



IMPACTO GRÁFICO EN INTERIORES

**Universidad del Azuay
Facultad de Diseño**

Escuela de Diseño de Interiores

Trabajo de graduación previo a la obtención
del título de Diseñador de Interiores

Autor: Sebastián Balarezo

Director: Fabián Mogrovejo

INDICE Contenidos

Deicatoria.....	2
Agradecimiento.....	3
Introducción.....	4
Abstract.....	5

Capítulo 1 REFERENTES TEÓRICOS

- 1.1 El espacio.
 - 1.1.1 El espacio interior y diseño.
 - 1.1.2 El diseño interior en la actualidad.
 - 1.1.3 Los espacios de entretenimiento.
- 1.2 La gráfica.
 - 1.2.1 La gráfica en el diseño.
- 1.3 La forma.
 - 1.3.1 La forma y su organización espacial.
 - 1.3.2 Aspectos de la percepción.
 - 1.3.2.1 La percepción del espacio.
 - 1.3.2.2 Percepción del color.
 - 1.3.2.3 Varias teorías sobre la percepción.
 - 1.3.2.4 Psicología sistemática.
- 1.4 Relaciones comunicativas.
- 1.5 La estética.
 - 1.5.1 Comprensión de la estética.
 - 1.5.2 Búsqueda de una estética aplicable.
 - 1.5.3 Identificación con la estética propuesta
 - 1.5.3.1 El "Arte cinético"
 - 1.5.3.2 El "Op Art"

Capítulo 2 DIAGNÓSTICO

- 2.1 Técnicas de investigación.
 - 2.1.1 Enfoque de la investigación
 - 2.1.2 Observación
- 2.2 Análisis.
 - 2.2.1 Análisis FODA.
 - 2.2.2 Análisis Porter.
- 2.3 Condicionantes y necesidades espaciales.
- 2.4 Conclusiones.

Capítulo 3 PROGRAMACIÓN

- 3.1 Composición espacial.
- 3.2 Concepto generador.
- 3.3 Enfoque sistemático.
 - 3.3.1 Enfoque en el campo expresivo.
 - 3.3.1.1 La gráfica en si misma.
 - 3.3.1.2 La gráfica y su relación con el espacio.
 - 3.3.2 Enfoque en el campo funcional.
 - 3.3.2.1 La gráfica mobiliario y delimitantes.
 - 3.3.3 Enfoque en el campo tecnológico.
 - 3.3.3.1 Definición de actuación con delimitantes.
 - 3.3.3.2 Relaciones matéricas.

Capítulo 4 PROPUESTAS

- 4.1 El espacio elegido y sus características.
 - 4.1.1 Generalidades.
 - 4.1.2 Escogitamiento, descripción.
 - 4.1.3 Levantamiento fotográfico.
- 4.2 Plantas
- 4.3 Detalles
- 4.4 Renders



Presupuesto
Cronograma valorado
Conclusiones

DEDICATORIA

“El peligro no esta en tener sueños muy elevados y fracasar en lograrlos....

Sino en lograr tus sueños cuando son muy pobres...” Miguel Angel.

Dedico este proyecto a todos y cada uno de ellos que día a día me brindaron su apoyo incondicional, a mis padres Diego y María Eugenia, mis abuelitos Luis y Cecilia, mi ñañita Inés, que siempre estuvieron para darme fuerzas para seguir adelante a lo largo de toda mi carrera y de manera muy especial en este proceso.

AGRADECIMIENTOS

A Dios sobre todas las cosas por darme las fuerzas a través de este camino, a mis maestros que desde el primer día me iluminaron con sus conocimientos, a mis tutores Genoveva Malo, Manuel Contreras y de manera muy especial a mi director Fabián Mogrovejo por todo el apoyo y guía que pudieron brindarme para hacer un sueño realidad.

INTRODUCCIÓN

Hoy en día se aprecia un incremento en cuanto al uso de aplicaciones gráficas al momento de plantear y concretar diseños espaciales en el campo del interiorismo, se aprecia la utilización de diferentes metodologías y procesos para plasmar dichas aplicaciones en áreas como paredes, cielorrasos, pisos, etc.

En este proyecto se pretende trabajar en el cuarto piso del edificio “Body Care” en el diseño interior de un espacio de entretenimiento nocturno focalizando el estudio en un contexto donde la gráfica interactúe entre los elementos que conforman el espacio físico buscando un equilibrio entre las relaciones físicas y virtuales, tomando como referencia las características del “Arte Cinético” y el “Op Art”.

ABSTRACT

Today, an appreciable increase in the use of graphic applications is noted when it comes to planning and executing spatial designs in the field of interiors; the use of different methods and processes to incorporate said applications in areas such as walls, ceilings, and floors is appreciated.

This project aims to work on the fourth floor of the "Body Care" building in the interior design of an entertainment space, focusing the study on a context where the graphics interact between the physical and virtual relationships, taking as reference the characteristics of "kinetic Art" and "Op Art".

Alumno:
Sebastián Balarezo

Director:
Arq. Fabián Mogrovejo

Capítulo

1

REFERENTES TEÓRICOS

- 1.1 El espacio.
 - 1.1.1 El espacio interior y diseño.
 - 1.1.2 El diseño interior en la actualidad.
 - 1.1.3 Los espacios de entretenimiento.
- 1.2 La gráfica.
 - 1.2.1 La gráfica en el diseño.
- 1.3 La forma.
 - 1.3.1 La forma y su organización espacial.
 - 1.3.2 Aspectos de la percepción.
 - 1.3.2.1 La percepción del espacio.
 - 1.3.2.2 Percepción del color.
 - 1.3.2.3 Varias teorías sobre la percepción.
 - 1.3.2.4 Psicología sistemática.
- 1.4 Relaciones comunicativas.
- 1.5 La estética.
 - 1.5.1 Comprensión de la estética.
 - 1.5.2 Búsqueda de una estética aplicable.
 - 1.5.3 Identificación con la estética propuesta
 - 1.5.3.1 El "Arte cinético"
 - 1.5.3.2 El "Op Art"



1.1 El Espacio

1.1.1 Espacio interior y diseño.

“Si hablamos de un concepto de espacio se diría que fue elaborado en el contexto de la experiencia humana, es el que a determinado las diferentes formas de vida desde sus inicios hasta nuestros días, a influenciado y a su vez ha sido influenciado por aspectos sociales, económicos, políticos, culturales psíquicos y otros.

El espacio es un fluido envolvente de dimensiones que ya existen, medios físicos donde el tiempo transcurre en el espacio y este emerge en el tiempo, es un elemento físico, afectivo, simbólico, sensible y expresivo.”¹

Para comprender las relaciones que se intentan plantear en el tema de estudio diríamos que el espacio se puede conocer, percibir, sentir y explorar de diferentes maneras:

-Sintiendo el espacio de manera sensible, este aspecto tiene que ver con la percepción sensorial donde todos los sentidos están activos y comunicados.

-Actuando, este aspecto está relacionado con los elementos de análisis de espacio como formas, trayectorias, planos, diseños, dimensiones, direcciones, niveles, etc.

-Sentir y actuar, estos aspectos se integran e interactúan, se complementan de forma sensible de manera de darle significado al gesto en el espacio y que a su vez las imágenes se traduzcan en un espacio tridimensional.

Con este precedente se puede reconocer al diseño de interiores como una disciplina que manipula todos los procesos que conlleva el manejo del espacio y al tratamiento del mismo de manera que se involucren aspectos de la psicología, arquitectura e incluso la decoración, sin que esta última se confunda con el diseño.

Es entonces que mediante esta práctica creativa se está también en la capacidad de elaborar y manipular documentos gráficos comunicativos y de construcción a partir de la información obtenida luego de un proceso creativo, análisis conceptual, y un conocimiento de técnicas y materiales, sin dejar nunca de lado el deseo de experimentar.



1.1.2 El diseño interior en la actualidad.

Para poder iniciar con un proyecto de diseño, se debe conocer que es lo que el mismo abarca en la época que vivimos, una época de constantes cambios y marcadas referencias de las cuales podemos aprender y desarrollar, sin dejar de lado la capacidad de experimentar. "El diseño de interiores requiere cada vez de mayor especialización según las tendencias y necesidades modernas. Debe ser un tema tan especializado como otras disciplinas, ya que comprende aspectos altamente subjetivos como son: la expresión de la persona que va a vivir esos ambientes, la suma de los intereses del ocupante, o de los ocupantes, y el concepto personal y práctico que éstos tienen de lo que debe ser el confort"²

Para esto la capacidad de experimentar resulta fundamental a fin de alcanzar el grado mínimo indispensable de profesionalidad que requiere el interiorismo como profesión, y que ya se refleja en una tendencia creciente del diseño y el interés por el mismo.

1.1.3 Los espacios de entretenimiento.

Debido a que el proyecto se plasma en un recuadro orientado hacia los sitios de entretenimiento, es necesario saber su relevancia histórica, la enciclopedia N.E de arquitectura nos dice que: "A través de la Historia, la necesidad de entretenimiento es una constante en el hombre; el tipo de entretenimiento puede cambiar dependiendo de la cultura de la clase social, del grupo religioso etc.,

pero, al igual que ocurre con la arquitectura doméstica, la necesidad de una arquitectura destinada a las actividades de ocio y recreación con carácter público es constante. Esta arquitectura debe responder a diferentes necesidades, si la participación del individuo es pasiva, debe poder ver y oír cómodamente, si su participación es activa, debe encontrar los espacios requeridos para desarrollar la actividad elegida.

En la mayoría de las culturas la institucionalización de las actividades de entretenimiento tiene su origen en los ritos religiosos, desde los cuales gana independencia.

Existen actividades recreativas que han creado unas tipologías arquitectónicas específicas."³

2 http://cursos.arq.com.mx/Diseno_de_Interiores_y_Decoracion/20/11/2008

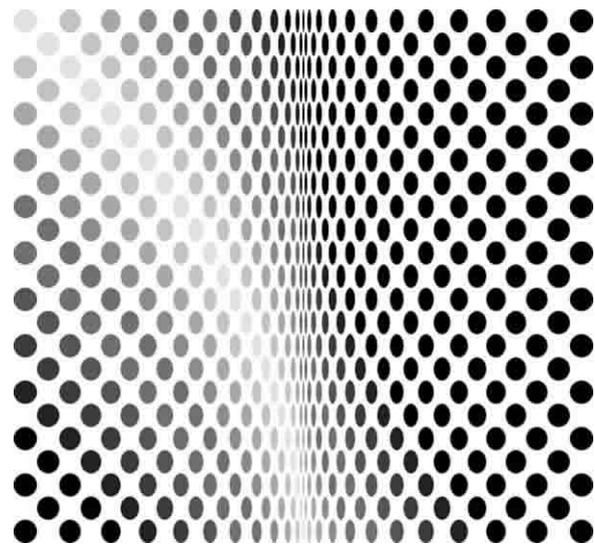
3 http://www.salonhogar.net/Enciclopedia/NE_Arquitectura2.htm 21/10/2010

1.2 La gráfica

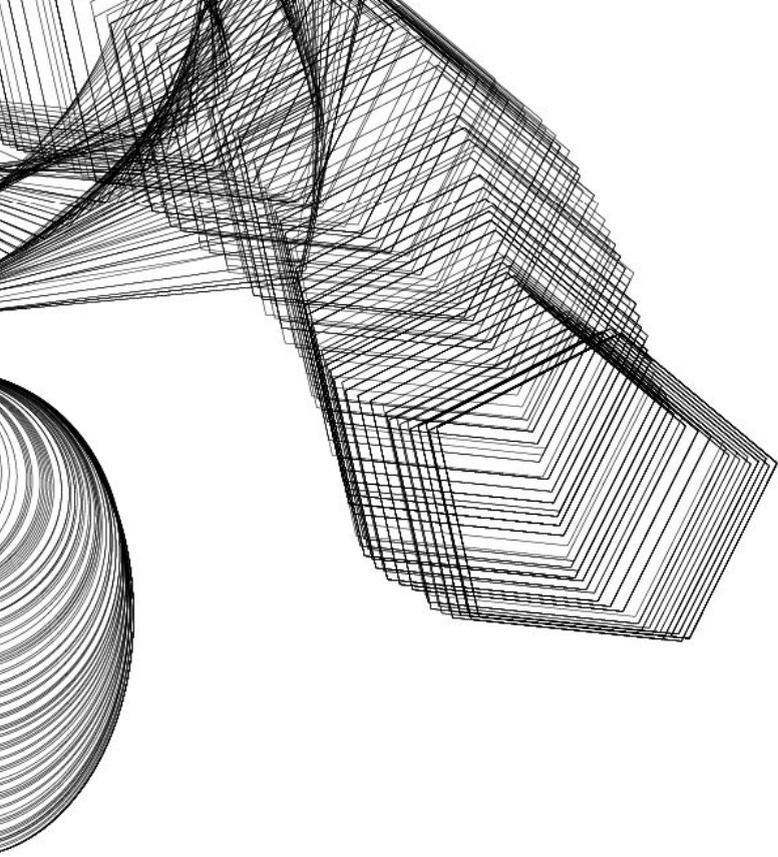
La gráfica en el diseño.

“La relación de la imagen en el diseño es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos sociales determinados. Esta es la actividad que posibilita comunicar gráficamente ideas, hechos y valores procesados y sintetizados en términos de forma y comunicación, factores sociales, culturales, económicos, estéticos y tecnológicos. También se conoce con el nombre de “diseño en comunicación visual”, debido a que algunos asocian la palabra gráfico únicamente a la industria gráfica, y entienden que los mensajes visuales se canalizan a través de muchos medios de comunicación, y no solo los impresos.”⁴

Entonces, si se toma en cuenta la gráfica como un método de comunicación, estaríamos hablando entonces de un lenguaje, por lo cual viene la interrogante de cómo utilizar dicho lenguaje y es aquí donde intervienen los criterios de diseño que se pretende plantear, para darle al elemento gráfico otra connotación que sería el vincularlo al espacio y a los elementos que lo conforman.



⁴ http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_grafico 23/112009



1.3 La forma

1.3.1 La forma y su organización espacial.

Los aspectos configurativos son los que hacen que la forma sea percibida táctil y visualmente y comuniquen su función operativa. Para esto se aplican criterios de comunicación de los productos. Por lo que se deben definir las siguientes variables:

- Color: Sirve esencialmente para diferenciar componentes a través de contrastes o diferencias de tinta, para cuestiones de seguridad, para ajustarse a un grupo de usuarios o sociedad, etc.

- Textura: También se aplica en diferenciación de componentes y categorías funcionales, pero en este caso la textura puede ser absolutamente fun-

cional.

- Brillos, transparencias: Determinan la configuración del objeto según el concepto que maneje el diseñador.

El lenguaje de la forma se analiza mediante orden, variedad, contraste, simetría, tensión, balance, escala, textura, espacio, figura, luz, sombra, color, para conseguir este lenguaje se interviene en las formas mediante rotación, traslación, reflexión, seriación, tramado.⁵

Según Robert Frances en su exposición a cerca de la percepción de las formas y los objetos, nos dice, que “de acuerdo con un enfoque experimental, la percepción se presenta como una respuesta a un estímulo que puede definirse físicamente. La percepción de la magnitud espacial o intensiva es una respuesta dada posteriormente a una abstrac-

ción de ciertos caracteres de la forma o el objeto el campo en su conjunto que funciona como gradientes de estímulos cuyos grados están asociados como escalas de mediación aprendidas”. Dentro de mismo contexto nos dice que “no es difícil establecer la frontera que separa formas y objetos tal como los percibimos, ya que todo objeto presenta una forma y toda forma, en tanto soportada por un sustrato material situado en el espacio o el tiempo, se convierte en un objeto para aquel que la manipula o experimenta con ella”.⁶

Con esta premisa constatamos la importante relación perceptiva que entra en acción al relacionar el espacio con la forma, que es otro de los principales objetivos del proyecto de estudio.

⁵ Gales, Damian “Procesos de diseño” Pag 73 Editorial Gustavo Gili Barcelona 1979

⁶ Munari, B “Diseño y comunicación visual” Pag 82-84 Octava edición, Editorial GG Barcelona 1985

1.3.2 Aspectos de la percepción.

El paso de la imagen retínica a la imagen de la captación del mundo es lo que se conoce como proceso perceptivo

La percepción se produce cuando procesos estrictamente fisiológicos se convierten en construcciones mentales a través de transformaciones nerviosas.

1.3.2.1 Percepción del espacio.

“•Toda percepción de un objeto se ubica en un espacio determinado, a pesar de que esté en movimiento o estático, a pesar de que sea bidimensional o tridimensional.

•Características:

-Constancia perceptiva: la forma de un objeto es percibida como constante aunque cambie el punto de vista desde el que observamos.

-Estabilidad perceptiva: nuestra percepción se realiza mediante un muestreo, ahora bien, no tenemos conciencia de esa multiplicidad de vistas sucesivas, ni del difuminado que se produce durante los movimientos oculares, más bien, interpretamos nuestra percepción como la de una escena estable y continua.

-La percepción de una escena es siem-

pre panorámica y cada uno de sus puntos es susceptible de ser visto a pesar de que la imagen óptica formada en la retina es muy difusa.

-Percibimos una sola imagen de la realidad a pesar de ver con dos ojos.

•Coordenadas espaciales: se pueden concebir de modo intuitivo con referencia a nuestro cuerpo. Encontramos:

-La vertical: es la dirección de la gravedad y de la posición de pie.

-La horizontal: correspondería a la línea de los hombros, paralela al horizonte visual que hay ante nosotros.

-La profundidad: se refiere al avance del cuerpo en el espacio.

•La percepción de la profundidad es la menos directa y la más ambigua. Hay varios indicadores de profundidad:

-Gradiente de textura: las superficies de nuestro campo visual tienen diferentes texturas que muestran un cambio gradual de su densidad.

→Las imágenes comunican dos tipos de gradientes de textura: los de la superficie de la imagen (papel, tela...) y los de las superficies representadas por la imagen.

-Perspectiva lineal: modelo geométrico que da cuenta con precisión suficien-

te, pero no absoluta, de los fenómenos ópticos reales.

→Las líneas paralelas en el eje de visión (perpendiculares al plano de proyección) convergen en un punto.

→La anchura de los segmentos de rectas paralelas disminuye con su alejamiento en la realidad.

→La disminución del tamaño se interpreta como un alejamiento.

-Las variantes de iluminación: variaciones más o menos continuas de la luminosidad y de los colores, sombras propias y sombras proyectadas. Información que proporcionan:

→Los objetos más lejanos se ven menos claros a causa de la interposición de un mayor espesor de la atmósfera.

→Los objetos luminosos aparecen más próximos.

→Los objetos cuyo color es similar al del fondo tienden a aparecer más alejados.

-La interposición: unos objetos situados ante una superficie texturada harán que ésta se percibe como fondo. Este criterio es más importante cuando unos objetos se solapan sobre otros:

→Cuando el objeto de delante es más grande que el objeto de detrás daremos sensación de profundidad.

→En cambio, si es al revés lo que se resalta es el objeto que está detrás (recurso importante en publicidad para resaltar el producto).¹⁷



1.3.2.2 Percepción del color.

Para la aplicación del color es necesario tener cierto grado de conocimiento acerca de los efectos que este produce y como el ser humano lo percibe, mucho más aun si este va a jugar un tema de vital importancia dentro del proyecto.

•“La sensación de color proviene de las reacciones del sistema visual a la longitud de onda de las luces emitidas o reflejadas por los objetos el color no está en los objetos, como tampoco la luminosidad, sino en nuestra percepción.

•La luz blanca es una mezcla de luces que contiene todas las longitudes de onda del espectro visible, lo que puede poner en evidencia descomponiendo esta luz con ayuda de un prisma u observarse en un arco iris.

•La luz que nos llega de los objetos es la que reflejan ellos mismos; ahora bien, la mayor parte de las superficies absorben ciertas longitudes de onda y sólo reflejan las demás.

-Las superficies que absorben igualmente todas las longitudes de onda parecen grises.

-Si reflejan mucho la luz parecen blanquecinas.

-Si no reflejan nada la luz (o menos de un 10%) aparecen negras.

-La mayor longitud de onda da el color rojo y la menor el violeta.”⁸

1.3.2.3 Varias teorías.

“A la pregunta de ¿cómo llegamos a saber algo del mundo y hasta qué punto es válido o no fiarse de este conocimiento?

han existido dos respuestas básicas:

-La empirista (Hobbes, Hume, Locke): destaca el papel de la experiencia y considera la mente como una tabula rasa sobre la que la experiencia va conformando la forma de percibir la realidad.

-La innatista (Descartes, Kant): nuestra mente posee ideas innatas sobre la forma, el tamaño y otras propiedades de los objetos del mundo.”⁹

•Estas posturas constituyen los ejes de referencia respecto a los que se sitúan todas las teorías.

⁸ Jacques Aumont, “La imagen” Pag 81-97 Editorial Paidós España 1992

⁹ Hermann Von Helmholtz, “Teoría de la inferencia”Pag 132 Editorial Turró 1984

Teoría de la inferencia (Herman Von Helmholtz)

- Nos sitúa en el marco del pensamiento empirista.

- La percepción se basa en un proceso inferencial en el que, mediante la experiencia anterior, se deducen la naturaleza de las sensaciones habidas en un momento dado, la experiencia visual estaría determinada por el input sensorial que entra en combinación con las experiencias pasadas, las expectativas, los intereses, la actitud mental del sujeto. Se concibe como una dialéctica entre sujeto y realidad, percepción = modificación de una anticipación, proceso activo/selectivo.

- Esta teoría explicaría el fenómeno de las ilusiones visuales entendiéndolos como un error cognitivo.

- Cuando percibimos una escena se construye un mapa cognoscitivo de ella en función de dos fuentes de expectativas:

- Lo que se ha aprendido sobre las formas que se pueden esperar en el mundo y su regularidad.

- Las sugerencias facilitadas por la periferia de la retina y que sirven de orientación a las distintas posiciones de la fovea.

Teoría de la Gestalt

- El mundo se presenta ya organizado en virtud de una serie de leyes innatas que contribuyen a estructurar el campo visual, esta teoría estaría más entroncada con la tendencia innatista, aunque es una solución intermedia entre ambas.

- La percepción visual es un proceso integral, estructuralmente organizado, a través del cual las cosas se organizan como unidades o formas por la existencia de un isomorfismo entre el campo cerebral y la organización de los estímulos.

- Condiciones para la existencia de la percepción:

- Hay una estructura innata que hace posible percibir los estímulos

- El mundo visual tiene estructuras pre-existentes dependientes de nosotros

- Gestalt=estructura, forma, el acto de percibir es el acto de reconocer una estructura que vendría dada, en última instancia, gracias a las estructuras innatas que también se verían reforzadas por un conocimiento empírico, una experiencia.

1.3.2.4 Psicología sistemática (Irvin Rock)

- Postula una posición integradora de las teorías anteriores: la percepción es un proceso que se desarrolla en varias fases:

- 1: la organización retínica de la vista revela una cierta organización primaria de carácter gestáltico con ayuda de nuestra experiencia.

- Nuestra manera de mirar funciona de forma estructurada cerrando un elemento incompleto, destacando un objeto sobre otros.

- 2: estas percepciones fugaces son sustituidas por otras percepciones capaces de representar más verídicamente el mundo (aparición de fenómenos de constancia) y que llevarían a representaciones mundo-realistas que son preferidas a las que no lo son.

- 3: entra en juego la memoria que, de forma inconsciente, haría emerger unidades figurativas (recuerdos que tenemos de otras cosas) que jugarían un papel muy importante en el enriquecimiento.

- 4: la integración de otras informaciones relevantes que podrían tener que ver con sentimientos o pensamientos complejos con un grado de conciencia más amplio.¹⁰

1.4 Relaciones comunicativas

Antes que nada debemos conocer los conceptos básicos del significado de comunicación, según la Real Academia de la Lengua se trata de “transmitir un código común al emisor y al receptor.”¹¹ Lo que nos dice que lo que se plantea para el diseño dentro del campo del estudio será considerado como elementos emisores y los usuarios los receptores. Se habló ya de las maneras como se perciben varios elementos dentro del espacio por lo que dichos elementos pueden ser considerados canales transmisores de una manera visual.

Se puede hablar también de la existencia de dos trasfondos expresivos, el denotativo y el connotativo.

“Denotar se entiende entonces por el acto de representar algo mediante un signo visible, es decir dar a conocer algo

mediante elementos expresivos físicos. Mientras que la connotación se trata de las asociaciones mentales que elaboramos de lo denotado, ya sea esto por razonamientos elaborados, percepciones o situaciones aprendidas previamente. Por lo tanto, se pueden identificar dos etapas, la búsqueda del significado y el encuentro del mismo a base de estímulos visuales.”¹²

Es por ello, que debemos enfocar el diseño a elementos comunicativos dentro del espacio poniendo énfasis a las relaciones que pueden darse entre elementos gráficos, formas, y espacio como tal que expresen o dicho de otra manera comuniquen lo que intencionalmente se pretende establecer mediante la construcción de un significado, todo ello creando relaciones, conexiones, dependencias, con el ánimo de que lo que se

pretenda plasmar sea identificable por los procesos de percepción ya mencionados.

De esta manera se debe encontrar la serie de códigos que establezcan relaciones comunicativas para que dichas formas y elementos gráficos connoten y denoten mediante estímulos y complejos lenguajes y sistemas de comunicación que serán planteados por medio del diseño.

El diseño debe constituirse en un elemento capaz de seducir, enseñar y, quizás lo más importante, provocar una respuesta emocional.

¹¹ Diccionario de la real academia de la lengua española

¹² Munari, B “Diseño y comunicación visual” Pag 112 Octava edición, Editorial GG Barcelona 1985

1.5 La estética

1.5.1 Comprensión de la estética.

La Estética, así definida, "es el dominio de la filosofía que estudia el arte y sus cualidades, tales como la belleza, lo eminente, lo feo o la disonancia."¹³

A lo largo del tiempo se ha mantenido una amplia relación entre lo estético y lo artístico, por lo que ha sido difícil lograr una diferenciación. De una manera sencilla para lograr comprenderlos se podría decir que:

"Lo estético es algo que todos podemos comprender y que nos viene por natura-

leza. La estética es el reflejo de la sensibilidad cultural y por lo tanto causa sentimientos de gusto o de aversión.

La diferencia entre lo artístico y lo estético es que este último surge de la naturaleza y el primero es el producto racionalizado del hombre que sensibiliza al receptor.

Aún así estos dos conceptos mantienen una estrecha relación, ya que en el plano social lo estético entraña lo artístico e incumbe a todos los hombres, mientras que las actividades y los productos de lo artístico, contienen lo estético e interesan a muy pocas personas.

Esta selectividad es causa de el bajo nivel cultural de las sociedades, en donde el arte no es comprendido por toda la gente puesto que la educación es deficiente, haciéndolo exclusivo para las clases altas. En resumen, el diseñador tiene que comprender la relación que existe entre lo estético y lo artístico para lograr un diseño creativo, en donde a través del proceso artístico se crea algo estético y funcional: el diseño."¹⁴

¹³ <http://es.wikipedia.org/wiki/Est%C3%A9tica> 17/102009

¹⁴ <http://www.moccablog.com/article/372/arte-o-diseno-lo-estetico-y-lo-artistico-diferenciados> 19/10/2009

1.5.2 Búsqueda de una estética aplicable

Cuando se está diseñando, debemos pensar donde vamos a colocar todos los elementos ya qué distancia unos de los otros. El tipo de imágenes que colocaremos, la dimensión de éstas, etc.

Las diferentes tonalidades que emplearan los elementos y las formas, sirven para crear relaciones espaciales y focales, de gran interés para el receptor. Se pueden llegar a conseguir efectos muy variados y especiales dependiendo de cómo se combinen estos, tratando de interactuar con las relaciones expresivas utilizadas en el conjunto de elementos que interactúan para formar un todo, generando comunicaciones visuales destinadas a transmitir factores sociales, culturales, estéticos, tecnológicos, entre otros, formalizando así el con-

cepto generador del cual se partió para dicho diseño.

Si hablamos de que se debe concebir locales con un diseño innovador y a la vez moderno que tenga la capacidad de atraer a los usuarios en busca de una experiencia basada en la estética, y partiendo del hecho que se trata de lugares donde se destaca el movimiento con la intención de liberarse de elementos rutinarios de una manera equilibrada, donde el confort tanto físico como visual encajen perfectamente para brindar una experiencia que más allá del entorno deseado, reflejen un buen uso de recursos de diseño, se ha pensado en establecer la estética del arte cinético y las relaciones del "Op Art" como referentes para dicho cometido.

Es importante comprender que hay una gran diferencia entre diseño sin contenido que muchas veces cae en conceptos

de decoración y diseño con contenido. Se puede manipular de muchas maneras la forma, la gráfica y un sinnúmero de elementos del diseño pero si la solución no es la más apta, no tiene sentido. Es por ello que es necesario tomar en consideración la influencia de aquellos que estuvieron antes buscando lograr un diseño individual que responda a las necesidades y a las expectativas de los futuros usuarios.

En otras palabras manipular aspectos perceptivos de las personas para tratar de crear un confort en todo lo que la palabra involucra, para ello me permito tomar la frase de Philip Starck: "Cuando diseño no considero el aspecto técnico y comercial, si no que en los sueños y los deseos de la gente para quien está enfocado el proyecto"

1.5.3 Identificación con la estética propuesta.

1.5.3.1 El arte cinético.

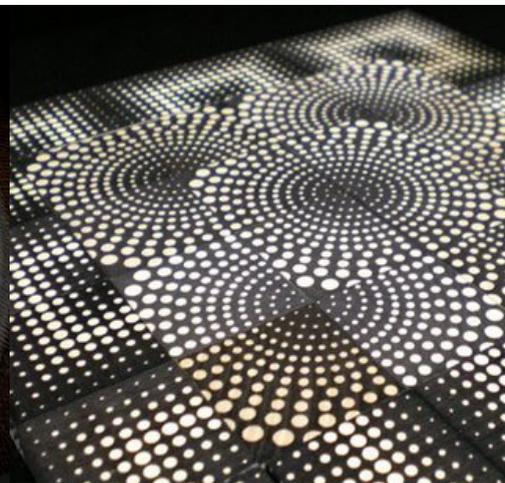
Es una tendencia de las pinturas y las esculturas contemporáneas creadas para producir una impresión de movimiento. El nombre tiene su origen en la rama de la mecánica que investiga la relación que existe entre los cuerpos y las fuerzas que sobre ellos actúan. Este término apareció por primera vez en 1.920 cuando Gabo en su Manifiesto Realista rechazó "el error heredado ya del arte egipcio, que veía en los ritmos estáticos el único medio de creación plástica" y quiso reemplazarlos por los ritmos cinéticos: "formas esenciales de nuestra percepción del tiempo real". Utilizó esta expresión coincidiendo con su primera obra cinética, que era una varilla de acero movida por un motor y da valor al término utilizado hasta ese momento en la

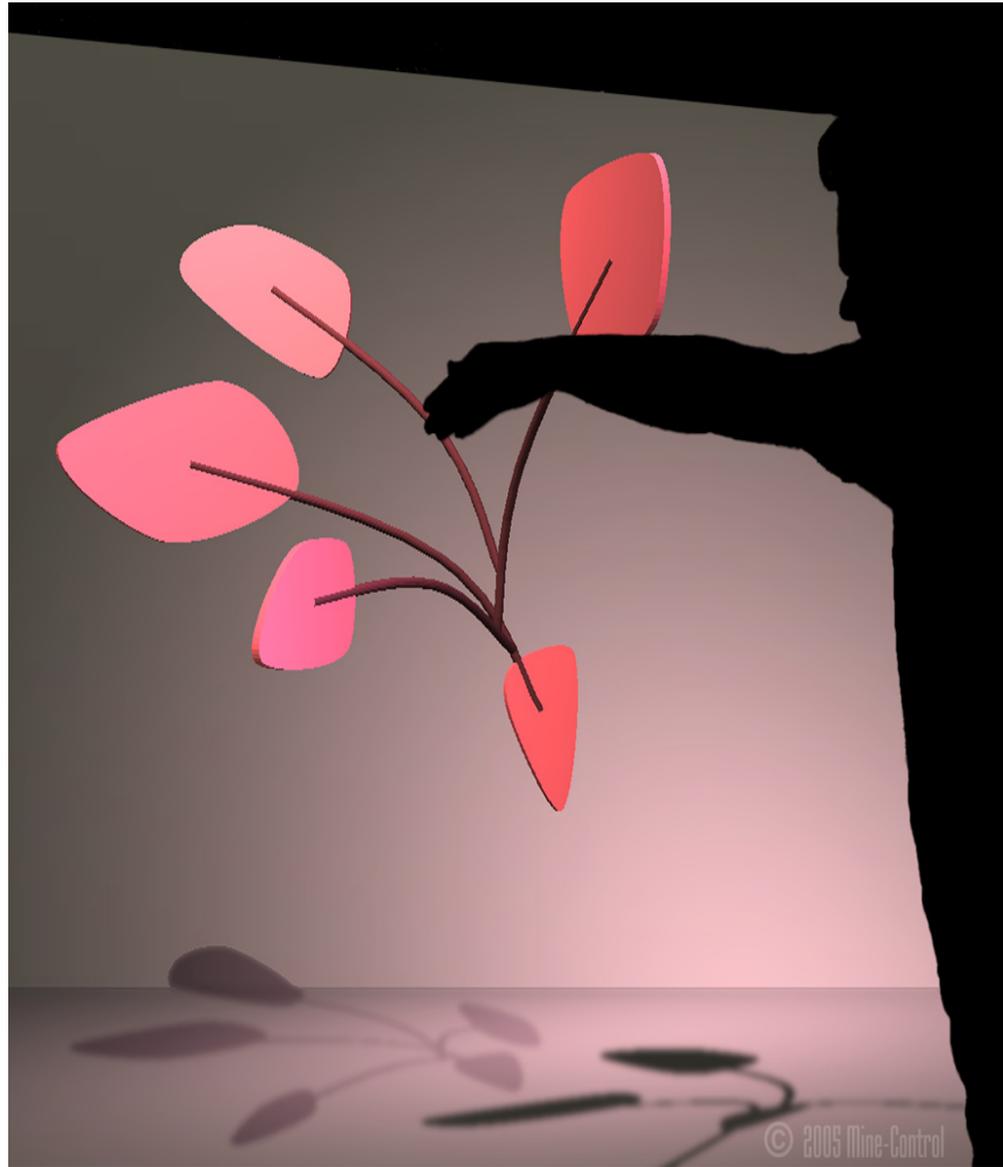
física mecánica y en la ciencia, pero comienza a utilizarse de forma habitual a partir del año 1.955.

Hoy en día se conoce como arte cinético, aquellas obras que causan al espectador movimiento e inestabilidad, gracias a ilusiones ópticas, que cambian de aspecto según el punto desde el que son contempladas o por la luz que reciban (un ejemplo pueden ser los anuncios luminosos). También están incluidos dentro de este movimiento los móviles sin motor y las construcciones tridimensionales con movimiento mecánico.¹⁵



¹⁵ <http://es.wikipedia.org/wiki/Est%C8%A9artCinetc> 12/01/2010





Es otro movimiento artístico que se inició a finales de los años 50. Consiste en transmitir al espectador la ilusión de vibración o relieve, gracias a las leyes de la óptica, sobre la superficie plana de un cuadro. A diferencia del arte cinético aquí no hay movimiento real. Algunos autores señalan que el origen remoto del op art puede derivarse tanto de las bellas artes como de las artes populares o de la artesanía.

Esta expresión tiene su origen en la expresión inglesa de arte óptico: Optical Art. Y se utilizó por primera vez por un redactor de la revista Time, durante los preparativos de una exposición que debía celebrarse en el Museo de Arte Moderno de Nueva York con el título de The Responsive Eye (el ojo sensible). El Op Art fue bien recibido tanto por la crítica como por el público y influyó en la publicidad, la moda y el grafismo.¹⁶

¹⁶ <http://es.wikipedia.org/wiki/Cttv%t0%A9artev%OpArt> 12/01/2010

Capítulo **2** DIAGNÓSTICO

- 2.1 Técnicas de investigación.
 - 2.1.1 Enfoque de la investigación
 - 2.1.2 Observación
- 2.2 Análisis.
 - 2.2.1 Análisis FODA.
 - 2.2.2 Análisis Porter.
- 2.3 Condicionantes y necesidades espaciales.
- 2.4 Conclusiones.

2.1 Técnicas de Investigación

El análisis de aplicaciones actuales para establecer un diagnóstico válido como referente a la programación del diseño que se pretende plantear se realizó de una manera cognitiva, es decir se utilizó referencias tales como fotografías, visitas, y platicas directas con propietarios y personas afines a los establecimientos existentes dentro de la ciudad de Cuenca y eventualmente en otras ciudades del país.

Además de asesorías de profesionales que de una u otra manera están afines al diseño de establecimientos de entretenimiento.

2.1.1 Enfoque de la investigación.

El estudio se enfocó a lugares de entretenimiento que actualmente se encuentran brindando sus servicios dentro de la ciudad y del país.

En un recorrido por dichos establecimientos con una mirada analítica se puede constatar el creciente interés de plasmar lugares donde a parte del servicio que se pueda brindar, el diseño juega un papel protagonista en la concreción de los mismos. Por ello, es que el diseño brinda un valor intrínseco al espacio y brinda al usuario una experiencia adicional al momento de buscar lugares de entretenimiento.

Es por eso que hay una continua búsqueda por satisfacer a los clientes y buscar la excelencia en la cual el diseño se torna crucial.

2.1.2 Observación.

Este análisis fue elaborado acorde a la investigación cognitiva y nos da como referencia el estado actual de espacios actualmente en funcionamiento tales como.

Gabbia Cuenca – Ecuador

Velvet Cuenca – Ecuador

Yoko Cuenca – Ecuador

Mao Guayaquil – Ecuador

Todas las mencionadas anteriormente han sido intervenidas de una u otra manera por personas afines al área del diseño interior, todas ellas poseen un concepto de diseño del cual parten para sus criterios en cuanto a espacialidad, mor-

fología y gráfica utilizada.

Cada una posee su temática individual con rasgos modernos y estilos variados desde el campo de lo formal. Sin embargo se aprecia que estos tres componentes del diseño (espacio, morfología y gráfica) son atendidos sin un criterio que los relacione totalmente.

Específicamente en la parte gráfica que es la que concierne a este proyecto, es aplicada de manera que connota únicamente un elemento decorativo.

Por parte del análisis cognitivo se aprecia que el uso de este recurso es recurrente en los lugares mencionados anteriormente, pese a ello, si bien nos brinda un carácter formal del estilo que

se maneja en cuanto al estilo de diseño, aun se percibe como un elemento aislado.

Este punto es el que se va a considerar para la concreción del proyecto, en una búsqueda de una trilogía que involucre una estética donde se parta de la gráfica para las relaciones que se puedan dar en la morfología ligada íntimamente con el espacio. Todo esto acompañado de una iluminación acorde a los criterios de diseño a establecerse.

2.2 Análisis

Con los antecedentes de una investigación cognitiva, y como complemento a la comprensión y adentramiento a la temática de un lugar de entretenimiento a plantearse, se realizó un análisis FODA de sector.

2.2.1 Análisis FODA

FORTALEZAS

- Buena localización.
- Infraestructura adecuada.
- Buena respuesta de los consumidores.
- Relaciones establecidas en el medio.

OPORTUNIDADES

- Mejorar calidad ambiental.
- Consumidores en búsqueda de innovación.
- Insertar nuevos conceptos de diseño.
- Aumento de nuevos clientes.

DEBILIDADES

- Costos de inversión.
- Poca seguridad.
- Mediano interés en el diseño interior.

AMENAZAS

- Aparición de nuevos competidores.
- Aumentos constantes de precios.

2.2.2 Análisis Porter

Es importante también tomar en cuenta modelos de análisis de competitividad, para lo cual se ha tomado el modelo de Las 5 fuerzas de Porter.

Porter identificó seis barreras de entrada que podían usarse para una ventaja competitiva, para el presente estudio se tomó en cuenta la número 4 cuyo enunciado nos dice:

“La diferenciación

Una estrategia es la de crear un producto o servicio que fuera percibido como único. La diferenciación se consideraba como la barrera protectora contra la competencia debido a la lealtad de marca, la que como resultante debería producir una menor sensibilidad al precio. Diferenciarse significaba sacrificar participación de mercado e involucrarse en actividades costosas como investigación, diseño del producto, materiales de alta calidad o incrementar el servicio al cliente. Sin embargo, esta situación de

incompatibilidad con la estrategia de liderazgo de costos bajos no se daba en todas las industrias y habían negocios que podían competir con costos bajos y precios comparables a los de la competencia. Compañías que se distinguieron en su momento por adoptar alguna forma de diferenciación fueron: Mercedes-Benz (diseño e imagen de marca), Caterpillar (red de distribución) y Coleman (tecnología), entre muchas otras.....

Diferenciación del Producto

Asume que si el proyecto diferencia y posiciona fuertemente su producto, la compañía entrante debe hacer cuantiosas inversiones para re posicionar a sus rivales. Hoy la velocidad de copia con la que reaccionan los competidores o sus mejoras al producto existente buscando crear la percepción de una calidad más alta, erosionan ésta barrera”¹⁵

Estos enfoques nos canalizan hacia la creación de un espacio novedoso donde se pueda evidenciar la diferenciación con el resto de establecimientos con referentes al diseño y calidad espacial lo cual nos da una pauta importante a tomarse en cuenta en la programación y condicionantes del diseño.

15 Michael E.porter. “Competitive Strategy: Techniques for Analyzing Industries and Competitors”

2.4 Condicionantes y necesidades espaciales

Luego de un recorrido y apreciación de los lugares analizados además de las sugerencias de consumidores y especialistas en el tema, a cerca de las necesidades espaciales mínimas, se ha llegado a la conclusión de que el lugar donde se va a experimentar debe tener ciertas áreas donde se desenvuelvan actividades básicas propias de un espacio de entretenimiento nocturno tales como :

- Cocina-Bodega.
- Barra.
- Pista de Baile.
- Áreas de descanso.
- Caja-Checking.
- Servicios higiénicos.

El lugar deberá estar acorde a las necesidades básicas espaciales además de poseer las seguridades pertinentes en caso de evacuación.

2.5 Conclusiones

-Atrás quedo la época donde bares y discotecas eran oscuros lugares sin infraestructura, cada vez existe menos atracción a lugares que ofrecen un ambiente pobre y de poca calidad, y es por ello, que los locales buscan cada vez ser mejores, y los clientes más exigentes.

-El diseño nocturno empieza a abrirse paso, existe ya una explosión visual que se traduce en una mezcla y fusión de estilos, espacios diseñados para crear un ambiente intenso.

-Aquí nace la inspiración del proyecto, manipular aspectos del diseño y conceptos, basados en lo que el mundo actual dicta y lo que los clientes buscan, partiendo de una estética dinámica que refleje un mundo en constante movimiento. Además de una reflexión sobre la realidad, deseos, gustos y anhelos de las personas traducidos a espacios y formas que expresen la creatividad en su máxima expresión.

Capítulo 3 PROGRAMACIÓN

- 3.1 Composición espacial.
- 3.2 Concepto generador.
- 3.3 Enfoque sistemático.
 - 3.3.1 Enfoque en el campo expresivo.
 - 3.3.1.1 La gráfica en si misma.
 - 3.3.1.2 La gráfica y su relación con el espacio.
 - 3.3.2 Enfoque en el campo funcional.
 - 3.3.2.1 La gráfica mobiliario y delimitantes.
 - 3.3.3 Enfoque en el campo tecnológico.
 - 3.3.3.1 Definición de actuación con delimitantes.
 - 3.3.3.2 Relaciones matéricas.

3.1 Composición espacial

Se pretende subdividir el espacio en tres grandes áreas, que son las que marcan las distintas actividades a realizarse dentro del espacio, cada una posee diferentes características que deberán ser tomadas en cuenta al momento de plantear los elementos de diseño.

— Area general

-Requerimientos públicos

- Pista de baile
- Area social (sillones,mesas,pubs)
- Servicios higiénicos

-Requerimientos internos

- Bodega
- Ropero
- DJ

— Barra

-Requerimientos básicos

- Bodega
- Frigoríficos
- Almacenamiento (menaje)
- Taburetes

— Pub exterior (terraza)

-Requerimientos básicos

- Calefactores
- Area social (sillones,mesas,pubs)

3.2 Concepto generador

Se enfatiza en los conceptos que nos dictarán las condicionantes de diseño de acuerdo al diagnóstico y a la estética elegida para el planteamiento del tema de estudio.

El proyecto plasma la creación de un lugar de entretenimiento nocturno dentro de la ciudad de Cuenca. Se trata de una discoteca-pub ubicada en un lugar con características privilegiadas óptimo para el desarrollo de la misma.

El diseño se desarrolla acorde a los diferentes requisitos que debe cumplir: debe funcionar como centro de entretenimiento y recreación, como punto de reunión y comunicación, además de ser un punto de comunicación visual entre los distintos elementos que conforman el espacio.

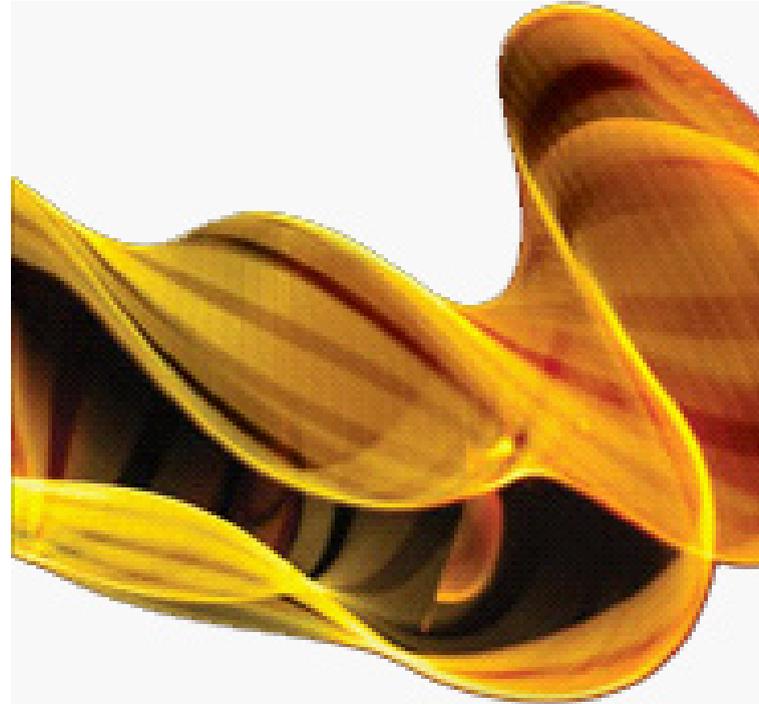
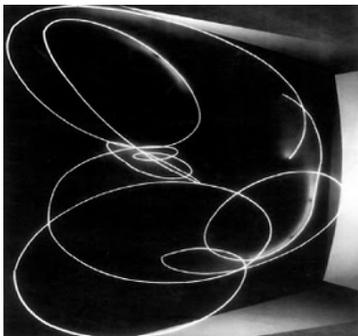
Como concepto de diseño se tomó como referente el creciente interés por plasmar elementos gráficos y a la continua necesidad de estímulos que nos mueve a crear entornos novedosos.

Es un intento por plasmar la personalización, complejidad y estética del mundo gráfico del arte al mundo físico. En el interior los usuarios se encontrarán con una serie de espacios con un meticuloso trabajo de adaptación de la inspiración gráfica a los elementos que conforman el espacio, un espacio continuo y muros que se adaptan de forma orgánica además de un contraste gráfico entre un ambiente con aplicaciones retroiluminadas, los grandes dibujos digitales se transforman en la morfología del espacio.

Los elementos diseñados para definir la identidad del espacio es tan inspirados en una adaptación contemporánea del Op Art y el Arte Cinético, estrechamente vinculado con el movimiento y dina-

mismo que expresa un establecimiento con estas características. Dado al gran aporte de poseer un cielorraso de altura considerable, genera una sensación de amplitud, se plantea la distribución con espacios de encuentro y descanso en la parte periférica del local con una vista privilegiada a la ciudad y un espacio central despojado de mobiliario para el baile y entretenimiento, además de un ambiente exterior destinado para un área pub de mayor relajación.

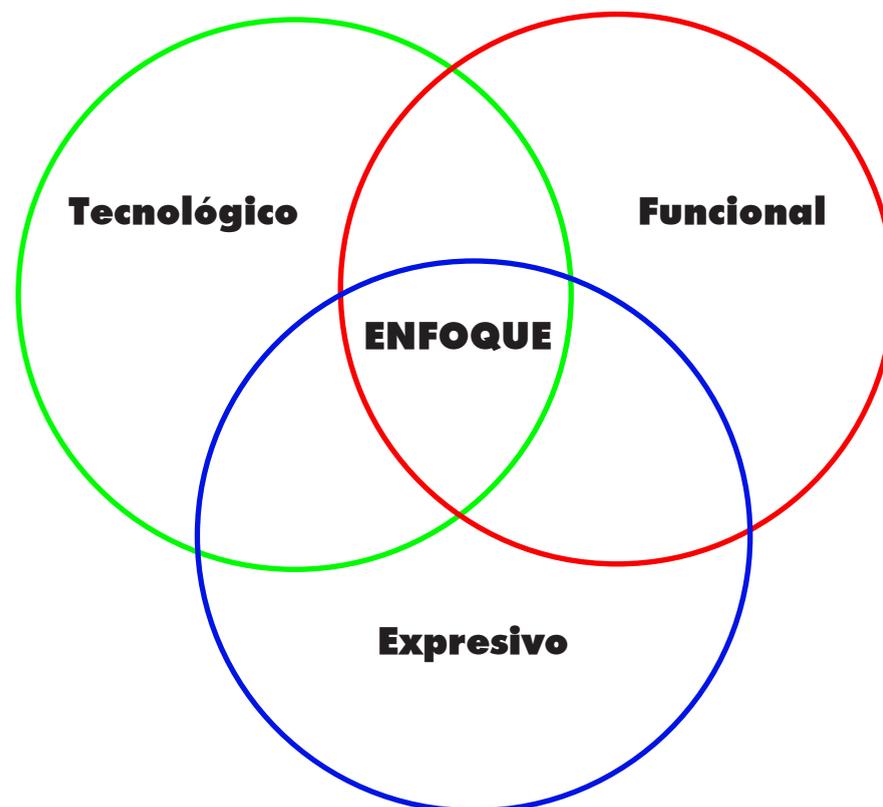
Estetica dinámica

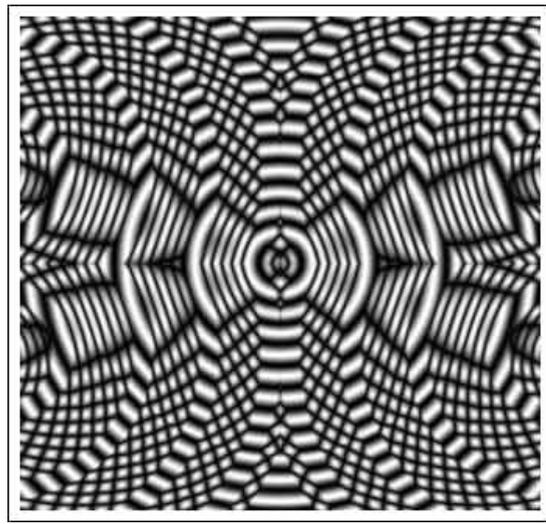
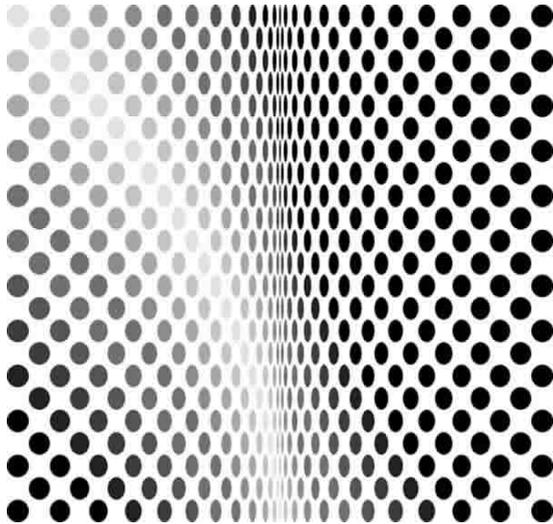
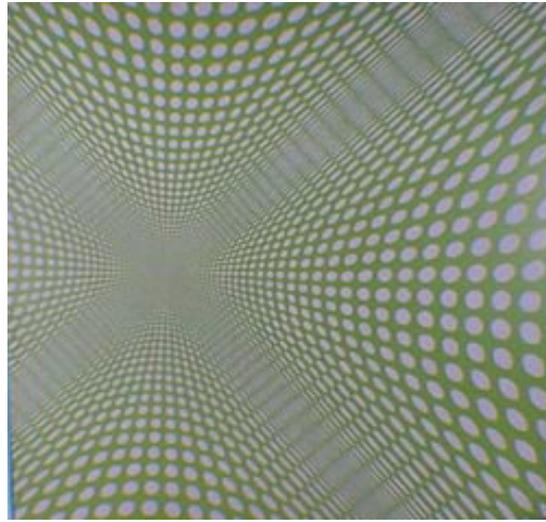
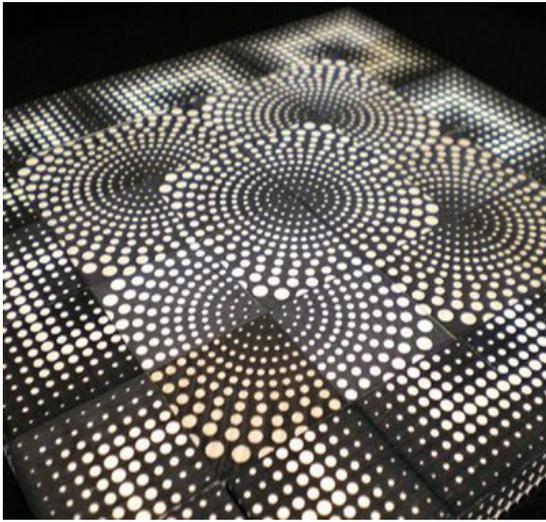


Movimiento

3.3 Enfoque sistemático

En este punto se trata de cada uno de los campos que formaran los partidos de diseño tanto expresivos, funcionales y tecnológicos. Además de lo que cada uno de ellos aportara para el planteamiento del diseño final.

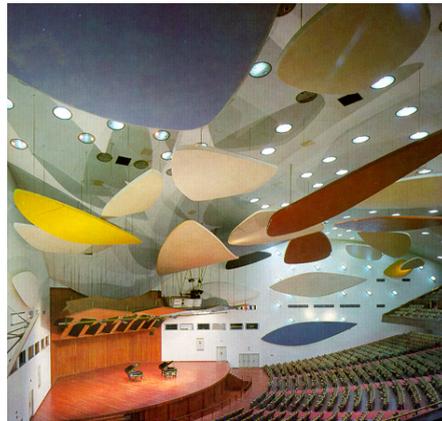




3.3.1 Enfoque en el campo expresivo

3.3.1.1 La gráfica en sí misma.

Esto implica a todas las aplicaciones gráficas que como tales van a encontrar una aplicación dentro del espacio, es decir, vectores relacionados a la temática plasmados en el espacio físicamente mediante impresiones, pinturas, etc.



3.3.2 La gráfica y su relación con el espacio.

Para ello es necesario una reseña de las principales características que sobresalen en la estética establecida para el proyecto:

OP ART

Consiste en transmitir al espectador la ilusión de vibración o relieve, gracias a las leyes de la óptica. (percepción capítulo 1)
En el op art a diferencia del arte cinético no hay movimiento real. Es un arte desarrollado a partir de arte cinético, en una época de un mundo ajetreado por conflictos bélicos, y hoy en día se retoma en un mundo ajetreado por la necesidad de un constante movimiento.

El resultado es el de un espacio tridimensional que se mueve. Aunque el movimiento no sea real, el efecto es de total dinamismo.

Características y puntos relevantes a tomarse en cuenta para la aplicación:

- Repetición de las formas simples.
- Los colores crean efectos vibrantes.
- Gran efecto de profundidad.
- Confusión entre fondo y primer plano.
- Hábil uso de las luces y las sombras.

Elementos Intangibles = Líneas planos y formas



3.3.3 Enfoque en el campo funcional

3.3.3.1 La gráfica, mobiliario y delimitantes.

Los elementos espaciales deben guardar armonía entre sí, es decir cada uno debe ser complemento del otro ya sea en el caso de los elementos tangibles como los intangibles.



PISOS



PAREDES



CIELORRASOS



MOBILIARIO

3.3.4 Enfoque en el campo tecnológico

3.3.4.1 Definición de actuación con delimitantes.

Es en esta instancia que se denota la actuación de los elementos que forman parte del espacio ya sean tangibles o intangibles, para crear relaciones de la estética con el mundo físico en elementos tales como pisos, paredes, cielorrasos y mobiliario.

Al concebir al espacio como las partes que forman un todo, esta instancia es crucial para el correcto desarrollo del proyecto, pues de ella depende la interpretación que se le dé al espacio y a la serie de elementos que contiene para que concuerde con la idea generadora y la estética planteada.



3.3.4.2 Relaciones matéricas.

- Maleabilidad.
- Reflectividad.
- Transparencia.
- Tecnología lumínica.
- Tecnología de impresión digital.

-Maleabilidad.

En cuanto a esta relación es necesario buscar cierto tipo de material de características maleables dado que las juntas o uniones entre ciertos delimitantes no poseen aristas para dar el efecto de continuidad.

-Reflectividad.

Dado que los acabados en tono mate cortan el efecto de la luz y la reflexión, se busca cierto tipo de reflectividad en los elementos para lograr plasmar esa sensación de profundidad y distorsión de fondos y planos, además de brindar un sinnúmero de efectos de luces y sombras.

-Transparencia

Se torna crucial en un espacio cuya estética refleja movimiento el uso de transparencias que marcan tanto las relaciones comunicativas Interior-Exterior como las visuales de elementos tangibles en una búsqueda de remarcar el uso del color y la gráfica y las relaciones con los elementos tangibles e intangibles.

-Tecnología lumínica

La iluminación es parte fundamental en el proyecto dado que la misma nos brinda varios efectos dentro del espacio, al tratarse de un proyecto en el cual los aspectos de la percepción juegan un papel fundamental, es necesario manejar el tema lumínico correctamente para que los resultados estén acordes a los que se pretende concebir. Es necesaria la utilización de una tecnología que no solamente brinde resultados en cuanto a la definición lumínica sino que también se adapte a la morfología del espacio.

Es por eso que se ha recurrido al uso de la tecnología led, la cual nos brinda una excelente articulación en cuanto a formas, tonalidades e incluso generación de imágenes a través de paneles luminosos.

-Tecnología digital.

Es importante también el recurrir a esta tecnología dado que al tratarse de un tema donde la gráfica es importante, es necesario tener un recurso para la concreción de ciertos elementos que deben vincularse al espacio.

Para ello se plantea el uso de la impresión sobre vinil adhesivo en diferentes gamas y tonos. Además de aplicaciones Led.

Capítulo 4 PROPUESTA

- 4.1 El espacio elegido y sus características.
 - 4.1.1 Generalidades.
 - 4.1.2 Escogitamiento, descripción.
 - 4.1.3 Levantamiento fotográfico.

- 4.2 Plantas
 - 4.2.1 Plantas
 - 4.2.2 Detalles
 - 4.2.3 Renders



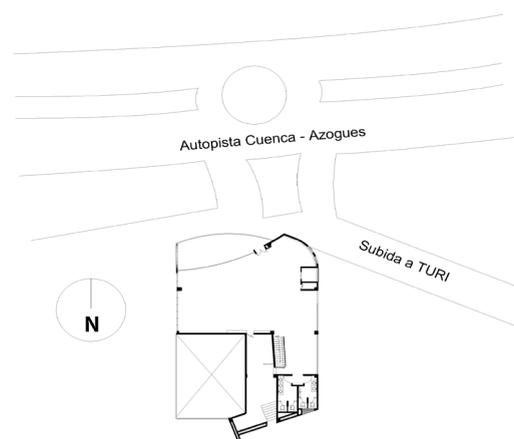
Edificio "Body Care Spa"

4.1 El espacio elegido y sus características

Km 8 Autopista Cuenca – Azogues (subida a Turi).

Área 275 m².

Capacidad 200 personas.



4.1.1 Generalidades.

- El espacio está localizado en el tercer piso alto de la edificación de "BODY CARE SPA" ubicado en la autopista Cuenca-Azogues y subida a Turi, el local es nuevo y al momento se encuentran trabajando para la construcción de un bar-restaurant. Tiene una capacidad de albergar aproximadamente a 200 personas.

-Posee un espacio destinado para cocina, dos baños, un área exterior tipo terraza de 30m² con vista hacia la ciudad de Cuenca, tiene dos puntos de acceso, uno directo desde el parqueadero por medio de un elevador panorámico con capacidad para 8 personas, y otro desde la planta baja por medio de escaleras. El espacio en si es una grán atracción para la ciudadanía al ser en si el primer edificio de este tipo dentro de la urbe.

4.1.2 Escogitamiento y descripción.

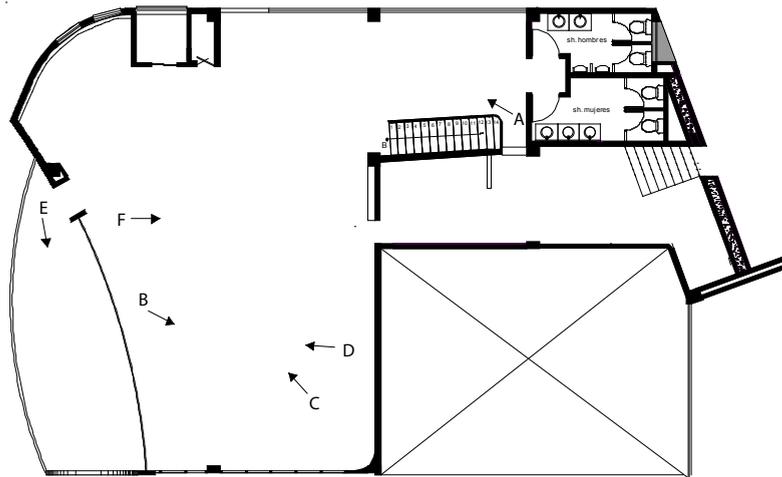
- Se escogió este espacio para la concreción del proyecto de tesis debido a las ventajas que este nos brinda para la temática de estudio, además de una buena ubicación dentro de la urbe y las ventajas arquitectónicas que posee.

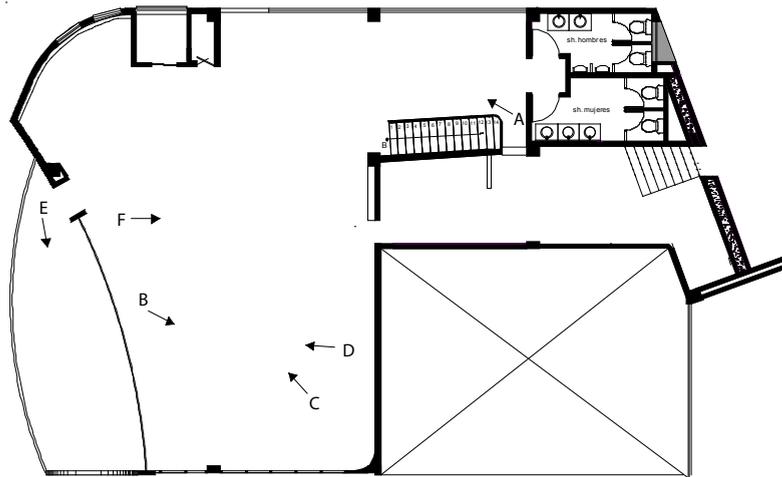
- El uso para el cual está planificado es un Bar-Restaurante, sin embargo existe la posibilidad abierta de realizar modificaciones para darle el uso que el proyecto plantea.

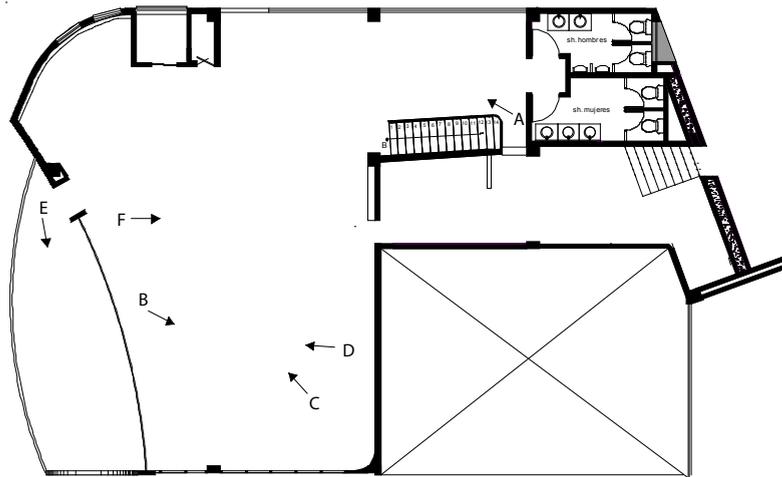
- El local posee ciertas ventajas tecnológicas como:

- Elevador panorámico de acceso.
- Cableado estructural.
- Sistema de ventilación y A/C.
- Cableado audiovisual.
- Energía trifásica.
- Red interna de transmisión de datos (intranet).
- Internet inalámbrico.

4.1.3 Levantamiento fotográfico

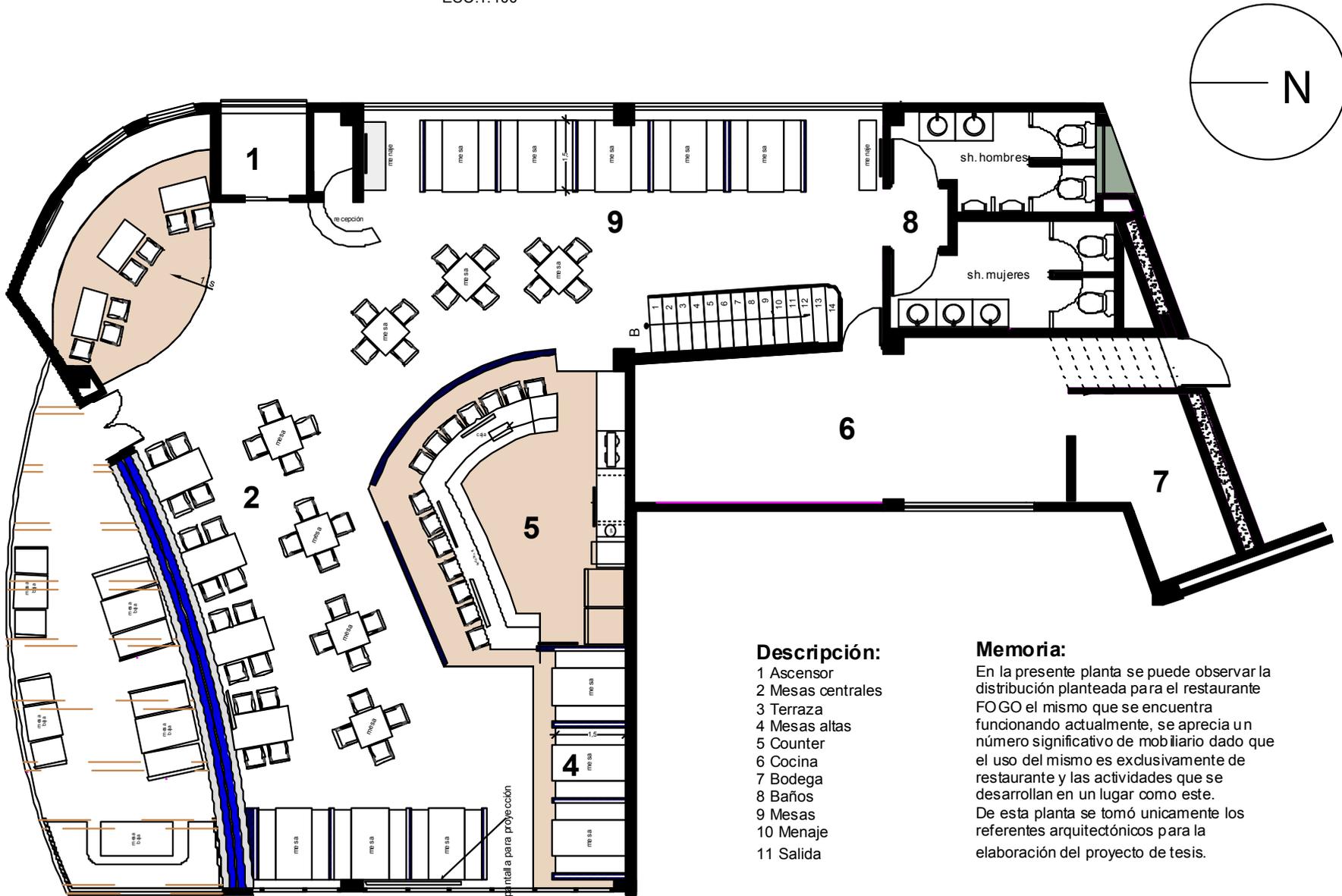






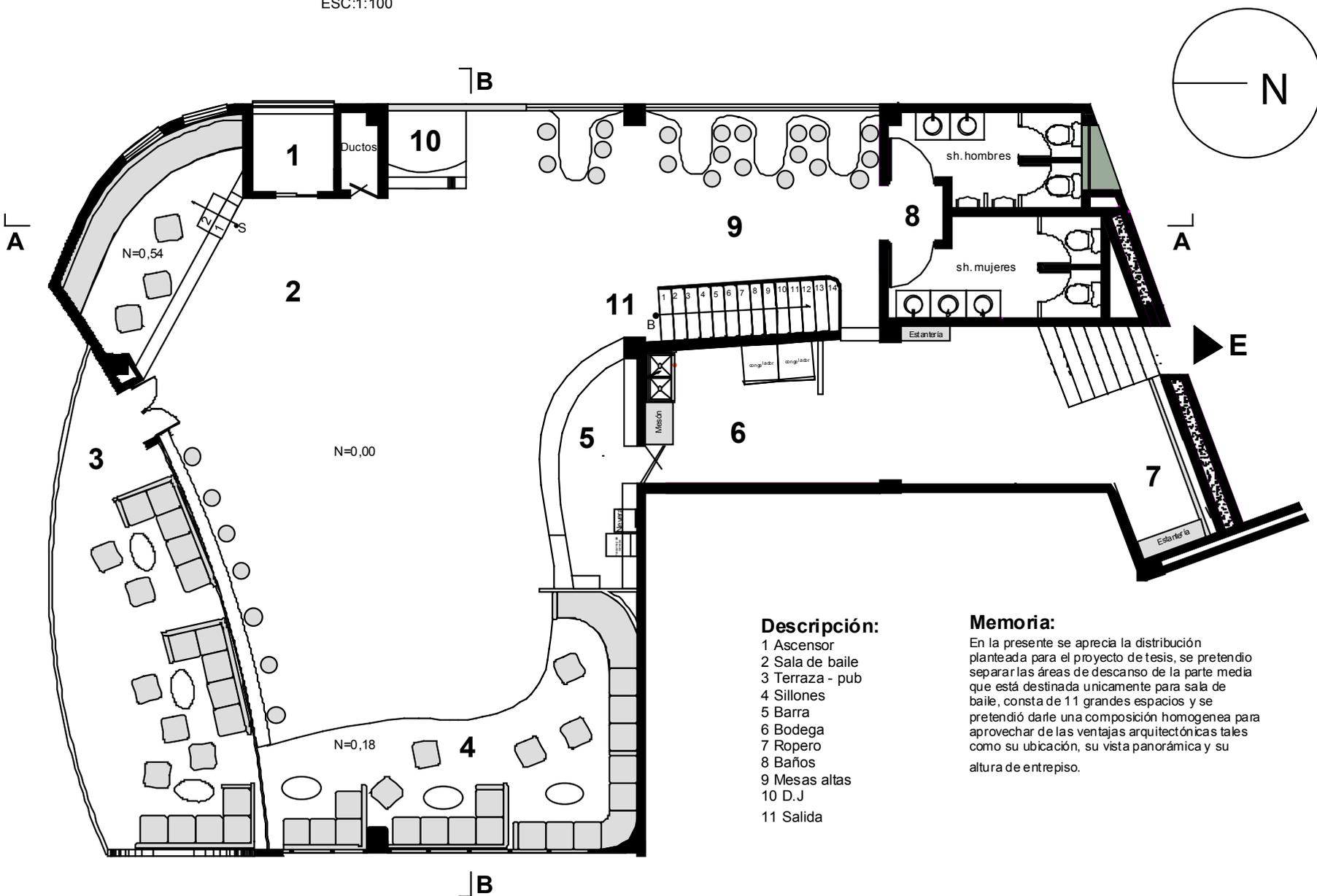
PLANTA DEL ESTADO ACTUAL

ESC:1:100



PLANTA PROPUESTA

ESC:1:100



Descripción:

- 1 Ascensor
- 2 Sala de baile
- 3 Terraza - pub
- 4 Sillones
- 5 Barra
- 6 Bodega
- 7 Ropero
- 8 Baños
- 9 Mesas altas
- 10 D.J
- 11 Salida

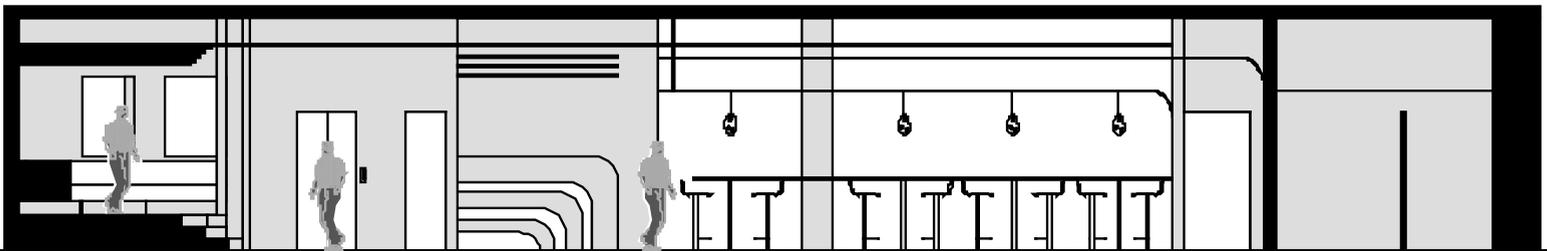
Memoria:

En la presente se aprecia la distribución planteada para el proyecto de tesis, se pretendió separar las áreas de descanso de la parte media que está destinada únicamente para sala de baile, consta de 11 grandes espacios y se pretendió darle una composición homogénea para aprovechar de las ventajas arquitectónicas tales como su ubicación, su vista panorámica y su altura de entresuelo.

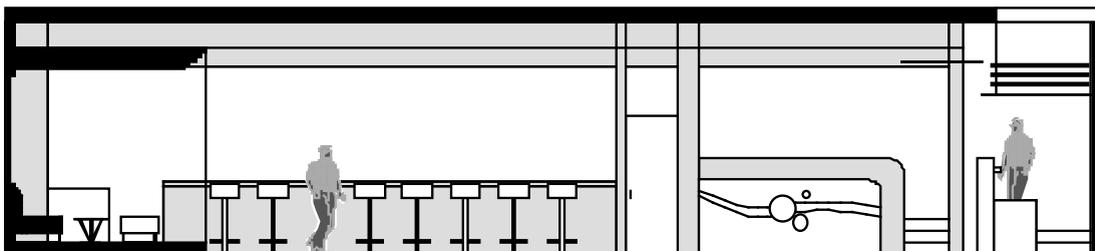
CORTES

ESC:1:100

CORTE A-A

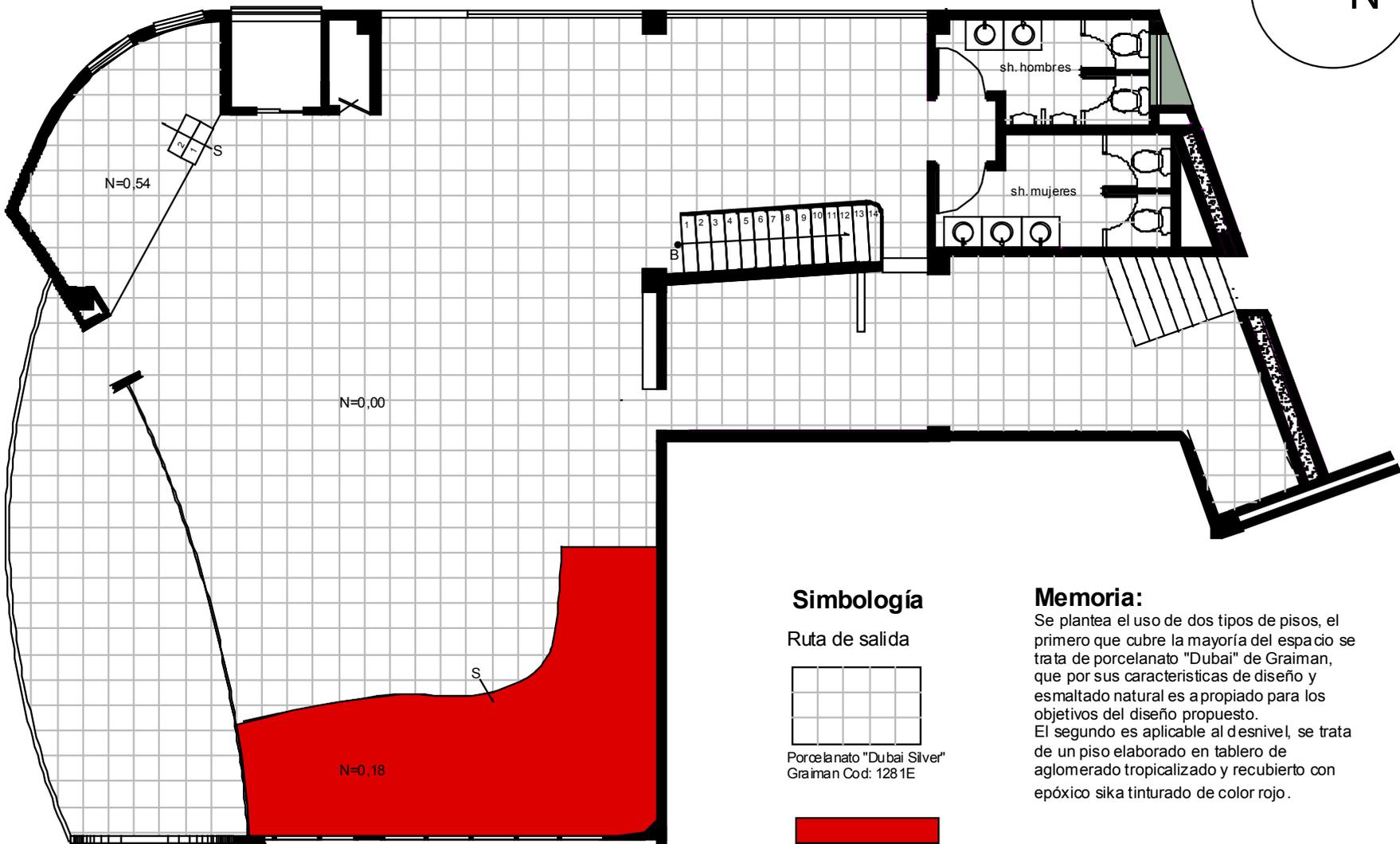
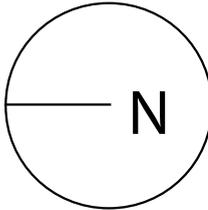


CORTE B-B



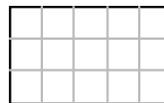
PLANTA DE PISOS

ESC:1:100



Simbología

Ruta de salida



Porcelanato "Dubai Silver"
Graham Cod: 128 1E



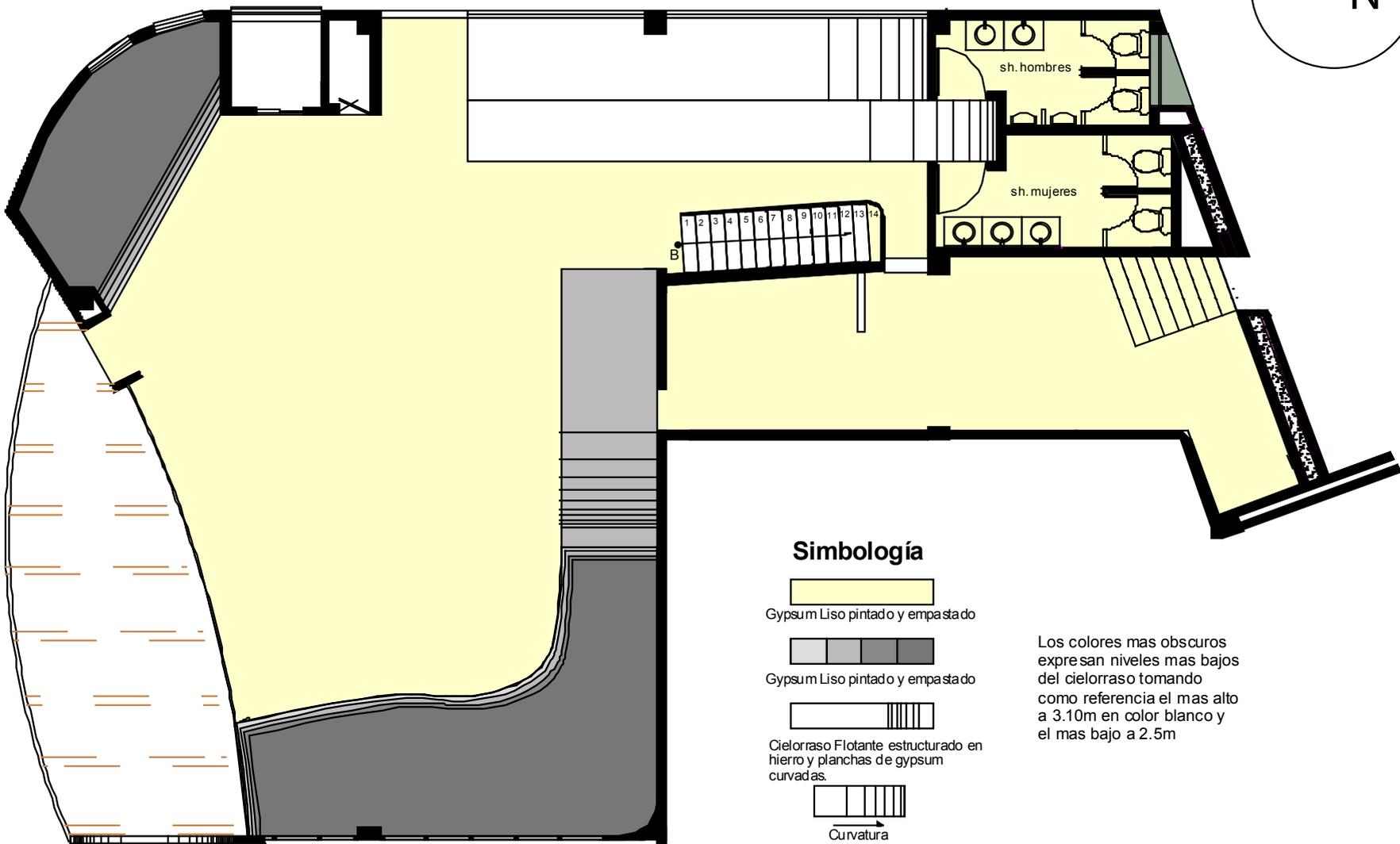
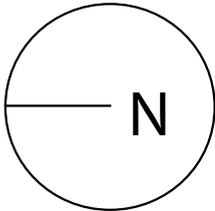
Piso de aglomerado tropicalizado
y sellado con epóxico sika color rojo

Memoria:

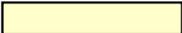
Se plantea el uso de dos tipos de pisos, el primero que cubre la mayoría del espacio se trata de porcelanato "Dubai" de Graiman, que por sus características de diseño y esmaltado natural es apropiado para los objetivos del diseño propuesto. El segundo es aplicable al desnivel, se trata de un piso elaborado en tablero de aglomerado tropicalizado y recubierto con epóxico sika tinturado de color rojo.

PLANTA DE CIELORRASOS

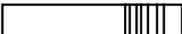
ESC:1:100

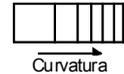


Simbología

 Gypsum Liso pintado y empastado

 Gypsum Liso pintado y empastado

 Cielorraso Flotante estructurado en hierro y planchas de gypsum curvadas.

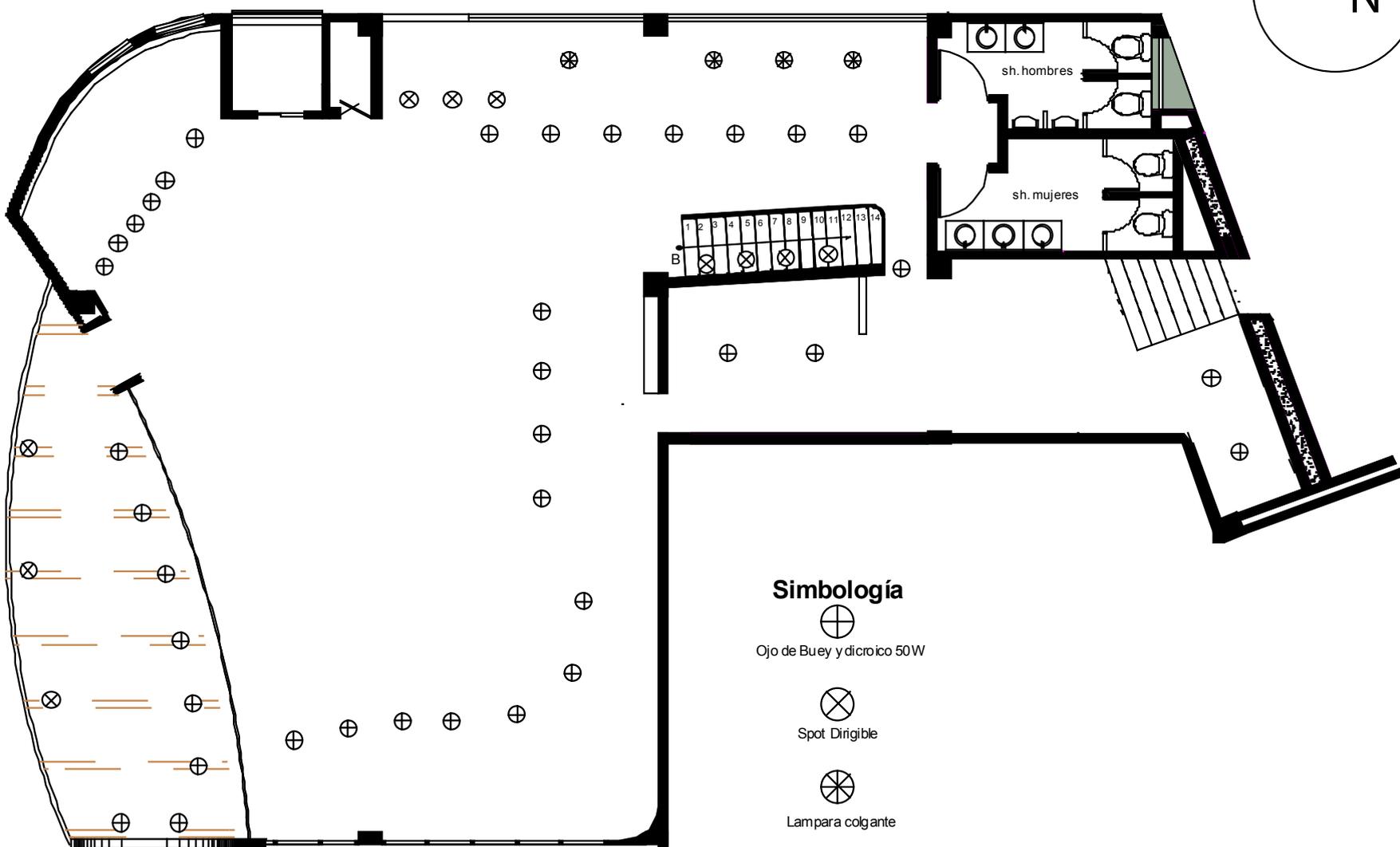
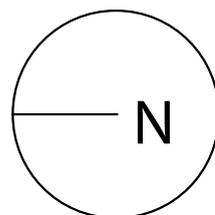


 Tiras de madera a 2,8 de altura

Los colores mas oscuros expresan niveles mas bajos del cielorraso tomando como referencia el mas alto a 3.10m en color blanco y el mas bajo a 2.5m

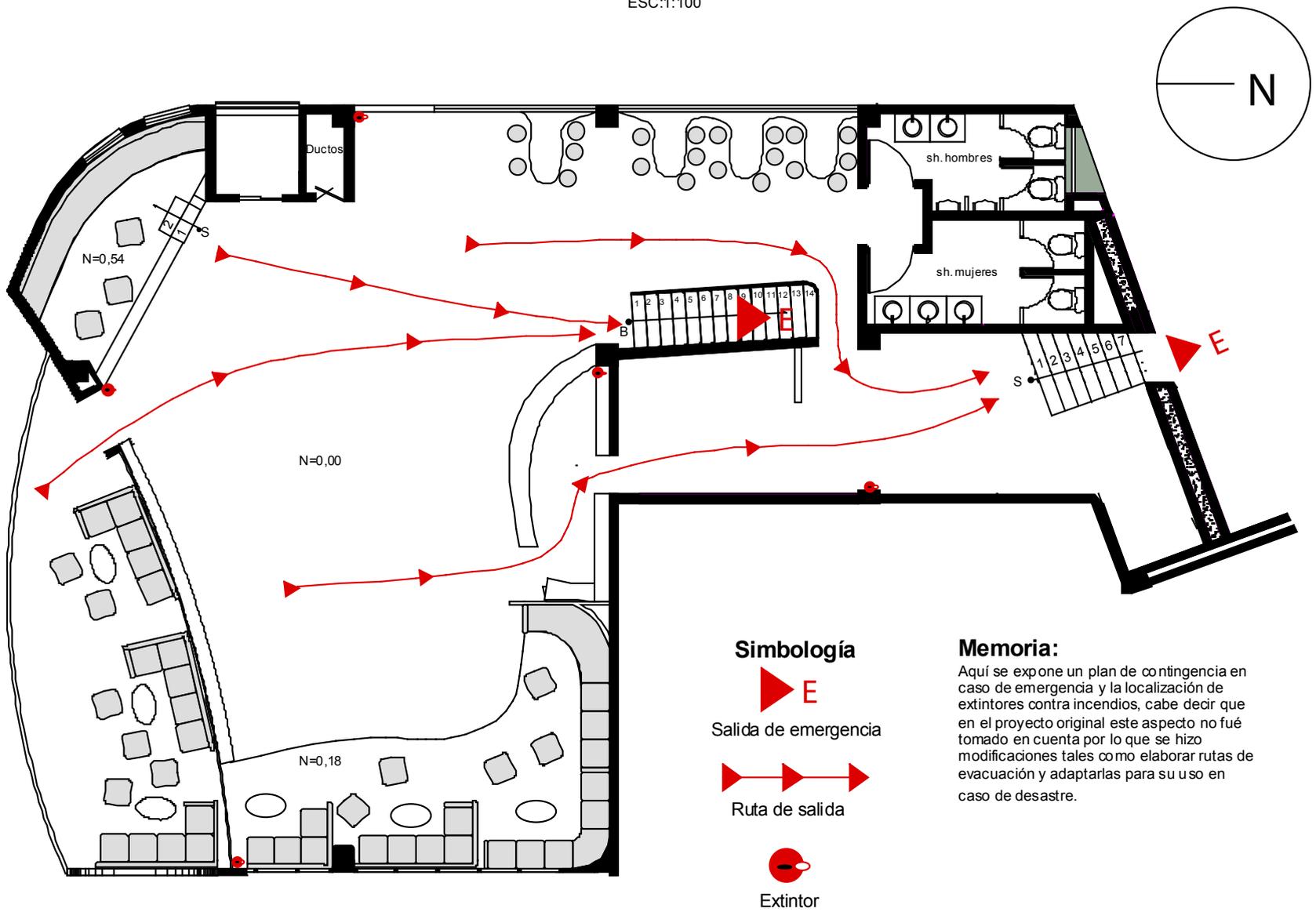
PLANTA DE LUMINARIAS

ESC:1:100

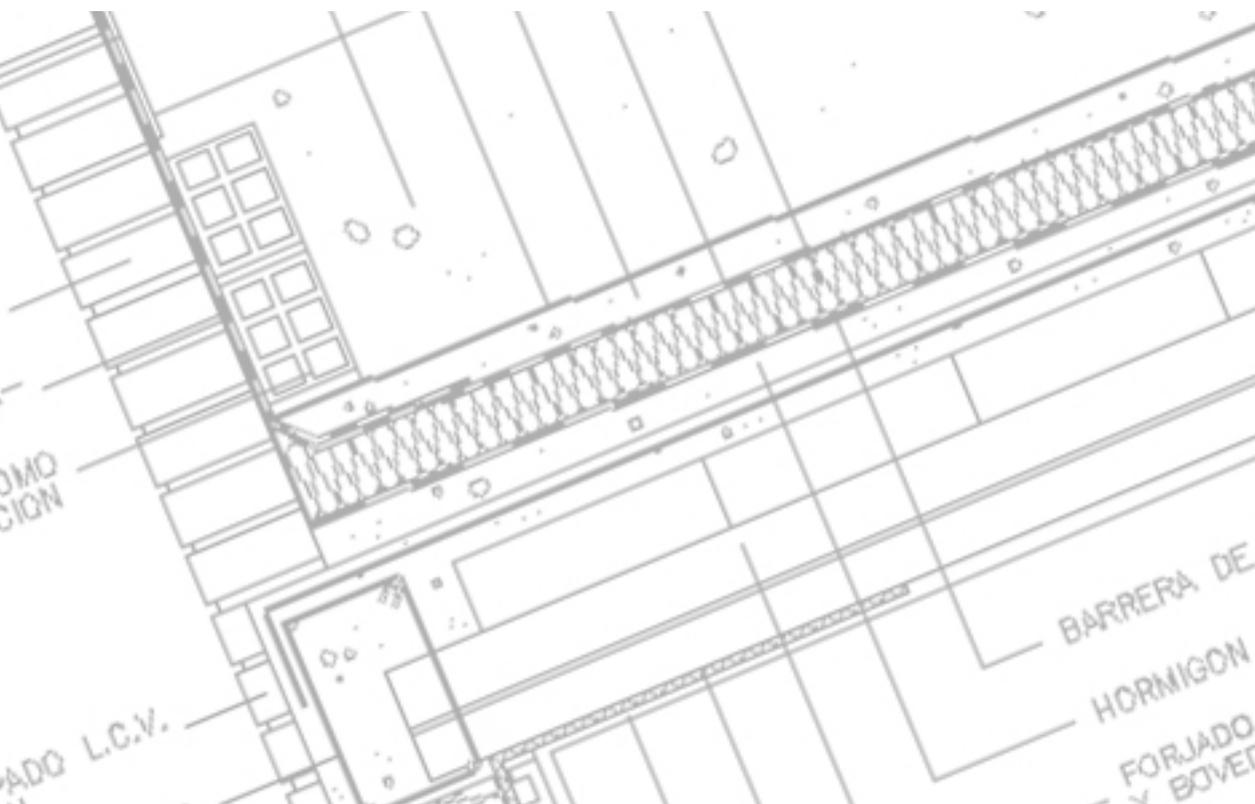


PLANTA DE EVACUACIÓN Y EMERGENCIA

ESC:1:100

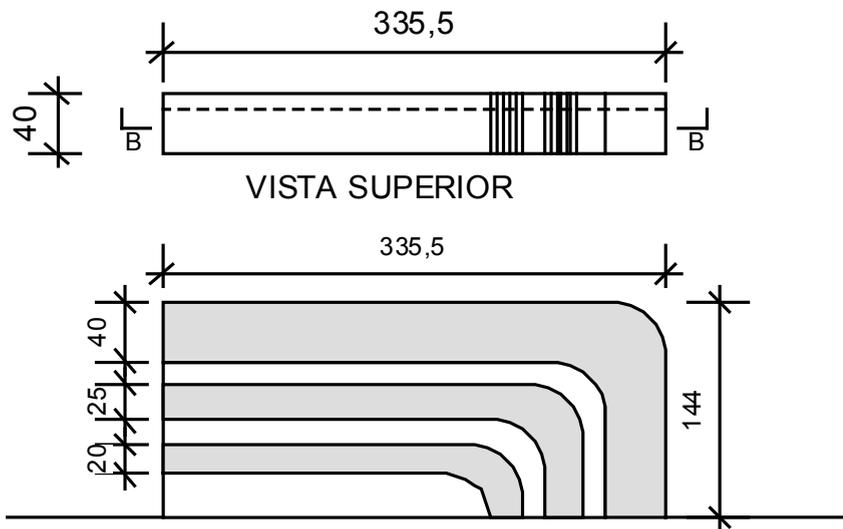


4.3 Detalles



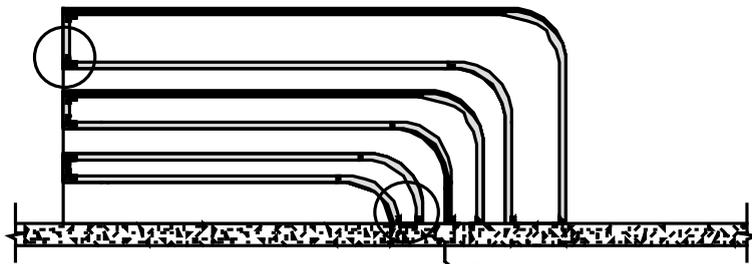
Detalles

Detalle mesa de D.J



VISTA SUPERIOR

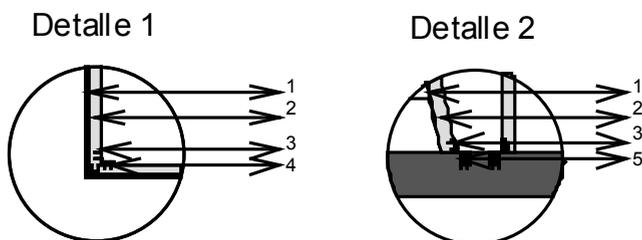
VISTA SUPERIOR



CORTE B-B

Esc: 1:50

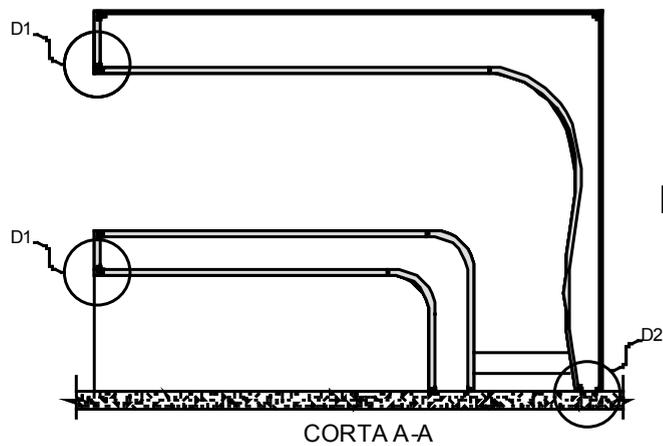
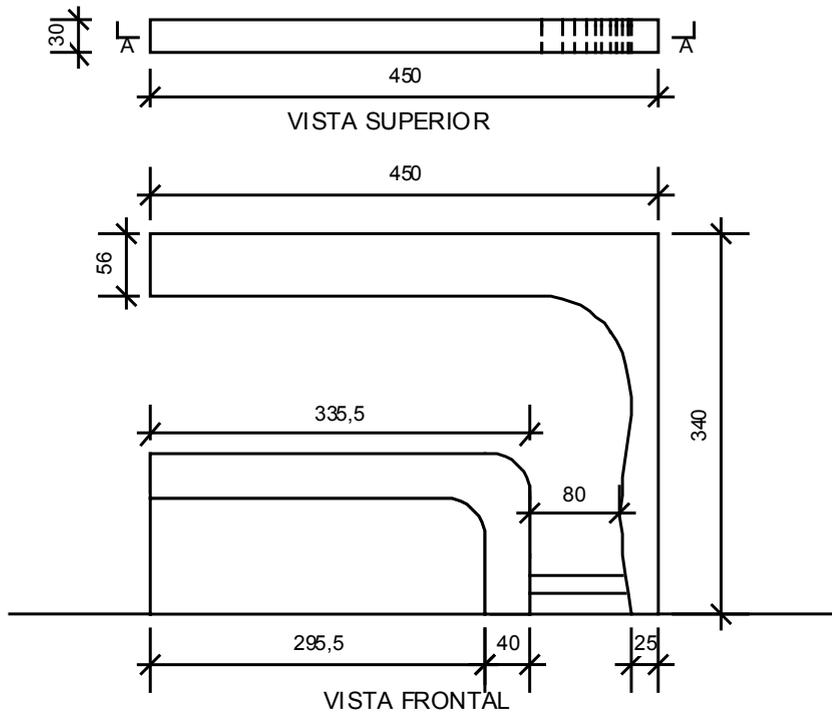
Especificación de materiales	
1	MDF 3mm crudo
2	Madera Fernán Sanchez 4x4cm
3	Platina en L 2"x2" perforada
4	Tirafondo de 2" para sujeción
5	Tirafondo de 4" para sujeción y taco fisher No. 16
Acabado	
Fondo automotriz blanco y laca poliuretano	



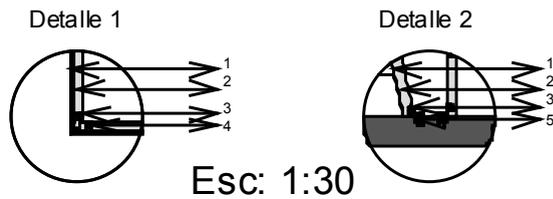
Esc: 1:25

Detalles

Detalle Panel 1



Esc: 1:75

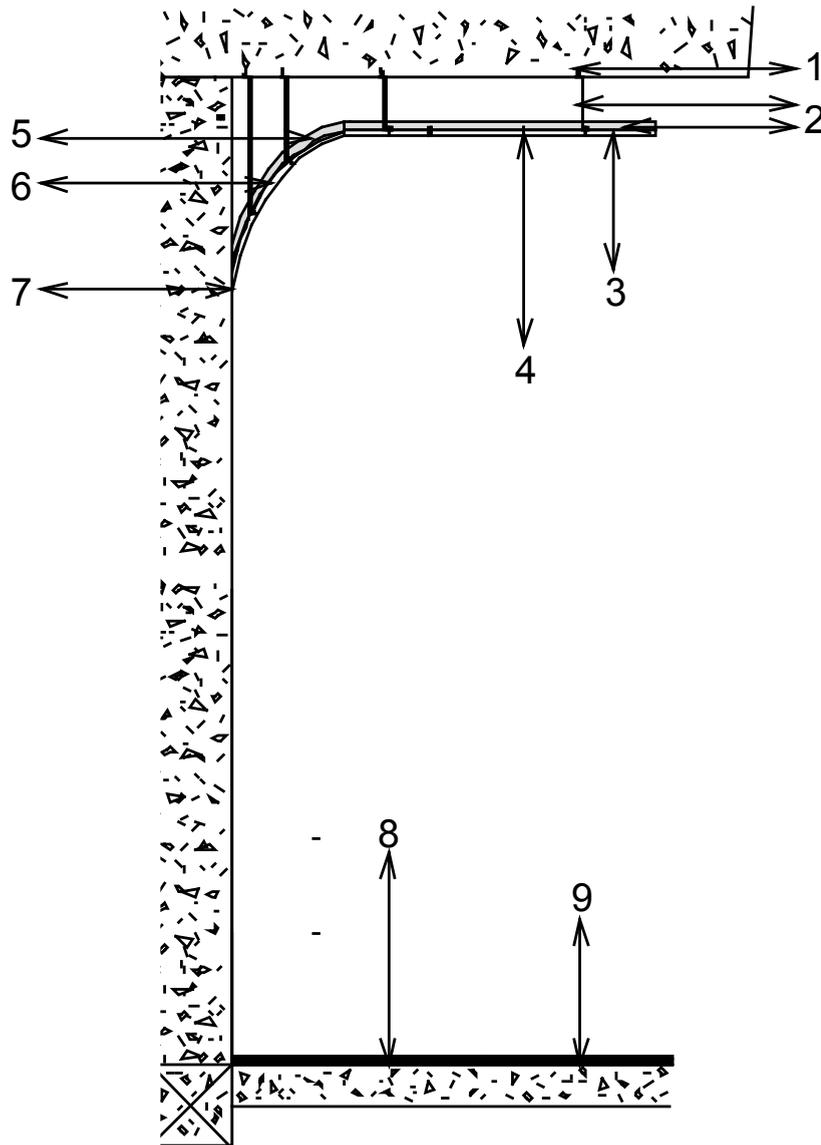


Especificación de materiales

1	MDF 3mm crudo
2	Madera Fernán Sanchez 4x4cm
3	Platina en L 2"x2" perforada
4	Tirafondo de 2" para sujeción
5	Tirafondo de 4" para sujeción y taco fisher No. 16
Acabado	
Fondo automotriz blanco y laca poliuretano	

Detalles

Detalle piso y remate de paredes

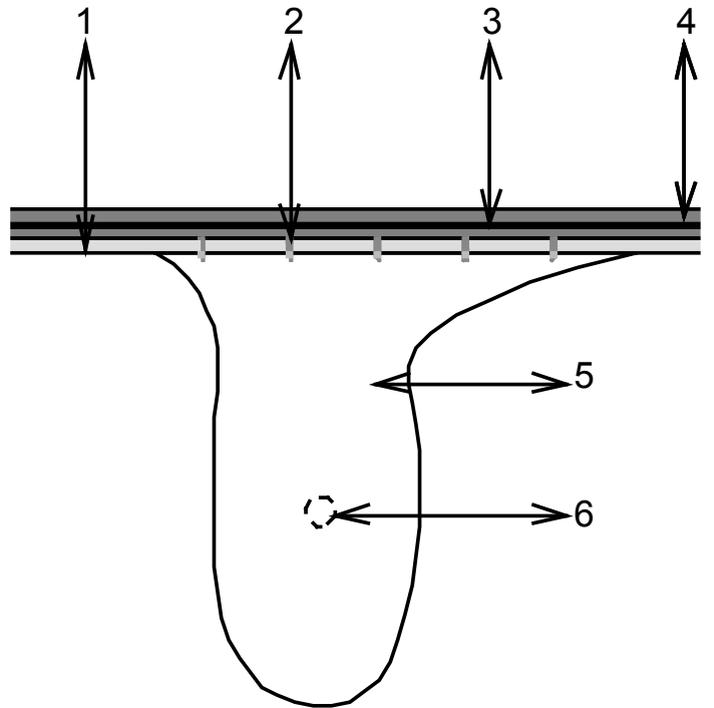


Esc: 1:20

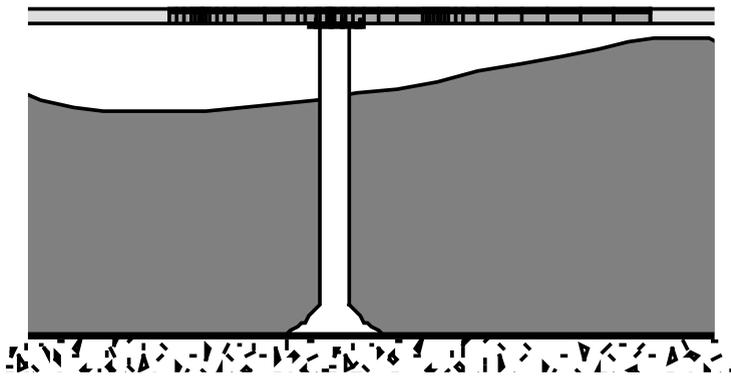
Especificación de materiales	
1	Clavo Hilting de 1"
2	Perfil en L de aluminio 1"x1"
3	Plancha de Gypsum liso
4	Tornillo de 1/2"
5	Perfil L curvado
6	Plancha curvada de Gypsum
7	Junta empastada
8	Piso de cerámica existente
9	Piso de porcelanato Graiman Cod. 12072 (Dubai silver)
Acabado	
Paredes y cielorraso empastado lijado y pintado con pintura elastomérica negra	

Detalles

Detalle mesa - pasamanos



VISTA SUPERIOR



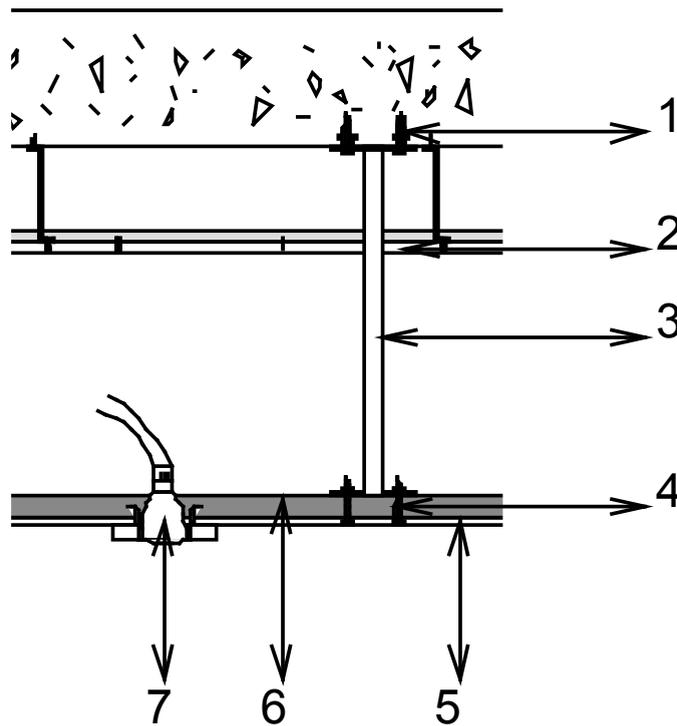
VISTA FRONTAL

Esc: 1:30

Especificación de materiales	
1	Tubo de acero inoxidable de 2"
2	Perno de 3"
3	Vidrio de 9mm
4	Zocalo de alucubond y madera
5	Mesa de madera y acero pulido
6	Soporte de acero de 4"
Acabado	
Pulido para dejar la expresión del material como tal.	

Detalles

Cielorraso flotante

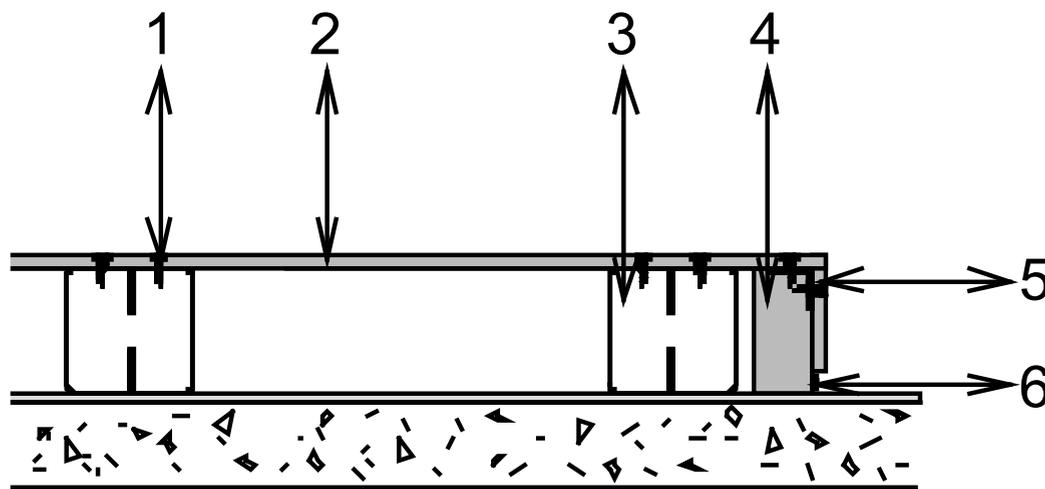


Especificación de materiales	
1	Tirafondo y taco Fisher de 2"
2	Cielorraso de Gypsum
3	Tubo cuadrado de 2" y platina
4	Perno de 2 1/2" para fijacio
5	Plancha de gypsum
6	Tubo cuadrado de 1 1/2" (estructura)
7	Ojo de Buey
Acabado	
Empastado lijado y pintado con pintura elastomérica roja.	

Esc: 1:15

Detalles

Detalle desnivel con cinta led RGB

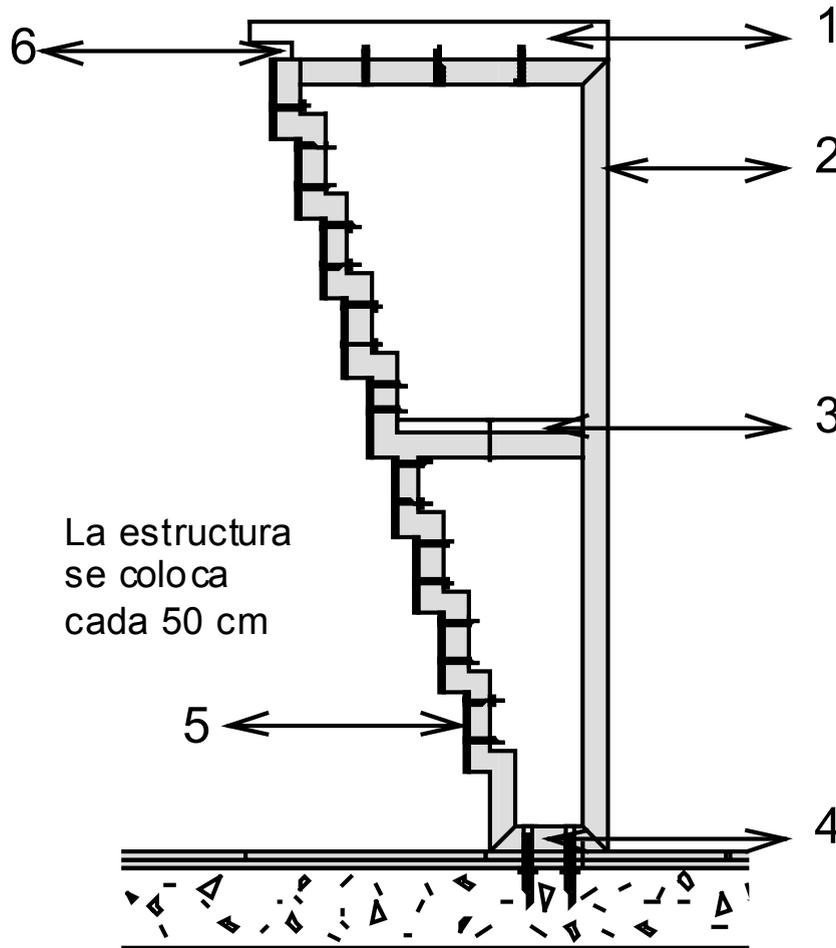


Esc: 1:15

Especificación de materiales	
1	Tornillo de 1 1/2"
2	Plancha aglomerado tropicalizado
3	Perfiles Omega soldados
4	Taco de madera
5	Platina empernada
6	Cinta led RGB
Acabado	
Epóxico sika para pisos tinturado color rojo.	

Detalles

Barra curva



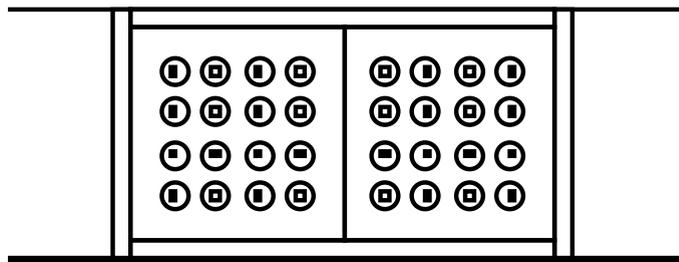
Esc: 1:15

Especificación de materiales	
1	Mesón de madera tamborada
2	Estructura metal tubo cuadrado 1"
3	Repisa de madera 15mm
4	Sujeción, perno de 2" y taco Fisher
5	MDF 4mm empernado y curvado
6	Cinta led RGB
Acabado	
Fondo automotriz blanco y laca poliuretano	

Detalles

Mesa curva larga con paneles Led

Vista superior



Esc: 1:10

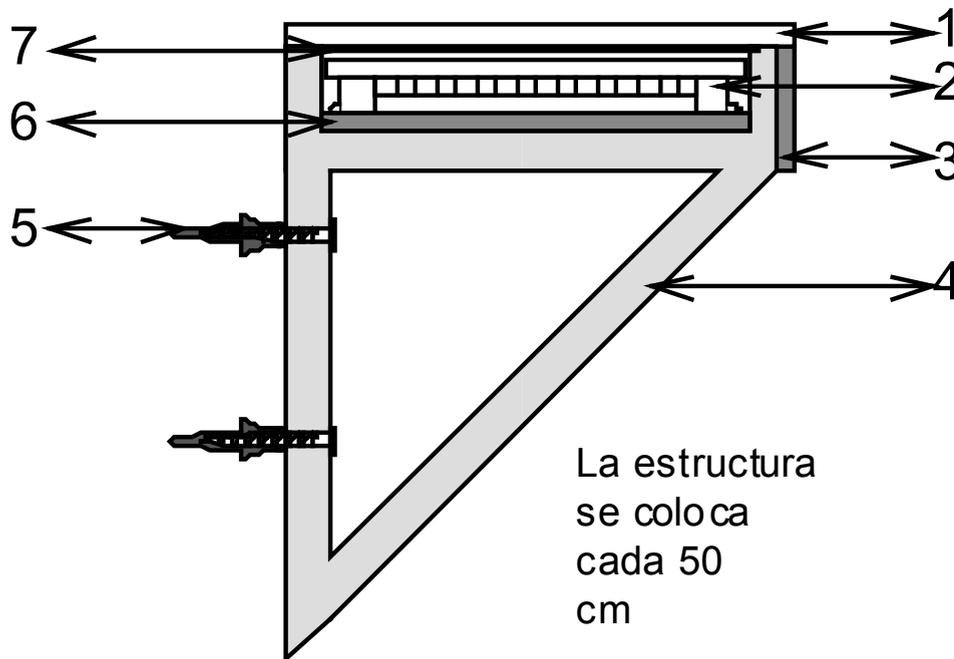
Especificación de materiales

1	Vidrio de 12mm
2	Módulo Led Traxon RGB 16 PXL
3	Lámina de aluminio
4	Estructura metálica de soporte
5	Sujeción con perno de 2" y taco
6	Tablero aglomerado de 12mm
7	Lona translúcida

Acabado

Estructura metálica esmalte negro mate.

Sección

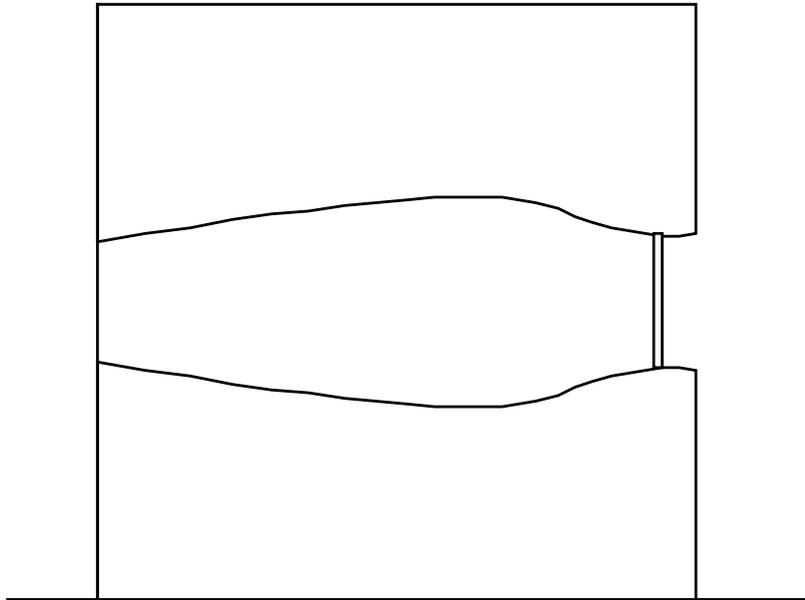


Esc: 1:30

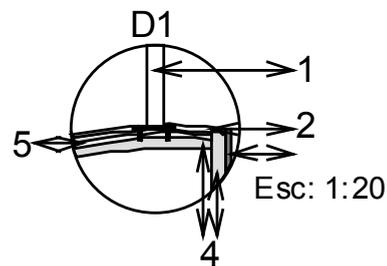
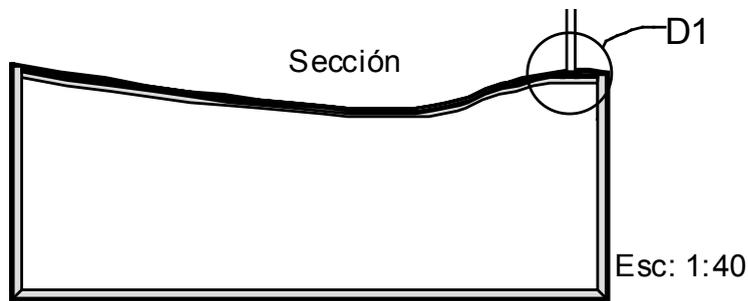
Detalles

Panel luminoso exterior

Vista Frontal



Sección



Especificación de materiales

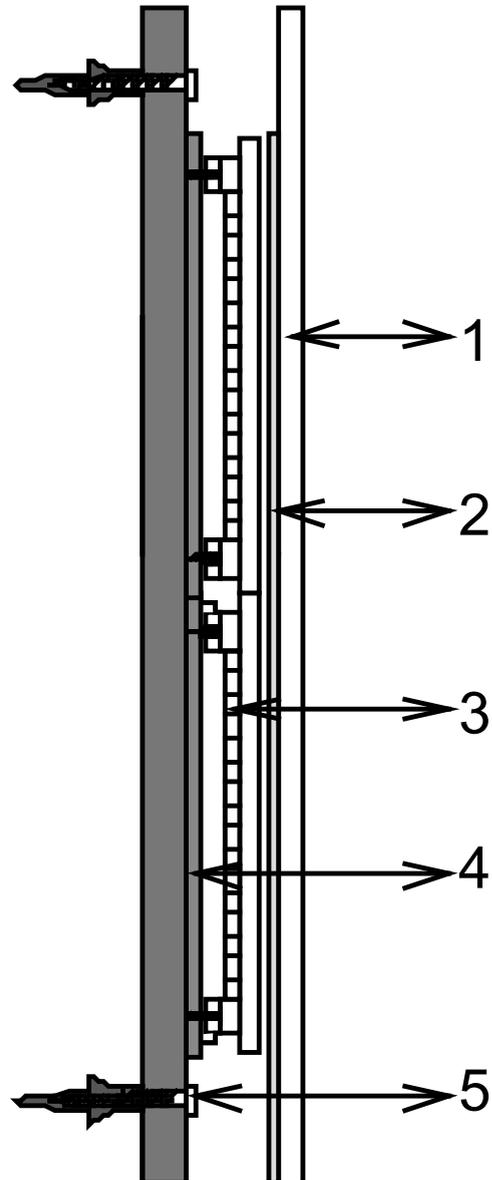
1	Tubo de acero inoxidable de 2 1/2"
2	Acrilico blanco
3	MDF de 12mm
4	Estructura de madera 4x4mm
5	Cinta Led RGB

Acabado

Fondo automotriz, pintura elastomérica negra.

Detalles

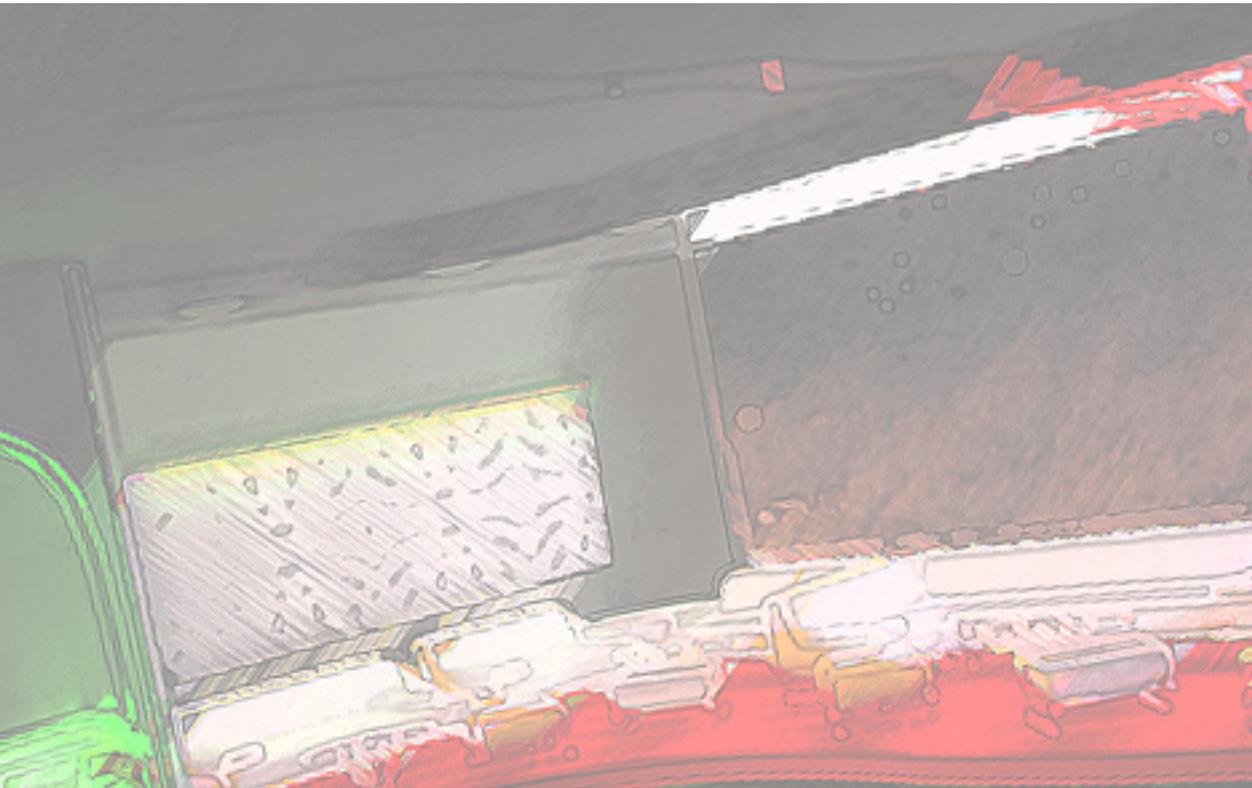
Mesa curva larga con paneles Led

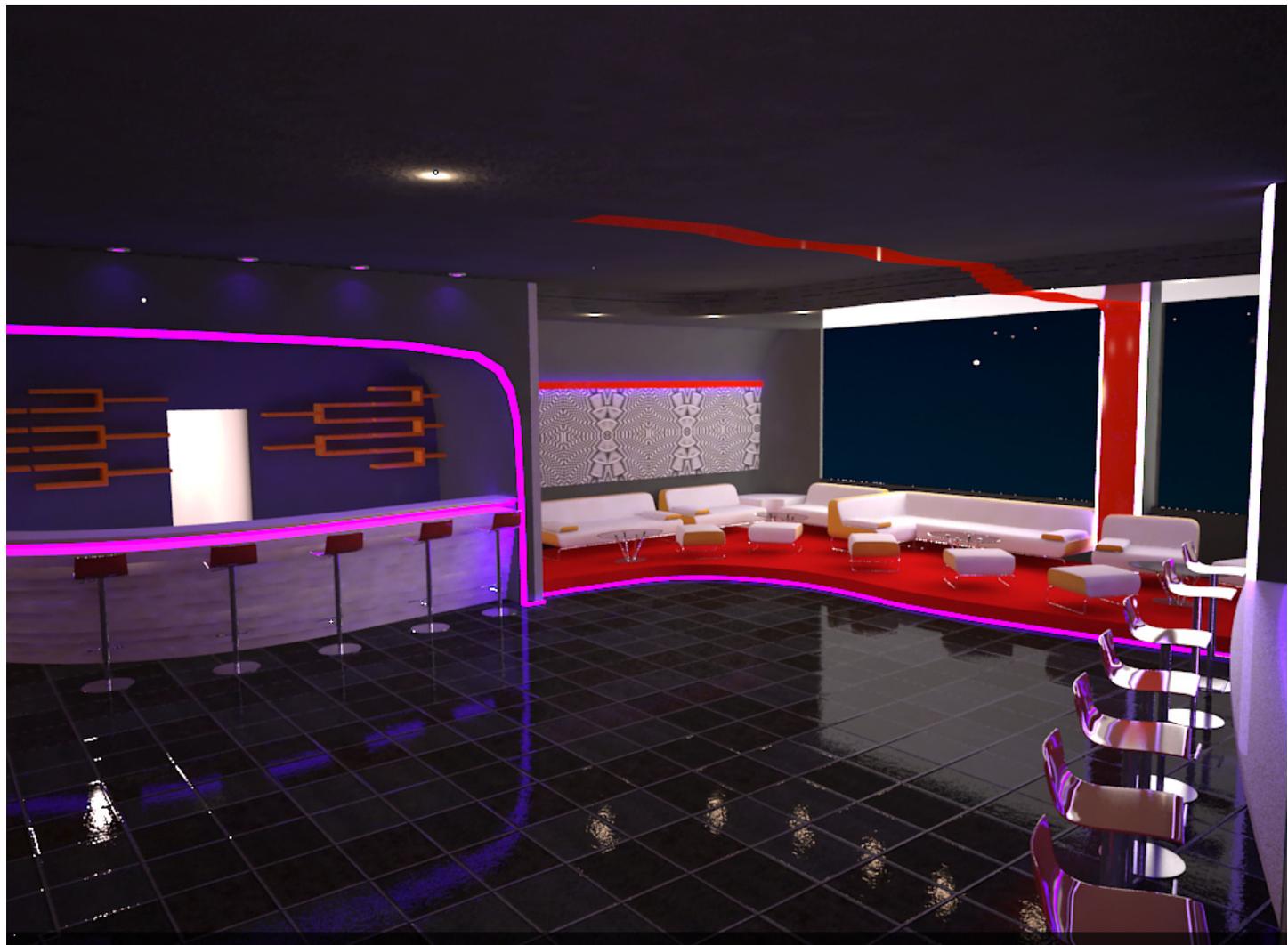


Esc: 1:15

Especificación de materiales	
1	Vidrio de 12mm
2	Lona translúcida
3	Módulo Led Traxon RGB 16 PXL
4	Tablero aglomerado de 12mm
5	Sujeción con perno de 2" y taco
Acabado	
Vidrio reflectivo tipo espejo cuando está apagado	

4.4 Renders

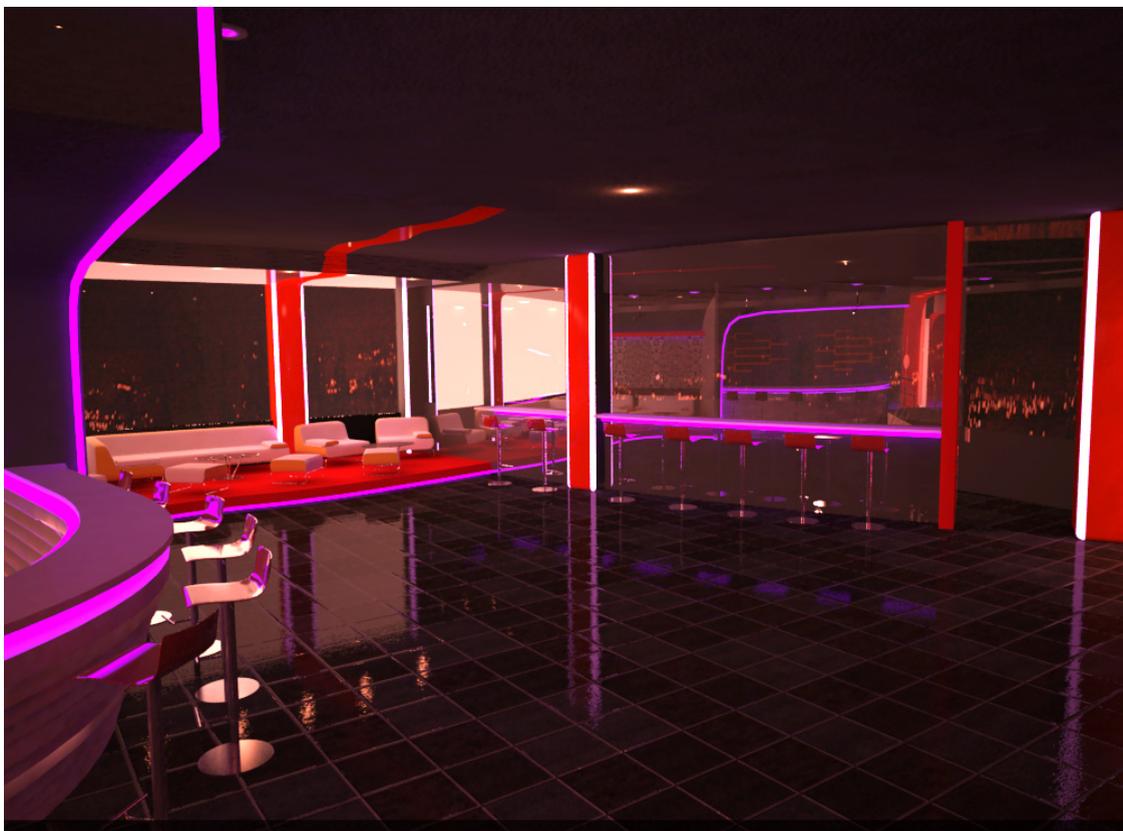
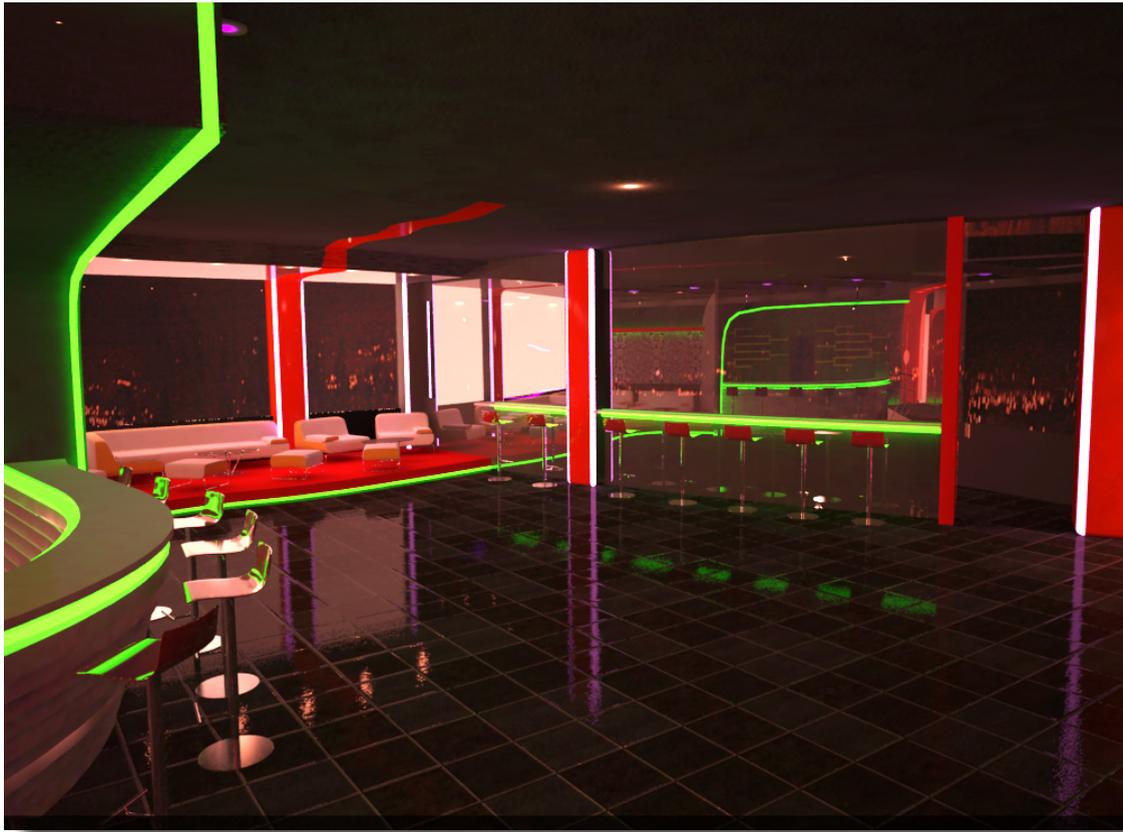




Al ingresar los clientes se encuentran en un amplio espacio donde el efecto visual predominante es el dinamismo y continuidad en los elementos con los que se encuentra. Cada detalle está diseñado de manera que genere un impacto sensorial en el usuario.



El experimentar con diferentes tipos de iluminación ayuda a conseguir una atmósfera apropiada para un lugar que proyecta movimiento y dinamismo además de destacar las relaciones geométricas con los delimitantes espaciales.

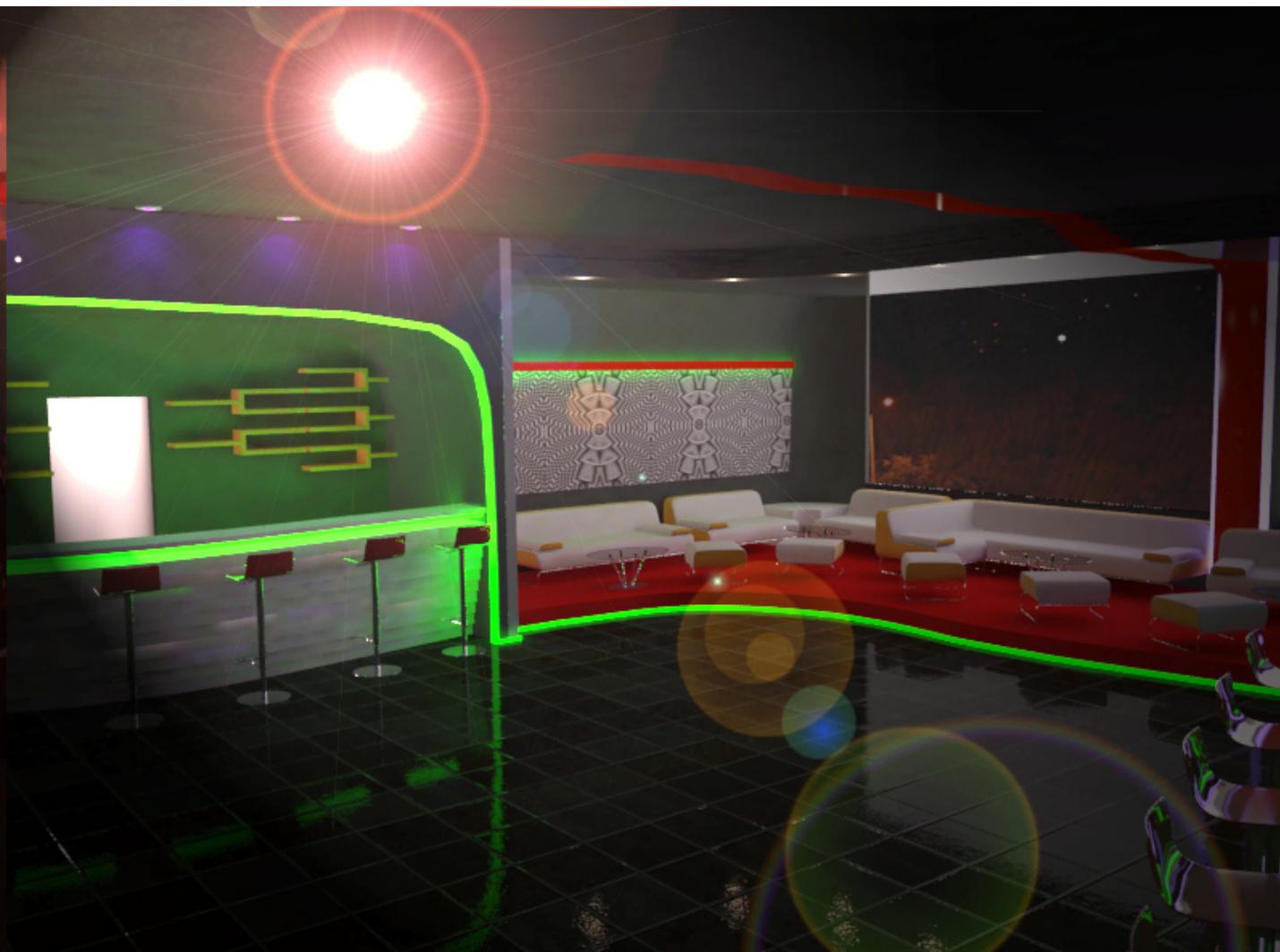




La altura del local facilita la creación de diferentes niveles de cielorraso, tanto fijos como flotantes, logrando con ello el resaltar las características de la estética aplicada obteniendo una interacción entre las formas simples y las relaciones con los delimitantes y el mobiliario que se confunden con los elementos continuos del espacio.

Se percibe también efectos de profundidad además de un hábil uso entre luces y sombras que se complementan con una vista privilegiada hacia el exterior.



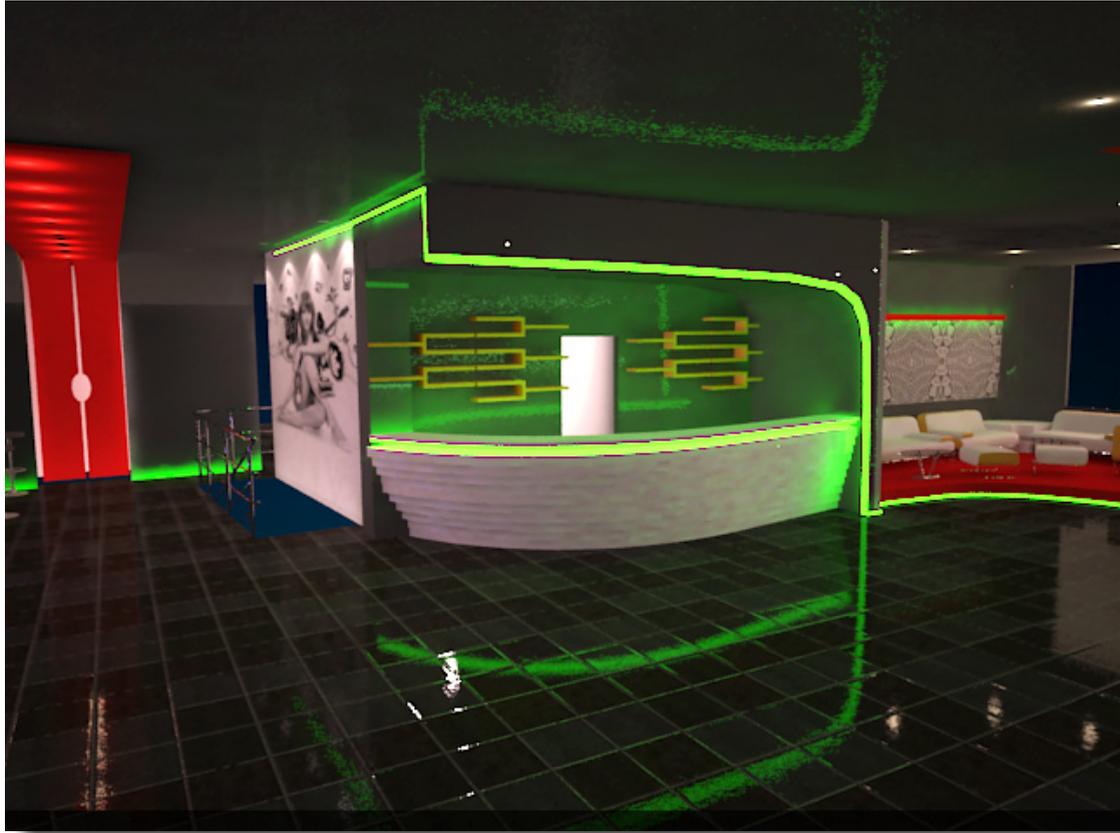


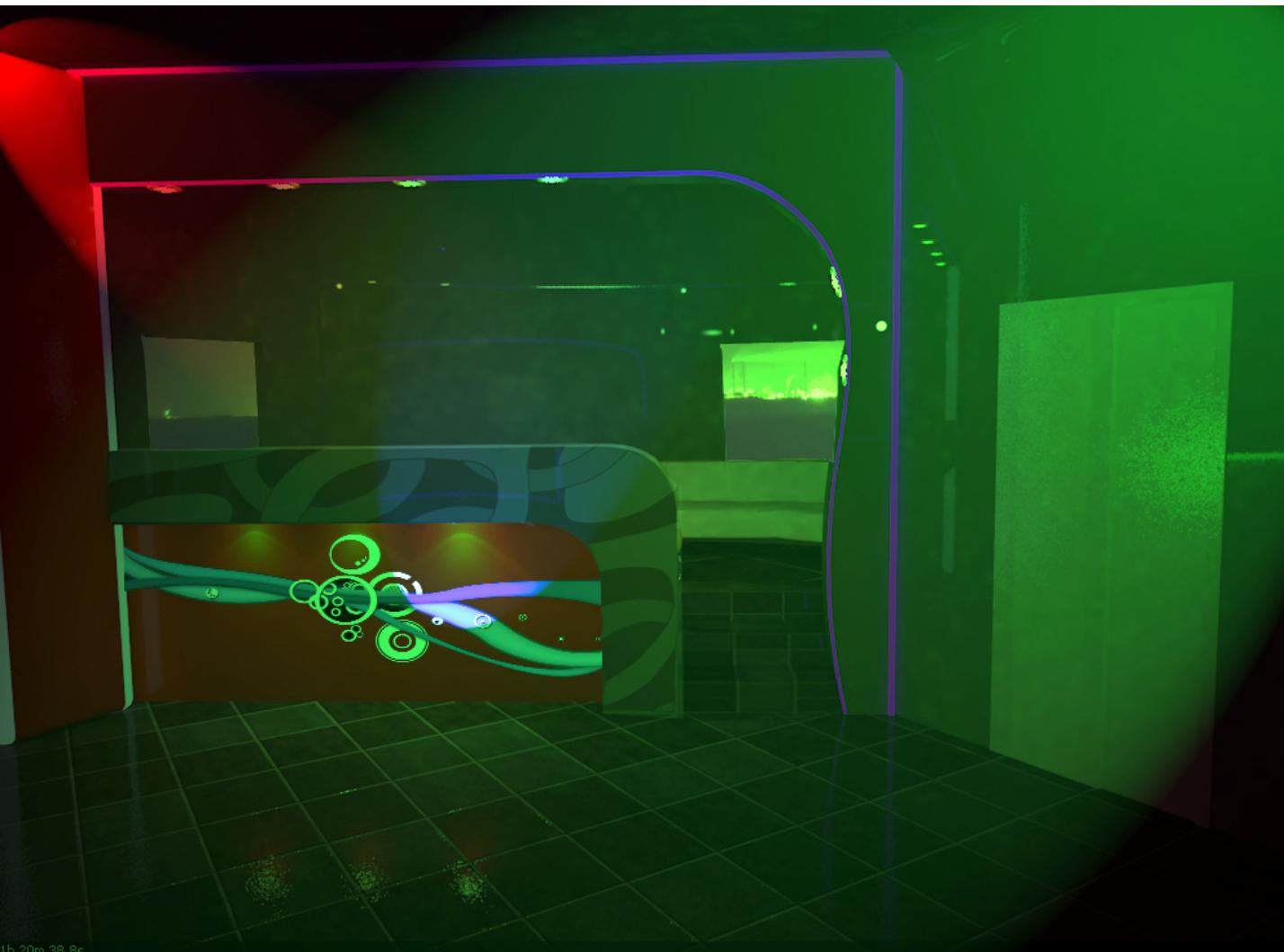
Los efectos lumínicos y cambio de tonalidades juega con las formas tanto tangibles como virtuales generando además nuevas formas y distinción de planos logrando sensaciones fuera de la estética habitual generando una ruptura de lo convencional.





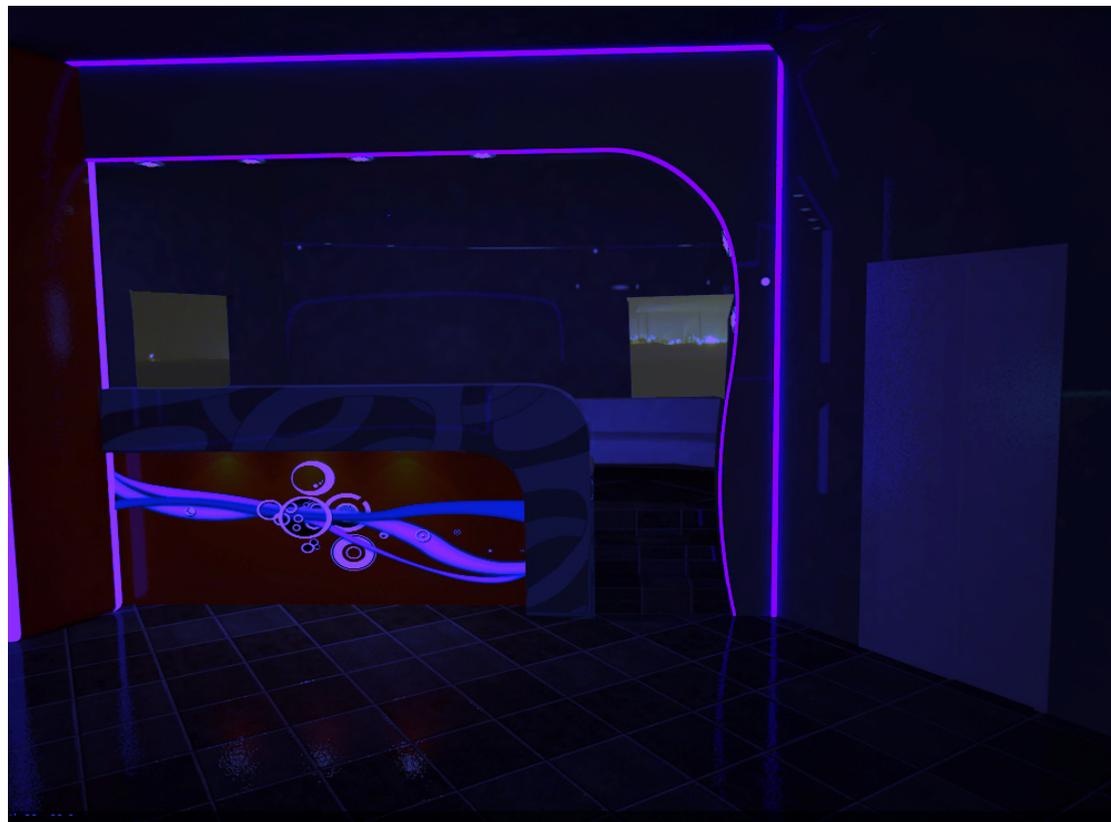
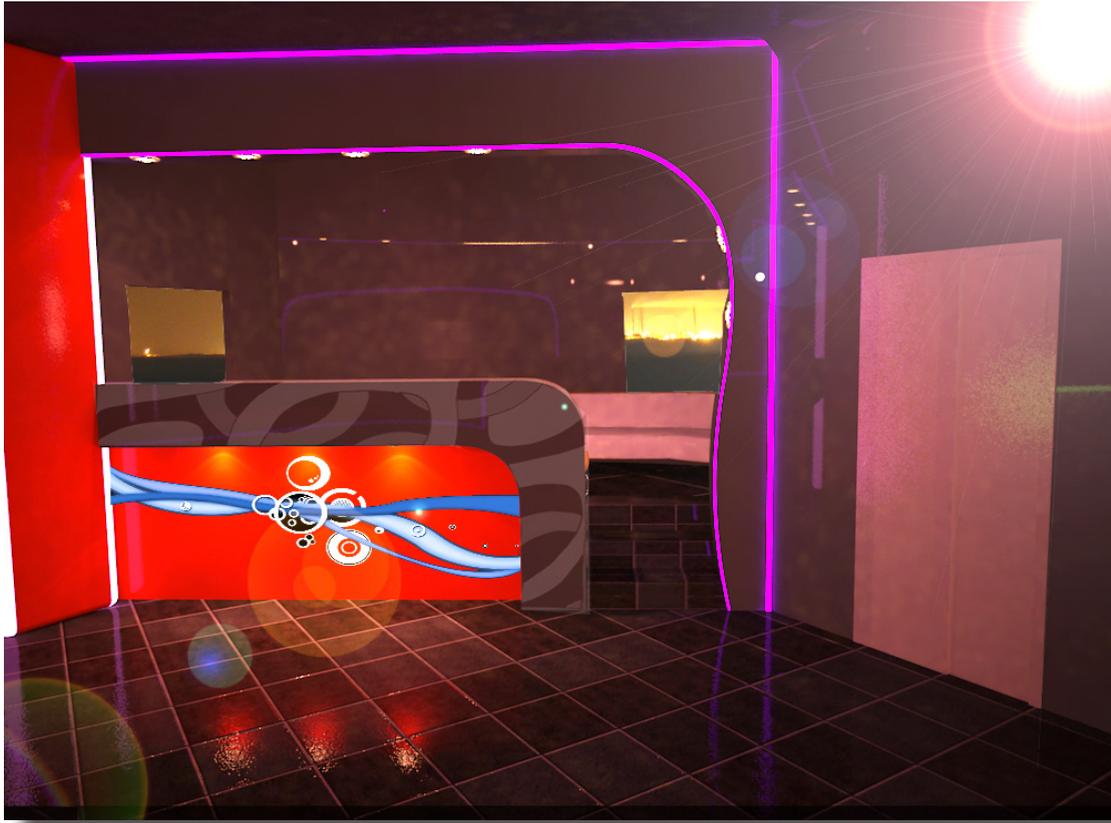
Se aprecia como los delimitantes juegan un papel fundamental en la percepción del espacio adentrándose al campo de las sensaciones y efectos cognitivos en la psiquis del usuario combinada además de una decoración dinámica dada por el uso de paneles Led que fomentan la fusión entre los elementos tangibles y virtuales del espacio con las características de la estética aplicada.





Se remarca el uso de elementos lumínicos para obtener distorsiones.

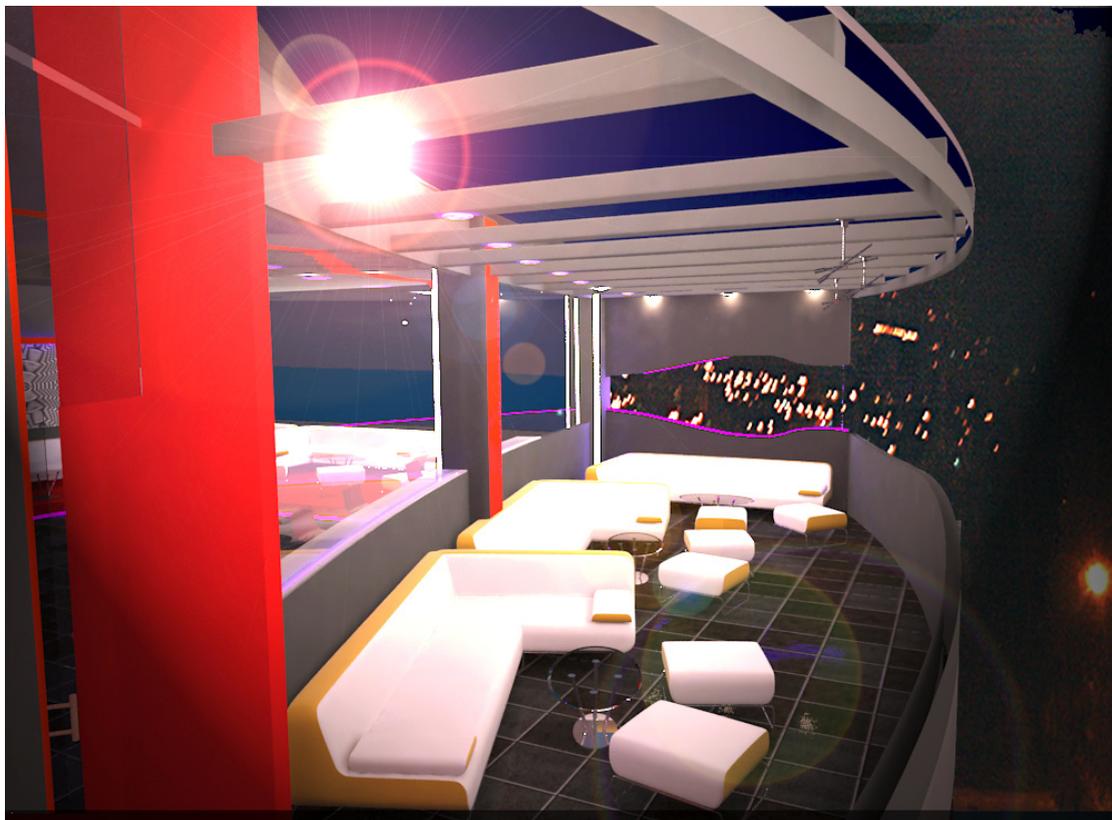
Lo especial es que resulta fascinante cuando las luces y tonalidades cambian en el espacio variando su apariencia original y modificando las relaciones espaciales entre luz y forma.





El área exterior se fusiona tanto con el interior dinámico como con el exterior en constante movimiento, las formas y la iluminación se mimetizan y complementan las sensaciones obtenidas con una vista espectacular hacia la ciudad creando un espacio único.

Unos cómodos sillones proporcionan asiento sobre una larga plataforma iluminada en sus dos extremos hace resaltar la intencionalidad del diseño logrando unos maravillosos efectos visuales y sensoriales.



Anexos

Presupuesto

Nombre del proyecto: "IMPACTO GRÁFICO EN INTERIORES"
Fecha: 1 de septiembre de 2010
Lugar: Cuenca

Código	Denominación	Unidad	Cantidad	P.Unitario	P.Total	Subtotal
1.	OBRAS PRELIMINARES					
1.1	Limpeza manual del terreno	m2	275	\$ 1,12	\$ 308,00	
1.4	Rótulos 60x120	m2	2,88	\$ 12,00	\$ 34,56	\$ 342,56
3.	DEMOLICIONES					
3.1	Derrocamiento de mampostería de ladrillo	m3	0,25	\$ 4,50	\$ 1,13	
3.7	Retiro de cielorraso	m2	245	\$ 1,19	\$ 291,55	
3.11	Desalojo de material (a mano)	m3	16,7	\$ 5,96	\$ 99,53	\$ 392,21
8.	TABIQUERIA					
8.5	M.D.F estruc. Mad/hierro	m2	11,75	\$ 33,88	\$ 398,09	
8.7	Gypsum curvado	m2	8,6	\$ 28,50	\$ 245,10	\$ 643,19
13.	CIELORRASO					
13.8	Gypsum plano	m2	210	\$ 15,00	\$ 3.150,00	
13.9	Flotado con estructura en hierro	m2	26,8	\$ 36,50	\$ 978,20	\$ 4.128,20
14.	ENLUCIDOS					
14.5	Liso vertical	m2	140	\$ 6,97	\$ 975,80	
14.7	Empastado	m2	140	\$ 4,12	\$ 576,80	\$ 1.552,60
16.	PISOS					
16.7	Porcelanato	m2	230	\$ 52,00	\$ 11.960,00	
16.18	Aglomerado estructurado en hierro y recubierto Sika	m2	39,26	\$ 54,45	\$ 2.137,71	\$ 14.097,71
17.	CARPINTERIA METALICA					
17.7	Gradas de hierro	ml	6	\$ 12,75	\$ 76,50	\$ 76,50
18.	CARPINTERIA DE MADERA					
18.5	Puerta MDF maderable	ml	1	\$ 159,58	\$ 159,58	\$ 159,58
20.	CERRAJERIA					
20.6	Bisagra de vaivén	u	2	\$ 6,37	\$ 12,74	
20.7	Tiraderas	u	2	\$ 18,96	\$ 37,92	\$ 50,66
24.	INSTALACIONES ELÉCTRICAS					
24.1	Punto de iluminación	u	66	\$ 6,66	\$ 439,56	
24.2	Punto de tomacorriente	u	6	\$ 1,66	\$ 9,96	
24.5	Punto de T.V	u	1	\$ 19,52	\$ 19,52	
24.7	Electrodomésticos especiales	u	6	\$ 13,12	\$ 78,72	
24.8	Tablero de control	u	3	\$ 21,44	\$ 64,32	
24.10	Ojos de buey dicroicos	u	37	\$ 12,80	\$ 473,60	
24.11	Lámparas	u	4	\$ 65,00	\$ 260,00	
24.12	Spots	u	11	\$ 15,00	\$ 165,00	
24.13	Paneles Led RGB	m2	23	\$ 320,00	\$ 7.360,00	
24.14	Cinta Led RGB	ml	73	\$ 240,00	\$ 17.520,00	\$ 26.390,68
25.	PINTURAS					
25.1	Latex interiores	m2	580	\$ 3,08	\$ 1.786,40	\$ 1.786,40
26.	REVESTIMIENTOS Y ZÓCALOS					
26.6	Alucubond	m2	23,87	\$ 16,31	\$ 389,32	\$ 389,32
27.	INSTALACIONES ESPECIALES					
27.6	Extractor de aire	u	2	\$ 218,00	\$ 436,00	
27.7	Ventilación mecánica	u	2	\$ 513,07	\$ 1.026,14	\$ 1.462,14

28.	MOBILIARIO ESPECIAL					
28.1	Mobiliario catálogo					
28.1.1	Mesas redondas	u	6	\$ 84,00	\$ 504,00	
28.1.2	Pub	u	14	\$ 125,00	\$ 1.750,00	
28.1.3	Sillones L	u	8	\$ 723,00	\$ 5.784,00	
28.1.4	Taburetes	u	27	\$ 96,00	\$ 2.592,00	
28.2	Mobiliario diseñado					
28.2.1	Exhibidor licores	u	2	\$ 150,00	\$ 300,00	
28.2.2	Barra	u	1	\$ 2.500,00	\$ 2.500,00	
28.2.3	Sillones Corridos	ml	5	\$ 120,00	\$ 600,00	
28.2.4	Mueble Dj	u	1	\$ 1.624,00	\$ 1.624,00	
28.2.5	Ropero	u	1	\$ 180,00	\$ 180,00	
28.2.6	Estanteria Ropero	u	3	\$ 60,00	\$ 180,00	
28.2.7	Mesas curvas altas	u	4	\$ 420,00	\$ 1.680,00	
28.2.8	Cubierta barra	u	1	\$ 1.460,00	\$ 1.460,00	
28.2.9	Mesa curva larga con paneles Led	ml	7,5	\$ 410,00	\$ 3.075,00	
28.2.10	Panel Luminoso interior	u	1	\$ 1.350,00	\$ 1.350,00	
28.2.11	Panel Luminoso exterior	u	1	\$ 374,00	\$ 374,00	\$ 23.953,00
29.	VARIOS					
29.1	Consumo energía eléctrica	u	1	\$ 36,00	\$ 36,00	
29.2	Consumo agua potable	u	1	\$ 18,00	\$ 18,00	
29.6	Limpeza final obra	m2	275	\$ 1,44	\$ 396,00	\$ 450,00

TOTAL	\$ 75.874,74
Area intervención m2	275
Costo por m2	\$ 275,91

Cronograma

CRONOGRAMA VALORIZADO

NOMBRE DEL PROYECTO: Impacto Gráfico en Interiores

CONTRATISTA: Sebastián Balarezo

LUGAR: Cuenca

FECHA: 1 de septiembre de 2010

CODIGO	DEOMINACIÓN	COST. TOTAL	% DE OBRA	PERIODOS SEMANALES									
				1	2	3	4	5	6	7	8		
1	Obras preliminares	342,56	0,45	342,56									
3	Demoliciones	392,21	0,05	392,21									
8	Tabiquería	643,19	0,85				643,19						
13	Cielorraso	4128,20			2064,10	2064,10							
14	Enlucidos	1552,60	2,05			776,30		776,3					
16	Pisos	14097,71	18,58		4699,24		4699,24		4699,24				
17	Carpintería metálica	76,5	0,10				76,5						
18	Carpintería de madera	159,58	0,21								159,58		
20	Cerrajería	50,66	0,07								50,66		
24	Instalaciones eléctricas	26390,68	34,78		6597,67	6597,67		6597,67	6597,67				
25	Pinturas	1786,40	2,35								1786,40		
26	Revestimientos y zócalos	389,32	0,51				389,32						
27	Instalaciones especiales	1462,14	1,93				1462,14						
28	Moviliario especial	23953	31,57	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13	2994,13
29	Varios	450	0,59				225,00						225,00
TOTAL		75874,74	100%										
INVERSIONES		SEMANAL		3728,89	16355,13	12432,20	10489,51	10368,10	14291,03	4990,77	3219,13		
		ACTUAL		3728,89	20084,02	32516,22	43005,73	53373,82	67664,85	72655,62	75874,74		
% DE OBRA		SEMANAL %		4,91	21,56	16,39	13,82	13,66	18,84	6,58	4,24		
		ACUMULADO %		4,91	26,47	42,86	56,68	70,34	89,18	95,76	100,00		

Conclusiones

En el transcurso del presente trabajo se pone en evidencia que la concreción de proyectos de diseño de interiores aplicados a lugares de entretenimiento puede ir más allá de la mecánica y simple aplicación de corrientes contemporáneas. Cada espacio es original y en él y sobre él habrá de discutirse la pertinencia de uno u otro concepto, o de una u otra corriente de diseño.

Con la aceptación de la idea de que todo lugar de entretenimiento que quiera conseguir una distinción y una buena aceptación dentro del medio, debe manejar y poseer un concepto y estructura conceptual en su diseño de manera que produzca una pregnancia dentro de las personas o clientes que asisten a ellos. Es por ello que se debe poner énfasis en el estudio de una serie de situaciones que de una u otra manera causan impacto y brindan una identidad al local en el que se desarrollan actividades de entretenimiento.

Con este proyecto se pone en evidencia que hoy en día se puede apreciar un incremento en cuanto al uso de aplicaciones gráficas al momento de plantear y concretar diseños espaciales en el campo del interiorismo. Hoy también se aprecia la utilización de diferentes metodologías y procesos para plasmar dichas aplicaciones en áreas como paredes, cielorrasos, pisos, entre otros, sin embargo las mismas son aplicadas de manera fortuita y sin un análisis previo y muchas veces sin guardar ninguna relación con las soluciones espaciales utilizadas para la elaboración del ambiente interior. Otra de las problemáticas surge en que dichas intervenciones en muchos casos se hacen únicamente a un nivel superfluo con colocación de pinturas, fotografías e incluso impresiones de baja calidad que lejos de colaborar con el esquema de diseño, producen una contaminación visual para el usuario. Hemos mostrado que es posible conseguir aplicaciones gráficas de gran fuerza, originalidad y creatividad. Muchos de los elementos necesarios para lograr este propósito, pueden también formar parte del espacio y de su morfología dando una lectura diferente al espacio y estimulando con ello el campo sensorial del usuario de modo que este multiplique su experiencia espacial.

Con todo esto se establecieron las coyunturas que ligaron el conjunto de conceptos manejados con la materialidad puesta en juego y con toda la tecnología y los procesos constructivos requeridos en cada uno de los casos específicos de diseño.

Creo. Finalmente, que la propuesta que la hemos desarrollado con el detalle exigido, puede constituirse en un referente académico capaz de motivar muchas nuevas experiencias paralelas que sean capaces de mostrarnos el enorme campo aun inexplorado de la gráfica aplicada en el interiorismo.

“El peligro no esta en tener sueños muy elevados y fracasar en lograrlos... Sino en lograr tus sueños cuando son muy pobres..”

Miguel Angel.



Hoy en día se aprecia un incremento en cuanto al uso de aplicaciones gráficas al momento de plantear y concretar diseños espaciales en el campo del interiorismo, se aprecia la utilización de diferentes metodologías y procesos para plasmar dichas aplicaciones en áreas como paredes, cielorrasos, pisos, etc.

En este proyecto se pretende trabajar en el cuarto piso del edificio “Body Care” en el diseño interior de un espacio de entretenimiento nocturno focalizando el estudio en un contexto donde la gráfica interactúe entre los elementos que conforman el espacio físico buscando un equilibrio entre las relaciones físicas y virtuales, tomando como referencia las características del “Arte Cinético” y el “Op Art”.

CUENCA - ECUADOR