo Beitía para el Museo Xul Solar en la Ciudad Autónoma de Buenos Aires durante el periodo 1987-1993, permite abrir la reflexión sobre la posibilidad de cómo concebir la interioridad de una obra de arquitectura, de un modo alternativo al mayormente valorado en el ámbito de la disciplina.

Existe una tradición sobre la noción de espacio arquitectónico que es deudora de lo pensado en torno a lo moderno. En este contexto, la interioridad se define a partir de una clara subordinación del espacio a la geometría euclidiana, y a la posibilidad de comprensión total que puede darse sobre él, mediante representaciones –dibujos o fotografías.

La interioridad de la arquitectura propuesta por Beitía sólo puede comprenderse cabalmente, cuando se la habita. En este sentido, el arquitecto hace presente un modo de pensar en donde el sentido está puesto en articular la arquitectura con una realidad vital y perceptible, y no tanto con los medios analógicos o digitales que posibilitan comprensiones parciales de la realidad.

En este contexto, se busca reflexionar sobre el tipo de interioridad que propone una obra de arquitectura, cuando la propuesta para su espacio interior, no es un mero emergente formal, sino consecuencia de un modo de pensar la técnica, el lugar y el habitar del contexto vital del que la obra forma parte.

HEIDEGGER Y LA NOCIÓN DE “ESPACIAR”



En el desarrollo del texto *Construir, Habitar, pensar*¹, Martin Heidegger reconoce la existencia de una relación entre el habitar y el construir (pp. 133-136). Además, el filósofo alemán reflexiona sobre cuál es el ámbito propicio para albergar a dicha relación. Para esto, el autor recurre a un ejemplo de la vida cotidiana. Indica que un puente que cruza un río crea un lugar, en tanto que une dos márgenes y territorios, acercándolos y vinculándolos entre sí (p. 133).

El puente construye un lugar en el que se cuida a la *Cuaternidad*². Esto acontece sólo cuando el puente logre ser una *cosa*, de manera plena. Por tal motivo Heidegger señala que es necesario recuperar un modo de pensar en relación con la esencia de la *cosa*³. Así es posible comprender que, no sólo lo que puede ser mensurado es parte fundamental de la cosa. Es por este motivo que el filósofo dice que, como *cosa*, el puente además de ser un paso, es a la vez, desde el momento en que se erige, un símbolo. La construcción y presencia posterior del puente crea y sostiene un lugar, que no existe antes de él (p. 135).

¹ Texto incluido en el libro *Conferencias y Artículos* (1994.Pp. 127-142)

² Definida por Heidegger como la puesta en relación que lo humano concreta entre las cosas, el entorno natural, lo mítico y el habitar cotidiano. Ver en *Construir, Habitar, Pensar* (Heidegger, 1994. Pp. 130-133), y en *Heidegger. El fracaso del ser* (Leyte, 2015. Pp. 119-121)

³ Para el filósofo alemán, la esencia y valor de una cosa esta más allá de su aporte como útil, o como objeto posible de ser representado por la ciencia. Ver en: Heidegger, Martin (1994. pp. 143-159).

El texto de referencia se preocupa en diferenciar el concepto de lugar del de espacio (entendido como algo genérico y reconocible mediante la geometría), ya que para Heidegger, el lugar es siempre aquello que logra *espaciar*⁴ al espacio. Por ende, éste no es algo que, como abstracción o representación, tenga sentido en sí mismo. Cuando la noción de espacio espaciado, es asociada al concepto de lugar, se manifiesta una relación que debería estar presente en todo asentamiento humano.

Para Heidegger, lo espaciado es aquello que, como *lugar*, se constituye en torno a la noción de frontera en el sentido griego (*πέρας*), es por este motivo que indica:

La frontera no es aquello en lo que termina algo, sino, como sabían ya los griegos, aquello a partir de donde algo comienza a ser lo que es (comienza su esencia). (...). Espacio es esencialmente lo aviado (aquello a lo que se ha hecho espacio), lo que se ha dejado entrar en sus fronteras. Lo espaciado es cada vez otorgado, y de este modo ensamblado, es decir, por una cosa

⁴ Heidegger comprende al “espaciar” como la acción del hombre que permite, mediante una apertura en el espacio, habitarlo, convirtiéndolo así en un lugar. La apertura implica el modo en que el hombre logra particularizar el espacio volviéndolo suyo a partir de habitarlo, al hacer presente en dicho acto, cuestiones afectivas, significativas, y simbólicas. Para el filósofo alemán, el espacio siempre es entendido en relación al habitar como espaciar. Vale especificar que esta última afirmación puede constatarse, tanto en gran parte del desarrollo de “*Ser y Tiempo*” (1929), como de manera más concentrada en escritos cortos, como por ejemplo: en “... *Poéticamente Habita el hombre...*” (1951), y, “*El arte y el espacio*” (1969).

del tipo del puente. De ahí que los espacios reciban su esencia desde lugares y no desde «el» espacio. (1994, p. 136)

Vale especificar que, lo nombrado por Heidegger como “*el*” espacio, es el tipo de espacio conceptualizado por la ciencia moderna a partir del que pueden representarse las cosas de manera des-localizada de su contexto en el mundo, propiciando con esto, exhibir sus características mensurables como un valor per se. Esta afirmación del filósofo alemán pretende dejar establecido que en la vida cotidiana, siempre, los espacios están caracterizados y definidos por lugares, y que a su vez, estos lugares cobran su fundamento, en parte, gracias a las construcciones que en ellos convergen.

Para el autor, lo importante de esta reflexión radica en que, a partir de ella es posible comprender que en la relación entre hombre y espacio, no están uno en frente del otro, ni el hombre dentro del espacio. Es por este motivo que Heidegger afirma: “No hay hombres y además *espacio*; porque cuando digo «un hombre» y pienso con esta palabra en aquel que es al modo humano, es decir, que habita, entonces con la palabra «un hombre» estoy nombrando ya la residencia de la Cuaternidad (...)” (1994, pp. 137-138).

Esto implica, que el hombre puede interactuar siempre con los lugares. Ya sea cuando él crea uno, como cuando él lo sostiene como tal en el tiempo. Para el filósofo, el hombre abre el espacio a través del habitar, y es precisamente por este espaciar, que un lugar da cabida a la *Cuaternidad*, a las construcciones, y a las cosas en tanto *cosa*.

Para ilustrar lo afirmado, el autor retoma el ejemplo del puente (p. 138) indicando que, habitar un puente específico implica establecer una

relación con él, que supera el mero uso utilitario del mismo; esto significa que se establece con el puente una relación de cercanía que no sólo es física, sino que es parte constitutiva de nuestro habitar como memoria, y como parte de la *Cuaternidad*.

RESONANCIAS DE LA NOCIÓN DE *ESPACIAR* EN EL PENSUM DISCIPLINAR DE LA ARQUITECTURA

Durante la década del '90 del siglo pasado, Ignasi de Solà Morales se propone reflexionar sobre un modo alternativo al de la tradición moderna de la arquitectura, para pensar las nociones de espacio y lugar. En las conceptualizaciones del arquitecto español pueden inferirse ciertas relaciones con la noción de *espaciar* propuesta por Heidegger. Así, en su texto *Lugar: permanencia o producción* (1992), el autor (2009, pp. 40-41) se detiene en la valoración de aquella arquitectura que produce una propuesta espacial diferente a la que correspondería a su identificación como componente de un objeto autónomo.

Para Solà Morales (pp. 44-47) la espacialidad interior y el lugar que una obra de arquitectura genera, necesita estar en estrecha relación con el tiempo histórico en el que dicha obra se concreta. En consecuencia, para el teórico catalán, en el presente, los nuevos edificios deberían centrar su interés en producir lugares que logren dar espacio al habitar actual –espaciar el espacio. Esta situación requiere de una actitud que centre su atención en favorecer y potenciar el habitar, relegando en parte, el interés por la invención formal.

Esta afirmación del arquitecto español se sostiene en el tiempo, ya que en 1995 señala en su texto *Diferencias. Topografía de la arquitectura contemporánea*, una cierta crisis sobre la noción de espacio característico de la arquitectura moderna. Para Solà Morales, esta situación surge como consecuencia del cambio de mirada producido en el ámbito de los textos de la arquitectura, a partir de los aportes de Heidegger y otros filósofos. En este escrito, el teórico (1996, p. 24) reafirma en su opinión de que fundamentalmente, son los modos de habitar característicos del presente, los que deben ser centro de atención al momento de pensar un proyecto.

Dentro del contexto latinoamericano, Marina Waisman (1990; 1995) propone una mirada en la que también resuena la noción de *espaciar propuesta por Heidegger*. Para ello, en su exposición, la teórica argentina destaca un modo de diseño utilizado en obras de arquitectura pertenecientes a contextos periféricos como Latinoamérica, o Finlandia (1993, p. 26).

En su libro *El interior de la historia. Historiografía arquitectónica para el uso de latinoamericanos*, la arquitecta argentina –junto a la tradición crítica de la Arquitectura Moderna– distingue la interioridad espacial de una obra, como su componente más relevante⁵. Pero Waisman, añade que la cuestión del espacio sólo alcanza su máximo valor, cuando logra

⁵En diversos críticos y teóricos relacionados con la arquitectura del Movimiento Moderno, se sostiene la idea de que el espacio interior de un edificio es como aquello que le aporta su máximo valor arquitectónico. Ver en: Montaner, Josep Maria (1999). *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX*. (3ª edición. Original publicado en 1997). Barcelona: Gili; pp. 27-30

dar lugar –espaciar– al habitar y al construir propios del contexto en donde se realiza la obra (1993, p. 26).

Waisman elogia, además la obra de Alvar Aalto⁶, ya que supera la noción de objeto arquitectónico, al reemplazarla por la de organismo arquitectónico. Un modo de diseñar en el que cada parte de dicho organismo:

(...) recibe un tratamiento en el que se respeta su función y su carácter expresivo, sin proponer formas globales o espacios de validez universal. La arquitectura de Aalto acepta y expone la multiplicidad de la vida social, proyectando espacios específicos para el cumplimiento y expresión de cada actividad, a diferencia de quienes conciben al ser humano en su condición de ente universal, o a aquellas que privilegian los valores intelectuales de la disciplina por sobre los valores existenciales.
(1993, p. 116)

También se debe mencionar que Waisman encuentra que, los valores por ella destacados en referencia al arquitecto finlandés, pueden ser desarrollados en el contexto latinoamericano. Esto, debido a que éste contexto se distingue, generalmente, por tener que dar respuesta a situaciones proyectuales y constructivas complejas (pp. 118-119).

⁶El reconocido arquitecto finlandés que declaró conservar siempre sobre su mesa de trabajo, la obra *Construir, habitar, pensar*, de Martin Heidegger. Ver en: Petzet, Heinrich Wiegand (2007). *Encuentros y diálogos con Martin Heidegger, 1929-1976* (Traducido por Lorenzo Langbehn). Buenos Aires: Katz. (Original publicado en 1983)

En 1995 Marina Waisman escribe *La arquitectura descentrada*. Allí (pp. 26-27) se sostiene una valoración sobre obras que dan cuenta del entorno ambiental, social y cultural del que son parte. Al momento de pensar sobre Latinoamérica, la arquitecta argentina destaca nuevamente que, es un contexto propicio para potenciar un diseño orientado a un habitar situado.

Iniciado el siglo XXI, también Roberto Fernández (2007) reflexiona sobre proyectos y obras de arquitectura en los que resuena la noción de *espaciar* propuesta por Heidegger. Así, por ejemplo, el teórico argentino comprende que, ya desde la década del '60 del siglo pasado, y dentro del contexto europeo, arquitectos como Cedric Price proponen un tipo de proyectos en donde, el habitar, cobra sentido a partir de un aquí y ahora en referencia a nuevos programas y tecnologías (p. 197).

Por la misma razón, Fernández valora positivamente a una obra realizada por Elizabeth Diller y Ricardo Scofidio en torno a los lagos de Neuchâtel, Bienne / Biel y Morat / Murten. Este pabellón temporal formó parte de la *Swiss National Exhibition 02* (Suiza, 2002). En dicho pabellón, los arquitectos neoyorkinos⁷, proponen una arquitectura que se caracteriza por permitir habitar con el agua. Allí, el interés se centra en crear una atmósfera en la que, el habitar incorpore al lago en el que se sitúa, permitiendo caminar libremente sobre el agua, a través de una plataforma y pasarelas.

⁷Según lo declaran en su página web: <http://www.dsny.com/projects/blur-building>

Como señala el arquitecto Eugenio Pandolfini (2014, pp. 158-171), que lo distintivo de esta obra es que, mediante el uso de nuevas tecnologías, la plataforma toma agua del lago y la atomiza mezclándola con aire, para producir así, una suerte de nube que se transforma en el elemento principal del proyecto. Lo distintivo de la nube es que no tiene forma, ni tamaño fijo o predeterminado. Estos varían de acuerdo con la cantidad de agua con la que la nube se produce. Además, viento y temperatura son claves en la definición de las características de dicha nube.

Así, Diller y Scofidio proponen una obra en donde el habitar genera preguntas y sorpresas, ya que no es posible reconocer visualmente la forma y dimensión total del pabellón –por la nube. Al recorrer la obra, sus habitantes van descubriéndola mediante una experiencia que potencia lo sensorial; ya que, con la nebulización del agua, la obra moja y, produce sonidos y olor. De este modo, aquí se cuestiona la noción tradicional de espacio arquitectónico. El valor de esta obra reside, fundamentalmente, en hacer presente en el habitar, al agua –aquello que caracteriza al lugar en donde se emplaza la exposición– y las múltiples maneras en que esta puede ponerse en contacto con el hombre.

LA INTERIORIDAD DEL MUSEO XUL - SOLAR

Roberto Fernández (2012, pp. 12-13), valora una obra que se inscribe en el horizonte del *espaciar* propuesto por Heidegger. En la intervención edilicia⁸ para el Museo Xul Solar (Buenos Aires; 1987-1993), el arquitecto

⁸El museo se diseñó y construyó remodelando y ampliando, lo que fue la casa del artista y un grupo de casas conjuntas a la primera, que también eran propiedad de Xul Solar.

Pablo Beitía propone un diseño que sostiene en el nuevo edificio, parte del modo de pensar y habitar del propio Xul Solar. En relación con lo afirmado es relevante destacar que esta situación es consecuencia del conocimiento profundo del arquitecto respecto del mundo del artista.

Se debe mencionar entonces, que Beitía habitó durante varios años, parte de los edificios involucrados en el proyecto, con anterioridad a la intervención por él proyectada. Además, durante un largo periodo, el arquitecto pudo conocer en detalle la obra del artista y particularidades de su pensar, gracias a una relación de amistad establecida con su viuda y heredera (Andruchow, 2016, p. 81). En este sentido, la propuesta no pretende crear un museo de tipo contemplativo, sino, dar continuidad al habitar que caracterizó a Xul Solar. Es por este motivo que el edificio, además de albergar a sus producciones artísticas, es sede del Pan Klub.

Durante su vida, Xul Solar instauro el Pan Klub como un evento para la "(...) reunión de artistas e intelectuales con ideas afines, amantes de la cultura y de la trascendencia; un círculo" (Aubele, 2003). Beitía propone entonces, sostener el modo de Habitar del artista argentino. En consecuencia, el nuevo edificio puede tanto, albergar a las obras de Xul Solar, como ser lugar de encuentro y actividades de una comunidad vinculada al ámbito del arte.

Por este motivo el arquitecto argentino señala que, siguiendo a las demandas que Xul Solar hiciera en vida, su legado, no debía quedar confinado en un ámbito que sirviese para su mero cuidado y contemplación (Beitía en: Aubele, 2003). En razón de esto, el edificio está diseñado para ser, además de lugar para las obras del artista, un taller en donde lo vital y la sorpresa generan un mundo propio (Beitía en: Aubele, 2003). Este mundo vital del artista incluye objetos y apuntes personales,

correspondencia, publicaciones, etc. Se debe mencionar entonces, que la potencia del proyecto de Beitía reside, fundamentalmente, en la creación de una espacialidad interior, que logra ser espacio del mundo de Xul Solar (Andruchow, 2016, pp. 81-84).

Respecto de las cualidades que el edificio ofrece en relación a la noción del *espaciar* heideggeriano, es relevante destacar, junto a Andruchow (pp. 81-85) que la propuesta de Beitía se caracteriza por generar una espacialidad interior que brinda una cierta sensación de intimidad, generada por una sucesión de lugares (más grandes o más pequeños), que no poseen autonomía total. Es decir que, el edificio es un único lugar en el que convergen diversos ambientes, que pueden ser habitados sin escindir de la totalidad del mismo. Esta particularidad propone habitar un espacio que se enriquece permanentemente, en función de las relaciones visuales y sensoriales que se establecen con el resto de él.

Finalmente se debe señalar que, al igual que en otras obras ya presentadas, la materialidad del edificio, es coherente con la noción de espacio propuesto. Esto implica que en la obra de Beitía, del mismo modo en que no existe un único espacio de rápida lectura y percepción, las envolventes del edificio se caracterizan también, por proponer una riqueza en el diseño. Así, la multiplicidad de lugares que definen el carácter de la obra, logran su pleno sentido al estar definidas por una multiplicidad de materiales como el hormigón a la vista (liso y rústico), vidrios, maderas, metales, piedras cortadas y pulidas. Como con la definición de los lugares, Beitía propone un edificio con envolventes caracterizadas por la fragmentación (en sus partes y acabados), en donde, el modo de diseñar la obra no se rige por leyes compositivas preestablecidas. Esta particularidad se acentúa aún más, gracias a la

existencia de una diversidad de ventanas y claraboyas, de distinto tamaño, forma y disposición, que aportan luz natural (Andruchow, 2016, pp. 86-87).



Imagen 1: Interior del Museo Xul Solar

Bibliografía

Andruchow, Marcela (2016). El museo Xul Solar. Algunas filiaciones morfológicas. *Estudios del hábitat*, 14 (1), 80-91.

Aubele, Luis (2003). Xul Solar: museo taller, museo mundo, museo sorpresa. Consultado en febrero 20 de 2016 en <http://www.lanacion.com.ar/558045-xul-solar-museo-taller-museo-mundo-museo-sorpresa>.

Fernández, Roberto (2007). *Lógicas del proyecto*. Buenos Aires: Concentra.

Fernández, Roberto (2012). *Proyecto anterior. Modos del proyecto*. Consultado en marzo 6 de 2017 en https://issuu.com/caeau/docs/modos_03_web.

Heidegger, Martin (1994). *Conferencias y artículos* (Traducido por Eustaquio Barjau). Barcelona: Serbal. (Original publicado en 1954).

Heidegger, Martin (2009). *El arte y el espacio* (Traducido por Jesús Adrián Escudero). Barcelona: Herder. (Original publicado en 1969).

Leyte, Arturo (2015). *Heidegger. El fracaso del ser*. Madrid: Batiscafo

Montaner, Josep Maria (1999). *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX*. (3ª edición. Original publicado en 1997). Barcelona: Gili; pp. 27-30

Pandolfini, Eugenio (2014). *Dispersión visual y nuevas sinestias: consideraciones sobre el Blur Building*. Zarch: *journal of interdisciplinary studies in architecture and urbanism*. Consultado en julio 20 de 2019 en <https://dialnet.unirioja.es/ejemplar/388819>.

Petzet, Heinrich Wiegand (2007). *Encuentros y diálogos con Martin Heidegger, 1929-1976* (Traducido por Lorenzo Langbehn). Buenos Aires: Katz. (Original publicado en 1983)

Solà Morales, Ignasi (2009). Los artículos de Any. En Pau Solà-Morales (ed.), Lugar: permanencia o producción (pp. 37-47). Barcelona: Fundación caja de arquitectos (Original publicado en 1992).

Waisman, Marina (1993). El interior de la historia. Historiografía arquitectónica para el uso de latinoamericanos (Segunda edición. Editado originalmente en 1990). Bogotá: Escala.

Waisman, Marina (1995). La arquitectura descentrada. Bogotá: Escala.

Imagen1: Fotografía cedida por la Dra. Arq. Alejandra Sella



ESPACIO INTERIOR, PROCEDIMIENTOS, HERRAMIENTAS E INNOVACIÓN DISCIPLINAR EN LA MORFOLOGIA

CECONATO, DIEGO

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

Email: dceconato_2@hotmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

CUERPO - AUTOBIOGRAFIA - PERFORMANCE -
ESPACIALIDAD - INNOVACION

RESUMEN:

El presente texto pretende desplegar las experiencias académicas y sus fundamentos teóricos sobre el diseño de espacios interiores desde la

cátedra Morfología II-A- FAUD- UNC. Estas experiencias son producto de un enfoque de cátedra orientado hacia la innovación respecto de procedimientos generativos de la forma y el espacio y por consiguiente de las con-formaciones espaciales interiores (en su relación con las exteriores e intermedias) así como sus técnicas específicas. Estas con-formaciones otras responden a una hipótesis de trabajo fundamental que es que todo arquetipo o paradigma espacial deriva de una concepción-experiencia del cuerpo o corporeidad. Morfología II-A conceptualiza el cuerpo en términos de autobiografía, cuerpo performático y lúdico el cual se configura desde su historia personal, sus maneras de significar (también de re-significar) y practicar el espacio y los objetos cotidianos remitiendo para ello a una subjetividad única e irrepetible en sus múltiples maneras de hacer. Se pone aquí una tensión fundamental entre la propia experiencia espacio- corporal y la cultura que regula conductas, comportamientos y movimientos del cuerpo, esta tensión en Morfología II-A la denominamos espacialidad. Por otro lado, este cuerpo autobiográfico y performático, de identidades múltiples y cambiantes, se desplaza de la figura humana, la de-construye en tanto cuerpo generalizado, abstracto, normativizado, cuerpo de todos y de nadie al mismo tiempo.

Desde esta concepción de cuerpo la performance, en tanto arte-acción, puede ofrecer a la arquitectura una mirada crítica sobre el cuerpo autobiográfico, singular, múltiple (individual y colectivo) y transformador de la realidad:

En el performance no se busca la integración a la normatividad sino que, por el contrario, busca la transgresión de lo establecido (...) utilizan su cuerpo para exponer e investigar hábitos, prácticas y costumbres rutinarias para hacerlas conscientes y, en su caso, transformarlas. (Alcázar. 2014. Pp. 9-10)



Esta investigación del performer es la que permite desarmar ciertos a-prioris de los procesos proyectuales en la arquitectura, tal como ya se afirmó: la figura humana, los procesos y con-formaciones que de ahí se derivan. Consideramos desde Morfología II-A que una cátedra en sí es un espacio de investigación interdisciplinario que se constituye en las asociaciones o redes que establece intra y extra-disciplinar, desde esta posición disciplinar, pedagógica y didáctica es que la cátedra Morfología II-A despliega sus prácticas y su crítica a lo establecido y normalizado a los fines de abrir otros mundos posibles, ya sea para la arquitectura o el interiorismo como una especialidad de ella.

CONTENIDO:

1- CUERPO Y REPRESENTACION ARQUITECTONICA: LA FIGURA HUMANA

La cátedra Morfología II-A despliega, en la implicación compleja entre teoría y práctica, en función de procesos pre- proyectuales de carácter experimental y ensayístico que se orientan hacia la innovación arquitectónica dada ésta en las con-formaciones espaciales privadas así como públicas. Esta inclinación intencionada hacia la inter-disciplinariedad dentro de la misma disciplina arquitectónica, en función de Arquitectura II primordialmente, la sitúa en tanto una Morfología Arquitectónica que ofrece a la práctica proyectual de la disciplina (al egresado de la FAUD. UNC) una apertura de miradas sobre la Arquitectura a través de las múltiples perspectivas que sólo puede desplegar la construcción de un pensamiento crítico, contextual,

innovativo e interdisciplinario, en su relación con disciplinas extra-arquitectónicas: Arte, Estudios Culturales, Filosofía, etc.

Para poder pensar y proyectar las con-formaciones espaciales arquitectónicas desde este lugar incierto pero abierto es necesario repensar el concepto de cuerpo, en términos teóricos y operativos a los fines de revisar y reformular quizás los procesos de diseño de la Arquitectura, la Morfología y el Interiorismo.

Comprendemos al cuerpo como una unidad psico-física, fuera del dualismo cartesiano mente-cuerpo postulada desde la modernidad filosófica. *Somos un cuerpo en oposición a esta idea moderna de que tenemos un cuerpo, nos construimos un cuerpo, es decir, nuestro cuerpo es una construcción cultural, colectiva e individual, no siendo en consecuencia una entidad a-histórica, a-temporal.*

Se podrá afirmar, en esta construcción técnica- cultural que sobre el cuerpo: *las técnicas corporales requieren de un aprendizaje, ya sea consciente o inconsciente (...) Las técnicas corporales son normas que rigen nuestros movimientos y gestos, aparentemente naturales* (Mauss, 1973, como se citó en Alcázar, 2014)⁹. Por otro lado *(...) todo está determinado socialmente, y por lo tanto hay una estrecha relación entre cultura y personalidad (...) hay una tercera instancia entre la cultura y la personalidad: el cuerpo. Es decir, la cultura se encarna.* (Goffman, 1971, como se citó en Alcázar, 2014)¹⁰

La cultura entendida así como una forma de disciplinamiento y apaciguamiento del cuerpo, de sus gestos, conductas, de sus múltiples formas (habituales) de practicar el espacio y los objetos cotidianos.

⁹ La referencia parafraseada que se tiene es la de Alcázar. Pp. 123-124.

¹⁰ La referencia parafraseada que se tiene es la de Alcázar. Pp. 126.

Frente a estas coerciones el cuerpo ofrece una resistencia, la de su propia historia, su biografía, la de su propio deseo, el cuerpo resiste dado que es un conjunto de flujos de afecciones e intensidades. El cuerpo anida y despliega, fuera de las técnicas corporales que lo constituyen, las propias proyecciones imaginarias desde sus movimientos y gestos propios de su autobiografía, imaginario como posibilidad de apertura hacia lo nuevo, de apertura hacia otras con-formaciones espaciales posibles.

Esto tiene consecuencias fundamentales para la arquitectura ya que de-construir el cuerpo normativizado por la cultura y la propia arquitectura, en tanto que produce las condiciones de las *técnicas corporales*, implica de-construir su representación: la figura humana genérica y teórica, cuerpo de todos y de nadie a la vez. Ahora es necesario reconstruir al cuerpo en su carácter autobiográfico y diferencial, de identidades múltiples y cambiantes, en las prácticas de Morfología II-A será el cuerpo del propio estudiante fuera de toda representación convencional, fuera de toda figura humana.

Que sean los monstruos indica en qué la especie humana -con la *Figura humana* que le corresponde- no puede evitar el encuentro con su *otro*, su accidente, su síntoma desfigurante, su desemejante o, como lo dice aquí Bataille, sus desviaciones. Que sean sus monstruos indica además que la desviación no es un "otro" absoluto de la *Figura humana* sino su propia amenaza interna, incluso una manera -sintomática- de cristalizar su propia definición, su propia semejanza, de aplastarla ella misma como en un movimiento fatal.

(Didi- Huberman. 1995. Pp. 72-73)

La cultura técnica a través de las *técnicas corporales* (Mauss, 1973, como se citó en Alcázar, 2014)¹¹ suspenden, al no poder suprimirlas, estas desviaciones corporales, esta amenaza interna según Didi- Huberman, a través de la *figura humana*, como una cristalización inocua, una mascarada de nuestras propias tácticas corporales de apropiación espacial. Esta operación de sustitución de una figura por un cuerpo intenso- afectivo y sus desviaciones de una normatividad es clave en la despolitización de las prácticas humanas y por ende del espacio arquitectónico. Los modos representacionales de la disciplina (sistemas de proyecciones paralelas y/o perspectiva cónica) constituyen en sí mismos técnicas de cosificación del cuerpo dada en y a través la figura humana, siendo ésta un contorno genérico que sólo señala una ausencia, la de todos los cuerpos posibles.

El cuerpo como potencia de transformación y de creación de sí mismo, del espacio, de los objetos y de otros cuerpos es reducido, por estas herramientas de re-presentación y no de presentación y el paradigma que la sostiene, por una presencia inerte de supuesta neutralidad política: la figura estable del cuerpo humano, sin su potencia interna latente de de-formación de sí mismo.

Esta potencia caótica del cuerpo abre dos posibilidades de concebir al cuerpo en su resistencia y poder de transformación, dos posibles metamorfosis del cuerpo opuestas a la representación orgánica del cuerpo que es la figura humana, en su doble aspecto: como acción e inacción fuera de la fuerza media y sostenible en el tiempo que exige el trabajo y la cotidianidad tanto privada como pública. Dos metamorfosis de resistencia del cuerpo, entendidas como potenciación y *despotenciación* en relación a una condición de animalidad del cuerpo suprimida (suspendida) por la figura humana inerte.

¹¹ La referencia parafraseada que se tiene es la de Alcázar. Pp. 123-124.

Rastreando la cuestión de la impotencia en las obras de Canetti y de Kafka, Roberto Espósito ha puesto el acento en la necesidad kafkiana de tornarse cada vez más pequeño y más liviano, casi hasta su desaparición. Y ha leído en la flacura y en la enfermedad de Kafka un modo del ascetismo que se rebela contra el poder. De este modo, Espósito –siguiendo a Canetti- ha interpretado la cuestión de la animalidad en Kafka en relación con la despotenciación (...) el animal se hace insignificante para los demás, pudiendo escapar de sus perseguidores” (Cragnohini. 2016. P. 118)

La figura humana neutraliza esta doble trans-formación del cuerpo en su praxis cotidiana, como potencia y des-potencia transformadora y creadora, de espacialidades posibles, que es cada subjetividad diferencial.

La figura humana como estado de formación (formal) tensiona y limita al cuerpo en su incesante voluntad y necesidad de de-formación, trans-formación (in-formal).

Lo informe de este cuerpo abismal implica una alteración, una anomalía, en la organicidad del cuerpo, una in-organicidad que no puede ser capturada por finalidad exterior alguna, la de la relación de causalidad de medios a fines tal como una concepción funcional del cuerpo: algo produce. Lo informe, tanto del cuerpo y de las configuraciones espaciales que habilita, sólo puede darse como lugar de acontecimientos, en tanto devenir imprevisible y perturbador desde significaciones imaginarias posibles anidadas y anudadas en el cuerpo orgánico y en su representación que es la figura humana misma. Lo informe despliega el campo de lo posible, de la innovación en la Arquitectura a partir de este cuerpo en su monstruosidad que le es propia, toda con-formación espacial debiera habilitar el despliegue de esta condición.

2- ESPACIALIDAD Y CON-FORMACIONES ESPACIALES INDETERMINADAS, IN-FORMALES

La relación entre el cuerpo individual o colectivo (como figura humana o como potencia de transformación) y las con-formaciones espaciales arquitectónicas o urbanas se implica de una forma particular con el concepto de *espacialidad*.

Comprendemos desde la cátedra Morfología II-A la *espacialidad*, en contraposición al espacio, como relación en términos de tensión (de creación y transformación) entre el cuerpo (y sus tácticas de apropiación espacial) y el espacio mismo (con-formaciones espaciales).

Desde la perspectiva de los Estudios culturales de Michel De Certeau la creación, o más bien la cultura, conjuga paradójicamente dos modelos: el de la *producción durable* (la arquitectura y los objetos de autor) y el de las *creaciones perecederas* (las prácticas siempre espacializantes, efímeras, transformadoras). El *paradigma de la racionalidad técnica* sólo estudiará al primero, el *paradigma de la recepción activa* (Estudios Culturales) conjugará ambos modelos: *lo duro* y *Lo blando* (De Certeau, 2004. Pp. 189- 190).

Esta relación entre las con-formaciones espaciales (*lo duro*) y las prácticas o tácticas de apropiación (*lo blando*) se dirimen en una tensión y conflicto irreductible, en una *lucha multiforme entre lo duro y lo blando* (De Certeau, 2004, Pp. 191).

Una ideología de propietarios aísla al *autor*, al *creador* y a la *obra*. En realidad, la creación es una proliferación diseminada. Pulula. Una fiesta multiforme se infiltra en todas partes. Fiesta también en las calles y en las plazas, para todos los que son cegados por el modelo

aristocrático y museográfico de producción durable (...)
La creación es perecedera: pasa, porque es acto.

(De Certeau. 2004. Pp. 196-197)

El espacio es siempre espacio practicado en términos de *espacialidad*, como producto cultural, es decir, donde se despliegan relaciones de fuerzas, de poder, de territorialidad en sus múltiples formas. La *espacialidad* orienta hacia la comprensión de una *arquitectura de la acción humana*. (...) *El espacio es un cruzamiento de moviidades (...) y lo llevan a funcionar como una unidad polivalente de programas conflictuales o de proximidades contractuales* (De Certeau, 2004. Pp. 189- 190).

Como venimos afirmando la *espacialidad* es una compleja y tensa relación entre las con-formaciones espaciales, la temporalidad y el movimiento del cuerpo desplegado en el juego, la acción transformadora siempre posee rasgos lúdicos. Estas prácticas, llamadas tácticas lúdicas y desviantes en Morfología II-A, subversivas (subvierten un orden establecido *a priori*) y transformadoras (de espacios, de objetos y del cuerpo mismo) tensionan la territorialidad desestabilizando el orden coercitivo que todo espacio y objeto ejercen sobre el cuerpo individual y colectivo dado que ambos se establecen como principio de orden, en Arquitectura será un principio de orden jerárquico de con-formaciones determinadas.

En este sentido el carácter lúdico de nuestras prácticas cotidianas se puede explicar, a partir del juego que el cuerpo despliega para transformar un orden dado, de la siguiente manera:

La profanación del juego no atañe, en efecto, sólo a la esfera religiosa. Los niños, que juegan con cualquier

trasto viejo que encuentran, transforman en juguete aun aquello que pertenece a la esfera de la economía, de la guerra, del derecho y de las otras actividades que estamos acostumbrados a considerar como serias (...)

(Agamben. 2005. Sin/ Pp.)

Concebida de esta manera la *espacialidad*, como categoría estructural de la cátedra, de la Morfología y de la Arquitectura, sólo puede serlo en la medida que se piense en otra subjetividad (la figura del niño), en otra categoría de cuerpo, en tanto potencialidad caótica que coexiste con la figura humana.

Desde aquí podemos afirmar que hay una doble tensión, la que anida en el cuerpo mismo (como alternancia de dos estados) y la que relaciona este cuerpo con las con-formaciones espaciales.

Este pensar el cuerpo habilita a innovar en con-formaciones espaciales otras, imaginar otras posibilidades a las con-formaciones convencionales (producidas por la figura humana) y las experiencias espacio-corporales que prolifera. Desde Morfología II-A será un cuerpo auto-biográfico (de la experiencia vital de cada estudiante) orientado hacia la acción performática, en términos de capacidad de re-invencción, de juego y desvío de las prácticas habituales de apropiación espacial desplegadas en el espacio arquitectónico y urbano de nuestra cotidianidad.

En este sentido la performance, como arte-acción, puede ofrecer a la Arquitectura una mirada crítica sobre el cuerpo auto-biográfico, singular y múltiple: *En el performance no se busca la integración a la normatividad sino que, por el contrario, busca la transgresión de lo establecido*. (Alcázar. 2014. P. 10).

Para ejemplificar de una manera muy sencilla el concepto de *espacialidad* tomaré dos objetos que establecen una relación distinta pero semejante

entre el cuerpo y las con-formaciones espaciales *determinadas* (formales) y las *indeterminadas* (in-formales).

Por un lado, las investigaciones que realiza Bruno Munari¹² (Imagen 1¹³) en la cual pone en tensión su propio cuerpo con la con-formación espacial¹⁴ del objeto (sillón) buscando transformarlo en su posición y en la relación con el cuerpo, orientada esta búsqueda hacia una sensación de comodidad que el sillón no posee (podrían no ser necesariamente de comodidad). Este cuerpo acciona tácticas lúdicas y desviantes de las órdenes implícitas en el sillón, de su normatividad: que la posición del cuerpo es sólo una, determinada ésta por la con-formación espacial unívoca del sillón. La forma en este caso opera por oposiciones estrictas y cada parte de ella tiene una función específica y no otra (el respaldo como plano levemente oblicuo sólo puede retener el torso del cuerpo). Las acciones de Munari es performática dado que busca desplazarse de esa normatividad del hábito y del objeto (y sus oposiciones y especificidades de las partes, a cada parte de la forma le corresponde una parte del cuerpo). Este con-formación espacial *determinada* (formal u orgánica) del sillón se ha generado desde procesos proyectuales originados en la figura humana y su escaso potencial de transformación.

Por otro lado, la forma del sillón BKF del grupo Austral¹⁵ (imagen 2¹⁶), por el contrario, prescinde de oposiciones y especificidades de las partes (sin funciones específicas) siendo que cada parte de la forma puede

relacionarse con varias partes del cuerpo. Es así como la con-formación espacial del sillón BKF es *indeterminada* (in-formal o inorgánica) ofreciendo menos o casi nula resistencia a las tácticas de apropiación de carácter lúdico y desviante, con-formaciones que despliegan al cuerpo y sus imaginarios.

3- CUERPO PERFORMÁTICO, PROCEDIMIENTOS Y HERRAMIENTAS EN MORFOLOGÍA II-A

La construcción de una mirada autoreflexiva-introspectiva sobre la identidad múltiple, metamorfoseable del propio estudiante en relación a sus maneras singulares de hacer y significar su propio cuerpo en sus relaciones también con otros cuerpos, objetos, espacios, pieles- filtros arquitectónicos (materialidad) permite generar conceptualmente y experiencialmente otros procesos proyectuales, que incluyen herramientas re-presentacionales y modélicas específicas. Esto implica desplazarse de la figura humana como condición y origen (*Arché*) de proceso de diseño que llevan a con-formaciones convencionales en la Arquitectura.

¹² Bruno Munari. *Ricerca della comodità in una poltrona scomoda*. 1944.

¹³ Bruno Munari (1944). *Ricerca della comodità in una poltrona scomoda*. Imagen recuperada el 8 de Enero de 2016: <https://suposicionblog.wordpress.com/2016/01/08/sobre-un-sillon/>

¹⁴ Afirmaré que los dos objetos- sillones referenciados poseen una con-formación espacial o *concauidad* que retienen y alojan el cuerpo, en este

sentido podríamos llamarlos micro-arquitecturas con fuertes rasgos proxémicos.

¹⁵ Antonio Bonet, Juan Kurchan y Jorge Ferrari. *Silla BKF o Butterfly*. 1947.

¹⁶ Antonio Bonet, Juan Kurchan Y Jorge Ferrari (1938). *Silla BKF*. En Catálogo de Knoll, 1947. Imagen recuperada el 8 de Enero de 2016: <https://suposicionblog.wordpress.com/2016/01/08/sobre-un-sillon/>

En este texto sólo se explicitarán las prácticas referidas a la articulación con la asignatura Arquitectura cuya temática es la vivienda (la casa), dado que su relación es primaria frente a otras.

El estudiante genera dos con-formaciones espaciales que en relación a su propio cuerpo ya podemos definir las en tanto *espacialidades*.

La primera (Imagen 3 y 4¹⁷) surge de una investigación sobre sus identidades múltiples y sus formas de realizar tácticas de apropiación de carácter lúdico y desviantes de una normatividad de las prácticas. En esta primera instancia la investigación se orienta a la relación del cuerpo auto-biográfico con espacios mínimos dentro de la casa (*arquetipo cueva*), esto implica pensar una dialéctica de las distancias, en este caso de una proxemia.

Por mi parte utilizaré la palabra solamente al espacio restringido que rodea inmediatamente al sujeto: espacio de la mirada familiar, de los objetos que podemos alcanzar con el brazo, sin movernos; espacio privilegiado del sueño, del descanso, del trabajo

¹⁷ Autor del trabajo: Álvaro Martínez Molina. Prof. Asistentes: Lucrecia Resnik. Las comisiones de las docentes de cátedra Lucrecia Resnik y Clara Delfino han trabajado, dentro del marco de la práctica, el concepto de prótesis relacionado con los micro-espacios y la proxemia.

¹⁸ En la con-formación espacial del arquetipo cueva se toma como referente la *Casa de madera definitiva* de Sou Fujimoto.

¹⁹ Consideramos la *estereotomía* como un procedimiento que se correlaciona con el espacio rugoso del arquetipo cueva. El procedimiento generativo -estereotómico- que toma como origen la masa sólida sin interior (el lleno) que por sucesivas operaciones sustractivas- extractivas de la misma se llega a un espacio interior habitable (el vacío). Dado que en la operatoria la masa sólida

sedentario en la propia casa: la esfera del -gesto inmediato (...) el metro cúbico de los gestos a partir del cuerpo inmóvil: microespacio. (Barthes. 2003. Pp. 165-166)

Estas acciones performáticas en los micro-espacios (proxemia) y con la materialidad (a escala 1:1) se conjugarán posteriormente con la segunda con-formación espacial provista *a priori* por la cátedra: el *arquetipo cueva*¹⁸ (Imagen 5 y 6). Todas las prácticas de Morfología II-A se inician con una experiencia espacio-corporal como herramienta didáctica que orienta hacia la comprensión de los problemas involucrados en cada una.

Comprendemos la *espacialidad* del *arquetipo cueva* como una relación que *desarma y desplaza al cuerpo* de la figura humana al ser este un cuerpo retorcido fuera de las posiciones habituales de las con-formaciones convencionales. La casa primitiva de Sou Fujimoto se organiza a partir de una geometría de malla-cuadrícula espacial isótropa, de orden débil (sin jerarquías). Su proceso constructivo es estereotómico¹⁹ (el vacío interior surge por sustracción de masa): Los

permanece en una gran proporción con respecto al vacío fruto de la sustracción determina una *arquitectura muraria*, por el espesor habitables de sus superficies (pieles) determinando una fuerte oposición entre el espacio interior y el exterior, logrado esto a través de una interioridad fuertemente delimitada de espacios adicionados, laberínticos, relativamente independientes entre sí. Por el contrario, el procedimiento generativo -tectónico- toma como origen el vacío ilimitado (como pura exterioridad) que por sucesivas operaciones aditivas de elementos configurantes aislados (planos, líneas, superficies espaciales) y ensamblados por ciertos modos de enlace o ensamblaje (inflexión, dualismo, articulación, yuxtaposición) se llega a un espacio interior y habitable (el vacío). Este procedimiento por construcción de un ensamblaje por adición de superficies delgadas (pieles) determina una *arquitectura laminar* con escasa

bloques que conforman la masa original y compacta son desplazados aleatoriamente sobre esta malla geométrica regular y rígida paradójicamente, esta operación disuelve el espacio interior en términos de oposiciones espaciales, deviniendo de esta manera en un espacio irregular e in-forme, laberíntico, intersticial y rugoso de nichos (microespacios) y protuberancias. Este arquetipo arquitectónico que suprime oposiciones habituales de la percepción espacial establece un rasgo de la con-formación espacial que es fundante: desaparece, por el movimiento de los bloques y la rugosidad que determina, el plano de suelo continuo propio de las con-formaciones espaciales convencionales, la figura humana acciona los cuerpos genéricos en base a este rasgo de los límites arquitectónicos.

A modo de conclusión volvemos a afirmar la hipótesis de trabajo fundamental que es que todo *arquetipo o paradigma espacial* deriva de una concepción y experiencia del cuerpo o corporeidad. Innovar en la enseñanza de la arquitectura y la Morfología es abrir el campo de lo posible en la compleja relación entre teoría y práctica, disolver supuestos para hacerlos conscientes y a partir de ello instalar un pensamiento crítico así como teórico.

oposición entre el interior y el exterior ya que un rasgo de su espacio es su continuidad y fluidez, aún en el mismo interior. Cabe señalar que ambos procedimientos no son excluyentes ente sí en la arquitectura, incluso contemporánea.

BIBLIOGRAFÍA

- . Agamben, G. (2005, 12 de Diciembre). *¿Qué es un dispositivo?* . Recuperado el 6 de Setiembre de 2012: <https://elnoografo.wordpress.com/2012/09/06/giorgio-agamben-que-es-un-dispositivo/> y <https://elnoografo.wordpress.com/2012/09/07/giorgio-agamben-que-es-un-dispositivo-ii/>
- . Alcázar, J. (2014). *Performance. Un arte del yo. Autobiografía, cuerpo e identidad*. Buenos Aires, México: Siglo XXI.
- . Barthes, R. (2003). *Cómo Vivir Juntos*. Siglo XXI. Buenos Aires.
- . Cragolini, M. (2016). *Extraños animales. Filosofía y animalidad en el pensar contemporáneo*. Buenos Aires: Prometeo.
- . Didi-Huberman, G. (2018). *Notas sobre antropomorfismo en Documents*. Publicado en: *Indisciplina. Estética, política y ontología en la revista Documents*. Colectivo materia (coord.). Buenos Aires: RAGIF Ediciones.
- . De Certeau, M. (2004). *La cultura en plural*. Buenos Aires: Nueva Visión.



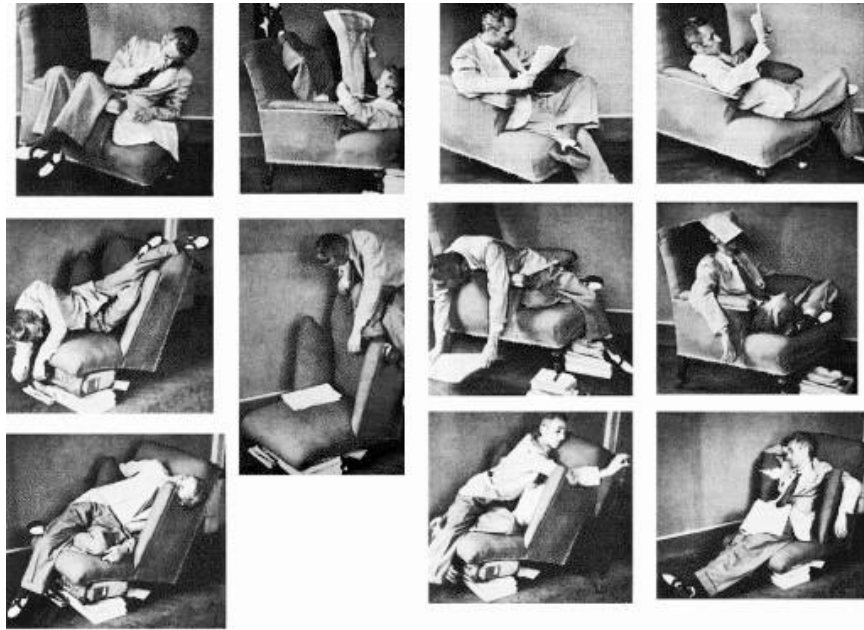


Imagen 1



Imagen 2

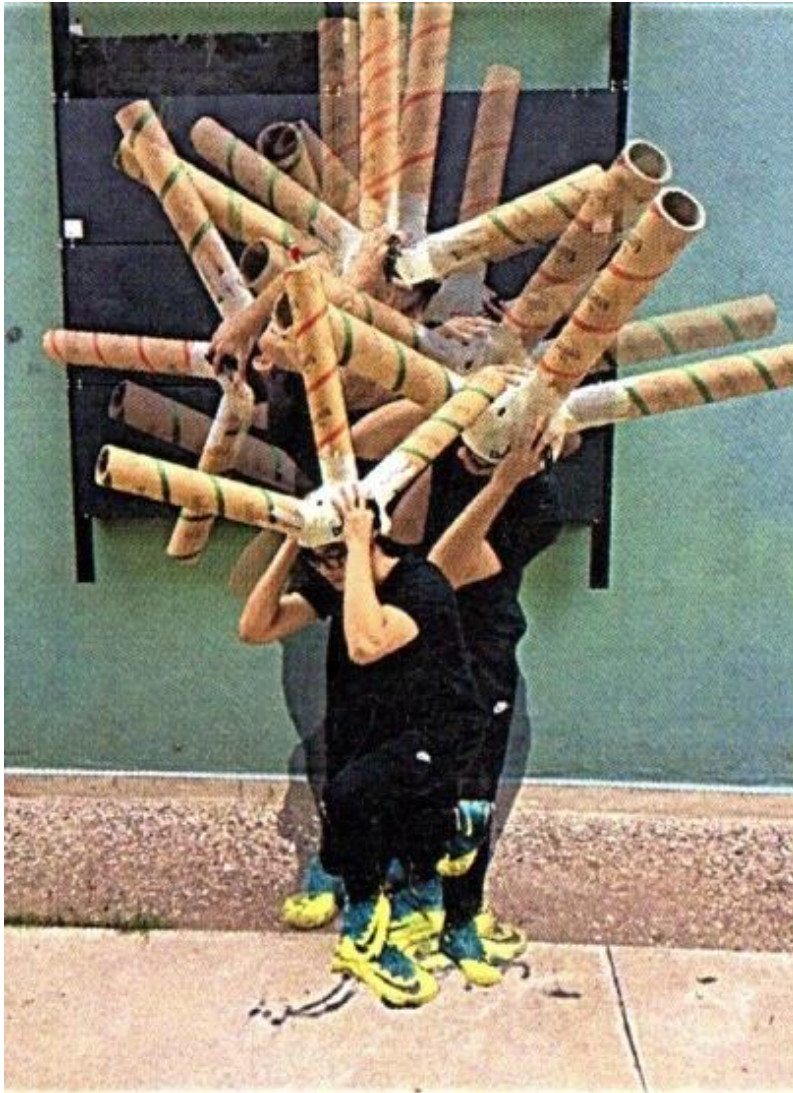


Imagen 3



Imagen 4

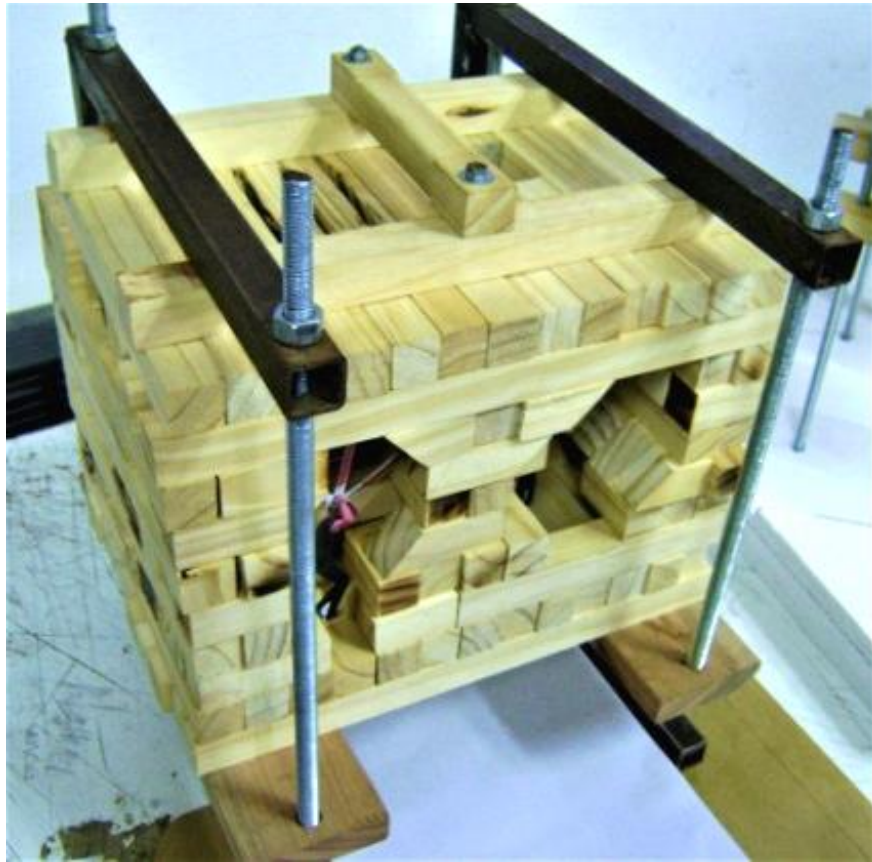


Imagen 5



Imagen 6

CONOCIMIENTO COMPLEJO: HISTORIA, CONFIGURACION, TECNOLOGIA Y DISEÑO

JIMENEZ, SILVIA BEATRIZ

Facultad de Artes, Universidad Nacional de Tucumán

silbjimenez@yahoo.com.ar

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

PENSAMIENTO COMPLEJO-DISEÑO-
INTERDISCIPLINA-SINTESIS

RESUMEN

El currículum de nuestra Carrera, Diseño de Interiores y Equipamiento, se estructura en cuatro áreas disciplinares, de las cuales tres se presentan como auxiliares: la técnica, la comunicacional y el área cultural;

y una cuarta como troncal, donde se practica la síntesis de saberes, la del taller de diseño. (Imagen 1)

La modalidad “taller” establece un espacio de intercambio indiscutido entre docentes y alumnos en el marco de una disciplina proyectual: la especificidad que requiere el proyecto, encuentra en el taller de diseño el ámbito propicio para un “aprender haciendo” en el sentido en que Donald Schön nos habla de una “reflexión en y durante la acción”

La asignatura Diseño de Equipamiento, es un espacio de interdisciplina. Compone, descompone, integra y realiza esa síntesis y reflexión a través del proceso proyectual.

Habiendo comprobado empíricamente la ruptura entre los contenidos teóricos y los de los talleres de diseño, el objetivo de este ejercicio fue establecer condiciones didáctico-pedagógicas que posibiliten al alumno, explorar en el taller su inquietud acerca de “para que sirven las teóricas” y a los docentes reflexionar sobre si todo lo que se enseña se aprende, y si así fuera, si estará siempre disponible para su utilización en el momento requerido.

Se propuso un ejercicio de diseño a desarrollar en varias etapas: “Familia de asientos. Ergonomía, posturas de confort” partiendo de contenidos supuestamente ya aprehendidos de las asignaturas teóricas y prácticas, e incorporando otros propios de Diseño de Equipamiento.

OPERAR SOBRE LA DISCIPLINA DISEÑO. EL PENSAMIENTO COMPLEJO, EL TRABAJO INTEGRADO.



Hipótesis: Todo conocimiento debe ser integral, complejo e interdisciplinario.

Con el fin de lograr el anclaje y síntesis de saberes, es que indagué acerca de un camino o método para llegar al aprendizaje: “El pensamiento complejo” teoría desarrollada por el sociólogo y filósofo francés Edgar Morín, en la década del 90 del siglo XX. Para ello es importante hacer referencia al significado de complejidad:

“Desde un punto de vista etimológico, la palabra complejidad es de origen latino, proviene de complectere, cuya raíz plectere significa “trenzar, enlazar”. Remite al trabajo de la construcción de cestas que consiste en trazar un círculo uniendo el principio con el final de las ramitas”. (Morin 2006. P.53).

El autor entiende lo complejo como “complicado”, lo que se aplica a un asunto en el que hay que considerar muchos aspectos por ser difícil de comprender (la propuesta de diseño del alumno) y, por lo tanto, de resolver.

Los mediadores entre ese conocimiento “complicado” y el alumno somos los docentes. Como punto de partida de la actividad, se propuso a los profesores de las asignaturas Tecnología de los materiales, Historia y Lenguaje visual, que integren sus saberes relacionados al trabajo práctico, impartiendo las charlas en el taller de diseño a medida que vaya avanzando el mismo, de manera que el alumno interprete que no es un conocimiento “suelto” sino “entrelazado” utilizando un término de Morin.

Si el docente logra la reflexión y la organización constante sobre los conocimientos que se van adquiriendo, los estudiantes se

transformarán en protagonistas de su propio aprendizaje, aprendizaje que será pertinente, significativo y eficaz, porque comprenderán que el conocimiento es abordable desde los puntos de vista de la unión y la separación, de la síntesis y el análisis.

La organización de los conocimientos, implica operaciones de unión (conjunción, inclusión, implicación) y de separación (diferenciación, oposición, selección, exclusión). El proceso es circular: pasa de la separación a la unión, de la unión a la separación y, más allá, del análisis a la síntesis, de la síntesis al análisis. (Morin 1999. P.26)

TRANSFERENCIA

Tratando de reunir todas las miradas posibles que retroalimenten la acción de diseñar en sus distintas etapas, y con la intención de reorganizar lo aprendido, de visualizar la correspondencia de las acciones con variados factores buscando una mirada transversal, organice el ejercicio: Familia de asientos. Ergonomía, posturas de confort, a través de una estrategia que consta de dos instancias:

A) La construcción de un marco teórico conceptual global a partir de la puesta en “valor” de los distintos saberes que poseen los estudiantes, los conceptos adquiridos en otras asignaturas y los ya obtenidos en la nuestra en la primera mitad del año.

Conceptos adquiridos en otras asignaturas:

Los diseñadores del siglo XX y XXI, su producción. (Historia del diseño de interiores y equipamiento II)

Materiales y tecnologías aplicadas al diseño de mobiliario y las formas que posibilitan (Tecnología de los materiales, Lenguaje visual)

Características formales del equipamiento, desde un punto de vista abstracto (Lenguaje visual)

Conceptos a adquirir en Diseño de Equipamiento I:

Ergonomía y posturas de Confort. Proceso de diseño. Familia de muebles.

Representación a escala de un asiento proporcionando las distintas magnitudes (no siempre se cuentan con todas las necesarias) por ejemplo, partir de la altura del asiento y conseguir “proporcionalmente” todos los demás datos. (Inducción)

Introducción a la investigación:

Análisis de productos de diseñadores conocidos

Trabajo de campo-búsqueda de materiales y tecnología disponible en Tucumán.

La Cátedra impartió clases teóricas, se posibilitaron consultas y clases con docentes de las otras asignaturas, abordando saberes propios pero contextualizados al ejercicio propuesto.

Se realizaron trabajos prácticos cortos de análisis material-tecnológico, morfológico y funcional de los modelos de distintos autores, presentando también, perspectivas y planos a escala de los asientos. Se analizó y dibujó la silla del taller en 1:1. (imagen 2) Se buscó contextualizar la enseñanza en nuestro medio, reconociendo las limitaciones con las que contamos en ese aspecto, hilvanándolo con los

contenidos del análisis histórico, para desarrollar un modo de conocimiento que aprehenda los caracteres multidimensionales o complejos de las realidades del diseñador.

El contexto es importante según Morin, para ubicar cualquier hecho, situación, conocimiento o información, dentro del medio en el cual tiene sentido, en este orden afirma lo siguiente:

...situar un acontecimiento en su contexto, incita a ver como éste modifica al contexto o como le da una luz diferente.

Un pensamiento de este tipo se vuelve inseparable del pensamiento de lo complejo, pues no basta con inscribir todas las cosas y hechos en un “marco” u horizonte. Se trata de buscar siempre las relaciones e inter-retroacciones entre todo fenómeno y su contexto, las relaciones recíprocas entre el todo y las partes: cómo una modificación local repercute sobre el todo y cómo una modificación del todo repercute sobre las partes. (Morin 1999. P.27)

Síntesis de conceptos incorporados en esta etapa

A los fines de comprender este escrito, sintetizo algunos conceptos resignificados en vista de la realización de este ejercicio de diseño.

- En el diseño de equipamiento existe un área común entre tecnología y forma, que se influyen y limitan mutuamente. Se organizó en un cuadro la relación configuración-materialidad-tecnología y se analizaron las posibles generaciones formales (Imagen 3)

- En el diseño de asientos, la relación de las dimensiones corporales deben enfocarse, como un conjunto de datos orgánicos, y necesarios de cumplir. Sin embargo no deben considerarse como dimensiones exactas, todas actúan como un sistema en el cual si cambia algo, un material, un ángulo, una curva, se modifica en cadena todo el sistema. (Imagen 4)
- Existe una fuerte relación histórica entre la silla y su diseñador. Prácticamente todos los maestros de la Arquitectura indagaron exhaustivamente en la ergonomía y el confort en el diseño de mobiliario. La mayoría tienen sus diseños icónicos, los cuales reflejan sus ideales y modos proyectuales. Entre ellos, Mies Van der Rohe y Bruno Mathsson desarrollaron con innovadoras tecnologías para la época en que actuaron, todas las tipologías de asientos con resultados que aún hoy, son sumamente valorados. (Imagen 5)

B) Propuesta de diseño, consigna:

Desarrollar una familia de asientos, partiendo de la elección de un diseño de autor reconocido que sea representativo del uso de un material determinado, (la consigna incorpora todas las tecnologías y materialidades analizadas en la etapa anterior) la propuesta deberá reunir las mismas características técnicas morfológicas y rasgos familiares que posea el producto original.

La familia de asientos estará constituida por: una silla, una banqueta alta, un sillón y una reposera, (una de estas tipologías será la original del autor). Se trabajará con la figura humana articulada a escala, en 2 d. en planos, y con el modelo en 3 d, en maquetas. (Imagen 6)

LOS RESULTADOS DE LA EXPERIENCIA....

Los alumnos se mostraron entusiastas y motivados, trabajaron en grupo en las distintas instancias sin demostrar desganos a lo largo del proceso, motivo que solía ser recurrente en años anteriores.

La experiencia resultó muy pertinente al abordar las posturas de confort partiendo de ellos mismos, (Imagen 2) , ya que se pudieron ubicar rápidamente en un contexto utilizando su propio cuerpo para analizar las distintas situaciones a tener en cuenta en el diseño de asientos.

Con respecto a crear sobre propuestas de diseñadores conocidos, resultó todo un desafío proyectar reinterpretao a un “famoso”, ya que lograron “colarse” en la cabeza y en el contexto histórico, cultural y material de cada diseñador. En las imágenes se evidencian los resultados con varios de los asientos diseñados por el Arq. Blanco (Imagen 7) y otros autores (Imagen 8 y 9).

Descubrieron la intencionalidad del ejercicio de pensar por “cuenta propia” sin esperar consignas totalmente cerradas y definidas.

Los alumnos demostraron interés no solo en los proyectos de sus compañeros de grupo, los de la misma tipología de asiento dentro del mismo autor, ya que todos debían aportar ideas para conseguir la “familiaridad” del conjunto, si no también en las propuestas de otros grupos, la Catedra viene haciendo tiempo promoviendo este tipo de consultas, las de grupos de aproximadamente seis a ocho alumnos, para que incorporen conocimientos de la utilización de otros materiales, tecnología, etc, distintos al que están manipulando personalmente, y de esa manera, salir de su “encantamiento” con su proyecto, tener

capacidad de crítica hacia los compañeros y autocrítica con lo suyo, es consigna que ninguno se retire y que también haga aportes a las distintas propuestas.

Se nota diferencia en el análisis de asientos que observaron y palparon, los de su casa o los de un comercio, a los que investigaron solo con imágenes de la web. El encuentro intuitivo dejó interrogantes sin definir mientras que el experiencial, permitió descubrir nudos, ensables y detalles que en algunos casos eran el concepto mismo del producto.

Este trabajo se convirtió en una interesante oportunidad para potenciar el pensamiento y promover profesionales más críticos, investigadores, asertivos, participantes, y por supuesto, creativos.

CONCLUSION

Para finalizar este escrito, retomo a Edgar Morin, y otro de sus pensamientos “pertinentes” (término que le asigna a la segunda reflexión de su libro, “Los siete saberes necesarios para la educación del futuro”) y que en este espacio comento para aproximarme a lo que el filósofo considera como oportuno para una educación de impacto para los próximos años.

Es preciso ser conscientes que a veces las reformas pueden comenzar pequeñas, aparentemente sin importancia, en lugares y por personas impensadas, pero, “como siempre, la iniciativa no puede venir más que de una minoría, al principio incomprendida, a veces perseguida. Después se opera la diseminación de la idea que, al difundirse, se convierte en una fuerza activa”. Este entonces, puede ser el acontecer

de la revolución pedagógica precedida por la revolución del pensamiento.

BIBLIOGRAFIA

Schön, D. (1992). La formación de profesionales reflexivos. Hacia un nuevo diseño de la enseñanza y el aprendizaje en las profesiones. Madrid, España: Paidós.

Morin, E. (1996). Introducción al pensamiento complejo. Barcelona, España: Gedisa.

Morin, E. (1999). En Los siete saberes necesarios para la educación del futuro (págs. 15 – 21). España: Paidós.

Morin, E. (2003). El Método. La Humanidad de la Humanidad. La identidad humana. Madrid, España: Cátedra.

AREAS	COMUNICACIONAL	DISÑO	TECNOLÓGICA	CULTURAL
1 ^o	SISTEMAS DE REPRESENTACIÓN LENGUAJE VISUAL I	INTRODUCCIÓN AL DISEÑO		CULTURA Y DISEÑO
2 ^o	LENGUAJE VISUAL II	DISEÑO DE INTERIORES I	CONFORT AMBIENTAL TECNOLOGÍA DE LOS MATERIALES I	HISTORIA DEL DISEÑO DE INT. I
3 ^o		DISEÑO DE INTERIORES II DISEÑO DE EQUIPAMIENTO I	TECNOLOGÍA DE LOS MATERIALES II ORGANIZACIÓN Y PRÁCTICA PROF.	HISTORIA DEL DISEÑO DE INT. II ESTÉTICA
4 ^o		DISEÑO DE INTERIORES III DISEÑO DE EQUIPAMIENTO II	LEGISLACIÓN Y ÉTICA PROF.	HISTORIA DEL DISEÑO DE INT. III PSICOLOGÍA ESPECÍFICA
OPORTIVAS	ELECTIVA	ELECTIVA	ELECTIVA	ELECTIVA

Imagen 1. Cuadro curricula elaborado por la Prof. Asoc. Arq. Dantur



Imagen 2. Estudio de las dimensiones y las posturas de confort de una silla del taller. (Propuesta implementada por la Prof. Dantur)

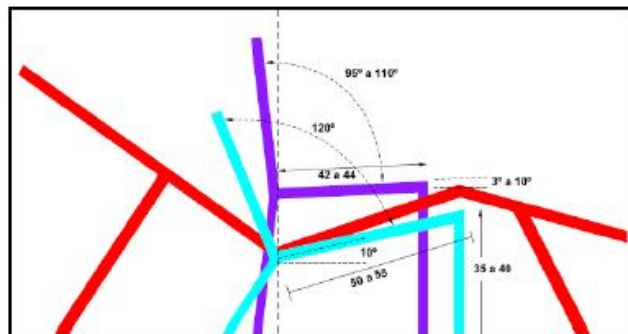


Imagen 3. Cuadro relacion configuracion-tecnologia-diseño.
 Elaboracion propia.



Materiales	Procesos de transformación	Formas que posibilitan	Ejemplos de diseño
Madera maciza Listones, tablas	Cortada, curvada	Lineales, laminares	
Madera laminada Multilaminado (sucesión de láminas con vetas cruzadas y encoladas entre si) Metal laminado Chapa lisa, perforado, estampado Plástico laminado	Cortada, curvada, estampada con la posibilidad de doble curvatura, plegado	Laminares	
Metal o plástico fundido	El material fluye en molde. Colada, fundición, soplada, termoformado.	Lineales, laminares y volumétricas con secciones no continuas	
Metal Perfiles, tubos, planchuelas, barras	Curvado, cilindrado, extrusión, corte	Lineales	
Metal	Forjado	Lineales laminares	
Plásticos espumados e inflables	Corte y moldeo	Volumétricas	
Metal, madera, plástico	Combinación de procesos	Volumétricas, etc	

Imagen 4. Cuadro comparativo forma tecnología del “sistema” asiento. Elaboración propia

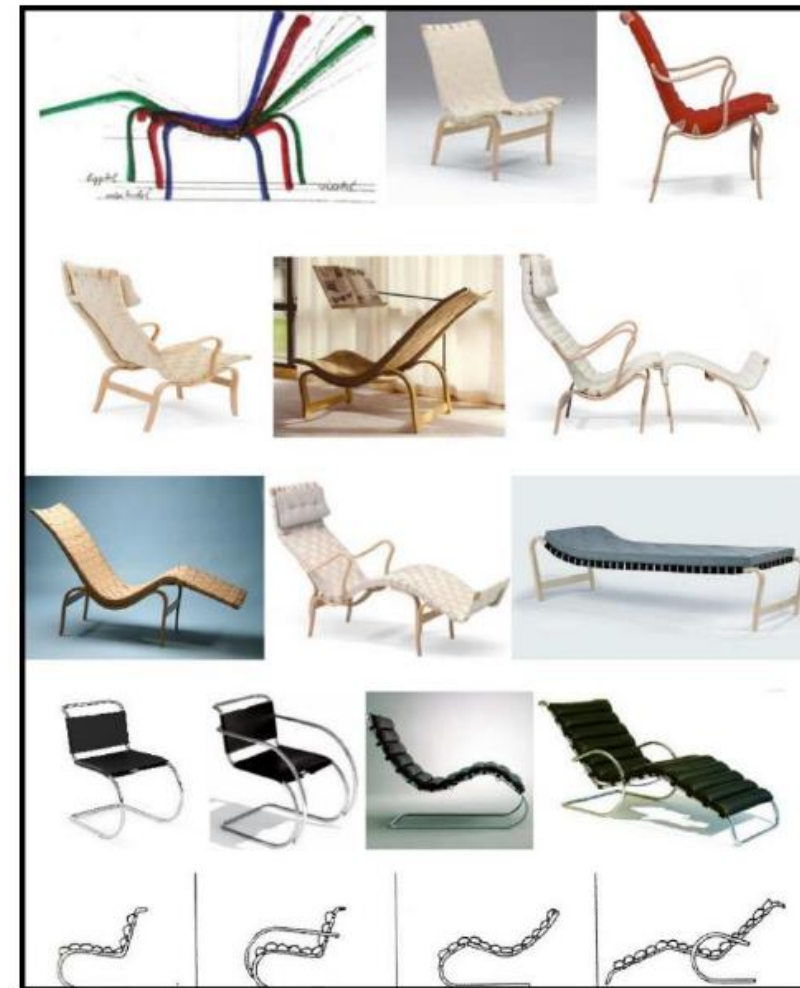


Imagen 5. Estudios y desarrollo de todas las tipologías de asiento de Mies Van der Rhoë y Bruno Mathsson.

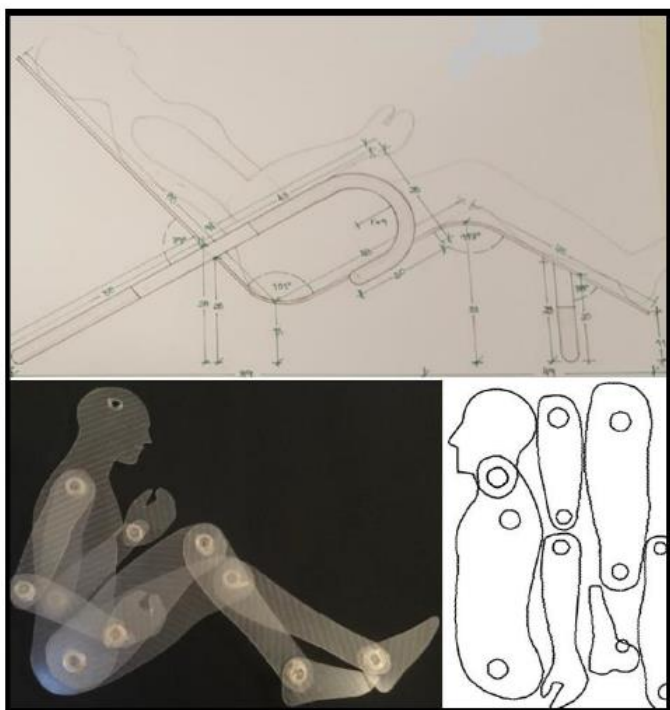


Imagen 6. Figura humana articulada con la que los alumnos analizan las distintas posturas de las tipologías que desarrollan. (Metodología propuesta por la Prof. Dantur)



Imagen 7: Silla Pila. Arq. Blanco. Desarrollo de propuestas de los siguientes alumnos: Domenichini, Camila; Roberti Ma. Florencia, Siso, Ma Constanza

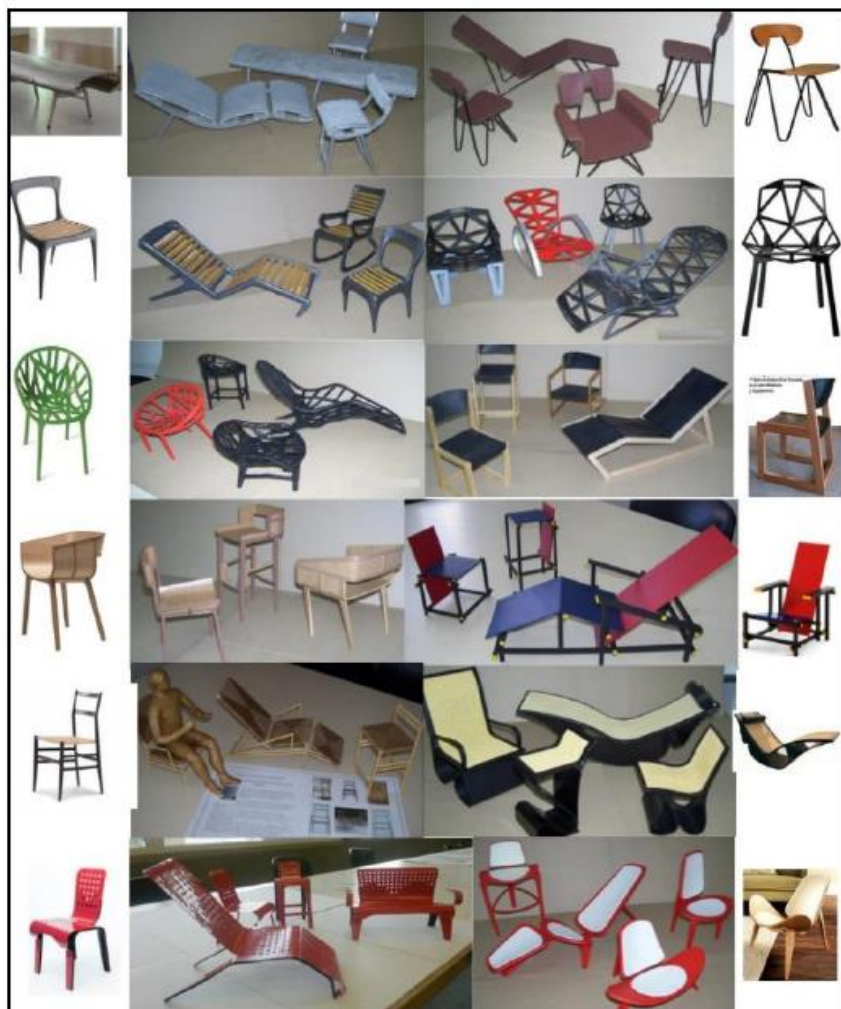


Imagen 8. Diversos autores, distitas propuestas



Imagen 9. Diversos autores, distitas propuestas

FORMACIÓN DEL PENSAMIENTO TECNOLÓGICO DESDE HERRAMIENTAS MODÉLICAS

GIMÉNEZ, GABRIELA ELIZABETH - ARQ.
PRIOTTI, SERGIO WALTER - ARQ.

Escuela De Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo - FAD – UPC

arquigimenez@gmail.com

arqipriotti@gmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

MATERIAL/MATERIALIDAD - MODELIZACIÓN -
PENSAMIENTO TECNOLÓGICO

RESUMEN:

La concepción contemporánea del diseño interior corresponde a un pensamiento tecnológico y material racional, contextualizado y situado, el cual se construye desde los primeros pasos del aprendizaje, e implica, desde la docencia, trabajar en una enseñanza acorde y comprometida con ese discurso. Las simulaciones proyectuales demandan diferentes aproximaciones y exploraciones conceptuales, gráficas y modélicas para lograr la comprensión y la construcción del pensamiento técnico constructivo del futuro diseñador.

En este proceso, el pensamiento tecnológico encuentra en las representaciones, en particular las modélicas analógicas y digitales, herramientas didácticas colaborativas y evolutivas con complejidad creciente según el nivel de abordaje. Éstas se presentan como mecanismos de: asimilación del conocimiento, encuentro con el espacio, posibilidad permanente de autovaloración, auto cuestionamiento, reorientación y autoevaluación, en lo individual y en lo colectivo. Esta forma de representación espacio temporal a la que confluyen la forma, la función desde el programa, la técnica y la estética se planifica, se construye, se materializa, se transforma, se descubre hápticamente, todo lo cual comporta una cuota de sorpresa y requiere una apertura a lo imprevisible.

La reflexión constructiva-tecnológica (material + técnica) se retroalimenta como experiencia formativa en la interacción de las partes y el todo simultáneamente, favoreciendo la creación de entornos ricos en estímulos y aprendizaje integrado. En este sentido, la racionalidad y síntesis material se origina en la fundamentación conceptual del proyecto concebida mediante traducciones técnico-materiales que hacen posible su aplicación y cuyos atributos se registran, se descubren y se confrontan para facilitar el conocimiento de las escalas, las proporciones y atmósferas del espacio. Las alternativas materiales son investigadas, analizadas y cotejadas como parte del

proceso en función de lo que el mercado ofrece, el cual evoluciona más allá de la bibliografía y la mano de obra disponible. Existe un pensamiento tecnológico material del diseñador capaz de impulsar la innovación hacia una producción distintiva y respetuosa del medio

La modelización cuestiona, nos cuestiona el qué, con qué, cómo, cuándo y dónde se construye aquello que imaginamos para convertirse en instrumento didáctico que promueve conocimiento conceptual en la verificación y sobretodo práctico en su posibilidad constructiva.

CONTENIDO

EL PROCESO PROYECTUAL EN LA ENSEÑANZA DEL DISEÑO DE INTERIORES

En el proceso proyectual, la generación del espacio interior habitable (imagen 1) crea, trama y explora relaciones habitativas entre los aspectos simbólicos, significativos, materiales y constructivos productores de sentido lo que involucra un pensamiento tecnológico y racional, contextualizado y situado de implicancias culturales e interculturales que cristalizan las intenciones del diseñador, quien encarna, es y trabaja desde la sociedad misma al entender, interpretar y traducir sus hábitos y actos de habitar. En este sentido, la formación y construcción de las compatibilidades de esta disciplina, definidas como fuerzas en permanente evolución, se desarrolla desde los primeros pasos del aprendizaje, e implica, desde la docencia, trabajar en una enseñanza acorde y comprometida con ese discurso, transitando escudriñamientos tales que permitan alcanzar su comprensión y su aplicación.

La enseñanza del diseño de interiores en este nivel educativo, Tecnicatura Superior en proceso de convertirse en Tecnicatura Universitaria, se transita a partir de simulaciones proyectuales con diferentes aproximaciones y exploraciones conceptuales, gráficas, modélicas con acento en lo técnicos para lograr la comprensión y la construcción del pensamiento tecnológico-constructivo del futuro diseñador.

La re-presentación es (imagen 2), en esta línea, el vehículo desde aquello cuyo objetivo es el de volver a presentar el pensamiento creativo, se potencia el pensar haciendo y el emergente toma protagonismo para instalarse en el interrogante ¿Cómo?, ¿Cómo se hace?, ¿Cómo se construye?, ¿Cómo se resuelve el detalle?

En este proceso, la representación nos re-presenta, presenta nuestro pensamiento y el nivel de comprensión paulatina del aprendizaje tecnológico, el cual encuentra en las representaciones, particularmente, las modélicas analógicas y digitales, a diferentes escalas de sondeos, herramientas didácticas evolutivas, colaborativas y de comprobación/confrontación con complejidad creciente según el nivel de abordaje.

La modelización encarna la necesidad de explicitar en un dispositivo/instrumento, de naturaleza esencialmente estratégica (M.

Foucault, 2011)²⁰, las relaciones confluyentes para dar como resultado un producto de índole material, constructivo y cultural, donde la inseparabilidad de las partes tiene lugar, forma y tiempo, constituyéndose en expresión materializada de su condición contemporánea.

Pedagógicamente son el recurso de mediación proyectual en progreso, cuyos formatos, analógica y digital, construyen la experiencia fenomenológica y creativa para el estudiante a través del desafío constructivo integral con demanda de instancias de análisis, diagnóstico, propuestas alternativas, selección, criterios mediantes, y verificación para y durante la intervención.

La modelización analógica (imagen 3 y 4) habilita el sentir, desde el entramado operativo de las acciones. Habilita operaciones básicas que toman sentido desde el concepto: cortar, ensamblar, sustraer, adicional, pegar, superponer, etc., despierta los sentidos y convoca la emotividad del sujeto constructor de espacios para la vida, como también, pensar la secuencia constructiva, entender proporciones, escala y tamaño del espacio, vivenciar la producción/composición del espacio en función de intenciones proyectuales.

La modelización digital (imagen 5) permite la agilización de los mecanismos representacionales, una rápida, retroalimentación y

producción de imágenes desde la generación de múltiples enfoques a partir de la mirada dinámica, simultánea, aérea, peatonal y otras a descubrir, entre la convención y el efecto visual, permitiendo la verificación constante de los conceptos trabajados con posibilidades de cambios de escalas y acercamiento a la percepción real. Estos factores contribuyen a la producción de repertorios de imágenes cuasi reales en la reproducción de recorridos en el espacio de forma instantánea. Esa Producción de imágenes de impacto y realidad permite obtener una dinámica de lecturas/respuestas/verificación de modo expeditivo para explorar alternativas y/o ajustes.

Estas formas de representación se despliegan como mecanismos de:

- *Asimilación del conocimiento*, Todo sujeto goza de inteligencia, que para Piaget, es adaptación al entorno y equilibrio entre dos mecanismos: la 'asimilación' y la 'acomodación' en la relación con la afectividad, para ser estimuladas con el fin de favorecer las representaciones y, por otro lado, la capacidad de ejecución y generación de respuestas creativas (Marina, 2013)²¹.

Toda actividad, acto mental, consta de un proceso de asimilación y acomodación de los y a los fenómenos, por lo tanto, demandan procesos que permiten la interpretación de los mismos devenidos

²⁰ M. Foucault. Castro Edgardo. Diccionario Foucault. Temas, conceptos y autores-1ªed-Buenos Aires: Siglo Veintiuno. Editores 2011.

²¹ Jose Antonio Marina, 2013. Tags-Sistema Educativo Neurociencia-Educación https://www.elconfidencial.com/educacion/2016-11-29/educacion-ideologia-puede-haber-primera-sin-segunda_1296570/

internalización de los conceptos y procedimientos para ser traducidos y posteriormente externalizados en las representaciones modélicas.

- *Encuentro con el espacio, Este recurso incorpora la tridimensionalidad y esta condición la del recorrido por el espacio, cuarta dimensión, así, lo espacio-temporal a la que confluyen la forma, la función desde el programa, la técnica y la estética, con posibilidad de ser planificada, construida, materializada, transformada y principalmente, descubierta, todo lo cual comporta una cuota de sorpresa con apertura a lo imprevisible. redactar*
- *Conceptualización del diseño es pos de un hilo conductor que orienta las operaciones y búsquedas*
- *Proposición, confrontación y verificación de conceptos orientadores* acordes a la finalidad del proyecto a partir de la elaboración de una estrategia de intervención coherente entre idea fuerza y configuraciones materiales y tecnológicas que guía más, que la búsqueda de la verdad, una concreción práctica y material superadora de los modelos físicos del habitar.
- *Confluencia del proyecto y el arte* entendiendo a ambas como fuentes de aportaciones al conocimiento, particularmente en la mutua estimulación de la imaginación que permite superar el pensar para sentir el espacio del que emergen las emociones provocando la sensibilidad a través de la atracción de sus formas, la complejidad de sus volúmenes o la armonía de sus espacios. Una concurrencia que sin ser explícita se devela

reflexiva y sensorial en el proceso *de aprendizaje con un hilo conductor de lo constructivo* y la técnica con la que material es atravesado para ser aquello que sólo será en esa intervención.

- *Complementación* de ambas modelizaciones (imagen 6) y de piezas gráficas como el corte bajo el objetivo de explorar, crear y fundamentar a medida que las alternativas se surgen. Los estudiantes visualizan, confrontan propuestas y verifican para seleccionar, lo cual conduce a la formación de criterios generales de organización, planificación del espacio y concreción tecnológica.
- la comprensión de la profundidad y de los componentes a escala humana
- *Pensamiento tecnológico* entendido como la relación-confluencia entre material y técnica a nivel resolutivo con capacidad de transformarse en una experiencia háptica del espacio activo/constructivo con instancias de autonomía generativa habilitantes de la internalización y la externalización del aprendizaje. se aprende a superponer, ensamblar, conectar, unir, extruir.
- *Lógica material*, aquello que da razón material a la obra de diseño, refiere al conocimiento coherente del manejo técnico y material devenido proyecto y por lo tanto está sujeto al conjunto de manipulaciones no materiales, es decir, de sentido. Si una manipulación es solo técnica, es porque ha invisibilizado el pensamiento vivo (P. Sztulwark, 2008)²². La problematización

²² P. Sztulwark.2008. Sztulwark y Lewkowics plus de sentido pág. 52.

del diseño en el proceso proyectual es lo que permite relacionar el mundo simbólico con el físico-material y en consecuencia crear materialidad a través del lenguaje, un material procesado desde lo significativo y lo simbólico. Asimismo, la síntesis material es un valor consignado en la no proliferación adrede de materiales y texturas convocadas (P. Zumthor, 2005) en una misma obra para una percepción y lectura clara y libre de sobreactuaciones. Se reconocen de esta manera:

- a. *Material tangible* dado por lo que se revela a nuestro tacto, y en su expresión revela corporeidad, aquello que está allí, con presencia, y se diferencia por ofrecer posibilidades y, en su capacidad de ser transformado, cambiar desde la manipulación concreta y estratégica.
- b. *Material intangible* que recorre las posibilidades otras de lo no corpóreo, aquella que hace posible lo visible y construye la percepción sinestésica en el compromiso de más un sentido.

Es aquel que se manifiesta en las interacciones físicas, el contraste, los gradientes y la temperatura del espacio (P. Zumthor, 2003)²³ en sintonía con los materiales. Es aquella fuerza cuyo impacto en la experiencia del color opera según la luz disponible, así como las propiedades adicionales variables... es aquella cuya ausencia construye la sombra conformada por los sólidos y los vacíos, por el grado de opacidad, transparencia o translucidez (S. Holl, 2011)²⁴.

²³ P. Zumthor. ZUMTHOR Peter. *Atmósferas. Entornos Arquitectónicos*. Las cosas a mí alrededor. Ed. G. Gili. 2003.

- *Racionalidad*, enlaza la capacidad de pensar, valorar, entender y actuar en función de principios que optimizan la intervención, promovida principalmente por criterios de sostenibilidad en función de las condiciones de funcionalidad y utilidad orientadas por la percepción de un espacio diseñado para producir placer, goce y satisfacción.
- *Contextualidad* constituida por la lectura e interpretación que el diseñador hace del entramado social-político-cultural que visibiliza el mundo en el pasado, el presente y el futuro imaginado para ser plasmado. Una condición del estado de realidad que promueve la problematización y posicionamiento frente a la realidad para dar respuesta y proponer nuevas relaciones significativas.
- *Situado*, el necesario emplazamiento en el que el proyecto comporta lugar y tiempo en la comprensión de un compromiso con el entorno, sea localización, tema o función y/o su contenedor arquitectónico.
- *Retroalimentación, autovaloración, auto cuestionamiento, reorientación y autocorrección* no solo en lo individual sino también en lo colectivo (imagen 7,8y9). el pensar haciendo en el proceso produce evocaciones, correlatos y como también, la ilación discursiva de las imágenes mentales que intentan representar a partir de ejemplificaciones pertinentes y acordes a la complejidad que establece el nivel, donde la síntesis material evoca concepto, tecnología, y contexto traducidos en

²⁴ S. Holl, 2011. Holl, Steven. *Fenomenología de la arquitectura*. Cuestiones de Percepción. Editorial GG. 2011.

espacio a partir de Información clara y precisa, con contenidos y objetivos mostrados pertinentemente.

- *Accionamiento sobre el modelo*, la Práctica activa y reflexiva involucra actores activos, responsables de su construcción tanto en lo individual como en grupo, cooperativa y colaborativamente generando Retroalimentación informativa entre lo previo y lo nuevo. las imágenes se van cargando de contenidos en la recursividad de la operatoria con ellas.
- *Fuerte motivación intrínseca y extrínseca* dada por actividades que adquieren sentido ya sea por objetivos cercanos o por otros más abarcentes comprendidos en los intereses de los alumnos.
- *La reflexión constructiva-tecnológica (material + técnica)* se retroalimenta como experiencia formativa en la interacción de las partes y el todo simultáneamente, favoreciendo la creación de entornos ricos en estímulos y aprendizaje integrado. En este sentido, la racionalidad y síntesis material se origina en la fundamentación conceptual del proyecto concebida mediante traducciones técnico-materiales que hacen posible su aplicación y cuyos atributos se registran, se descubren y se confrontan para facilitar el conocimiento de las escalas, proporciones y atmósferas recreadas en el espacio. Las alternativas materiales son investigadas, analizadas y cotejadas como parte del proceso

en función de lo que el mercado ofrece, el cual evoluciona más allá de la bibliografía y la mano de obra disponible.

Conclusiones

El alumno en el pensar con las manos (Pallasmaa,J. 2006)²⁵ cuenta con una forma integrada de percibir el hacer, superadora de la primacía de lo visual (Pallasmaa,J. 2006) y definida por el entrelazamiento de los sentidos que construyen la percepción multisensorial, por consiguiente, convoca una continua provocación sinestésica, con capacidad de ser memorable y así evocable y transferida para su aplicación.

La modelización se convierte en el proceso proyectual (imagen 10), parafraseando a Merleau Ponty (1993)²⁶ⁱ, en una serie de procedimientos ofrecidos a los diferentes sentidos y que están reunidos por un acto de síntesis intelectual. Esto orienta la producción de conocimiento principalmente en términos de tecnología desde la experiencia constructiva del espacio y sus componentes y, desde esta posición construye conocimiento con la internalización de dichas operaciones encadenadas y ordenadas que la técnica demanda.

Así, la reflexión técnica-constructiva productora de pensamiento tecnológico se revela como instancia resolutive en una instancia posterior, la producción de imágenes encauzada por distintas técnicas: la fotografía, el montaje, el renders, el collage a través del juego

²⁵ Pallasmaa,J.(2006). Los Ojos de la Piel. Fragmentos encontrados. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

²⁶ Mm Ponty. (1993). Fenomenología Dela Percepción Planeta-Agostini Editorial Planeta Argentina, Buenos Aires

interescolar de representaciones que permiten visualizar, verificar, transformar y comunicar el proyecto comprobando las distintas situaciones montadas.

BIBLIOGRAFÍA

Ponty, M. M. (1993). Fenomenología de la Percepción. Planeta-Agostini. Buenos Aires, Argentina: Editorial Planeta.

Pallasmaa, J. (2006). Los Ojos de la Piel. Fragmentos encontrados. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.

Doberti, R. (2008). Espacialidades. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito. Sarquis, Miret. (2017). Experiencias pedagógicas creativas II. Buenos Aires, Argentina: Editorial Voros S.A

LITWIN, Edith. Capítulo La Tecnología educativa en el debate didáctico contemporáneo, extraído del libro “Tecnologías educativas en tiempos de internet” Edith Liwin, comp. Capítulo 1, Ed Amorrortu, 2005.

Castro, E. (2011). Diccionario Foucault. Temas, conceptos y autores. Buenos Aires, Argentina: Editores Siglo Veintiuno

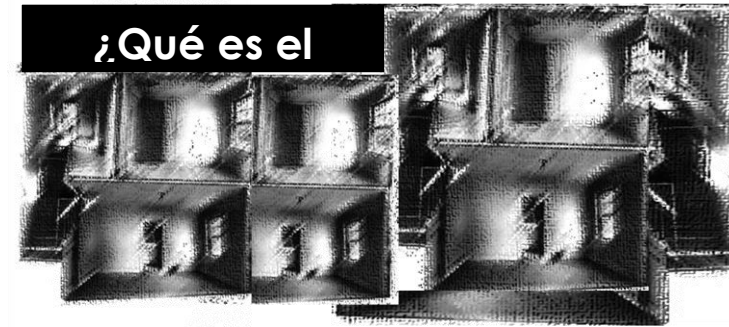


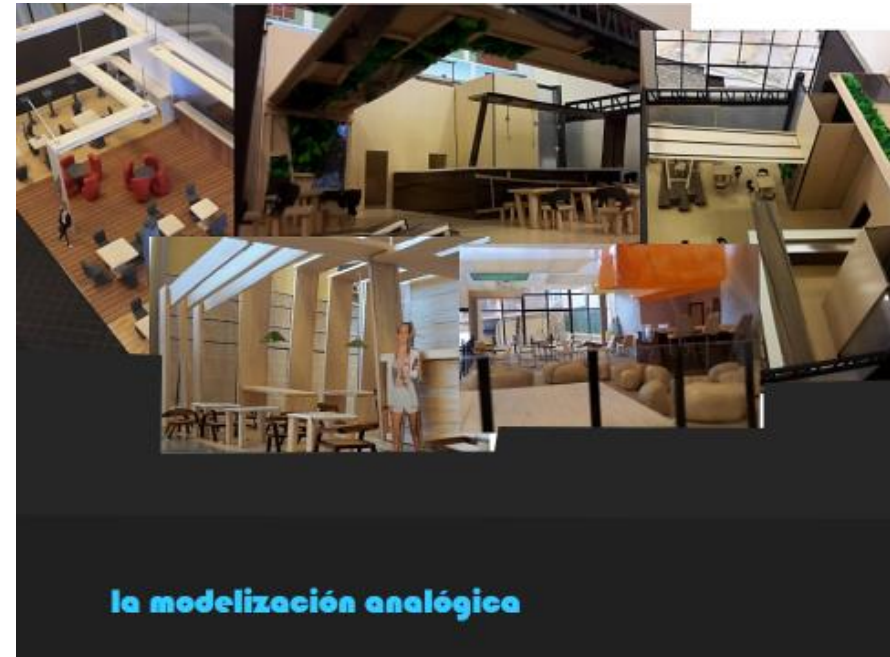
imagen 1



La representación-imagen 2



La modelización analógica - imagen 3



La modelización analógica - imagen 4



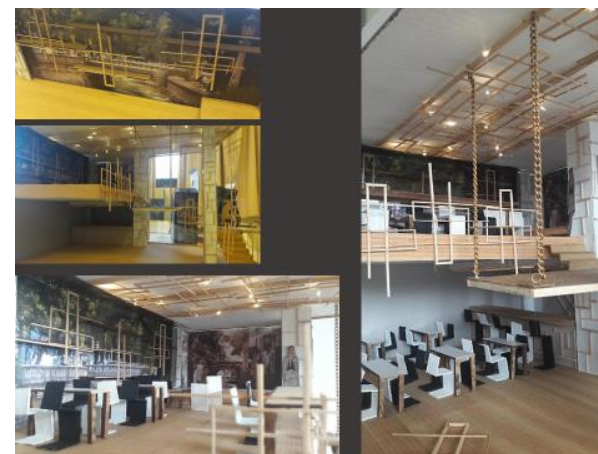
La modelización digital - imagen 5



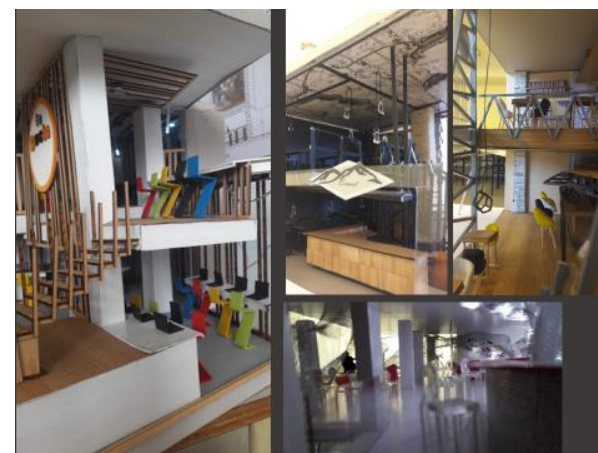
La complementariedad lo analógico y lo digital - imagen 6



Retroalimentación - imagen 7



Autoevaluación - imagen 8



Reorientación - imagen 9



La modelización como recurso para la exploración – imagen 10

LA COMUNICACIÓN VISUAL DE LOS PROYECTOS DE DISEÑO DE INTERIORES

ARQ. BONAFE SILVANA

F.A.D U.P.C. Escuela Lino E. Spilimbergo

Materiales y técnicas para espacios interiores. La representación

Silvana3108@hotmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Materiales y Técnicas para espacios interiores.
La Representación.

PALABRAS CLAVE:

COMUNICACIÓN VISUAL- DIBUJO- PRESENTACIÓN-
REPRESENTACIÓN

RESUMEN:

Comunicar es transmitir un mensaje. Los diseñadores utilizamos habitualmente el dibujo para explicar nuestros proyectos e ideas.

Los alumnos al dibujar transmiten un mensaje en todo momento. Los dibujos de los alumnos transmiten sus ideas e intenciones, pero también nos muestran lo que ven, lo que les gusta, sus dibujos hablan de la persona que los hace.

Representar es “Hacer presente una cosa en la mente por medio de signos, palabras, imágenes, etc.” Para representar un espacio utilizamos dibujos, que pueden ser analógicos o digitales.

Presentar es “Poner algo de manera que pueda ser visto, examinado o juzgado por alguien con detenimiento.” es “Mostrar”. Una presentación es una exposición de un tema, y en las presentaciones de Diseño la gráfica es la protagonista.

“El diseñador jamás se ha parecido al Pensador de Rondín, que se sienta en solitaria meditación, ya que él, exterioriza siempre su pensamientos, no solo como producto final bajo la forma de un diseño, sino también como parte integral del proceso mismo bajo la forma de dibujos y bocetos”. Bryan Lawson, How Designers Think, (Como piensan los diseñadores) 1980.

Para lograr ser diseñadores, los alumnos deben aprender a comunicarse de una manera fluida. Este aprendizaje comienza con su primer trabajo, y requiere de aprender a dibujar, a coquizar pero también deben aprender a diagramar y realizar presentaciones de sus proyectos.

La materia comunicación Visual, asignatura del actual plan de estudio reflexiona sobre esta temática, y permite realizar prácticas que ayudan a mejorar su manera de comunicarse. Pero como ya explique esta formación no es propia de una asignatura sino de todas.

El alumno debe aprender a **representar**, y también debe aprender a **presentar**. A lo largo de la carrera de Diseño de Interiores, los alumnos deben desarrollar ambas capacidades. Nuestros alumnos deben poder representar espacios existentes, pero también dibujar sus ideas, y poder transmitir sus imágenes mentales. El dibujo ya sea analógico o digital debe ser un recurso que le permita representar y desarrollar sus proyectos.

La ponencia intenta reflexionar sobre el tema, y mostrar algunas experiencias de trabajo en el aula de la asignatura Comunicación Visual y taller de croquis.

Los alumnos tienen desde sus primeros dibujos, una forma de comunicarse, esa forma se va transformando y modificando a lo largo de la carrera, aunque existen ciertos rasgos que permanecen. Los alumnos transmiten un mensaje en todo momento, con sus dibujos, sus láminas, sus maquetas, sus presentaciones, sus paneles, sus palabras. El aprendizaje busca enseñar procesos y técnicas de representación, y alterna entre lenguajes analógicos y digitales.



Alumna de DIN Carbo Maria Sol



Alumna de DIN Daniele Cecilia



Alumna de DIN Gregoris Paula

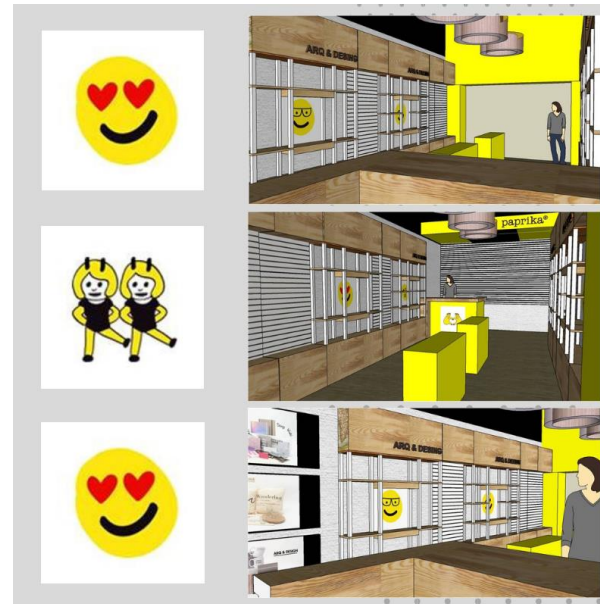


Alumna de DIN Gregoris Paula

En este proceso de aprendizaje los alumnos deben poder conocer los recursos existentes pero también conocerse, tener la oportunidad de reconocer sus habilidades gráficas (analógicas o digitales) y también sus limitaciones. Los alumnos comienzan dibujando en el primer año de manera analógica, pero van incorporando otros recursos a sus presentaciones, la representación digital, la fotografía, el fotomontaje y mejorando la diagramación de sus paneles de presentación.

En el proceso de presentación de su proyecto, el estudiante de diseño debe desarrollar su capacidad de comunicación. El lenguaje con que se comunica debe ser coherente con su proyecto y sus ideas. Para lograr transmitir su mensaje, organiza o diagrama la información, usa determinados colores, formas, textos, fondos etc.

En esta ponencia busca mostrar diferentes maneras en que los alumnos dibujan sus ideas y proyectos, pero también contarles de una actividad que realizan en la materia Comunicación Visual del actual plan de estudio. En esta actividad busco que el alumno **se presente**, y a la vez **presente** sus trabajos y experiencias. Esta presentación la realiza pensando que él es un diseñador y sus proyectos o trabajos de las distintas materias representan el catálogo de sus obras. El ejercicio le permite recopilar y seleccionar las imágenes que permiten mostrar mejor sus trabajos y a la vez realizar una presentación total. La idea reflexionar sobre la manera en que me presento y elaborar un trabajo que recopile e unifique en una presentación mí paso por la carrera hasta el momento.

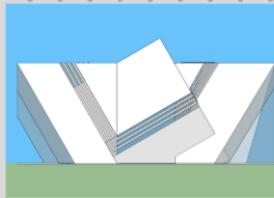
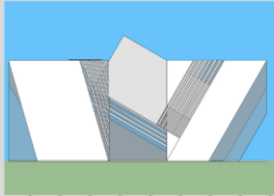


PABELLÓN

EL JUEGO DE LUCES

MORFOLOGÍA 2018

Pabellón diseñado para ser expositor de Arte Contemporáneo, su intervención es mediante tres cubos de seis metros por seis metros rotados y desfasados, generando un recorrido de dieciséis metros de largo.



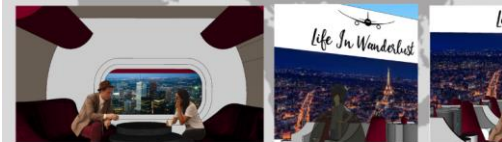
Wanderlust

B A R

MI PASIÓN POR VIAJAR

PROYECTO 2018

Somos almas inquietas que siempre estamos pensando donde ir, cuando sera el próximo viaje, que sitios conoceremos y que aventuras encontraremos en el camino.





Alumna de DIN Gregoris Paula. Trabajo de IEFI de la materia Comunicación Visual.

Conclusión

Estas jornadas deben ser para nuestros alumnos un espacio de conocimientos de Diseñadores, y de sus obras, de los materiales que utilizan, de sus procesos de diseño, pero también una oportunidad para reflexionar sobre la manera en que estos Diseñadores se comunican. Es importante que puedan observar como muestran sus ideas, sus dibujos, sus planos, sus croquis, sus fotografías. Poder pensar y cuestionarse sobre como los diseñadores organizan y diagraman sus presentaciones.

El trabajo realizado en la instancia final de la materia Comunicación visual, busca la recopilación de sus trabajos, la organización y selección de las piezas graficas que permiten mostrar el proyecto. En si tomar conciencia de sus avances y potencialidades, buscando reflexionar sobre sus presentaciones.

Referencias

"Presentar" y "Representar" definiciones de Wikipedia.

"Presentar y Representar" Arq. Nicasio Cristina, Barra Silvina. Ponencia presentada en el VIII Congreso Nacional de Profesores de Expresión Gráfica en Ingeniería Arquitectura y Carreras Afines

MUEBLE HABITABLE

FIGUEROA, MARIA ELENA

MENGO, GABRIELA

VERON, MARIA JOSE

Catedra de Equipamiento B FAUD UNC

Investigación y Diseño

arq.mariajoseveron@gmail.com/arqmariafigueroa/g2mengo@gmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO – EQUIPAMIENTO – PRACTICAS
PROYECTUALES -- HABITAR

RESUMEN:

Un Mueble Habitable es una forma de colonizar el objeto arquitectónico partiendo desde el vacío puro del espacio.

Se aborda el espacio en sus tres dimensiones a través de una estrategia de diseño, considerando una serie de variables: la topología del lugar, envolventes, aperturas, las relaciones de lo exterior e interior; no el espacio como lo interpreta la modernidad [máquina para habitar], sino el vacío inconmensurable y complejo de la contemporaneidad.

Mueble Habitable es una práctica proyectual que, a través de la investigación reflexiona sobre nuevas formas de apropiarse de un sitio para transformarlo en habitable.

Centramos la estrategia en el desarrollo de prácticas proyectuales proponiendo actividades programáticas en los equipos, su significación y su capacidad de determinar y habilitar el objeto arquitectónico.

CONTENIDO

MUEBLE HABITABLE, SU RELACIÓN CON EL OBJETO ARQUITECTÓNICO Y EL SUJETO

En términos generales, se define como el hábitat, el refugio del ser humano, una porción de espacio que fue delimitado artificialmente por y para el hombre, con el fin de ser habitable.

El Objeto Arquitectónico tiene características físicas propias, perceptuales y culturales. Es un espacio con sentido y significado, no ya como la máquina de habitar de la modernidad (según las prioridades funcionales que el edificio debía cumplir), sino como un objeto singular, capaz de ser un espacio de seducción, con significado.



Definimos Objeto Arquitectónico al elemento soporte que será habilitado, colonizado y significado por el equipamiento. Es el vacío tridimensional en el que operamos. Es la caja que será parte del código genético de las herramientas que se diseñen para habilitar ese objeto contenedor. Es decir, las existencias del Objeto Arquitectónico serán pre existencias en el diseño de los equipos.

Un Mueble Habitable habita el Objeto Arquitectónico como un objeto no canónico, objeto que representa y significa, que propone alternativas al habitar doméstico.

En este punto se pone en juego la compleja relación entre el objeto arquitectónico (vacío tridimensional existente) y los componentes significantes de ese objeto, los equipos; de cómo uno y otro se manifiestan y transcurren. Imprescindible es la intervención del sujeto como tercer elemento que hace su propia interpretación convirtiendo la experiencia en un proceso de estesis, entendida como *la sensibilidad o condición de abertura, permeabilidad o porosidad del sujeto al contexto en que está inmerso* (Mandoki 2006); de esta manera se introduce el término subjetividad o inter-subjetividad que es donde se manifiesta la estesis. Con la intervención del sujeto se evidencian otras categorías que serán estudiadas siempre en relación al objeto arquitectónico y al equipo.

Teniendo en cuenta al hombre y al grupo que integra como una sustancia no estática, que se modifica a lo largo del tiempo, debemos entender que esa modificación debe ser acompañada por la piel que lo significa: la Arquitectura.

Estudiar la trascendencia de las relaciones inter-subjetiva e inter-objetiva entre Objeto Arquitectónico, el Hombre y los Equipos, como variables; y atravesarlas por la contemporaneidad, como otra dimensión de diseño.

Involucrarse con el hábitat doméstico implica conocer los modos de vida que también estudian sociólogos, psicólogos, antropólogos, pero desde el punto de vista del diseño y la arquitectura atañe de un modo directo como un insumo donde el mundo de los objetos ingresa para participar activamente.

Habitar la arquitectura hoy es permitir la creación de mundos para el sujeto de este tiempo, construyéndolos a partir de un pensamiento arquitectónico reflexivo.

La arquitectura y el diseño producen por vía de la modelización simbólica y la representación nuevos mundos de modo permanente a través de la intervención innovadora sobre los usos, las experiencias y las formas de vida humanas. Por tanto, no proyectamos solamente entidades físicas, materiales dotadas de función, forma y expresión, sino que también proyectamos el mundo o, al menos, nuevas visiones de cómo puede ser transformado a través de nuevos espacios de posibilidad para la significación, la interpretación y la acción protagónica. (Burgos 2015)

Este es el desafío que, desde la cátedra de Equipamiento B proponemos, planteando nuevos modos de habitar lo existente, sus posibilidades de mutación, transformación, rehabilitación.

LAS PRACTICAS PROYECTUALES

Entendemos la investigación como un *conjunto de estrategias movilizadas para descubrir algo, pero inicialmente desconocido* (García Germán 2012) A partir de trabajar con el proyecto, desde un lugar analítico y crítico, se intenta leer y describir la realidad para poder transformarla.

Es en el trabajo en las aulas, bajo la modalidad que en las facultades de arquitectura denominamos *taller*, que se produce un rico espacio de intercambio entre estudiantes y docentes en el marco de una disciplina proyectual. La práctica específica que requiere el proyecto, encuentra en el taller de diseño el ámbito propicio para un *aprender haciendo* en el sentido en que Donald Schön (1998) nos habla de una *reflexión en y durante la acción* traduciéndose en una *conversación reflexiva con la situación problemática concreta*.

Elegir, diseñar, someter a prueba una serie de variables de proyecto que se pretenden activar, permiten construir un relato discursivo de la intervención aplicada al Objeto Arquitectónico.

...toda acción proyectual involucra una función de exploración o investigación que se produce en la construcción de signos entramados en lógicas relacionales y complejas de formas reticulares expandidas en el mundo cultural (Burgos 2014)

LAS ESTRATEGIAS

Se pretende plantear estrategias que permitan abordar el proyecto, proponiendo *activar un conjunto de acciones que se llevan a cabo para*

lograr un determinado fin, o asegurar una decisión óptima en cada momento [definición RAE]. El hecho de trabajar estas acciones como si fueran pasos, a veces parciales, permiten involucrarse con diferentes dimensiones acotadas del proyecto, pero siempre teniendo en mente una visión total del proceso. Se proponen estas ideas para permitir espacios de discusión y avanzar en el proyecto del Mueble Habitable:

- Conceptualización del mueble como interface
- Diferentes formas de colonización del objeto arquitectónico
- Reflexiones sobre el re-uso
- Las actividades pragmáticas
- La tecnología y el diseño de los detalles
- El Mueble Habitable 1:1 y su construcción.

EL MUEBLE HABITABLE COMO INTERFACE

Distintas y sucesivas pieles, de distinto carácter, materialidad y tecnología, son protecciones que rodean al hombre contemporáneo.

La primera piel es la propia membrana humana, campo de estudio de la biología; la segunda, la textil, la indumentaria, diseñada, mensurable, ajustable, la cual evoluciona con la tecnología. La tercera, son las distintas interfaces del hombre, que le permiten interactuar con el medio, ellas pueden ser equipos, herramientas, etc. que operan como extensiones de las extremidades del hombre, más allá de otorgar confort, seguridad y protección. Evolucionan con la tecnología y se modifican con las formas

de vida. Operan con dimensiones flexibles más próximas a la antropometría y a la ergonomía, pero en relación estrecha con el vacío que las alberga.

Podemos ubicar en esta clasificación a los objetos muebles, al equipamiento. Podemos decir que un mueble habitable es la tercera piel del hombre. El mueble habitable entendido y desarrollado como *equipo o interface necesaria para operar en el hábitat*.

FORMAS DE COLONIZACION DEL OBJETO ARQUITECTONICO

Partiendo desde el vacío puro, colonizamos el Objeto Arquitectónico a través del Mueble Habitable dándole significación y habilitándolo para las nuevas actividades programáticas.

Existen distintas formas de colonización del Objeto Arquitectónico:

- incorporado como parte de las envolventes [parásito]
- independiente de las envolventes (carácter auto portante)
- como estructurador, cosiendo los diferentes espacios pre existentes en el Objeto Arquitectónico y sus relaciones.

En todos los casos se tendrá en cuenta favorecer la relación antropométrica entre Objeto Arquitectónico, el Hombre y los Equipos.

RE USO

Teniendo presente la mirada sustentable a la que adherimos, trabajamos en el re uso de objetos arquitectónicos urbanos, objetos tridimensionales, aportando la posibilidad de usos temporales, rotativos, eventuales o particulares.

*Habitar de nuevo, volver a habitar, volver a usar de la manera más simple definitiva y verdadera, con la seguridad que los espacios que habitamos más que someterse a reformas, deben reformar el modo de usarse. Considerar habitar como gesto amplio que contiene todos los usos de la arquitectura.*²⁷

El re uso trabaja sobre edificios ya construidos, manteniendo la estructura existente, pero cambiando y proponiendo nuevas actividades programáticas, re semantizando los espacios para los que fue pensado. Si humanizamos este término y pensamos la arquitectura ubicando al hombre como eje fundamental de estas intervenciones, hablaremos de re habitar. *Re habitar* es pensar en un uso diferente, nuevo, que redefina lo anterior, es volver a habitar un objeto arquitectónico alterando su uso.

Se propone desde la cátedra Equipamiento B, involucrarse de manera comprometida, compleja y concreta con el hábitat doméstico, planteando desde el diseño del mobiliario y los equipos nuevos modos de habitar lo existente.

²⁷ Texto de Jiménez de Tejada Benavídez (2008) El valor de lo creado, en Campo Baeza, Alberto Aprendiendo a pensar. Buenos Aires Nobuko

*En la ciudad contemporánea, afectada por flujos de capitales, construcciones, imágenes, personas e información, no hay lugares habitables generadores de sentido. Hasta que los hay. Y cuando los hay- como resultado de una intervención- adviene el lugar, adviene la huella material que soporta los sentidos. El lugar, en otras palabras, es el sitio donde el acontecimiento adviene y configura, marca y afecta.*²⁸

LAS ACTIVIDADES PROGRAMATICAS

*Tenemos que dar nueva vida a los espacios que la han perdido, ser capaces de ver lo que tenemos delante y reinventarlos, buscar oportunidades y dar valor a los proyectos. Hay que tener en cuenta la cultura y el ambiente en el que trabajamos, ofrecer diferentes posibilidades y dar personalidad a los proyectos, sin olvidar el objetivo del arquitecto, crear espacios útiles. Buscamos la creación de un espacio adicional, que aporte libertad, escenarios amplios que se adapten al modo de vida actual*²⁹.

Para el desarrollo proyectual del Mueble Habitable se tienen en cuenta distintas variables: una es el estudio exhaustivo del Objeto Arquitectónico a intervenir, el cual tiene no solamente características físicas concretas (dimensiones, proporciones, envolventes, aperturas) sino también una carga semántica que lo caracteriza; otra es la caracterización de los habitantes a partir del estudio de sus actividades programáticas.

Hablamos de actividades programáticas entendiendo que existen nuevos modos de habitar en el cual los límites espaciales sólidos y rotulados se han desvanecido, dando lugar a programas flexibles, a espacios donde las fronteras se diluyen integrándose física y perceptualmente. Entonces reflexionamos sobre conceptos referidos a programas complejos, operaciones sistémicas, operaciones a distancia, utilidad y multiplicidad de funciones (imagen 1).

Pensamos el espacio en m³, incorporando movimientos a través de mecanismos que permitan plegar, expandir, esconder optimizando así el uso del espacio (imagen 2).

Asociamos algunos términos al diseño de estos equipos como: movimiento, liviandad, multitarea, nomadismo, libertad y complejidad (imagen 3 y 4).

²⁸ Stulwark, Pablo (2009) *Ficciones de lo Habitar*. Buenos Aires Nobuko

²⁹ Lacaton, Anne Conferencia Sistemas de Trabajo (2014) Madrid. Colegio de Arquitectos de Madrid

LA TECNOLOGIA y EL DISEÑO DE LOS DETALLES

Al hablar de la materialidad del mueble habitable, nos referimos a materializar todas las operaciones que revelen las propiedades intrínsecas de la materia con que se trabaja de modo que se construya un lenguaje arquitectónico, siempre ponderando los materiales y tecnologías locales. Se propone que la materialidad sea el punto de partida para la toma de decisiones de proyecto, que sea el recurso inicial para desarrollar lo técnico-específico-comunicacional, y utilizar lo matérico como una excusa para abordar y experimentar una materialidad diseñada.

Entender el contexto inmediato, relevar el espacio arquitectónico con sus pre existencias, diseñar el vacío, semantizar los equipos, definir los detalles: de eso se trata el desarrollo del Mueble Habitable: trabajar la multiescalaridad.

Diseñar los detalles es una manera de comprender la realidad tridimensional de lo que se construye, es ir de las partes al todo. Llegamos al estudio de detalles tecnológicos en un ejercicio de nudos estructurales abordando para ello la escala 1:1 (Imagen 5).

Recurrimos a la conocida frase de Mies *“Dios está en los detalles”* para entender el mismo como momento básico del proyecto y requisito fundamental de la forma: relación constructiva y visual de los materiales. El detalle como punto crítico de la forma.

EL MUEBLE HABITABLE 1:1 - SU CONSTRUCCION

Desde la cátedra promovemos la práctica de los estudiantes en el quehacer profesional, y transitar todos los caminos: la investigación, el proyecto y la construcción, de tal manera que se enfrenes con el proceso completo de la obra de arquitectura.

Pensar, diseñar – construir, hacer.

Desde el año 2014 las cátedras Equipamiento B + Arquitectura D proponen y dirigen el workshop Tocomadera, auspiciado por la cámara de la madera de Córdoba y con la participación de estudiantes y cátedras invitadas de la facultad. Es una instancia que implica conformar equipos colaborativos, interdisciplinarios, internivel, con alumnos, adscriptos, docentes y empresas del medio que diseñan y construyen un dispositivo de madera que tiene que poder ser habitado en el ámbito privado y/o público (Imagen 6 y 7).

En el año 2016 se realizó el proyecto Un mueble para Cristina, que consistía en diseñar un espacio de trabajo a partir de la lectura de un artículo donde la escritora, Cristina Bajo, describía el espacio de escritura que habitaba en su propia casa. A partir de allí, los estudiantes diseñaron el espacio de trabajo para la escritora, con todos los requerimientos, significados y relaciones que el proyecto proponía. Se realizó un concurso interno para elegir un dispositivo, que fue construido por los estudiantes, expuesto en ELEA, y su segunda vida fue en nuestra propia Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño como lugar de trabajo para los estudiantes.

Mueble Habitable es una práctica proyectual que busca la investigación y nuevas formas de apropiarse de un sitio, para transformarlo en habitable. Por medio de la construcción de los diseños producidos en taller, se pretende incluir *el hacer* como parte fundamental del aprendizaje, involucrando diferentes actores, favoreciendo la construcción de conocimiento colectivo y realizando la transferencia de los conceptos teóricos y la investigación, a la sociedad.

El Mueble Habitable genera, a partir de un objeto, una experiencia.



REFLEXION

Creemos que la Universidad debe realizar su aporte contribuyendo al afianzamiento de memorias locales, el rescate de saberes propios, sin dejar de lado la discusión y la reflexión de lo que ocurre en otras partes del mundo, es decir, ser lo suficientemente global como para fortalecer el factor local. Todas las instancias de intercambio y articulación tienen como objetivo la excelencia educativa, formar personas con espíritu crítico y propositivo, respecto a los modos de pensar y hacer la Ciudad y la Arquitectura.

El futuro de nuestras ciudades se está gestando justamente en las [en nuestras] facultades de arquitectura. Como docentes y profesionales comprometidos, debemos prepararnos, actualizarnos y enseñar a pensar para dar respuesta a los permanentes cambios, a los desafíos actuales y futuros. Es nuestra voluntad colaborar en la formación del profesional de la arquitectura como un ciudadano idóneo, con capacidad de análisis, con opinión y con espíritu propositivo con respecto a la realidad y las formas de habitar la ciudad. Es nuestra intención aportar en las aulas herramientas e instrumentos que permita a los estudiantes forjar esa autonomía personal que desarrolla pensamiento crítico reflexivo.

Desde la Cátedra de Equipamiento B se propone a los estudiantes resemantizar de forma compleja y concreta la propuesta de trabajar el hábitat doméstico, planteando desde la dimensión del Equipamiento nuevos modos de habitar lo existente, sus posibilidades de mutación, transformación o re-uso. No sólo desde el diseño, sino también participando activamente de la construcción 1en1 de los equipos propuestos. El contacto con el material, las tecnologías locales, el desarrollo de los sistemas de montaje y la oportunidad de dotar al equipo

de una *segunda vida*, permiten anclar conceptos e introducir a los estudiantes en la práctica profesional, promoviendo también el trabajo colaborativo en equipos multidisciplinares [arquitectos, diseñadores industriales, estudiantes universitarios, estudiantes de escuelas técnicas, empresas del medio].

Conocer los modos de vida no es solo tema de estudio de sociólogos, psicólogos, antropólogos, sino que nos atañe a los arquitectos de modo directo para utilizarlo como una variable más en la práctica proyectual, es un insumo donde el mundo real ingresa para participar activamente, teniendo en cuenta al hombre y al grupo que integra como una sustancia no estática, que se modifica a lo largo del tiempo, modificación que debe ser acompañada por esa otra piel que es la Arquitectura.

Como expresábamos al inicio del texto, habitar la arquitectura hoy es proponer la creación de mundos para el sujeto de este tiempo, construyéndolos a partir de un pensamiento arquitectónico reflexivo, y de plantearnos:

- la obsolescencia de ciertos equipos/muebles ante las nuevas tecnologías.
- la necesaria recentración técnica y tecnológica de las disciplinas del diseño que involucren la construcción, sumados a los modelos productivos donde los procesos semi-industriales o semi-artesanales provocan una manera distinta de pensar en las interfaces operativas.
- la trascendencia de las relaciones inter-subjetiva e inter-objetiva entre Objeto Arquitectónico, el Hombre y los Equipos, como variables; y atravesarlas por la contemporaneidad, como otra dimensión de diseño,

pensando que este es el desafío con el que se enfrenta el diseñador en la era de la información.

BIBLIOGRAFÍA

Baudrillard, Jean (1968) *El Sistema de los Objetos*. Paris. Gallimard

Mandoki, Katya (2006) *Estética cotidiana y juegos de la cultura, Siglo XXI*. México

Sennet, Richard (2010). Traducción: GALMARINI, Marco Aurelio. *El Artesano*. 2 Edición. Barcelona. Anagrama.

Stulwark, Pablo (2009) *Ficciones de lo Habitar*. Buenos Aires Nobuko

Cátedra de equipamiento B (2016) *Objeto Arquitectónico Equipado*. Córdoba FAUD UNC

Cátedra de equipamiento B (2017) *Proyecto de investigación 2016/2017 Herramientas para habitar la atemporaneidad*. Córdoba. FAUD UNC.

Burgos, Carlos (2015) *La naturaleza cognitiva del proyecto y la crisis en la concepción heredada en la enseñanza de la arquitectura*. Revista Arquitecturas del Sur. UNN

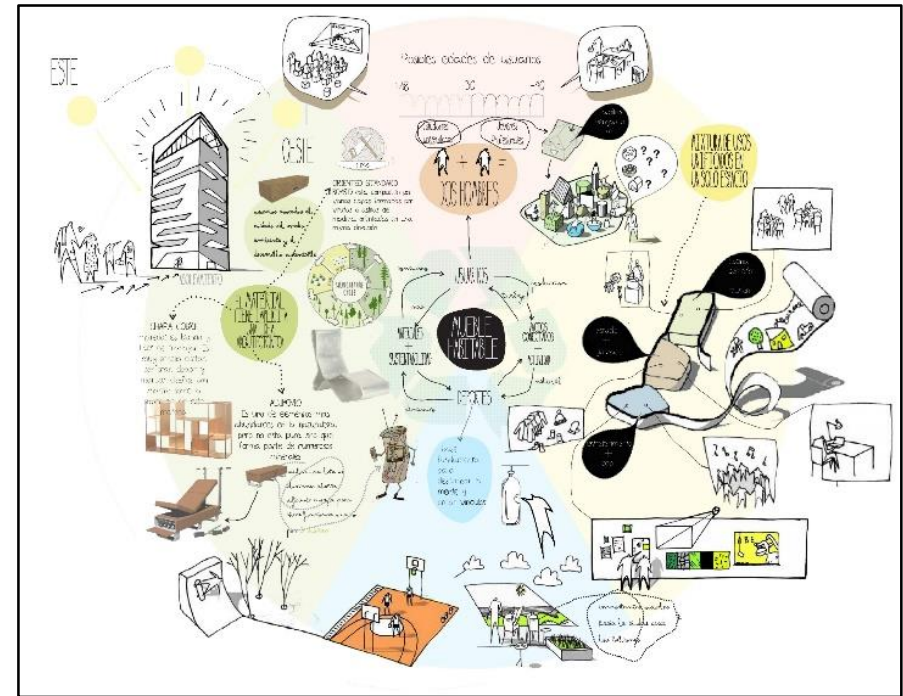


Imagen 1

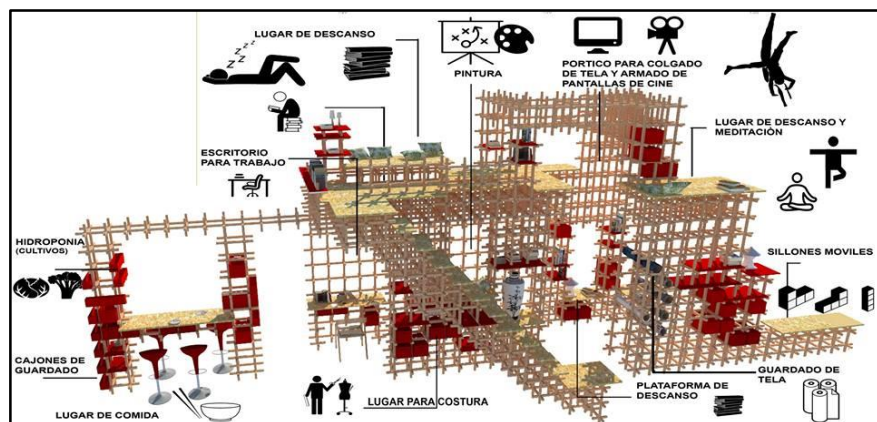


Imagen 2



Imagen 3



Imagen 4

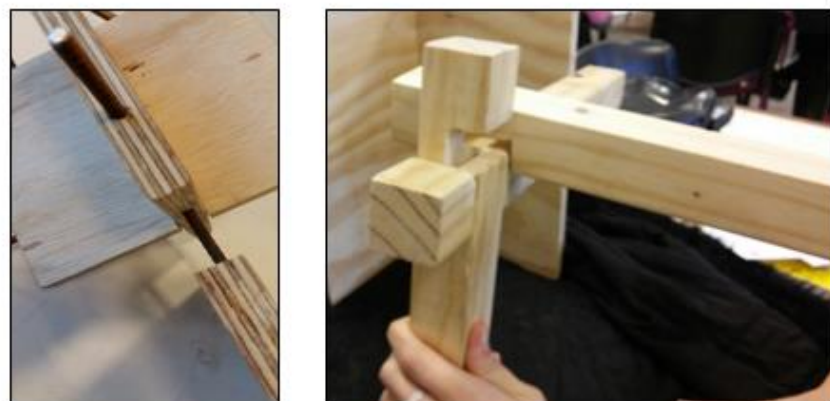


Imagen 5



Imagen 6 y 7

EL REVERSO DEL GUANTE

FELTRUP, SERGIO. ARQ.

TRABUCCO, AGUSTÍN. LIC.

*Universidad de Buenos Aires. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo Secretaría de Posgrado. Carrera de Especialización en Diseño del Espacio Interior
sergio.feltrup@gmail.com agustrabucco@yahoo.com.ar*

EJES TEMÁTICOS:

Materiales y Técnicas para el Diseño de Interiores y Equipamiento.

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO INTERIOR- ESPACIO- ESTRUCTURA -
EXPRESIÓN- TECNOLOGIA

RESUMEN:

Caso Terminales T4 y T4S del Aeropuerto Internacional Barajas, Madrid, 2006 Rogers Stirk Harbour + Partners (RSH+P) y Estudio Lamela Arquitectos.

Una mirada al espacio interior de la Terminal T4 y T4S del Aeropuerto Internacional Barajas permite especular sobre la importancia que tiene la expresión tecnológica como conformadora del Diseño Interior. La imagen del límite entre la playa y el mar que menciona Valery en su Eupalinos ejemplifica la relación entre lo arquitectónico y el espacio interior en este caso. La fuerte impronta tecnológica se expresa como elemento arquitectónico y como equipamiento, cual si se tratara del reverso de un guante que muestra a través de sus costuras su estructura y las propiedades de su interioridad. Rogers es reconocido por manejar magistralmente esta dualidad a través de sus obras. Es referente de un high-tech alejado de su expresión puramente ingenieril, haciendo hincapié en las propiedades expresivas que definen identidad en su Diseño Interior. Enfáticamente T4 y T4S están alejadas del concepto de no-lugar, corriente en la mayoría de los aeropuertos.

Los elementos de Diseño Interior: cromatismo, texturas, luminarias, diseño escultórico de componentes funcionales, dimensiones, escalas y agrupamiento de partes configuran un Diseño Interior cualificado y personalizado donde las piezas estructurales se expresan de manera dual mostrando tanto una lectura ingenieril/tecnológica como una faz expresiva en cuanto elemento conformante del Diseño Interior. El cromatismo, el diseño de los puentes, los elementos de infraestructura llevados a una expresión escultórica, sumado a la aplicación de Leyes Proyectuales (Proporcionar, Regularizar, Axializar y Confort), determinan identidad, escalas y ubicación en un espacio de 760.000 m². Identidad, escala y ubicación son, en este caso, inherentes al Diseño Interior.

Si se habla de la estructura portante no se puede dejar de lado su alto valor expresivo. Esa estructura es el leit motiv espacial. Las partes



conformantes de ese elemento estructural están resueltas en dos materiales, hormigón y metal, correspondiendo a cada material un color. El hormigón se mantiene cromáticamente como tal, mientras que el metal asume diferenciados cromatismos que contribuyen a la identificación de sub espacios. La estructura se resuelve con un tipo que admite variaciones según el uso; de lectura completa o parcial según esté o no interrumpida por las losas, determina diferentes escalas del Diseño Interior. Así como se habló de estructura puede hablarse de otros factores que en este caso particular muestran como la arquitectura se revierte conformando el espacio interior..., como el reverso de un guante.



EL APORTE DEL INTERIORISMO EN LA CONSERVACIÓN Y REHABILITACIÓN DEL PATRIMONIO MODESTO

SAMAR, LIDIA

GÓMEZ, PAULA

CASTRO LANDABURU, ALEJANDRA

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

lidia.samar@gmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Equipamiento y espacio interior

PALABRAS CLAVE:

INTERIORISMO – PATRIMONIO MODESTO-
RECICLAJE- TECNOLOGÍA

INTRODUCCIÓN:

Hoy en nuestro país, y particularmente en la provincia de Córdoba, asistimos como mudos testigos a la desaparición permanente y continua del llamado patrimonio modesto. Ese patrimonio está constituido en su mayoría por viviendas que ya sean aisladas o concentradas conformando tejidos urbanos, testimonian los modos de vida y las historias de los habitantes comunes de un barrio o ciudad. Estas construcciones recién pasan a ser consideradas como patrimoniales en la Carta de Venecia de 1964, en el marco del Segundo Congreso Internacional de Arquitectos y Técnicos de Monumentos. Pese a esta declaratoria de carácter internacional, y ante la falta de normativas municipales que regulen su conservación, son innumerables los casos de ciudades cordobesas en que las actividades comerciales y de servicio van instalándose en áreas residenciales tradicionales, lo cual deriva en una transformación o pérdida de esas construcciones que contribuyen a definir la identidad local. Este proceso fue acelerándose a partir de la globalización de los mercados y precisamente una de las consecuencias es la instalación en la sociedad de tres valores casi excluyentes: ganancias, rentabilidad y competitividad. Así, las intervenciones para instalar nuevas funciones dan como resultado una arquitectura subordinada a las imágenes de las organizaciones que ellas se instalan reiterando soluciones estereotipadas.

DESARROLLO

Considerando que el adjetivo modesto refiere a algo “*que tiene poca categoría o importancia*” (Real Academia Española, 2001), entendemos que esa acepción fue otorgada en la década del sesenta, a aquellas construcciones que no tenían una gravitación histórica de magnitud que



justificase que sean consideradas como componentes del patrimonio monumental de una comunidad. Con esta incorporación del concepto modesto, se reconoce que el patrimonio está constituido por todas aquellas edificaciones que a través del tiempo han ido definiendo el paisaje de una población.

Para el arquitecto finlandés Juhani Pallasmaa (2018) la existencia del hombre acaece en espacios materiales cuyas cualidades son interpretadas a partir de sus propias aptitudes para experimentar, recordar, imaginar, dependiendo de los valores y significados que les otorga ya sea de manera consciente o no. Para Pallasmaa (2018. P23) *“cada experiencia vivida tiene lugar en el punto de intersección entre el recuerdo y la intención, la percepción y la fantasía, la memoria y el deseo”* y refiere que, para los grupos humanos, incluso hasta en el caso de las naciones, compartir determinadas experiencias vivenciales de los espacios es un modo de afirmar su pertenencia a ese colectivo y a la vez definir su identidad (Pallasmaa. P24).

“La toma de conciencia de esa identidad resulta un proceso complejo a través del cual se afirma ese sentido de pertenencia tanto a nivel social como territorial, constituyéndose en un valor que cohesiona a la sociedad y que se afirma a partir de la comprensión, la aceptación y el intercambio con el otro. Esta construcción social que como tal se define siempre a partir de las relaciones de unos con otros, tiene una importante gravitación en la conservación del patrimonio cultural ya que con el paso del tiempo esas relaciones y sus condicionantes van acusando cambios, renovaciones que nos demuestran que dicho

patrimonio no es algo estático, sino que puede ser creado y re-creado a partir de nuevas miradas”. (Samar: 2005; p.22)

Estas visiones convalidan la importancia que tiene el patrimonio modesto albergando la cotidianidad y cumpliendo el rol de una suerte de hilván entre pasado, presente y futuro de las distintas generaciones de una comunidad.

Cabe señalar, además, que ese patrimonio también se constituye en un factor clave para la identificación de una población por parte del turismo. Por ello, la posibilidad de preservarlo albergando actividades culturales, comerciales y de servicio no sólo para los habitantes sino también para los turistas permite capitalizar los propios valores locales y afirmar las diferencias con otras localidades.

Desde el campo de la preservación de estos bienes, se puede conjugar el interés del valor cultural con el del rédito económico haciendo que las construcciones adquieran nuevos destinos salvaguardando la identidad del barrio o ciudad que las alberga, y por sobre todo sin que el edificio pierda su esencia. Así, ese patrimonio puede adquirir un significado tal que podríamos denominarlos, a decir de Pallasmaa, como *“casas de almacenaje, y museos del tiempo”* (2018. P.16).

Frente al panorama expuesto, señalamos que en la formación de arquitectos y diseñadores de interiores resulta sumamente necesario que se aborde esta temática particular de puesta en valor del patrimonio modesto, considerándolo no sólo desde el punto de vista estético-formal

sino desde el conocimiento y reconocimiento de las técnicas y materiales empleados.

Cabe aquí hacer la aclaración que no estamos refiriéndonos a capacitarlos para realizar restauraciones arquitectónicas, entendidas como una intervención técnica realizada por especialistas con el objetivo de preservar la autenticidad del bien, sino considerando lo que la especialista chilena Claudia Torres Gilles (2014) identifica como rehabilitación interior, diferenciándola de los otros dos tipos que reconoce como rehabilitación integral y como rehabilitación parcial.

La rehabilitación integral alude a complejas intervenciones sobre la totalidad de componentes de un edificio que presentan vulnerabilidad y amenazas por situaciones patológicas graves. La rehabilitación parcial, refiere a intervenciones puntuales para enmendar, reconstruir o consolidar fachadas, cubiertas, piezas estructurales y espacios. En general presentan considerables transformaciones de los espacios originales y de las fachadas para adecuarlos a nuevos requerimientos. En cambio, la rehabilitación interior consiste en la intervención en espacios interiores de modo de brindar las condiciones funcionales requeridas sin intervenir en su resolución estructural ni en su fachada. Por ello resulta muy importante este tipo de intervención en obras patrimoniales modestas que no demanden de acciones técnicas complejas y de los cuales hay algunos ejemplos que son clarificadores.

Uno de ellos es la casona convertida en el Restaurante Herencia de Alta Gracia, ciudad nacida a partir de una de las estancias jesuíticas, declaradas Patrimonio de la Humanidad en el año 2000. Alta Gracia presenta un paisaje urbano muy particular caracterizado por las irregularidades de la topografía serrana y una arquitectura que testimonia las diversas etapas de su historia. Herencia, construcción de

las primeras décadas del Siglo XX, está ubicada sobre el Boulevard Deán Funes, una de las extensiones urbanas consecuencia de la llegada del ferrocarril. Esta residencia, que es una de las más sencillas que se encuentran a lo largo este Boulevard de 200 m, está retirada de la línea de edificación con una verja que al igual que su fachada presenta algunos detalles ornamentales neocoloniales. Su interior con escasa intervención para adaptarla a su nueva función, mantiene su estructura original y permite reconocer la organización de la tipología original. Imágenes 1, 2 y 3

Colonia Caroya es la principal colonia agrícola argentina de inmigrantes italianos procedentes de la región del Friuli. Fue creada por la llamada Ley Avellaneda de 1876. La traza estaba conformada por una cuadrícula de gran extensión con lotes de 25 has. que se fueron subdividiendo en mitades y en cuartos según la cantidad de familias que albergaban. Las primeras viviendas, de las que quedan pocos ejemplares, fueron implantadas en grandes lotes con una importante área de cultivo, cría de aves y cerdos. Su organización era generalmente lineal, presentando las siguientes características: están retiradas de la línea de edificación precedidas por un amplio jardín, la fachada orientada al Norte cuenta siempre con una galería generalmente colmada por vegetación contenida en diversas macetas. En su interior y en uno de sus extremos, se destaca la particular presencia del 'fogolare' - habitación con fogón- de origen friulano. En la fachada opuesta se encuentra un gran patio de tierra con el aljibe, el horno de pan y la presencia de un árbol de gran porte, generalmente un algarrobo.

Todas cuentan con un sótano donde conservan los fiambres y los productos elaborados en la vivienda - conservas, vinos, etc.- La familia de uno de los fundadores de la colonia preservaron esta casa y decidieron instalar un restaurante de platos típicos friulanos manteniendo no sólo el

carácter original de la casa sino rescatando y poniendo en valor las tradiciones gastronómicas de sus antecesores.

El caso del Museo de Antropología dependiente de la Universidad Nacional de Córdoba, presenta en su primera etapa una intervención sobre una vivienda de principios del siglo XX de líneas de ascendencia francesas, típica exponente de las residencias del liberalismo progresista. Este Museo resulta un interesante ejemplo de rehabilitación interior donde las culturas precolombinas están testimoniadas de un modo tal que permiten la convivencia con la estructura original de la casa. Incluso en una de las salas hay documentación sobre el edificio y sus habitantes. El caso contrario radica en la ampliación del mismo anexando una vivienda de características similares que constituye una propuesta que podríamos decir que `arrasa' la arquitectura original `vaciando' el interior de la construcción, anexando un nuevo nivel e incluso transformando en parte su fachada.

REFLEXIÓN FINAL

En el proyecto de investigación que estamos desarrollando en la FAUD UNC ¹ y que da origen a esta comunicación, sostenemos que la diversidad de actores de una ciudad debe ser considerados en sus opiniones, vivencias y proyectos de modo de trabajar con mayores certezas en la propuesta de estrategias para la revitalización comercial de las ciudades. Pero esa participación debe estar aunada a una clara concientización sobre el valor que encierra el patrimonio modesto y el conocimiento sobre los modos de intervenir sobre él para preservarlo y

que no pierda su sentido. Sólo así se lograrán equilibrar los condicionamientos impuestos por los deseos, afectos e intereses de cada uno y se promoverá la sinergia entre patrimonio, servicios y comercio contribuyendo a cohesionar positivamente la búsqueda de rentabilidad y los valores culturales.

1. Proyecto: EL DEVENIR DEL PATRIMONIO. Convivencias posibles entre el patrimonio modesto y las actividades comerciales. CONVOCATORIA SECYT UNC 2018 – 2021

BIBLIOGRAFÍA

- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.^a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Pallasmaa, J. (2018). *Esencias*. Barcelona: Gustavo Gili
- Samar, L. (2005). *Los recursos culturales y su gestión*. Revista MW Centro Marina Waisman de formación en Investigación en Historia y Crítica de la Arquitectura Nº 8, 22-27. Córdoba: FAUD UNC
- Torres Gilles, C. (2014). *La rehabilitación arquitectónica planificada*. ARQ (Santiago) Nº 88, Santiago de Chile. Consultado en: <http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/153334>

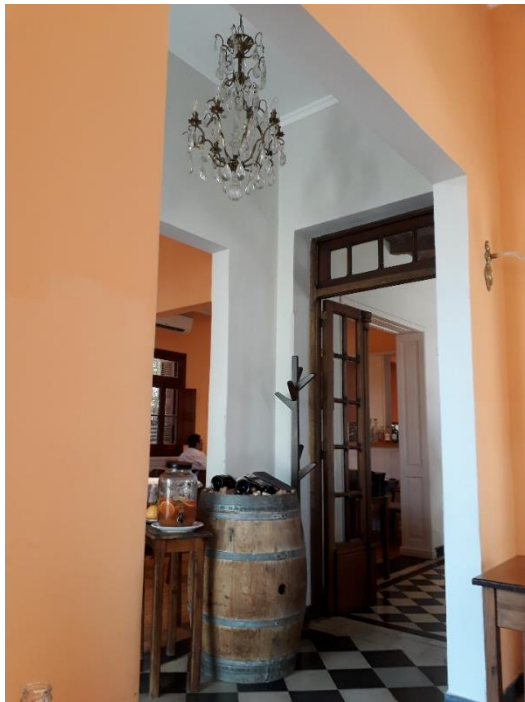
IMÁGENES

1, 2 Y 3 Restaurante Herencia Deán Funes 140 Alta Gracia





4,5 y 6 Restaurante Macadam Av. San Martín 3210 Colonia Caroya





7, 8 y 9 Museo de Antropología de la Universidad Nacional de Córdoba
(primera etapa) Av. Hipólito Yrigoyen 174 Córdoba





“LA IMPORTANCIA DE LA VALORACIÓN DEL CONOCIMIENTO TECNOLÓGICO EN EL ALUMNO INGRESANTE A LA CARRERA DISEÑO DE INTERIORES”

SCHIAVI, VALERIA

Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo – FAD – UPC- Córdoba

estudioarquitectura@gmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Materiales y técnicas para espacios interiores

PALABRAS CLAVE:

ENSEÑANZA – INTERIORISMO – TECNOLOGÍA

RESUMEN:

Entendiendo al Diseño de Interiores como la acción de organizar, transformar, calificar espacios arquitectónicos interiores e intermedios para que los usuarios puedan realizar determinadas actividades, la materialización de las cualidades que se le asignan al espacio y al

equipamiento juegan un rol protagónico en el Diseño de los mismos y por ello son fundamentales los espacios curriculares del área Técnica.

El Plan de estudios vigente en la Tecnicatura Superior en Diseño de Interiores de la E.A.A. Lino Enea Spilimbergo -FAD UPC presenta una insuficiencia de carga horaria lo que perjudica en la construcción y adquisición de saberes específicos en el área de materias tecnológicas, implicando esta situación la formación de un egresado que carece de herramientas instrumentales y contenidos teóricos apropiados para su actividad profesional futura vinculadas al área tecnología.

En el caso de primer Año el E.C. (Espacio Curricular) Laboratorio de Materiales (Plan Vigente) que se transformará en Tecnología Aplicada al D.I. 1, que brinda la introducción al conocimiento de los recursos materiales tiene asignada una carga horaria de 80 minutos (dos horas cátedras, semanales) lo cual resulta una debilidad, a la cual se suma el perfil del alumno ingresante que presenta situaciones muy disímiles:

- la mayoría recién se insertan a la vida de la educación superior con un recorrido por escuelas secundarias con diferentes realidades sociales y económicas, niveles académicos de diferentes destrezas;
- algunos provienen de un trayecto previo recorrido en carreras o colegios técnicos en donde han adquirido conocimientos básicos;
- algunas personas de tercera edad que buscan transitar un camino de aquella profesión que no pudieron realizar en sus años anteriores.

Esta situación nos hace partir de una población muy dispersa en edades y niveles de conocimientos; y para ello proponemos las siguientes estrategias didácticas cuyos resultados presentaremos en el desarrollo de esta comunicación.

CONTENIDO

DIAGNOSTICO DEL ALUMNO

*“El estudiante trae un bagaje de conocimientos anteriores con distintos niveles de formación y con procedencias socioculturales diversas, más próximos o más lejanos al campo proyectual. Esto conforma grupos de trabajos heterogéneos, cambiantes año a año, que demandan por parte de docentes y alumnos un tiempo de conocimiento y adecuación”.*³⁰

PROPUESTA DIDACTICA

El siguiente trabajo parte de una búsqueda por mejorar la manera de vincular al alumno con la tecnología, para poder alcanzar el objetivo de apropiación de los conocimientos, creando como docente las circunstancias y las condiciones propicias para que tenga lugar ese aprendizaje.

- Centrarse en cómo captar el rol de la tecnología en la resolución y calificación del espacio interior;
- Comprender que la tecnología no se agrega al final, se parte desde la tecnología y es un recurso material e instrumental de diseño para lograr tal expresión;
- Ver el rol de la tecnología reflejado en espacios que reconoce dentro de la ciudad pero que nunca los observa desde el punto de vista técnico;

- Comenzar a usar un vocabulario técnico y específico para explorar a través de la *experiencia* de un proyecto, vincular la *teoría* y la *investigación*, a través de estas tres variables en un solo proceso.

ESTRATEGIAS | INSTRUMENTOS DIDACTICOS

Se ha planificado un abordaje de los conocimientos en diferente etapas para poder construir una situación didáctica en un proceso de evolución que permita abordar el espacio en una primera instancia de manera espontánea, a través de visitar un espacio de su ciudad y aprehenderlo, sin conceptos adquiridos, sin parámetros técnicos específicos, desde lo emocional, sensible, memorable, cautivante; para luego decodificar esas emociones, identificando las cualidades materiales del espacio que nos permiten alcanzar ese estado emocional. En una segunda etapa, se incorporan al desarrollo los contenidos específicos de los materiales, Clasificación: tipos, propiedades físicas, químicas, ópticas, térmicas. Estructuras diferenciada- indiferenciada- mixta. Columnas, tabiques, vigas. Comportamiento mecánico, estructural y acondicionamiento climático, comportamiento de los materiales frente a la luz solar y los factores climáticos y de humedad; envolvente lateral, superior e inferior; Se acerca al alumno al abordaje de los materiales, desde lo conceptual, modos de aplicación, variedades y tipos, formas comerciales, disponibilidad en el medio local; identificación del rol que debe desempeñar como futuro profesional en su práctica futura como diseñador y la responsabilidad en la elección de los materiales teniendo

³⁰ Mazzeo y Romano. 2007. La enseñanza de las disciplinas proyectuales. P.37-38

en cuenta las variables pertinentes. Y en una última etapa, se diseña un proyecto individual y personal de manera interdisciplinar junto a las materias del mismo nivel curricular, se proyecta un espacio que deba adecuarse a condicionantes físicas, un usuario caracterizado al que se deben resolver necesidades a través de un programa; se deba proyectar y resolver la función espacial, lo morfológico y en esta instancia pensar cuál será la resolución constructiva y cuáles serán las intenciones que buscará como diseñador alcanzar para ese proyecto integral, la experiencia sensible para los que vivan ese espacio, cuales serán los materiales que resuelvan dichas premisas de diseño.

Síntesis de Etapas didácticas

- Etapa 1 | Trabajo de exploración sensorial sin condicionantes instrumentales.
- Etapa 2 | Apropriación del contenido teórico instrumental técnico compartido por el docente y la investigación guiada a través de un cuestionario guía para elaboración de Fichaje técnico y sistematización. (trabajo colaborativo; visita a locales comerciales para anexar folletos y como parte del trabajo de investigación, ponerse en cliente; modos de comercialización y costos de materiales)
- Etapa 3 | Aplicación de los contenidos en un proyecto de diseño integrado con otros espacios curriculares

Desarrollo de cada Etapa. Ejemplos de análisis.

ETAPA 1 | EXPLORACION SENSORIAL

La búsqueda promueve acercarse al alumno a una aproximación sensible del espacio, a descubrir las emociones, aprender a decodificar porque un espacio causa una determinada emoción y como los materiales los cualifican además de resolverlos desde la variable tecnológica específica; como la materialidad determina una personalidad y una identidad al espacio, concepto y aprehensión.

ASFOUR CRYSTAL.

STAND EN SALONE DEL MOBILE MILANO 2019.

Lujo y sofisticación, sutileza, cortes de precisión, claridad inigualable y brillo luminoso y colorido.

La materialización del stand transmite el espíritu de la empresa, comunica y envuelve el espacio de una manera muy "sutil", los materiales logran reflejar esas intenciones.



TOYOTA CENTRO
 MOTORS CORDOBA.

El planteo generador define espacios y las distintas áreas mediante un eje rector, materializado en un muro de gran altura, revestido en Panel de Aluminio Compuesto, por otro lado, las rajas de luz del cielorraso conjuntamente con las líneas de luz embutidas en el muro, aportan dinamismo y generan tensión en el espacio, marcando el camino al futuro al que quiere llegar la marca.



CASA CAVA. VIVIENDA FAMILIAR CORDOBA



“...además de un lugar de almacenado y conservación de la colección de vinos, un ambiente para compartir con amigos...”

La combinación de luz, sombra, materiales nobles y rústicos, logran la calidez esperada.



Los detalles en materialidad otorgan una distinción al espacio convirtiendolo en un espacio acogedor.



RESTAURANT EL PAPAGAYO. CORDOBA.

El valor que los Asiáticos les dan a todos los espacios, pero en particular al "pequeño espacio" y como de ello logran algo "mágico". El "Hueco", sólo tiene 2.40 metros de ancho por 32 metros de largo y una altura de casi 7 metros. La intención fue crear un sitio bañado de luz natural por lo cual el techo de hormigón se reemplazó por uno de vidrio, enfatizando así la gran altura del interior. Creamos un contraste entre lo contemporáneo y lo antiguo, el hormigón y el ladrillo de la época.



AZUR REAL HOTEL BOUTIQUE, CORDOBA.

"Queríamos hacer algo distinto y autóctono, que reflejara la riqueza cultural de la provincia"



El proyecto contempló el mismo sistema constructivo de la época y el uso de materiales de demolición para garantizar la identidad del conjunto.



STANDARD 69, RESTAURANT. CORDOBA.

La idea era que fuera un lugar de alta calidad, pero a la vez simple y relajado. Para acompañar este concepto, los interiores desplegados en una nave industrial de doble altura, se pensaron usando mesas de mármol negro marquina y materiales nobles como madera cruda, estucado y paredes pintadas con textura de ladrillo. Plantas interiores, ayudan a crear un espacio vivo, más espontáneo y dinámico. La iluminación tenue actúa acentuando puntos de interés muy focales.



LA SIFONDA, RESTAURANTE Y
 PANADERIA. CORDOBA.

Lo que se comería en el lugar era comida sencilla, sincera y original de Argentina. El lugar tenía que representar todos esos momentos cálidos, "caseros". Ese lugarcito con aroma a harinas para pasar lindos momentos matutinos. Casa antigua, paredes picadas, plantas de abuela y un poco de rojo repetido en varios lugares para decir HOLA. El Pino Natural en pisos, muros, mesas, barras.



Desde la calidad y la espacialidad de los ambientes, pasando por las características del mobiliario e iluminación hasta llegar a la expresión de las texturas, quería contar esta historia simple y a la vez, audaz.

OH MY BOWL. CORDOBA.

Local de comida rápida saludable, que promueve el auto servicio y el armado de los bowls de forma personalizada. El concepto que se pretendía plasmar en el lugar, era el de la vida saludable y su relación con el ejercicio, por eso un sistema de estaciones o postas, marcan el recorrido. Materiales neutros, para no generar ruido visual, al tratarse de comida rápida tiene que ser sencillo y fácil de leer, las bandas amarillas el elemento que más llama la atención marca el ritmo y la secuencia de compra.



El sitting también está diseñado como estaciones, donde los clientes pueden elegir cuál es el lugar que los identifica; mesas con banquetas, mesas con sillas y mesones comunitarios.

ETAPA 2 | FICHAJE TÉCNICO Y SISTEMATIZACIÓN. VOCABULARIO ESPECÍFICO.



Alumna: Ramirez Percello Macarena. 1ro C. Laboratorio de Materiales



Alumna: Villar Andrea. 1ro C. Laboratorio de Materiales

ETAPA 3 | PROYECTO DE DISEÑO INTEGRADO. PROPUESTA MATERIAL

CONCLUSIONES:

Materializar el diseño a través de técnicas y recursos para que una espacialidad sea asociada a su identidad.

Los materiales presentan una capacidad única para ayudarnos a conectar con el alma de un proyecto a través de la vista y el tacto.

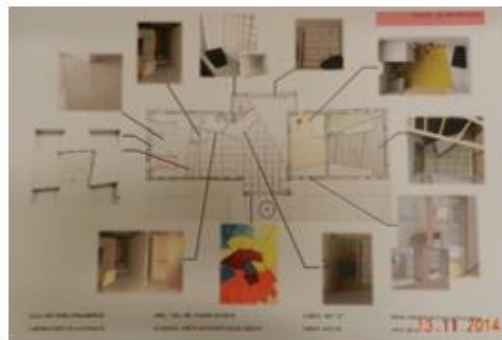
El aspecto y la textura de un objeto son capaces de transmitir sensaciones y emociones de una manera muy especial.

TRABAJOS DE ALUMNOS DE LA ESCUELA DE ARTES APLICADAS LINO ENEA SPILIMBERGO, NIVELES 1RO Y 2DO NIVEL DE LA CARRERA DE DISEÑO DE INTERIORES. DOCENTE ARQ SCHIAVI VALERIA. MATERIAS: LABORATORIO DE MATERIALES Y TEC. DEL DISEÑO DEL EQUIPAMIENTO I, PROPUESTA MATERIAL; CONCEPTO-MATERIALIDAD-COMUNICACIÓN.



+





BIBLIOGRAFÍA

Imágenes Asfour Crystal. Stand En Salone Del Mobile Milano 2019.
PH: Arq Schiavi Valeria

(web) Imágenes ejemplos-por aparición- Obras:

Toyota Centro Motors. 2019. Cordoba. Estudio Echaniz Gallo
Arquitectos PH: Gonzalo Viramonte.
<https://www.revistaestilopropio.com/obra/toyota-centro-motor/>

Casa Cava. Vivienda Familiar.2019. Cordoba. L+S Obras y Proyectos
PH: Gonzalo Viramonte.
<https://www.revistaestilopropio.com/obra/casa-cava/>

Restaurant el Papagayo. 2015. Cordoba. DT Roberto Mansilla. Diseño de
Interiores Capó Estudio
PH: Gonzalo Viramonte.
<https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/769896/restaurant-el-papagayo-ernesto-bedmar>

Azur Real Hotel Boutique. 2015. Cordoba. Arq Lucia Roland. Capó
Estudio.
PH: Gonzalo Viramonte.
<https://www.lanacion.com.ar/lifestyle/el-escondido-hotel-cordobes-se-hizo-famoso-nid2205878>
<http://capoestudio.com/?portfolio=hotel-azur-reforma-y-nuevas-habitaciones-cordoba-argentina>

Standard 69. 2017. Cordoba. Capó Estudio
PH: Gonzalo Viramonte.

<https://www.revistaestilopropio.com/obra/standard-69/>

La Sifonda. 2018. Cordoba. Estudio Montevideo + Pablo Dellatorre
PH: Gonzalo Viramonte.
<https://www.revistaestilopropio.com/obra/la-sifonda/>

Oh my bowl. 2018. Cordoba. Estudio Montevideo + Pablo Dellatorre
PH: Gonzalo Viramonte.
<https://www.revistaestilopropio.com/obra/oh-my-bowl/>

FOTOGRAFÍAS DE TRABAJOS DE CLASE

Ph: Arq. Schiavi Valeria.

Trabajos de alumnos de la Escuela de Artes Aplicadas Lino Enea Spilimbergo, niveles 1ro y 2do nivel de la carrera de Diseño de Interiores.
Docente a cargo Arq Schiavi Valeria.

Materias: Laboratorio de materiales y Tec. del Diseño del Equipamiento I, propuesta material en trabajo Integral con otros Espacios Curriculares.

LA MOTIVACIÓN DE LAS SUBJETIVIDADES EN EL DISEÑO DE LOCALES COMERCIALES

El caso de la Tienda/Showroom Gongo

SCHLATTER, CARLOS

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad Nacional de Córdoba

Email: dceconato_2@hotmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Espacio y equipamiento

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO- ESPACIOS COMERCIALES- VIVENCIAS-
SENSACIONES

RESUMEN:

Diseñar locales de marcas requiere hoy conocer y aplicar estrategias que desde el mundo del Marketing y el Branding permitan potenciarlas. Es a partir del diseño que, con una conjunción de recursos materiales

diversos deben otorgar a los espacios ciertas cualidades de modo de motivar para que el público lo vivencie y experimente con sensaciones diferentes a las habituales en un sitio de compras.

El espacio debe trasuntar la marca para convertirse en algo diferente, concreto y significativo. De este modo el visitante lo percibirá sintiéndose parte del mismo, estableciendo relaciones entre la materialidad y las sensaciones que le provoca, traduciendo esa experiencia en imágenes que proyecta en su memoria, convirtiéndolo en uno de `sus` lugares, por lo cual volverá una y otra vez, garantizando la continuidad de la marca, y ésta fidelizando a su público. El diseño del espacio debe acompañar y consolidar la identidad de la marca, logrando transmitir ideas, valores, modos de vida, que una parte de ese público que es diverso, reconocerá o tomará como propios.

Para ejemplificarlo tomamos el caso de Gongo, una marca de indumentaria y calzado urbano exclusivo, que en su proyecto de branding ejecuta un plan de ordenamiento para el público actual, caracterizado por ser dinámico y en constante transformación.

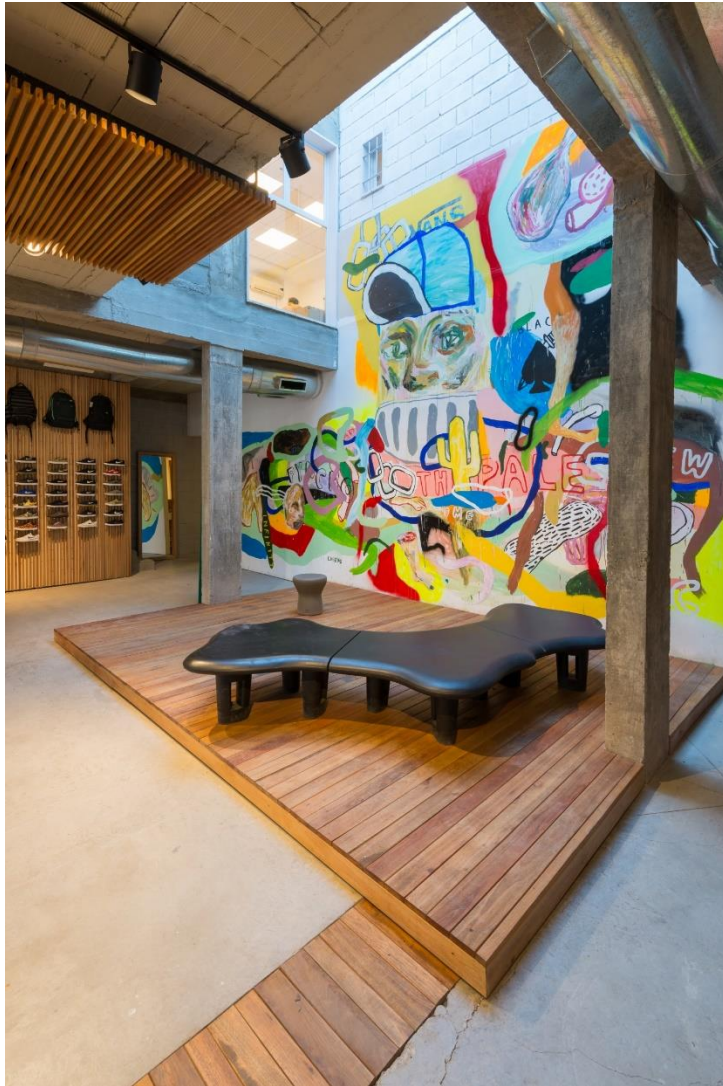
La gran fachada color y extrovertida fue lograda con parasoles de colores dispuestos en diferentes sentidos que generan distintas tonalidades de acuerdo al ángulo de visión. a través de este juego cromático se cumple la primera premisa del diseño: lograr la atención del transeúnte en una avenida con alto nivel de tránsito.

A la altura del peatón, se decidió dejar una visión despejada del interior, invitando así al ingreso y recorrido. con gran iluminación natural cenital, se dispuso un patio interno con mobiliario fijo y una gran intervención artística muralista. Siguiendo con el concepto de vanguardia, el

mobiliario de exhibición fue pensado con la posibilidad de realizar múltiples opciones de configuración. Los mismos se diseñaron compartiendo módulos que son combinables entre los diferentes tipos de muebles, logrando mayor superficie de exhibición de acuerdo a las necesidades y generando variaciones. La propuesta de diseño del interior se centró en cambiar el estereotipo en la forma de exhibición, por lo cual la premisa fue generar un vínculo fuerte del público con el espacio de modo que le permita experimentar sensaciones, sintiéndose contenido e identificándose con él. La prioridad se puso en desarrollar una tienda que represente y aglutine una serie de espacios de diseño y contenido, más orientado a las experiencias que a las compras.







PHs: G. Viramonte

EL MOBILIARIO Y LA MADERA CURVADA - SU APROVECHAMIENTO

D.I.E. RIVADENEIRA, JORGE
HUMBERTO

Facultad de Artes. Universidad Nacional de Tucumán

jorgeachere@yahoo.com.ar

EJES TEMÁTICOS:

Materiales y técnicas para espacios interiores.
Equipamiento y espacio interior

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO – MATERIALIDAD – TÉCNICA

RESUMEN:

Esta presentación tiene como finalidad dar a conocimiento los trabajos que se realizaron en el Taller de Prototipado y Maquetas de la carrera Diseño de Interiores y Equipamiento de la Universidad Nacional de Tucumán.

El Taller funciona desde Octubre de 2014 comenzando con el apoyo a los alumnos en lo que a maquetas se refiere.

Desde el año 2015 se trabaja en la construcción de prototipos de muebles con la técnica de madera curvada bajo alta presión en frío, con diseños propios de los alumnos de la materia Diseño de Equipamiento II del último año de la carrera.

En la cátedra de Equipamiento II, se realizan distintos ejercicios de diseño y cada estudiante plantea su propuesta que se la lleva a cabo en el Taller cuando en un 90 % es madera curvada.

Las formas pueden ser diversas, no se limita el diseño al estudiante, lo que si nos limita es el alcance de la complejidad que podemos encarar en el ámbito del taller de Prototipado.

Al utilizar la madera en la forma de multilaminado de chapas de espesores mínimos, contribuimos a dar estructura soporte con la forma y la técnica, buscando la sustentabilidad y el mayor aprovechamiento del árbol maderable.

En esta presentación tengo presente lo aprendido del profesor Ricardo Blanco cuando nos dice que, "Todo sistema proyectual es metodológico eso permite operar, con criterio propio, esa cuota de intuición que tiene todo diseñador. Ésta debe ser acotada y alimentada por la racionalidad, pues toda intuición tiene su origen en ciertos conocimientos previos del tema.

Cuando hablamos de tecnología en diseño, nos referimos tanto a los procesos, es decir, a la manera de hacer algo, como a los materiales.



La dupla de materiales y procesos implica, entonces, una forma particular de pensar en el campo del diseño. A veces, esto nos condiciona el proyecto; por ello, el conocimiento de la tecnología nos permite actualizar el modo de usarla y que la veamos como un limitante”.



UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA



Ministerio de
**CIENCIA
Y TECNOLOGÍA**



CAMMEC
Cámara de la Madera, Maestría
y Equipamiento de Córdoba

APORTES DE LA ERGONOMÍA EN EL DISEÑO DE INTERIORES

ORTIZ DIAZ, PABLO CESAR

Facultad de Arquitectura Urbanismo y Diseño UNC

pauexit@hotmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Ergonomía y Diseño.

PALABRAS CLAVE:

ANTROPOMETRÍA – BIOMECÁNICA – DISEÑO
INCLUSIVO – INTERFASES – PERCENTILES

RESUMEN:

La IEA (Asociación Internacional de Ergonomía) establece que la Ergonomía es una “disciplina científica que busca entender las interacciones entre el hombre y los elementos de un sistema” (Sistema Ergonómico), a la vez instituye a la Ergonomía como “profesión que aplica en el diseño las teorías, principios, datos y métodos para optimizar el bienestar humano y el rendimiento global del sistema”.

Siendo de vital importancia destacar que los ergónomos contribuyen al diseño y evaluación de tareas, trabajos, productos, entornos y sistemas para que sean compatibles con las necesidades, habilidades y limitaciones de las personas.

Lo que nos plantea comprender las relaciones (interfaces) que se dan entre el Usuario/s, el Producto/s, y el Entorno; para que a través de la comprensión y análisis de las mismas, se puedan proponer soluciones desde el Diseño centradas en el Usuario y en las actividades que éste realiza; para lo cual es muy importante realizar un profundo análisis de necesidades, de las características de las personas, y requerimientos.

Entendiendo que la base del diseño de Interfases Ergonómicas implica incorporar conceptos teóricos para lograr una comunicación efectiva, donde la clave del Diseño esté en que la información suministrada al Usuario sea legible, fácil de localizar y procesar; sin desatender aquellos aspectos relativos a las necesidades de los usuarios, tales como: los aspectos físicos de percepción, el modo en que se presenta y se usa la información.

Un adecuado diseño debería decir al usuario en que parte del proceso se encuentra; indicar cómo debe avanzar a través del proceso; indicar cuando deba aportar alguna información de entrada; confirmar que dicha información ha sido recibida e indicar que la información recibida es apropiada.

La Ergonomía en el Diseño de Interiores contribuye a lograr Interfases óptimas, mediante el uso de tablas de datos antropométricos para el dimensionamiento de productos, de espacios de trabajo, circulación, permanencia o distribución de personas y/o productos; como así

también considerar las capacidades de los diferentes movimientos de los segmentos corporales mediante los ángulos límites y de confort de las personas, sin olvidar a aquellas que poseen alguna discapacidad. Mediante la aplicación de criterios adecuados de diseño ergonómico para el alcance, holgura y adaptabilidad, se podrá proponer un verdadero Diseño Inclusivo que dé respuesta a los problemas y necesidades de todos los posibles usuarios.



DISEÑO INTERIOR PARA NIÑOS TEA

URIBIO, MARÍA ALEJANDRA

Universidad Nacional de Tucumán

Facultad de Artes – Carrera de Diseño de Interiores y Equipamiento.

ALADI NOA Asociación latinoamericana de Diseño

email: auribio@yahoo.com

EJES TEMÁTICOS:

Equipamiento y Espacio interior

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO - ESPACIO - INCLUSIÓN - PERCEPCIÓN -
TECNOLOGÍA

RESUMEN:

El proyecto propone soluciones de Diseño Interior aplicada a niños TEA y su familia.

El trabajo se inicia con un análisis sobre la concepción del termino autismo en el transcurso de la historia hasta llegar a la concepción actual.

Se investigan condiciones y necesidades específicas en las viviendas para proponer a posteriori un modelo conceptual abocado a regular la estimulación de los sentidos para ofrecer conceptos innovadores de diseño que sean prácticos, estéticos, seguros y acordes con el propósito y funcionalidad destinada para los espacios de niños con TEA, con el propósito de ayudar a mejorar su calidad de vida.

Antecedentes.

El termino autismo, proviene del Griego autos, que significa sí mismo. Y refieres a la expresión de “ausente o perdido”

Dentro de los diferentes significados conceptuales asignado a la palabra autismo Bleuler publica en el año 1911 “La Démence précoce au groupe des Schizophrenies” y utiliza por primera vez el termino autismo para sugerir un proceso de escapada activa de la realidad exterior.

El autismo no es un fenómeno contemporáneo ya en la Edad Media se registra como unas de las primeras pruebas de autismo el caso de un niño – con similares características descritas en la actualidad- que fue internado en un asilo mental de Londres en el Hospital de Bethlem descrito por el farmacéutico del Hospital quien hace referencia a un niño ingresado en 1799. En este periodo de la historia las personas con discapacidad eran consideradas demoniacas y reclusos en lugares apartados,

Los enfermos y deformados eran apartados y marginados (Ferraro. P., 2001)

Entre otros ejemplos a lo largo de la historia encontramos los “Idiotas Sagrados” de la vieja Rusia estudiados por Challis y Dewey (1974).

“Las florecillas de San Francisco”, escritas en el SXIII, donde se pone en evidencia la candidez de un autista. Posteriormente se tienen registros

de los niños Lobos legendarios de Hesse (1344), los niños osos de Lituania (siglo XVII) o el Niño descrito por Nicolas Tulp (1672).

Los ejemplos más documentados del SXVIII y principios del S XX fueron: El niño salvaje de Aveyron y Kaspar Hauser. El caso de Genie descubierta en Arcaida, California Noviembre de 1970.

En 1919, Lightner Witner escribió sobre “Don” un niño de dos años y siete meses quien fue incorporado en su escuela especial a ña enseñanza individual.

Durante la Segunda mitad del S XX se dio un vertiginoso avance cuando se recibieron informes sobre grupos que ´presentaban extraños comportamientos en el momento de relacionarse con otras personas. El concepto y diagnóstico de autismo infantil aparece en 1943 con Leo Kanner quien posteriormente realiza una publicación con características indispensable para diagnosticar autismo:

- Falta de contacto afectuoso hacia otras personas
- Obstinación en la igualdad de prácticas monótonas
- Incoherencia en el lenguaje
- Sugestión por algunos objetos y habilidad para manejarlos, entre otras

Desde entonces el concepto ha tenido numerosas apreciaciones conforme al abordaje asumido y aun hoy su definición es controversial.

Leo Kanner estudio el caso de once niños que en su primer año de vida mostraban estas características a lo que llamo autismo de la infancia temprana. Otros investigadores afirmaron que ya había casos similares, pero recién se constituyó con kanner en una entidad reconocida. (Paluszny, 1987. Pág.16)

En 1944, Hans Asperger publica su definición de Autismo Infantil que denomina “Psicología Autista” en su tesis doctoral y establece las siguientes observaciones:

- No establecer contacto visual, absorbe los objetos con una mirada adyacente.
- Escasa expresión en su rostro y gestos, numerosos movimientos redundantes sin sentido.
- Empleo de palabras inauditas
- Los niños siguen libremente sus propios movimientos sin considerar su medio circundante
- Presentan intereses apartados.

Esta investigación quedo relegada por el termino de entre treinta y cuarenta años hasta que Lorna Wing lo retomo en su publicación en 1981 en la revista Psychological Medicine el trabajo titulado “Asperger’s Syndrome: a clínica account este artículo remitía a los trabajos pioneros del austriaco Hans Asperger.

El termino autismo que significa encerrado en uno mismo lo determino por primera vez el Psiquiatra suizo Euguen Bleuer en 1908 quien lo utiliza para determinar el conjunto de manifestaciones encontrados en pacientes esquizofrénicos. (Guerschberg, 2008 pag.10) para Bleuer este tipo de pacientes no reacciona ante las influencias externas a las que rechaza porque lo distraen de su mundo interior.

Especialista durante los últimos cuarenta años se han dedicado intensamente al estudio de este trastorno.

Eikeeseth 2009 citado también por Mebarak, Martinez y Serna (2009, pags. 121, 122) define al autismo como un trastorno del desarrollo caracterizado por un severo impedimento en la interacción social y la comunicación, con altos grados de comportamiento estereotipado y ritualístico, con base en la clasificación general en el Manual diagnóstico y estadístico de los trastornos mentales DSM IV de 1994 (en inglés, Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders, abreviado **DSM**), editado por la Asociación Estadounidense de Psiquiatría.

La más utilizada, clara y consensuada, en el contexto de las Américas, es quizá la DSM –IV. Este incluye criterios de 3 tipos: en primer lugar, se trata de la presencia de alteraciones cualitativas de la interacción social y de la comunicación y la presencia de patrones de comportamiento, intereses y actividades restringidos y estereotipados. En segundo lugar, la presencia de retraso o funcionamiento anormal en al menos un área, sea de la interacción social, el lenguaje utilizado en la comunicación social o el juego simbólico o imaginativo, antes de los 3 años de edad. Y en tercer lugar, cuando es la mejor explicación para sus dificultades, y no existe un trastorno de Rett o uno desintegrativo infantil (American Psychiatry Association, 1994).

El autismo es una incapacidad relativa al desarrollo mental que típicamente aparece durante los tres primeros años de vida, no conoce las fronteras raciales, étnicas y sociales. Tampoco tiene que ver con el ingreso económico, el modo de vida y los niveles educativos de la familia.

El autismo impacta al desarrollo normal del cerebro en áreas relacionadas con la interacción social y las habilidades comunicativas. Los niños y adultos con autismo típicamente tienen deficiencias en la comunicación verbal y no verbal, en las interacciones sociales y en las actividades de

ocio y juego. Este trastorno les dificulta comunicarse con otros y convertirse en miembros independientes de la comunidad. Pueden exhibir movimientos repetitivos del cuerpo (sacudimiento de la mano o balanceo del cuerpo), respuestas inusuales a la gente o apego a objetos y resistencia a cualquier cambio de rutinas. En algunos casos, muestran agresividad y/o un comportamiento con tendencias a hacerse daño a sí mismos.

“El autismo es un trastorno complejo, que impacta en el desarrollo normal del cerebro, en áreas relacionadas con la interacción social y con las habilidades comunicativas, y que, típicamente, aparece durante los tres primeros años de vida, por lo cual se lo denomina una discapacidad del desarrollo.” Sociedad de Autismo de América ASA. (Arce Guerschberg, 2008, pag.10)

Diseño de Interior y Autismo.

Teniendo en cuenta lo expresado por Alexia Rattazzi (Psiquiatra especialista en autismo) presidenta Panaacea que 1 de cada 59 niños presenta un caso con TEA, se considera de suma importancia la intervención del Diseño de Interiores como disciplina encargada de la adaptación de los espacios construidos a las necesidades perceptivas.

Si bien es cierto no existe un diseño genérico para niños con autismo, porque cada uno reacciona distinto al mismo estímulo, lo importante es tener en cuenta el abanico de posibilidades para intervenir como reguladores de las percepciones; desarrollando conceptos innovadores de diseño que sean prácticos, estéticos, seguros y acordes con el propósito y funcionalidad destinada para los espacios de niños con TEA, con el propósito de ayudar a mejorar su calidad de vida.

Los niños con autismo padecen una disfunción en el cerebro, denominada canalectesia que fragmenta la información que proviene de los distintos sistemas de procesamiento sensorial. Por lo cual el registro de información que llega a través de los sentidos como ser: sonidos, imágenes, texturas, olores, movimientos, temperaturas, etc. No son entendidos de la misma manera, esto explica porque a veces los niños prestan muy poca atención a algunas cosas o reaccionan en exceso a otras.

El rol fundamental del interiorista es identificar los principios del diseño interior que pudieran aliviar esas sensibilidades sensoriales. Así mismo las soluciones funcionales estarán basadas en el grado de severidad y tipo de sensibilidad de cada usuario.

Enfocando las investigaciones de la diseñadora de interiores Paron Wildes, investigadora de la Universidad de Minnesota en su publicación sobre autismo quien afirma:

“Nosotros los diseñadores diseñamos para la experiencia de nuestros sentidos: lo que vemos, lo que escuchamos, lo que saboreamos, lo que sentimos y lo que olemos. Obviamente nuestro diseño no cubrirá las necesidades de las personas con alteraciones sensoriales. Si su diseño del mundo y las experiencias con el entorno son completamente diferentes de las nuestras, sus necesidades con respecto al ambiente lo son también.” (Paron- Wildes, 2014, pag.4)

Algunas conductas consideradas como inadecuadas tienen su origen en cómo el niño/a percibe los diferentes estímulos. Si la causa tiene un origen sensorial, tenemos que prestar atención a la percepción y no a la conducta.

Se deberá detectar si el niño/a tiene Híper o Hipo sensibilidad en algún sistema perceptivo. Para conforme a eso organizar la experiencia perceptiva en función de mejorar la vivencia del espacio íntimo, creando

una habitación que coadyuve a aprender a autorregularse y potenciar sus capacidades.

Los niños autistas tienden a desarrollar el aprendizaje visual, por lo que es importante señalar claramente los espacios y diferenciarlos de los demás sin omitir considerar que el solo contacto con el medio genera una sensación táctil. El aporte del diseñador estará justamente en lograr manejar adecuadamente las formas, iluminación, textura, acústica, mobiliario, y accesorios para satisfacer y favorecer al usuario.

A continuación, se presentan criterios a ser aplicados en el espacio propuestos por la diseñadora Paron –Wildes (2014. Pag.434)

- Se debe crear un lugar específico para almacenar objetos
- Para los juguetes tener los lugares de almacenamiento etiquetados de modo que los juguetes acaben en el lugar correcto
- Tener objetos permanentes que sean similares para que incluso una pequeña modificación no altere al niño.
- Tener un poco de estructuras fijas como estanterías construidas empotradas para que no se puedan mover por el espacio
- Tratar de crear un sentido de identidad en determinadas áreas con flexibilidad para traer nueva estimulación.

El diseño de un dormitorio para niño TEA, debe ser el espacio donde se pueda estimular y mejorar el aprendizaje del niño en un clima agradable y seguro. Se deben crear espacios apacibles y armónicos.

Lo ideal son paredes despojadas de adornos para liberarlos de la sensación de agobio y malestar, solo se podrían añadir paisajes o imágenes de naturaleza.

Tener en cuenta cuales son los objetos más preciados para darles ubicación respetando el circuito de las mismas para no vulnerar sus costumbres.

La habitación debe estar estructurada tanto en forma física como visual para disminuir la ansiedad y conseguir más autonomía. La ausencia de información inútil aportara confort al niño.

El niño debe identificar perfectamente la función y circulación de cada espacio. Para ello lo adecuado es zonificar perfectamente cada actividad a desarrollar de allí sugerimos cuatro zonas principales a considerar:

Zona de descanso:

La ubicación más óptima para la cama seria lejos de la puerta o ventanas para evitar ruidos o estímulos sonoros y preferentemente apoyada en una pared. Lo ideal es una cama regulable que vaya aumentando en altura acompañando el crecimiento del niño, por lo tanto, debe ser regulable.

Zona de estudio:

El equipamiento de esta zona puede ser en su conjunto de un color diferente al del resto del espacio para utilizar el color como delimitante de un área específica. Conforme a estudios realizados incluso por docentes que están en mayores contactos en la realización de esta actividad. Existen diferentes propuestas de asientos para colaborar en el bienestar que entre otros traerá como consecuencia aumento de concentración de los usuarios. Entre ellos podemos mencionar: almohadones inflables con pinches, bandas elásticas ubicadas en forma horizontal entre patas de la silla para que el niño pueda patear en ella descargando tensiones;

Casco anti ruidos o auriculares; reloj de arena para ir midiendo tiempo necesario para desarrollar cada actividad.

Zona de juego:

El rincón de juego debe ser percibido como una zona particular en la habitación. Puede ser demarcado por una alfombra de textura diferente. Debe estar organizado siempre de la misma manera para que el niño pueda ubicar con facilidad cada juguete para evitar ansiedad en la búsqueda de los mismos.

Zona de vestido:

Para dar autonomía pueden existir pictogramas que indiquen el circuito a seguir en su vestimenta.

Es importante contar con un mueble de tipología asiento (puf, silla. Banqueta) un perchero acorde a su escala.

Un espejo que le sirva para practicar la imitación de expresiones.

El ambiente y la organización general de la habitación

Lo más adecuado es que la pintura de la habitación sea de un color claro y uniforme, paredes, techo y suelo.

La ubicación del mobiliario debe ser clara y con una delimitación precisa de sectores de circulación que eviten sobre carga de información. La habitación debe ser el lugar de refugio del niño y tener continuidad en la concepción espacial, con elementos simples y sutiles indicar la actividad a realizar en cada sector, ya que a lo niños con Tea les cuesta mucho diferenciar los espacios, de este modo la consigna es cuanto más claro se los vea más rápida será la comprensión de los mismos

Los niños con TEA son propensos a convulsiones y rabietas, por lo que pueden lesionarse a sí mismo y a otros, por ello es necesario tener en cuenta tanto los materiales que se utilizan como las formas de sus terminaciones (cantos redondeados)

Entre otros aspectos de seguridad es importante considerar la posibilidad de seguros en las aberturas para evitar sus huidas.

Analizar los acabados utilizados ya que ellos suelen lamer todo y pueden resultar intoxicados

En cuanto a la iluminación: La iluminación natural es necesaria ya que crea espacios más naturales y cálidos y ayuda a controlar espacios muy resplandecientes.

La luz en exceso es un estímulo perjudicial, por ello para lograr un buen descanso es necesario oscurecer totalmente la habitación utilizando doble cortinas existen en el mercado cortinas con ventosas que adhieren al marco de la carpintería y que a la vez pueden ser plegables y transportables.

Iluminación artificial: debe ser flexible para brindar confort en los distintos estados de sensibilidad utilizando para alcanzar este objetivo dimmer. Existen también lámparas portátiles que cambian de color con el ritmo de melodías que conjuntamente aportan bienestar y tranquilidad a los niños.

Con respecto al color.

La elección del color en un espacio habitado por un niño autista es una decisión que debe estar perfectamente estudiada, pues un color sobre estimulante tendrá un impacto directo en su comportamiento. El 85 % de los niños con TEA perciben los colores con mayor intensidad que los niños que no padecen TEA. Se recomienda la implementación de tonos neutros y pasteles que ayudan a una correcta asimilación y la preservación de la calma. También los colores naturales de los materiales son los más adecuados (madera al natural, telas crudas) incluso el azul o el celeste. Se recomienda evitar colores primarios ya que son tonalidades bastante intensas e inquietantes y pueden generar demasiada estimulación.

Aspectos antropométricos y ergonómicos

Eberhard investigador de neuroarquitectura dice que cuando el niño cuenta con un espacio propiciado a una escala adecuada a su tamaño,

proporciona un mayor sentido de tiempo y del espacio, reduciendo el stress, promoviendo la percepción de seguridad y un aumento de la competencia. Eberhard (2009, p.6) La altura del espacio es primordial para definir una percepción confortable desde la escala del niño. La manera en la q el niño percibe el espacio repercute directamente en su desarrollo.

Otro aspecto a considerar en el diseño es el aporte propioceptivo, El Sistema Propioceptivo es el sistema mediante el cual, el cerebro recibe la información sobre la posición y el movimiento de las partes del cuerpo entre sí y en relación a su base de soporte

Si el niño presenta hipersensibilidad en el sistema perceptivo propioceptivo.

Coloca el cuerpo en posiciones extrañas, y tiene dificultad en manejar objetos pequeños (botones).

Gira completamente el cuerpo para mirar algo.

Si presenta hipo sensibilidad en el sistema perceptivo propioceptivo.

Parece cansado, choca contra los objetos o las cosas, agarra los objetos débilmente, se tropieza con frecuencia, no es consciente de las sensaciones de su cuerpo (no siente hambre)

Para niños que tengan una difusión de hipersensibilidad de tipo vestibular tienen reacciones de miedo con columpios, toboganes.

Dificultad en caminar por superficies desiguales. No le gusta tener la cabeza hacia abajo. Le angustia que sus pies no toquen el suelo.

Para una difusión de hipo sensibilidad de tipo vestibular son recomendables para relajarse y calmarse los columpios, hamacas y toboganes EL niño descarga tensiones cuando gira y corre dando vueltas

continuamente, se balancea hacia adelante y hacia atrás de allí la propuesta de asientos mecedores.

Hipersensibilidad táctil.

No quiere que le toquen, no tolera la ropa nueva, no quiere llevar zapatos, reacciona exageradamente ante el calor, frío y dolor. No le gusta estar sucio. No le gusta alguna textura determinada de la comida. Evita a la gente.

Hipo sensibilidad Táctil.

Le gusta la ropa apretada y la presión. Busca la sensación de presión, abraza con fuerza, le gusta los juegos brutos y dar volteretas. Es propenso a autolesionarse. Escasa reacción al dolor y a la temperatura. En este caso se podrá ayudar al niño con bolsas, almohadones y cubrecamas con peso. La contención y la presión profunda les permite sentirse seguros en el espacio de la cama, disminuir la sensación de náusea o mareo que a veces aparece al acostarse o recostarse hacia atrás y a no tener temor a caerse de la cama.

El gran desafío de los interioristas es identificar los principios de diseño interior que coadyuven a equilibrar las percepciones sensoriales para hacer más amena la relación del niño con el entorno circundante. Para ello el profesional deberá trabajar de forma interdisciplinaria e indagar permanentemente sobre todos los avances tecnológicos e innovaciones que permitan adecuar cada vez más estos espacios.

La implementación de un buen diseño puede facilitar la vida no solo de un niño/a con autismo sino el de todo un círculo familiar que podrá modificar ese espacio tan personal y tan querido para hacerlo más confortable y seguro.

Considerando todo lo analizado al respecto de las características de niños con autismo propondría una habitación con equipamiento para niños autistas acotado a los hipos sensibilidad vestibular

Para realizar este proyecto se siguieron los siguientes pasos:

DETECCION DE NECESIDADES

Definición en términos generales. del problema por resolver.

¿Qué voy a hacer?

El equipamiento de una habitación infantil para niños tea entre 4 a 7 años

¿Por qué lo voy a hacer?

Porque no hay en el mercado algo específico para ellos

¿Para qué?

Para ayudar al niño y su familia a organizarse con seguridad, serenidad y confort

¿Para quién?

Los usuarios de este equipamiento: son niño, padres, hermanos.

Análisis de uso: ¿cómo es la interrelación entre el mueble y el usuario?

En este caso se tomó dentro del Trastorno del Espectro Autista el rango de niños que se caractericen por la disfunción en el procesamiento sensorial: hipo sensibilidad vestibular.

Para niños que tengan una disfunción de tipo vestibular

(perteneciente al sistema sensorial localizado en el oído interno que permite al cuerpo mantener el equilibrio y a encontrar placer en movimientos tales como el balanceo)

Hipo sensibilidad vestibular estos niños son: muy activos, siempre en movimiento: les gusta saltar, trepar, moverse, girar. Raramente se

marean, presentan dificultades en mantenerse sentado, le gusta lo que gira (ventiladores, por ejemplo). en algunas ocasiones pueden presentar ambos perfiles mezclados (híper e hipo)

Actividades vestibulares: rodar sobre superficies, saltar, hacer balanceos, usar mecedoras, columpios, toboganes, entre otros

Aspectos que fueron tenidos en cuenta al desarrollar el proyecto:

Análisis morfológico: ¿cuáles son las relaciones estéticos- formales existentes en el mueble?

Se pensó un mueble en módulos. Ejemplo una casita como cama, una casita como área de estudio. Se respeta el aspecto morfológico en todo el equipamiento, con una misma concepción formal.

Análisis histórico: ¿cuál ha sido el desarrollo histórico del mueble, así como el medio en el cual se ha dado?

En realidad, no encontré diseño específico de equipamiento en área de dormir que considerara la interrelación equipamiento - usuario. Solo encontré artículos que hacen referencia a los colores, características de los espacios, distribución, etc. La mayor información analizada fue la de terapias sensoriales e intenté fusionar para concebir un diseño las investigaciones sobre ambientación interior y salas multisensoriales para de este modo poder dar respuesta a una necesidad específica.

PARA ESTABLECER LOS REQUERIMIENTOS DE UN BUEN DISEÑO.

Se tuvo en cuenta:

Los **requerimientos de uso** es decir la interrelación directa entre el niño y el mueble, y entre sus padres y el mueble

Dentro de estos requerimientos se contempló:

Practicidad: es decir la funcionalidad en la relación producto – usuario.

La practicidad de uso está dada porque el niño en su columpio descarga energías y disminuye stress.

Para los padres tener la tranquilidad de observar al niño sin molestarlo.

Conveniencia: óptimo comportamiento del mueble en cuanto a su relación con el usuario. Las alturas de escritorio, columpio y cama son regulables conforme al crecimiento del niño. La disposición del columpio en área de estudio permite que el niño se sienta aislado en su espacio.

Seguridad: el producto no debe ocasionar riesgos en los usuarios. Los acabados no son tóxicos ya que muchas veces los niños palpan con sus labios los muebles. Los muebles no poseen bordes afilados ni aristas vivas.

Reparación: es fácil de ser reparado en caso de algún inconveniente.

Percepción: la adecuada captación del producto por los usuarios. La morfología del equipamiento logra que el niño conciba el espacio adaptado a su escala, sintiendo por añadidura seguridad. La manera en la que el niño percibe el espacio incide directamente en su desarrollo.

Transporte: fácil cambio de ubicación de los productos.

Antropometría: adecuada relación dimensional entre los muebles y los usuarios.

Ergonomía: la óptima adecuación entre los productos y los usuarios en cuanto a los límites de ruidos, temperaturas, iluminación, peso, vibración, etc. Que ayuden a mejorar su nivel de vida.

La relación del niño con el equipamiento creará cambios en su comportamiento, aumentará su tranquilidad, podrá el mismo regular o

disminuir su stress por ejemplo al hamacarse. Podrá desarrollar nuevas habilidades, aumentar sus periodos de concentración, aislarse tranquilo en sus crisis

Se pretende con este diseño lograr la independencia del niño para ayudarlo a crecer y desarrollar sus capacidades.

Requerimientos de función: se refieren a los principios físicos –químicos-técnicos de funcionamiento de un producto.

Mecanismos: principios que darán funcionalidad al producto.

Confiabilidad: la confianza del niño en el funcionamiento del producto. (El columpio es seguro, el escritorio es abatible ósea que no tiene riesgo al estar en hamaca de golpear sus piernas.

Versatilidad: la posibilidad que el producto pueda desempeñar diferentes funciones: el escritorio se transforma en pizarrón.

Resistencia: los esfuerzos a soportar la estructura del mueble, sean de tensión, comprensión o choque. (Ej. movimiento en columpio)

Requerimientos estructurales: se refiere a los componentes, partes y elementos constitutivos de un equipamiento.

Números de componentes: la cantidad de elementos y partes de que constara cada producto.

Unión: el sistema que emplearan los distintos componentes de un producto para construirse en unidades coherentes.

En este caso el cliente podrá decidir si prefiere todo el mueble con tornillos o con ensamblajes para ser encolados.

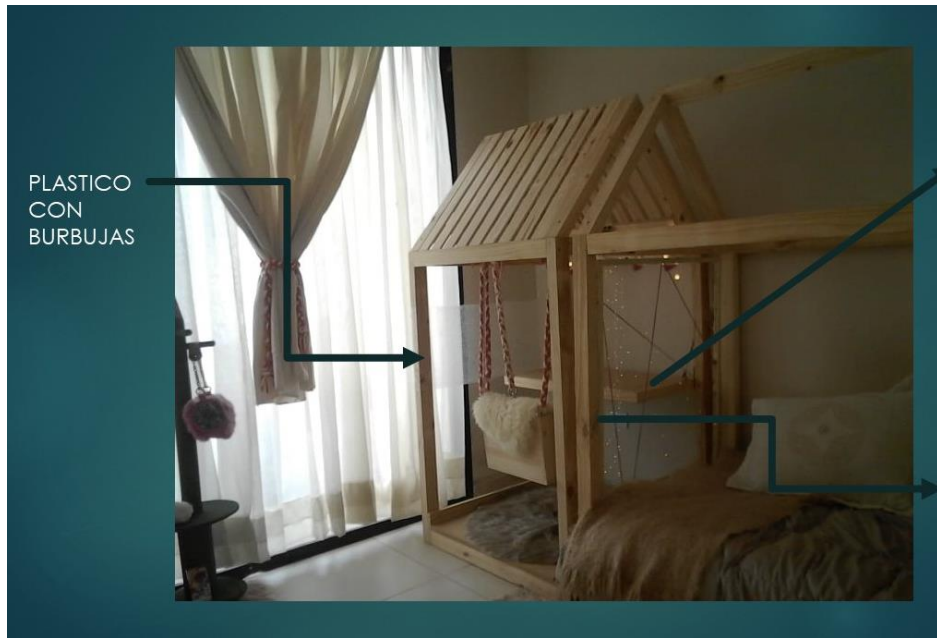
Para realizar escritorio- pizarrón se usó como herraje un pistón a gas de 80

Para realizar el prototipo se contó con la colaboración de dos niños de 4 y 7 años respectivamente para apreciar y valorar la relación del mueble con usuarios. Fue grato apreciar el entusiasmo de los niños al interactuar con el equipamiento lo que hizo re-plantear la posibilidad de añadir pequeños detalles: como sector para guardar lápices, borrador, etc.

El agregar dentro del lateral del área de estudio el soporte metálico donde se adhieren con imán letras y números despierta interés por un aprendizaje en forma lúdica.

También se prevé agregar módulos de diferentes texturas donde los niños puedan investigar y jugar, es decir crear paneles multisensoriales personalizados acorde al perfil sensorial de cada usuario.

Conclusión: El proceso de diseño de equipamiento se logró gracias al acercamiento de experiencias y vivencias de los usuarios ante distintos estímulos; y a partir de estas reflexiones se propone un mueble que contribuya a favorecer el desenvolvimiento personal y que brinde confort, equilibrio, contención al niño como usuario principal y al grupo familiar como parte también del uso del equipamiento. Ambos son usuarios del mismo equipamiento, y aunque la relación de uso son distintas ambos confluyen en el mismo resultado. Obtienen tranquilidad, seguridad y disminución de stress.



El Niño sentado mirando a la pared alcanza su introspección cumpliendo esta casita una función envolvente y de protección a la que se suma la posibilidad de movimiento repetitivo del columpio. La suma de todos estos elementos contribuyen a disminuir sus tensiones en momentos de crisis.

Bibliografía:

- Paluszny, M. Autismo: Guía Práctica para padres y Profesionales. Mexico. Editorial Trillas. 1987.
- Bleuler, E. Psiquiatra, Rio de Janeiro. Editorial Guanabara, 1985.
- American Psychiatric Association. DSM – IV Manual diagnóstico y estadístico de los Trastornos Mentales. 1 de Masson 1995.
- Tustin, F. Austino y psicosis infnatile. Barcelona. Edición Paidós. 1972.
- Coleman, M y Gilberg, Ch. El Autismo. Bases biológicas. Editorial Martinez Roco. S.A. Barcelona, España 1989.
- Riviere, A. “Interacción y símbolo en autistas” Infante y Aprendizaje 1983.

- Paron-wildes. Diseño de Interiores para el autismo desde la infancia hasta la adolescencia. Wiley 2013. M 10 18
- Larisa Sutter : Espacios en movimiento. Guía de diseño para espacios de aprendizaje infantil. Universidad de Costa Rica. Facultad de Ingeniería. Escuela de Arquitectura 2013.
- Montessori, María. La Pedagogía Científica. Editorial Araluce, Barcelona.
- Arce Guerschberg, M. (2008). Soluciones para el autismo: Qué hacer con los TGD. Quilmes: Landeira Ediciones.
- Robins, D.; Fein, D. & Barton, M. (2004) CHAT (Cuestionario para detección de riesgo de autismo a los 18 meses), Revista de Psiquiatría y Psicología del Niño y del Adolescente, 4, 127-144 142.
- Sampieri, R.; Collado, C. y Lucio, P. “Metodología de la investigación” Segunda Edición. Mc Graw – Hill Interamericana Editores. Mexico. 1998.



BINOMIO ORIGEN Y FUTURO

DÍAZ, FLAVIO

ALVES CARNEIRO, MARINA

COLAB. STERRANTINO, JULIA

efeeme arquitectos (efeeme.arquitectos@gmail.com)

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

FUTURO-IDENTIDAD-ORIGEN

RESUMEN:

Bajo la premisa IDENTIDAD, ORIGEN Y FUTURO, que es transversal en todos nuestros proyectos, nos caracterizamos por diseñar espacios con

un espíritu lúdico y simbólico, que nos permiten fusionar elementos históricos y contemporáneos de la arquitectura, el arte, la fotografía, la moda, etc. En la fusión entre instalación utilitaria (tienda) e instalación de arte, se trabaja a partir del espacio negativo, recreando una estructura espacial independiente del contenedor existente: “una caja dentro de otra caja”. Al ingresar al local, se percibe un lugar organizado por estructuras polivalentes, modulares y ligeras que generan un espacio virtual, abierto y neutral, altamente flexible pero visualmente limpio. Además, se proyecta una rehabilitación integral del local (interior y exterior), buscando generar una nueva imagen de marca que fusione el binomio “origen y futuro”, pero con la premisa de mantener la identidad de la actividad que allí se desarrolla y su rol dentro de la sociedad. Así, cuando el visitante ingresa al local lo visualiza como elemento icónico con algún elemento reconocido, un espacio representativo, fuerte e impactante que atrae su atención, focalizando y exaltando el producto principal a la venta. Además, guía (y obliga) el movimiento de los clientes en el interior del local a través del desarrollo de una geometría continua que proporciona un recorrido expositivo a modo de galería. El concepto de visualización del recorrido a través del tiempo, donde los materiales y la luz se funden a partir del movimiento y la perspectiva, actúa en perfecta simbiosis con el resto de la intervención. Para la imagen general de “Identidad” se busca entonces plasmar por un lado una estética futurista, con estrategias de diseño que reflejen movimiento y dinamismo mediante algunos recursos, como la multiplicación de líneas que trazan una perspectiva de refuerzo de alguna de las direcciones del espacio; la abstracción y desmaterialización de los límites, ofreciendo innovadores juegos de luz, reflejos, transparencias y elementos superpuestos; y la intensificación de la acción a través de la repetición y la multiplicación de las posiciones de un mismo elemento. Por el otro lado, se concibe el proyecto desde la mirada originaria, tomando elementos alegóricos que remonten a los inicios de las actividades y re-adaptándolos, exponiéndolos despojados



de toda tipología preexistente y basándonos en nuevas formas de uso o nuevas formas de exposición que reflejen y resuman el oficio y el producto, en una combinación de practicidad, utilidad, síntesis y expresión. Se desprende de lo dicho el concepto de un lugar amigable, fresco, de identidad clara y que transmita a los clientes la calidad del producto bajo la síntesis de la mirada del binomio origen y futuro: “no olvidar lo que fuimos, pero expresar lo que queremos ser”.

Nuestro estudio se caracteriza por abordar los PROYECTOS DE FORMA INTEGRAL, prestando especial atención al diseño de ESPACIOS tanto exteriores como interiores. Cada proyecto arquitectónico es EXCLUSIVO y está inspirado en una idea, un concepto que evoluciona hasta materializar un espacio personalizado y único. El proceso de diseño es completamente abierto y aleatorio, nutriéndose de cualquier estímulo o referencia que garantice que el resultado final sea singular y perfectamente adaptado a las necesidades de los clientes.

Nos interesa con esta ponencia que puedan comprender, el proceso de construcción del conocimiento, las diferentes maneras de plantear y accionar ante un problema, y la forma en que experimentamos diversas estrategias de diseño utilizando nuestros proyectos como laboratorio de experimentación.

Creamos un mapa de acción a partir del binomio ORIGEN-FUTURO una simplificación subjetiva compuesta por una dupla antagónica de palabras, que permitió sintetizar tanto aquellas descripciones como ensayos proyectuales que habían cargado de información a los proyectos, y sobre las cuales tomamos decisiones de lineamientos estratégicos generales todos vinculados física, experimental y programáticamente provocando espacios que conviven sinérgicamente mediante una técnica híbrida y una estética mestiza.

CRISTOBAL de la CRUZ

CRISTOBAL de la CRUZ un restobar con pastelería boutique fue nuestro primer proyecto de arquitectura comercial donde pudimos ensayar los conceptos antes señalados. El encargo se basó en el reciclaje de una antigua casona de principios del siglo XX, ubicada en una concurrida esquina céntrica de Villa María, ciudad del interior de Córdoba.

Esta construcción que data del año 1908 mantiene la impronta de época, donde el objetivo fue lograr un lenguaje totalizador tanto en el exterior como el interior, combinando elementos y materiales contemporáneos acordes con la nueva estética, pero en armonía con la construcción original.

El proyecto se estructura en dos grandes sectores: el salón principal y la zona de servicios, ambos adaptados a las divisiones existentes de la construcción.

La distribución espacial del salón principal, se define por la adición de un entrepiso que balconea sobre la imponente doble altura del techo original y a su vez hace de marquesina al espacio de la barra en la planta baja. El entrepiso, un espacio angosto y más íntimo, pero a su vez conectado visual y espacialmente, busca emular la estética de los antiguos balcones coloniales y genera el peso visual necesario para equilibrar la proporción espacial. Dos murales de grandes dimensiones le otorgan color, textura y dinamismo a toda la composición.

Para dotar de escala al salón principal se propuso una serie de lámparas suspendidas con altura variable distribuidas en casi la totalidad de su superficie, elementos que moldean el espacio y otorgan al usuario, simultáneamente, una sensación de amplitud y resguardado en planta baja y un efecto etéreo desde el entrepiso. La iluminación indirecta otorgada por estas luminarias enaltecen la estética de tirantearía de madera y bovedillas del techo original encontrado en óptimas condiciones de conservación.



Las terminaciones, los detalles y el mobiliario en general son el perfecto contraste entre lo vintage y lo moderno, combinando paredes de ladrillo crudo, revestimiento de madera decapada, cielorraso de chapa oxidada, piezas de hierro, madera y tapizados de diversos estampados con acentos de iluminación, color y vegetación. La naturaleza juega un papel complementario en la decoración otorgándole calidez y la sensación de frescura que este espacio busca.

El restobar ocupa la totalidad del lote y se concibe como un contenedor permeable que dialoga con la dinámica del barrio. Ambas fachadas refuerzan su marcada estética horizontal con la adición de franjas de pallets revestidos con

maderas recicladas y dos pérgolas metálicas que hacen de filtro para la iluminación natural. La esquina, coronada por un jardín vertical con el logotipo del restobar y un gran ventanal, hace de carta de presentación para la búsqueda espacial interior que consistió en generar un ambiente abierto, iluminado, cálido y familiar, que fuera permeable desde el exterior evidenciando al usuario lo que sucede en el interior, creando situaciones interesantes para ver y ser vistos.





SANTAS

La conceptualización proyectual se origina a partir de la idea que dio origen al nombre de la tienda. El espíritu lúdico y simbólico de SANTAS (y no tan...) DE LA MODA, nos permitió fusionar elementos históricos y contemporáneos de la arquitectura, arte, fotografía y moda.

En esta “catedral de la moda” (una fusión entre tienda de ropa e instalación de arte) se trabaja a partir del espacio negativo. Recreamos un espacio independiente del contenedor existente: “una caja dentro de otra caja”. Los visitantes entran a la tienda y perciben un lugar organizado por una estructura metálica polivalente, modular y ligera que genera un espacio virtual, abierto y neutral, altamente flexible pero visualmente limpio.

En el centro del espacio, un volumen revestido íntegramente en espejo sirve como mueble mostrador y actúa como elemento singular, a la vez que ordena el recorrido de la tienda. El espejo refleja la estructura

aparentemente interminable y ayuda a crear un aspecto visualmente más amplio para la tienda.

Dentro de la instalación la ropa se exhibe a través de perchas individuales suspendidas que pueden colocarse, según necesidad, en cualquier lugar de la red metálica. La ropa hace fluir el espacio, es un elemento que da consistencia a la intervención. Estantes suspendidos y cubos de espejo fueron pensados para complementar la exposición de pequeños artículos (accesorios y zapatos).

Las cortinas (personalizadas e intervenidas artesanalmente) definen y zonifican los vestidores, actuando como telón de fondo de todo el proyecto. Con el uso de texturas y valores (blanco y negro) y el diseño de iluminación, se logró crear un ambiente cálido y aparentemente-simple, muy fácil de intervenir para el cambio de cada temporada. Una serie de luces puntuales tamizadas por la estructura filar definen diversos ritmos espaciales. La araña (ubicada en la nave principal) enmarcada por una cúpula virtual y tubos LED flotantes son elementos compositivos complementarios dentro de la concepción espacial.

El concepto aspira a crear un espacio que capture la atención del cliente desde el exterior. La superposición de diferentes elementos verticales y horizontales en capas, origina inconscientemente, que los visitantes detecten la variación del espacio creando la sensación de profundidad y un sentido de exploración, planteando una experiencia de transitoriedad, imprevisibilidad y contemplación, conceptos que son transversales tanto a la moda como a la arquitectura.





PONTE VECCHIO

PONTE VECCHIO es una casa de comidas con más de 14 años de experiencia en el rubro. Buscando una nueva imagen de marca para la

apertura de esta sucursal, se proyectó un espacio representativo, fuerte e impactante, que pudiera atraer la atención de la gente que pasea por la avenida principal del Barrio Las Rosas, calle clave en el desarrollo del nuevo polo residencial ubicado en la ciudad de Villa Nueva, Córdoba.

Debido a las escasas dimensiones del salón (34m²) y las características de las dependencias del mismo (una pequeña kitchenette no apta para cocinar), esta sucursal busca sacar el máximo partido al espacio disponible apuntando a un local tipo self-service de comidas, vinos y productos exclusivos.

Planteamos como premisa de diseño generar una abstracción de un antiguo almacén. Se desprende de allí el concepto de un lugar amigable, fresco, de identidad clara y que trasmite a los clientes la calidad del producto. Debido a la naturaleza de la construcción del local se selecciona como material protagonista la madera, buscando transmitir calidez y cercanía, se lo utiliza exprimiendo al máximo sus posibilidades, cambiando tipos, tramas y colores en diferentes planos y funciones, en un juego perceptivo que da profundidad y aumenta la sensación de tamaño del pequeño salón. La estética industrial acompaña toda la intervención: madera, hierro, concreto, ladrillo visto y azulejos subway conviven y se complementan en total armonía.

El salón de ventas se organiza en torno a una mesa central que esconde un pozo de frío y deja espacio de apoyo para comidas fraccionadas. Esta disposición permite y guía el movimiento fluido de los clientes en el interior del local. Dos jaulas metálicas laterales ordenan y sectorizan la exposición y stock de productos. De este modo, un mismo elemento define el espacio y es soporte de mercadería.

Finalmente, la iluminación se resuelve con un sistema de luces LED puntuales y lineales que resaltan la intervención y contribuyen a la visualización del producto. Sobre la mesa central tres lámparas

elaboradas artesanalmente en hierro enfatizan la importancia de este elemento en la generación y ordenamiento del local.





PLAZZA

Situada en una transitada esquina de la ciudad de Villa María [Cba] desde el año 1963, PLAZZA era una joyería y relojería conservada en el mismo estado desde sus inicios. El proyecto plantea una rehabilitación integral del local [interior y exterior] mediante la premisa de un espacio que identifique la visión de tres generaciones de joyeros, buscando una nueva imagen de marca que fusione el binomio origen y futuro.

En sus escasos 39m² de salón, la estrategia proyectual se resuelve mediante un juego híbrido -espacio/función- de posición, perspectiva y recorrido. Cuando el cliente ingresa al local, visualiza como elemento icónico un mostrador central que articula el sector joyería. Esta

disposición centralizada, focaliza y exalta el producto principal de venta, guía [y obliga] el movimiento de los clientes en el interior del local y refuerza los protocolos de seguridad, requisito primordial del rubro.

Los muros perimetrales están completamente utilizados para la exposición de relojería. Se resolvieron mediante una serie de planos superpuestos y encastrados, dispuestos con un eje de rotación a 45° sobre el que se desarrolla una geometría continua que proporciona un recorrido expositivo a modo de galería.

Para reforzar este concepto, con el objetivo/encargo de incorporar al diseño una colección de relojes de bolsillo propiedad del cliente, se utilizaron las envolventes diagonales izquierdas para colocar una serie de dispositivos esculturales diseñados por la artista plástica y joyera Rocio Moreno. El concepto de visualización del recorrido del tiempo donde los materiales y la luz se funden a partir del movimiento y la perspectiva, complementa y actúa en perfecta simbiosis con el resto de la intervención.

Para la imagen general se buscó plasmar una estética futurista buscando reflejar:

- movimiento y dinamismo mediante la multiplicación de líneas horizontales/verticales [estructura filar del mostrador] y la raja de luz cenital que buscan trazar una perspectiva central infinita que refuerce la sensación de profundidad del espacio
- la abstracción y desmaterialización de los límites utilizando como recurso un cielorraso de acero inoxidable que refleja de manera surrealista toda la intervención ofreciendo innovadores juegos de luz y elementos superpuestos
- intensificación de la acción a través de la repetición y la multiplicación de las posiciones de un mismo elemento utilizando los expositores laterales de relojería a 45°

Finalmente, la fachada se fracciona en dos grandes zócalos monocromáticos. En el inferior se utiliza Piedrafina, un revestimiento de piedra natural flexible donde cada lámina de piedra es diferente y única, otorgando textura, detalle y elegancia. Esta franja penetra, contrasta e interactúa con el blanco inmaculado del interior, configurando el ritmo de apoyo de las vidrieras. El zócalo superior tendrá la función de otorgarle escala y enmarcar el isologotipo ubicado estratégicamente en la esquina.

PLAZZA, refleja y resume oficio, producto y arquitectura en una combinación de practicidad, utilidad, síntesis y expresión.





PICCA

Picca es una tradicional fábrica de pastas ubicada en una transitada calle céntrica de la ciudad de Villa María, Córdoba, desde su fundación en 1954. Esta empresa familiar, hoy en manos de su tercera generación, buscó generar una nueva imagen de marca con el propósito de ampliar el público objetivo y asociarla a un sector más amplio dentro del rubro de la gastronomía.

Bajo la premisa de crear un espacio que conceptualice cercanía y calidad, nos inspiramos en un elemento cotidiano y familiar, el palo de escoba, para crear una estética propia y con fuerte identidad.

Para el cielorraso se utilizaron 1954 palos de escoba (en conmemoración al año de fundación de la empresa familiar) distribuidos de forma regular en una cuadrícula metálica de 10x10cm dibujando con

sus longitudes dos bóvedas de aristas virtuales. Sobre las paredes se utilizan los palos de escoba exprimiendo al máximo sus posibilidades, cambiando tramas y colores en diferentes planos y funciones: soporte de estanterías, expositores o simplemente revestimiento.

Para exaltar el protagonismo de la madera se ha pintado el techo y las paredes en negro, creando un lienzo neutral para la intervención a la vez que otorga una sensación de profundidad espacial.

Para la distribución funcional se construyó una pieza única de mobiliario central dispuesta longitudinalmente que fusiona mostrador, caja y exposición de productos frescos, construida con puntales de madera de pino.

Para la intervención en el exterior, el principal objetivo fue captar la atención del potencial cliente que tenía que sentir la presencia del establecimiento en un sector de alto tránsito peatonal y vehicular. Para ello, evidenciamos la estética filar del interior en la línea de fachada, creando con el mismo patrón gráfico un juego visual entre la textura interior y exterior. La fachada adosada fue realizada con caño estructural de 3x3cm desempeñando una doble función: revestimiento y cartelería. Los caños están rotados secuencialmente a 1º para generar un efecto de movimiento otorgado por el contraste de luces y sombras.

PICCA combina un ambiente tradicional con una estética minimalista contemporánea dando como resultado una cálida atmósfera monocromática que persigue el objetivo de crear una experiencia de compra única y memorable que trasmita a los clientes la calidad del producto.



PHs: Gonzalo Viramonte



EQUIPAMIENTO Y ESPACIO INTERIOR. UNA MIRADA PSICOLOGICA

VILLAGRA, CAROLINA

Facultad de Artes UNT

Mail: carolinnatop@hotmail.com.ar

EJES TEMÁTICOS:

Equipamiento y espacio interior

PALABRAS CLAVE:

DESEO – ESPACIO INTERIOR - SUJETO

RESUMEN:

Con el presente resumen, se pretende hacer referencia, sobre la interrelación entre el espacio interior, equipamiento y la psicología. El sujeto convive con el espacio interior desde el nacimiento, la casa con sus adornos y colores, con sus diseños que envuelven al infans en ese hábitat.

Todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa, según Bachelard. La casa es uno de los mayores poderes de integración de los pensamientos, los recuerdos y el ensueño. Esto es, el espacio interior con sus equipamientos, posibilitará al sujeto preservar su subjetividad. Se hace necesario mencionar al sujeto que, en definitiva, es el que pasará la mayor parte en ese espacio.

Sujeto es por estar sujetado a la trama simbólica, al lenguaje, a una determinada cultura que lo determina incluso antes de que el sin voz venga al mundo. Esperándolo al nacer para envolverlo de palabras, de significantes, que a través del lenguaje le hablarán un determinado alfabeto. Donde el sujeto ira construyendo su propio texto, demarcará su historia, sus ideas, su subjetividad, su particular modo de enfrentarse al deseo, con su individual manera de percibir el espacio. Un determinado espacio interior hablará del sujeto informando de su status, de su nivel sociocultural, así como también, su forma de ser y estar en el mundo.

Lo demarcado hasta aquí, nos demuestra la necesidad de abordar la demanda más allá de la misma, lo que nos lleva a ampliar la mirada en cuanto al pedido de un determinado diseño, ya que el sujeto en su deseo original, dejará entrever otro, que emergerá a través de su lenguaje, insinuando su deseo. las formas y colores que integrarán el espacio, determinarán la calma, frustración, alegría del sujeto, en gran parte, ya que el mismo es determinado por otro que lo preexiste.

Equipamiento y espacio interior. Una mirada psicológica

Teorizar sobre el espacio interior, el equipamiento y su relación con la psicología, es hacer referencia a la importancia insoslayable de la interrelación entre las emociones, el ambiente y su impacto en la conducta de los individuos.

El sujeto convive con el espacio interior desde la infancia, incluso antes de su venida al mundo, el sin voz, está determinado por significantes que, transmitidos a través de los padres o quienes hagan las veces de su función, marcarán y determinarán, según paradigmas imperantes en cada cultura, específicamente biológico-sexuales, modos de ser y de estar en el mundo, modos de habitar y percibir un determinado espacio interior. Desde el imaginario social se van conformando maneras de comportarse, de vestir, de ser, según se pertenezca a uno u otro sexo, modelos netamente naturalizados que, en realidad pertenecen al ámbito sociocultural. Tenemos así, el color azul para el varón, a la hora del diseño de su cuarto, con autos y juegos, con objetos que son llamado para varones, el rosa para el cuarto de la niña, con muñecas y objetos que se adjudican a lo femenino, más allá de excepciones, claro está.

Se hace necesario referirse al sujeto que, en definitiva, es el que habitará los diferentes espacios a lo largo de su vida, llámese trabajo, hogar, espacios de esparcimiento. Decir sujeto, es decir sujetado a un Otro, otro de la historia personal, de la cultura, otro del deseo, de la trama del lenguaje por la cual está determinado. Las madres, los padres, basados y determinados también por modelos socialmente establecidos

a seguir, transmitirán símbolos, colores, objetos, equipamientos, con sus determinadas formas y tamaños en una sociedad dada, con los que el yo se identificará y diferenciará, logrando de esta manera efectos de integración a lo que antes no se presentaba como tal.

El espacio interior con sus diversos equipamientos, es el primer universo de contacto que sostiene al niño en su llegada al mundo, donde podrá, a través de pretextos, armar su propio texto, una historia particular a ser transitada.

Todo espacio realmente habitado lleva como esencia la noción de casa, según Bachelard. (Bachelard 1958.p.35). la misma se convierte así, en un espacio de recuerdos y anhelos, de contención y protección, en el primer lugar en el mundo, donde el sujeto encontrará diversas maneras de protección, se abrigará del frío, de las tormentas de la existencia y de la naturaleza, aplacará los diversos malestares del ser humano que, por el solo hecho de serlo, la existencia conlleva. Aquí cabe aclarar una cuestión, al hacer referencia a la casa, no se refiere solamente a la misma como objeto en sí, más bien, como un espacio simbólico, de contención, donde se alberga el ensueño de los y las sujetos, brindando al ser humano, la ilusión de estabilidad.

Los recuerdos, los pensamientos, las vivencias, se concentran y actualizan en la casa, reviviendo imágenes, sentimientos, anhelos, de los diferentes hábitats, permitiendo a los y las sujetos, justamente, preservar su subjetividad. Esto es; la capacidad de representarse y de ser el mundo, en un determinado espacio interior con sus equipamientos. El sujeto al solicitar un determinado diseño, estará

requiriendo algo más allá de lo que demanda. Así, ante el pedido original, literal, de un diseño, emergerá otro, que se dejará entrever; un mensaje connotado que vendrá determinado por la historia personal, la cultura, el deseo. Entonces tenemos que, ante un yo que solicita una determinada intervención en un espacio interior, se dejará arribar a un sujeto que desea. Situación que nos invita a ampliar la mirada en cuanto a la solicitud de un determinado diseño.

A esta altura se hace insoslayable mencionar la importancia del trabajo interdisciplinario a la hora de abordar la demanda de un individuo o grupo de individuos. Desde la psicología se escuchará más allá de lo literal, más allá de lo manifiesto, eso otro que dice el sujeto, podemos también, extrapolar esta función a los diseñadores y arquitectos, no con intención de que devengan psicólogos, más bien, para atender a la demanda que está más allá de lo manifiesto. De esta manera, los diseñadores, arquitectos y psicólogos, cada uno desde su respectivo campo de aplicación, mediante la escucha atenta, entre otras condiciones, se aproximarán a comprender lo que solicita el entrevistado, se aproximarán a la aprehensión del deseo del mismo.

Gracias al lenguaje, con sus diversas manifestaciones, es que el sujeto tendrá la posibilidad de nombrar las cosas, como así también, nombrarse y ser nombrado, ser un sujeto que soportará la falta, la no perfección, el límite a la omnipotencia, que no niega la falla constitutiva del ser, pero que lleva a cabo acciones para velarla, a través del espacio interior con sus equipamientos, el individuo podrá sostenerse, identificándose como perteneciente a una particular cultura, en un momento sociohistórico determinado.

Con lo expuesto hasta aquí nos queda claro que, ante la demanda de un idéntico diseño solicitado por individuos diferentes, el mismo, no tendrá igual significado para ellos. Lo que nos lleva a considerar la importancia del caso por caso a la hora de analizar y recibir el pedido que nos llega de los sujetos, ya que lo que se desea estará atravesado por diversas variables tales como, la historia, la sociedad y los deseos singulares, propio de cada cultura y momento histórico determinado en la que se encuentra el sujeto, entre otros. Son diferentes modalidades de interpretación ante un mismo estímulo percibido, revelándonos la individualidad en eso que parecía idéntico a todos, un pasaje de lo común a lo singular del ser humano, que se manifestará no solo en lo que dice y hace, también en el lugar que el mismo habita, con el cual se identifica y diferencia a la vez, mediado por el sistema simbólico que nos hablará de su status social, de su conducta, de su subjetividad, con la particular manera de habitar el espacio, que dan cuenta de su manera de percibir y vivir un espacio interior; con alegría, frustración, calma, etc.

Con este ligero recorrido, podemos inferir la importancia de la imprescindible relación entre la psicología, con el equipamiento y el espacio interior. Desde la psicología, iremos más allá de la demanda, una demanda que se cuele y deja entrever algo del deseo de los y las sujetos.

Para finalizar, un interrogante: ¿Será el espacio interior, una manera de habitar el vacío y con ello arribar a la posibilidad del sujeto de tramitar la falta, de enfrentarse a las fallas que la existencia propia conlleva, haciéndola más llevadera y transitable?

Una pregunta amplia que seguramente connotará variedad de interpretaciones posibles, según cuantos espectadores haya. Podemos, sin embargo, arriesgar una posible respuesta ante ella, no la única, claro está.

Una interrogación que lleva inevitablemente a una afirmación, es decir que, ante un determinado espacio interior, físico, con su variedad de equipamientos, con las formas y colores que se presentan, es a la vez un espacio psíquico que permitirá, en muchas ocasiones, al sujeto no caer hacia el abismo de la dispersión.

Bibliografía:

Bachelard Gastón. la poética del espacio FCE México

Lacan J 1953. Lo simbólico, lo imaginario y lo real



EXPERIENCIA DISEÑO PARAMÉTRICO EN EL INTERIORISMO

MG. LANDENBERG, RAQUEL

CRAGNOLINI, ALEJANDRO DANIEL

Universidad Nacional de Córdoba / Fundación Fab Lab Córdoba

raquellandenberg@gmail.com

acragnolini@fablabcordoba.org

EJES TEMÁTICOS:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO PARAMÉTRICO – DISEÑO INTERIOR – DISEÑO
DIGITAL – PROCESOS INNOVADORES

RESUMEN:

Así como el siglo XX comenzó con el auge de la industrialización, del mismo modo, el inicio del siglo XXI propone nuevos desafíos, tales como

la era digital, la responsabilidad social, ecológica, medioambiental. Ante este nuevo escenario, los procesos de diseño tienen la urgente necesidad de revisar sus bases conceptuales y procedimentales, incorporando el aporte de otras disciplinas.

El diseño paramétrico es un recurso innovador, aplicable a diferentes escalas: al diseño industrial, a la arquitectura y al urbanismo. (Fig. 1) La sociedad en la que vivimos se ha convertido en una sociedad digital y en los últimos años el diseño arquitectónico ha evolucionado enormemente gracias a la aparición de nuevas herramientas de creación computacional, una de ellas, el diseño paramétrico. La parametrización es un mecanismo que posibilita la aplicación de un mismo algoritmo a diferentes tipos de datos (Salgado 2012), favoreciendo la experimentación formal ya que genera no sólo la forma de un objeto concreto si no la de todos los objetos posibles que compartan una serie de patrones, pudiendo así seleccionar entre múltiples propuestas la solución más eficiente y adecuada. La forma surge de la definición de las reglas que harán que el “objeto” se adapte a las condicionantes. (Fig.2)

La programación es la que abre las puertas a lo paramétrico, lo cambiante, concentrándose en el proceso metamórfico del objeto en vez de preocuparse exclusivamente en su producción.

La arquitectura paramétrica se puede definir de manera sencilla como una nueva forma de entender el proyecto y el diseño de arquitectura, que se beneficia con las nuevas tecnologías informáticas de diseño automático. En cuanto a software específico, aparecen programas como rhinoceros y grasshopper.(Fig. 3)



Como adscripta formada de la Cátedra de Equipamiento A y profesora en Diseño Industrial, vemos a diario que los alumnos están influenciados por los diseños de vanguardia, morfologías complejas cuyos referentes podrían ser diseñadores como Zaha Hadid, Patrik Schumacher, o el estudio holandés MVRDV, quienes han introducido una transformación en el modo de diseñar, deviniendo en un proceso dinámico, con capacidad de adaptación; un proceso complejo que incorpora posibilidades de crecimiento y variaciones múltiples de la forma. Junto a Alejandro Cragolini quien es desarrollador de software senior, además de co fundador y presidente de la Fundación FabLab Córdoba venimos investigando sobre las posibilidades de este novedoso proceso de diseño y su alto potencial para el diseño interior. Durante el mes de junio dictamos un curso de Extensión en la FAUDI – UNC viendo por parte de los alumnos de arquitectura y diseño industrial una destacada participación e interés en la temática y su aplicación inmediata a diferentes escalas. Se han llegado proyectos superadores alcanzando nuevas morfologías con diseño y fabricación digital, logrando una nueva mirada del espacio interior. Nos interesa en esta oportunidad dar a conocer esta experiencia para difundir este novedoso proceso de diseño que tiene un fuerte potencial para el interiorismo.

CONTENIDO:

La parametrización es un mecanismo que posibilita la aplicación de un mismo algoritmo a diferentes tipos de datos, favoreciendo la experimentación formal ya que genera no sólo la forma de un objeto concreto si no la de todos los objetos posibles que compartan una serie de patrones, pudiendo así seleccionar entre múltiples propuestas la solución más eficiente y adecuada para resolver el problema o a partir de una misma estructura geométrica poder realizar diferentes formalizaciones para objetos con usos diversos. (Figura 4) A este proceso Mark Burry (2003) lo define como “diseñar el diseño”. Un

sistema paramétrico, permite además la posible introducción de otras variables estructurales, medioambientales o de fabricación, añadiendo un extra de complejidad al modelo. En el enfoque paramétrico el diseñador comienza por establecer las relaciones entre las partes, construye su diseño a partir de estas relaciones y modifica estas relaciones a partir de la evaluación y selección de los resultados obtenidos.

De esta manera se potencia la posibilidad de examinar variantes sin la necesidad de rehacer cada vez el trabajo de representación. Esto exige un cambio en los hábitos de trabajo del diseñador que debe incluir la definición de las relaciones, de la lógica que hace coherente su diseño, como fase imprescindible en su proceso de diseño. Dentro de un modelo paramétrico, cada entidad posee parámetros asociados. Estos parámetros controlan las diversas propiedades geométricas de la entidad, tales como su longitud, anchura, altura, radio, etc. Es justamente este hecho, el de entender la lógica de funcionamiento y pensamiento, lo que intentamos impartir desde este curso de Extensión (Fig. 5). Con estas herramientas el alumno ya es capaz de profundizar y practicar por su cuenta. Asimismo con el trabajo final que solicitamos, se terminan de aprehender los conceptos y es allí donde se verifica el potencial de la herramienta para el diseño, tanto interior como de otras escalas. Los alumnos logran hacer la transferencia a sus inquietudes particulares de diseño. Nosotros, como docentes les proponemos un “disparador” como tema, en este caso fue “Constelaciones urbanas” y de allí cada uno con libertad indagó y resolvió el ejercicio en la escala que más se sentía cómodo (Fig. 6) y a su vez, utilizando cualquiera de las técnicas vistas en clase. Los resultados de los diseños finales se muestran más adelante. (Fig. 7) Muchos lenguajes espaciales, procesos de diseños y patrones paramétricos desarrollados durante la última década por estudiantes y arquitectos pioneros, mediante herramientas

de diseño generativo, fueron incorporados y producidos primero en otros campos con gran éxito. En el proceso proyectual tradicional se utiliza el método top down, que significa el tener una “receta” para lo que se va a hacer, es decir, una forma preestablecida, que se somete a una realidad o a un orden. El diseño paramétrico ocupa el método bottom up, que significa crear una lógica a partir de relaciones específicas, que se pueden ir modificando según los requerimientos sociales y contextuales. David Kirkland (2004) se centra en sacar partido de esa mayor complejidad que permiten las tecnologías para enfocar su arquitectura hacia la ecología y la sustentabilidad. Su planteamiento abre una nueva perspectiva sobre el diseño de la forma de los edificios, siendo ésta no ya subjetiva o “aleatoria”, sino dependiente del entorno en el que se sitúa. Al contar con ordenadores cada vez más potentes y accesibles, se hace posible tener en cuenta esas condicionantes particulares del entorno, parámetros estéticos, funcionales o ambientales, que repercuten en la forma proyectada a partir de la definición de los algoritmos que marcan la respuesta del diseño a su entorno particular. Este concepto permite diseñar un proyecto de arquitectura sin centrarse en su forma, del mismo modo que planteaba Kirkland (2004), esto es, la forma surge de la definición de las reglas que harán que el edificio se adapte a los condicionantes climáticos. En el proceso de diseño, por tanto, se tiene siempre un proyecto en potencia, que puede variar de forma o dimensiones según varíen los parámetros que definen las reglas, pero que tendrá siempre una base fija, unas propiedades inamovibles independientes de la forma o el lenguaje formal final. El otro punto que trata Kolarevic (2009) es la morfogénesis digital. Este tiene que ver directamente con la definición de reglas programadas como método de diseño que sustituye al dibujo: desde una perspectiva más objetiva, la idea de la generación de las formas a partir de reglas solo es posible mediante la computación del proceso, alcanzando una optimización del diseño y un mayor control sobre el mismo. Hay que destacar que hoy en día se ha popularizado la

herramienta para hacer diseños generativos, (como es el programa Rhino + su plug-in grasshopper) y ha crecido de manera exponencial la posibilidad de absorber esa información y ejercitarse. El pensamiento paramétrico introduce el cambio de mentalidad entre la búsqueda de un fin formal estático y concreto, y el diseño concienzudo de los factores y las etapas que utilizamos para llegar a él. Es el empleo de algoritmos y medios computacionales avanzados no para dibujar formas, sino para crear posibilidades formales. No es producir una solución, sino una familia de posibles soluciones. Por tanto, solo con su implementación se podrá alcanzar una morfogénesis digital en la que los procesos intrínsecos tengan tanta relevancia en el resultado como la forma final optimizada. Hasta ahora el diseño paramétrico se presenta como una opción de experimentación proyectual, por las dificultades y costos que representa su materialidad. Permitieron la producción y materialización de geometrías muy complejas, que hasta el momento eran muy difíciles y costosas de diseñar, fabricar y armar utilizando la construcción tradicional. Hacia el final de este artículo se muestran los trabajos finales de algunos alumnos (Figs. 8). Las maquetas fueron impresas en 3D, ya que en el curso no se profundiza sobre fabricación digital, entonces la metodología más ágil fue esa (Fig. 9)

DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE LUMINARIAS A PARTIR DE ENCASTRES, CORTES Y PLIEGUES POP UP

MOYA, ADRIANA INÉS

Escuela Superior de Bellas Artes "Emiliano Gómez Clara

adumoya@hotmail.com

EJES TEMÁTICOS:

Acústica, Luminotecnia y Equilibrio Energético en el Espacio Interior.

PALABRAS CLAVE:

ENCASTRE- LUMINARIAS -PLIEGUES- POP UP

RESUMEN:

El siguiente resumen pretende compartir el proceso de enseñanza-aprendizaje que se realizó en el espacio curricular Maqueta, el mismo se dictó durante 15 años, hasta el 2018, en el 2º año de la Tecnicatura

Superior en Diseño de Interiores, en la Escuela Superior de Bellas Artes Emiliano Gómez Clara, de la localidad de Villa María, ya que a partir del año 2017 comenzó la nueva cohorte de la Tecnicatura Superior en Diseño de Espacios con un nuevo diseño curricular según Resolución Ministerial 1501/17 donde el espacio curricular Maqueta no está contemplado, a partir de ese contexto me propuse como última experiencia en el taller desarrollar Diseño y Construcción de Luminarias utilizando los materiales con los que comúnmente se trabajaban en maqueta: cartón, alto impacto, cartulinas y madera entre otros. Para llevar a cabo el proceso de diseño se tuvo en cuenta la exploración y estudio de cortes, pliegues pop-up y encastrados de los diferentes materiales propuestos, en trabajo conjunto con los estudiantes. Los plegados y los pop-ups en la actualidad se han convertido en uno de los nuevos lenguajes del diseño contemporáneo, respecto del estudio de pliegues, sobre todo el de "zigzag", se ha transformado en una multiplicidad de formas y superficies plegadas, que se realizan en todas las áreas del diseño. En cambio los pop-ups suelen conocerse como objetos tridimensionales que se despliegan cuando se desdobra una cartulina a 180 grados, pero existen otra forma de diseño popup, en la que los cortes y los pliegues se realizan en una sola sección de cartulina que se abre a 90 grados, creando espacios negativos y positivos que surgen del despliegue de la cartulina hacia adelante y hacia atrás, esta interacción genera una complejidad visual que al repetir el módulo en diferentes direcciones, se obtiene un patrón o motivo que garantiza una expresión tridimensional artística única. A cada uno de los resultados compositivos, se le aplicó una fuente de luz por delante, detrás, arriba y abajo, obteniendo un espectro muy amplio de propuestas de luminarias para ser utilizados en espacios interiores o



exteriores. Para concretar la construcción de las luminarias se conocieron las alternativas en el mercado de diferentes tipos de luces, tipos de cables, fichas y enchufes, bases o soportes de pared, etc. El resultado de este trabajo fue muy satisfactorio no sólo en el producto terminado, sino en la experiencia de práctica y conocimiento adquirido en los estudiantes.



¿Y SI SACAMOS LOS OBSTÁCULOS? RE- PENSANDO LA INCLUSIÓN

ARQ. LORENZO, GRISELDA

ARQ. MERCADO, MARIO

ALUMNA MACHETTA, LUCIANA

Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

Universidad Nacional de Córdoba

arqgriseldalorenzomail.com

nachomercado48ahoo.com.ar

lucianamachettamail.com

EJE TEMÁTICO:

Investigación y Diseño

PALABRAS CLAVE:

ACCESIBILIDAD, DISEÑO INCLUSIVO, BARRERAS
ARQUITECTÓNICAS

RESUMEN:

La presente comunicación está basada en la experiencia del Workshop realizado en la Semana de

Acciones del mes de Mayo de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la UNC titulado

¿Y si sacamos los obstáculo? Re – Pensando la Inclusión.

Objetivos generales Generar un espacio de análisis e intercambio de ideas, en relación a la Accesibilidad y al Diseño Universal de los espacios de nuestra facultad. Desarrollar una sensibilización tendiente a promover el cambio cultural que se requiere para aceptar socialmente la diversidad.

Objetivos Específicos Generar la igualdad de oportunidades y de participación en el medio físico comprendiendo el alcance del concepto de Accesibilidad. Identificar de manera puntual las diferentes barreras arquitectónicas, de uso y comunicación presentes en los espacios de la facultad a partir del análisis de casos. Determinar y analizar las posibles soluciones generales y particulares para convertir en accesibles los espacios analizados.

Metodología de trabajo

Curso - Taller:

El curso – taller fue dictado para estudiantes de ambas carreras y público en general.

En una primera etapa se realizó una breve introducción teórica a la temática y se identificaron los distintos escenarios de acción.

En una segunda etapa, se realizó una experiencia práctica en un sitio concreto y acotado de la facultad.



Se propuso para la realización de este curso - taller, una estructura de acción flexible, que admitiera las variantes necesarias conforme sea la respuesta del grupo y la actitud puesta de manifiesto para abordar el tema.

A tal efecto, se requirió de estrategias participativas, operando básicamente sobre el análisis de casos. Abordando la ejercitación práctica, desde los contenidos adquiridos y el compromiso social que debe ser fundamento para la acción. Cada grupo de estudiantes compartió con sus compañeros el trabajo práctico realizado, de forma que todos dispongan de la información necesaria para desarrollar otras actividades, sobre la temática perspectiva cónica o central de un espacio interior equipado habitable, haciendo foco en su representación analógica siendo uno de los contenidos mínimos del E C Taller de Sistemas de Representación.



GESTAR LA IDEA WORKSHOP DISEÑO DE ESPACIOS COMERCIALES

ARQ. JAGODNIK GABRIELA

ARQ. MERCADO MARIO

ARQ. SORIA GERMÁN ANTONIO

E mail_german@estudio4arq.com.ar

PALABRAS CLAVE:

DISEÑO - ESPACIOS COMERCIALES - WORKSHOP

RESUMEN:

Las prácticas profesionales en arquitectura y diseño van evolucionando, ganando nuevas posiciones ideológicas, abriendo nuevos campos de

actuación e interrelacionándose con otros campos del conocimiento. En definitiva, difuminando las fronteras tradicionales de las disciplinas y acercándose al concepto de “hibridación” que plantea García Canclini (1989).

El diseño de locales comerciales de pequeña y mediana escala entra en esta “zona de frontera”, siendo un campo fructífero para la interdisciplinariedad, la creatividad y la experimentación en diseño, a la vez que tiene sus particularidades distintivas, como la relación espacio y tiempo, con las lógicas del mercado y los hábitos de consumo, el simbolismo y la representación.

Como actividad de extensión, los autores, profesores de asignaturas referentes a la temática en diversas universidades y con amplia trayectoria profesional en el medio, proponen disertaciones, workshops y cursos extracurriculares de Diseño de Espacios comerciales, que acercan a los alumnos interesados esta problemática a partir de su comprensión, estudio y reflexión. Como un espacio más del hábitat en el que vivimos, no solamente constituye un campo de desarrollo profesional sino también se manifiesta como un registro y parámetro del cual podemos extraer conclusiones útiles para las disciplinas sociales, desde las áreas del diseño.

La modalidad adoptada es recrear en las aulas la simulación de un encargo profesional, en el que se hace participar a un comitente existente, y se trabaja en un local también existente. Se imparten clases teóricas y prácticas en un ejercicio de diseño corto y completo, que va desde la elección de la marca y referentes hasta planilla de presupuesto y tiempos de obra.



Dentro del marco de las actividades de las Segundas Jornadas de Interiorismo del Centro del País, se planteó un Workshop de dos jornadas de duración, desarrolladas durante las Segundas Jornadas de Interiorismo, como actividad satélite. Se aborda para esta oportunidad uno de los objetivos centrales en todo desarrollo de estos espacios: La definición del concepto generador, que reúne los aspectos más valiosos de la identidad de marca y la comunicación empresarial. En este sentido, los espacios comerciales son uno de los canales de comunicación de marca y entorno de productos más efectivos y de mayor impacto en los actuales hábitos de consumo.

Se desarrolló con gran afluencia de participantes, que entusiastamente aceptaron el desafío de concretar rápidamente una idea posible en lo comercial, según lo pautado en clases, empleando técnicas de maqueta y uso de TICs. Se debatieron y practicaron conceptos usuales en estas prácticas, como *moodboards* y *pitchs*.

Todos coincidieron en que fue una experiencia positiva, y quedaron deseosos de un mayor desarrollo, en posteriores workshops o cursos.

27/ 28
AGOSTO
 9:00 a 13:00 hs.

Nacho Mercado + Gabriela Jagodnik + Germán Soria

WORKSHOP
 "Gestar la idea"

Escuela "Lino E. Spilimbergo"
 Cupo: 50 personas
 Link: <https://forms.gle/v637ZBMEBsPdXHTV8>

Materiales:
 Kit diseñador: teléfono celular, cinta métrica, anotador, hojas en blanco, lapiceras varias
 Kit escolar: cartuchera completa, tijera, trincheta, plasticola, cartulinas, cartón, revistas con muchas imágenes para recortar

2^{as} JORNADAS DE INTERIORISMO DEL CENTRO DEL PAÍS

CAMMEC
 Cámara de la Maestría, Maestros y Equipamiento de Córdoba

Escuela Superior de Artes Aplicadas Lino Eneá Spilimbergo

FAD
 FACULTAD DE ARTE Y DISEÑO

UNIVERSIDAD PROVINCIAL DE CORDOBA

URC









UNIVERSIDAD
PROVINCIAL DE
CÓRDOBA



Ministerio de
**CIENCIA
Y TECNOLOGÍA**



CAMMEC
Cámara de la Madera, Mueble
y Equipamiento de Córdoba

1° edición (Edición digital)

Ciudad de Córdoba, Argentina. Enero de 2020

El contenido del presente libro está basado en las actividades y cuerpo de ponencias desarrolladas durante las Segundas Jornadas de Interiorismo del Centro del País, en el mes de agosto de 2019.

Se deja constancia que el contenido de los artículos es de absoluta responsabilidad de sus autores, quedando los organizadores del evento exentos de toda responsabilidad.





