



COHERENCIA ENTRE CONCEPTO E ILUMINACION EN BARES Y DISCOTECAS

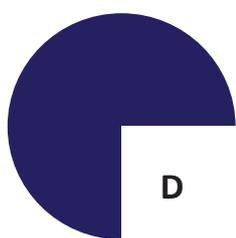


Universidad del Azuay

Facultad de Diseño

Escuela de Diseño de Interiores

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



D E D I C A T O R I A

Esta tesis esta dedicada a la juventud.



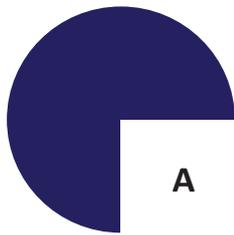


A G R A E C I M I E N T O S

Mi sincero agradecimiento a todas las personas que colaboraron y ayudaron a culminar exitosamente éste proyecto y a cursar mi carrera, ellos son:

Arq. Leonardo Bustos, Arq. Manuel Contreras, Arq. Fabián Mogrovejo, Dis. Genoveva Malo, en especial a mis padres y hermanos, compañeros y a la Universidad del Azuay.

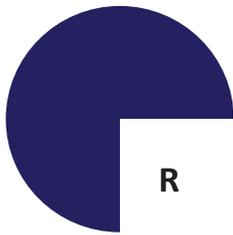




A B S T R A C T

For the elaboration and resolution of this thesis, the conceptual and illumination structures adopted by bars and discotheques in the city of Cuenca have been analyzed. With the correct use of this information and by incorporating conceptual and technological elements, the interior of a house in the historical center is planned a contemporary space where the relationship between the concept and the illumination is designed properly and coherently to offer young people a lighting atmosphere in a fresh, versatile an innovative environment where they can enjoy themselves and relax.

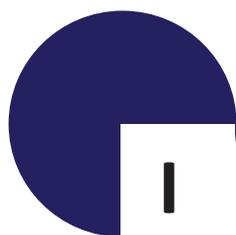




R E S U M E N

Para la elaboración y resolución de esta tesis, se han analizado las estructuras conceptuales y de iluminación que adoptan los bares y discotecas en la ciudad de Cuenca, con el correcto uso de esta información e incorporando elementos conceptuales y tecnológicos, se plantea en el interior de una casa del centro histórico de la ciudad, un espacio contemporáneo donde la relación entre el concepto e iluminación es diseñada de una manera coherente, para brindar a los jóvenes una atmósfera de luz en un ambiente fresco, versátil e innovador, donde divertirse y relajarse.





I N D I C E



CAPITULO I

- 1.1 Las culturas juveniles
 - 1.1.1 Culturas juveniles contemporáneas
 - 1.1.2 Globalización Cultural
 - 1.1.3 Subcultura Urbana
 - 1.1.4 Tribus Urbanas
- 1.2 Interacción con el espacio
 - 1.2.1 Niveles de espacio
 - 1.2.2 Interacción de los niveles
- 1.3 La recreación juvenil
 - 1.3.1 Configuración de la identidad
 - 1.3.2 Familia y socialización
 - 1.3.3 Música y la noche
- 1.4 Juventud, comportamiento, diferencias y cambios
 - 1.4.1 Comportamiento
 - 1.4.2 Forma de expresión
 - 1.4.3 La juventud es múltiple
 - 1.4.4 Adaptación
 - 1.4.5 Diferencia desde el punto de vista económico
 - 1.4.6 Espacios juveniles en la sociedad
- 1.5 Recreación y espacios juveniles
 - 1.5.1 La recreación
 - 1.5.2 La recreación juvenil
 - 1.5.3 Diversión y tecnología
 - 1.5.4 Espacios digitales
 - 1.5.5 Espacios físicos
- 1.6 Estética y percepción
 - 1.6.1 Percepción del espacio
 - 1.6.2 Percepción del color
- 1.7 Luz, iluminación y diseño interior
 - 1.7.1 Luz y diseño de iluminación



CAPITULO II

DIAGNOSTICO

- 2.1 Culturas juveniles
- 2.2 Diversión y entretenimiento
- 2.3 Bares, discotecas, diseño e iluminación
- 2.4 Objetivos del diagnóstico
- 2.5 Técnicas y herramientas
- 2.6 Recogida de la información
 - 2.6.1 Visitas de campo, discotecas y bares visitados

- 2.6.2 Temas de observación
- 2.6.3 Generalidades en la disposición del espacio
- 2.6.4 Clasificación de los resultados
 - 2.6.4.1 Primera categoría
 - 2.6.4.2 Segunda categoría
 - 2.6.4.3 Tercera categoría
- 2.6.5 Entrevista a propietarios
 - 2.6.5.1 Personas entrevistadas
 - 2.6.5.2 Temas tratados
 - 2.6.5.2.1 Importancia y aceptación del diseño interior, mobiliario e iluminación
 - 2.6.5.2.2 Inversión
 - 2.6.5.2.3 Comportamiento
- 2.7 Conclusiones



CAPITULO III

PROGRACION

- 3.1 Condicionantes
 - 3.1.1 Arquitectónico
 - 3.1.2 Espacios Requeridos
- 3.2 Concepto creativo
 - 3.2.1 Seguridad y frescura
 - 3.2.2 Versatilidad e innovación
 - 3.2.3 Tecnológico cambiante
- 3.3 Criterios de diseño
 - 3.3.1 Criterios expresivos
 - 3.3.2 Criterios funcionales
 - 3.3.3 Criterios tecnológicos



CAPITULO IV

PROPUESTA

- 4.1 El espacio elegido y sus características
 - 4.1.1 Generalidades
 - 4.1.2 Escogitamiento, descripción
 - 4.1.3 Levantamiento fotográfico
 - 4.1.4 Planta de estado actual
- 4.2 Propuesta
 - 4.2.1 Planos
 - 4.2.2 Detalles constructivos
 - 4.2.3 Perspectivas
 - 4.3.4 Presupuesto
 - 4.3.5 Cronograma

CONCLUSION

BIBLIOGRAFIA

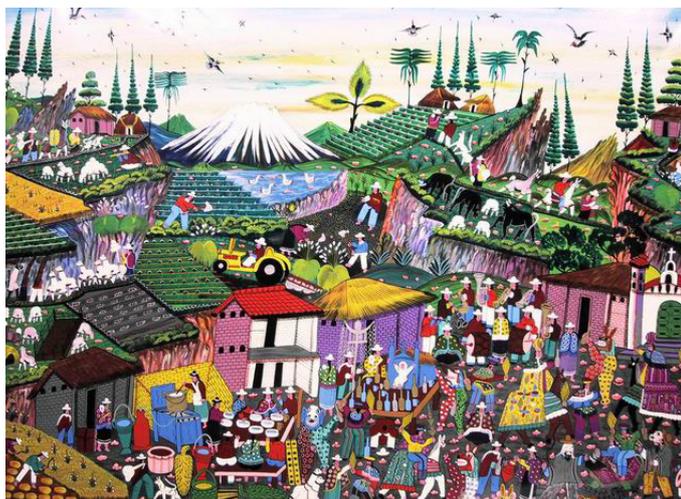
ANEXOS



CAPITULO I

referentes teóricos

- 1.1 Las culturas juveniles
 - 1.1.1 Culturas juveniles contemporáneas
 - 1.1.2 Globalizacion Cultural
 - 1.1.3 Subcultura Urbana
 - 1.1.4 Tribus Urbanas
- 1.2 Interacción con el espacio
 - 1.2.1 Niveles de espacio
 - 1.2.2 Interacción de los niveles
- 1.3 La recreacion juvenil
 - 1.3.1 Configuración de la identidad
 - 1.3.2 Familia y socialización
 - 1.3.3 Música y la noche
- 1.4 Juventud, comportamiento, diferencias y cambios
 - 1.4.1 Comportamiento
 - 1.4.2 Forma de expresión
 - 1.4.3 La juventud es múltiple
 - 1.4.4 Adaptación
 - 1.4.5 Diferencia desde el punto de vista económico
 - 1.4.6 Espacios juveniles en la sociedad
- 1.5 Recreación y espacios juveniles
 - 1.5.1 La recreación
 - 1.5.2 La recreación juvenil
 - 1.5.3 Diversión y tecnología
 - 1.5.4 Espacios digitales
 - 1.5.5 Espacios físicos
- 1.6 Estética y percepción
 - 1.6.1 Percepción del espacio
 - 1.6.2 Percepción del color
- 1.7 Luz, iluminación y diseño interior
 - 1.7.1 Luz y diseño de iluminación



1.1 Las Culturas Juveniles

Para empezar a abordar el tema de las culturas juveniles a continuación se presentan algunas características presentes en el mundo de los jóvenes. El mundo juvenil se plantea como heterogéneo, complejo, se encuentra en permanente cambio. Los jóvenes son poseedores de saberes, de lógicas, de éticas, de estéticas y de sensibilidades propias y diversas, condicionadas por razones de clase, de género, de procedencia regional y étnica. Sus culturas son construidas en permanente tensión con el universo del sentido propuesto por el sistema dominante, utilizadas a veces de manera de resistencia y defensa, otras a manera de franca oposición y otras más como una alternativa de vida y propuesta de una nueva sociedad.

1.1.1 Culturas juveniles contemporáneas

La condición de juventud se muestra en la sociedad actual como una manera particular de estar en la vida: potencialidades, aspiraciones, requisitos, modalidades éticas y estéticas, lenguajes.

“La juventud, como etapa de la vida, aparece particularmente diferenciada en la sociedad occidental solo en épocas recientes; a partir de los siglos XVIII y XIX comienza a ser identificada como capa social que goza de ciertos privilegios, de un período de permisividad que media entre la madurez biológica y la madurez social”.¹

A diferencia de épocas antiguas, es de vital importancia conocer que hoy en día los jóvenes tienen ya un papel importante dentro de una sociedad, pueblo o nación, ya que éstos buscan construir una forma particular de vida, con sus sueños, modas, pensamientos.

Los jóvenes son aquellos caminantes en busca de sus logros, de sus pequeñas



1 CUBIDES, Humberto, ““Viviendo a toda” Jóvenes territorios culturales y nuevas sensibilidades”, 2002



utopías que los hace ver la vida de diferente manera, quizás no de una manera que esté dentro del discurso que lleva la sociedad mayor, ese concepto de ser pacíficos, solidarios, etc. sino más bien llevamos el discurso de ser liberales, de identificarse por algo, de soñar en común con su grupo de amigos que comparten algo en común.

Las culturas juveniles son construcciones sociales, son aquellas portadoras de una cultura, de conocimientos, valores, actitudes y al mismo tiempo los jóvenes que pertenecen a este grupo traen un mismo lenguaje y comparten una cultura que los identifica. Entre algunas de las características que los pueden identificar está su música, sus estilos de vestimenta, el sentido que ellos pueden dar a una droga, lo que para ellos puede significar hacer eso.

“Quizás lo que mejor caracteriza la existencia de la culturas juveniles en la historia de la sociedad moderna es su explícita relación de ruptura o discontinuidad con los valores dominantes del mundo adulto o de la cultura oficial”².

Esta juventud es un fenómeno que puede adquirir distintas formas y manifestaciones de-

pendiendo del contexto sociocultural y político en el que se desarrolle una cultura juvenil.

Las culturas juveniles refieren la manera en que las experiencias sociales de los jóvenes son expresadas colectivamente mediante la construcción de estilos de vida distintivos, localizados sobre todo en el tiempo libre, o en espacios intermedios de la vida institucional o la rutina diaria.

Dicho en otras palabras, estas culturas son grupos de jóvenes que comparten ideologías, vivencias y gustos similares, siendo éstas la forma de expresión ante la sociedad.

1.1.2 Globalización Cultural

Para dar un primer paso en lo que la globalización cultural es, cabe recalcar que la ciudad de Cuenca en los últimos años tras ser declarada Patrimonio Cultural de la Humanidad se ha convertido en destino de visitantes de todas partes del mundo, convirtiéndose así en una ciudad que alberga a varias culturas.

Todos formamos parte de una cultura en continuo proceso cambiante y las innovaciones son partes importantes de esta situación, el hecho que tengamos nuestra cultura no

² MAFFESOLI, Michel, “El tiempo de las tribus”, Madrid



quiere decir que; no podamos relacionarnos como otras personas, que al igual que nosotros deseamos entablar algún tipo de vínculo con personas de otras culturas, nos hace mucho bien porque las tratamos; aclarando que no por estas situaciones vamos a perder nuestras identidades culturales.

“El contenido más profundo de la globalización cultural reside en la identidad cultural, la cual está en el centro de la dimensión cultural del desarrollo sostenible. Se podría plantear, que la globalización cultural representa esencialmente la manera en que se concretan los vínculos de la unidad y la diversidad en diferentes interconexiones espaciales y temporales. En su primera dimensión incluye territorios, naciones, regiones, continentes hasta llegar al universo y en su segundo aspecto contempla los elementos del pasado, del presente y su fusión”³.

Teniendo en cuenta que la cultura no solo es el esfuerzo del patrimonio cultural de un

pueblo; sino que se debe entender como el conjunto de costumbres que llevan a un estilo de cultura vital en cada individuo. No olvidándonos que la globalización se lleva a la expansión del crecimiento cultural en un modo mundial en un país sobre las costumbres; ya sean la manera de hablar, sus creencias, su forma de bailar, sus modos de vestir, sus comidas y todo lo que tiene que ver con las tradiciones.



desarrollo de la tecnología y un gran avance global contribuyendo a que las diferentes costumbres y modos de vivir nos ayuden a resolver los problemas de la existencia.

La globalización tiene un contra con respecto a las culturas locales ya que al momento de

Entendamos que tanto la cultura como la globalización van de la mano, ya que llevan a una gran dimensión mundial con respecto a las manifestaciones culturales y sociales en los planos económicos, financieros, políticos e históricos; por lo cual se encuentran profundamente entrelazadas con el

³ <http://www.buenastareas.com/ensayos/Globalizacion-Y-Cultura/489106.html>



que ella va caminando, las otras apenas se están formando porque sus procesos son muy lentos y en cambio la rapidez con la que se mueve ésta en los países del mundo es muy acelerada.

Dentro de esta fenómeno encontramos con gran ventaja a la cultura; ya que tiene un gran impulso al consumismo, de tal forma que las personas usan ropas, música y se adaptan a las costumbres de otros países, así como también se utiliza mucho el consumismo para cuando una persona viaja mucho y que se acoge a otras culturas y las experimentan.

La globalización es la manifestación más grande del mundo donde se experimentan muchos modos de vida con referencia a los estados sociales, económicos y sobretodo culturales en todos los rincones del mundo, claro que a veces se forman inconformidades tanto en los países desarrollados como en los subdesarrollados; ya que tienen muchas diferencias. Pero todos estos problemas se afrontan sometiéndolos a una ética universal, aprovechando al máximo todo lo que nos brinda una globalización cultural para un mejor vivir.

1.1.3 Subcultura Urbana

El término subcultura se usa en sociología, antropología y semiótica cultural para definir a un grupo de personas con un conjunto distintivo de comportamientos y creencias que les diferencia de la cultura dominante de la que forman parte.

1.1.4 Tribus Urbanas

“Una tribu urbana es un grupo de personas que se comporta de acuerdo a las ideologías de una subcultura, que se origina y se desarrolla en el ambiente de una ciudad.

Algunos críticos y analistas aseguran que el fenómeno de las tribus urbanas no es nada





más que la búsqueda de los jóvenes por aquella identidad tan añorada.”⁴

Cuando un joven se integra a una sociedad que posee las mismas tendencias, modas y pensamientos que él, éste se sentirá identificado tanto con el grupo como con sus símbolos y modas, y algunas tribus son más intolerantes que un grupo de tendencias opuestas, lo cual podría llevar a la violencia.

La identidad de cada una de estas tribus variará según su ideología y según la persona misma, por ejemplo, mientras que los roqueros visten de negro y tienen gran apreciación a la música rock, los hippies visten ropa colorida y no rivalizan contra ningún grupo, pues son pacifistas y no hay grupo alguno que les sea íntegramente opuesto.

1.2 Interacción con el espacio

El espacio está conformado por lugares, caminos y regiones. Estos elementos al combinarse, convierten al espacio en una dimensión real donde es posible la existencia humana.

Estos elementos, pueden combinarse de diferentes modos, por eso, un análisis del espacio donde el hombre se desenvuelve debería

partir de la importancia que en cada caso se concede a cada uno de sus elementos básicos. Es por tanto necesario el estudio de la interacción de los elementos espaciales entre sí.

Si los lugares interfieren con sus alrededores, se crea un problema de interior y exterior. Esta relación es un fundamental aspecto del espacio. Estar en el interior es la intención primordial detrás del concepto de lugar, las experiencias y memorias de hombre se localizan y el interior del espacio y viene a ser una expresión del interior de la personalidad. La identidad está conectada con la experiencia de lugar.

Establece los requisitos formales del lugar; la geometrización, para conseguir el cer-



⁴ <http://es.wikipedia.org/wiki/Subcultura>

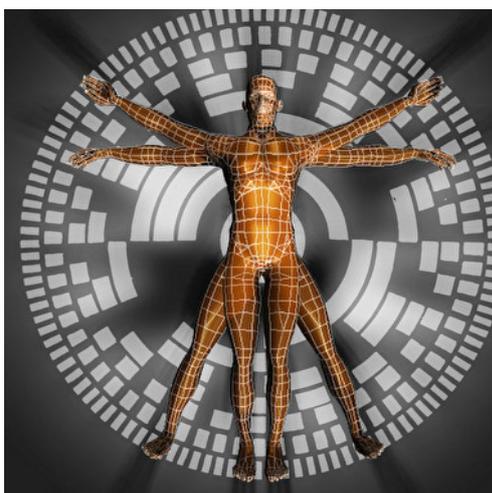


ramiento, y eliminar las direcciones casuales para precisar mejor la relación interior.

Un lugar, se relaciona con varias direcciones mediante un sistema de caminos o zonas de circulación. Como los caminos están determinados por actividades humanas relacionadas entre sí, que forman un todo coherente de acción, los caminos están conectados unos con otros.

1.2.1 Niveles del espacio

Los elementos del espacio, aparecen en diferentes niveles dentro de una jerarquía: los más extensos son de geografía y paisaje, mientras que en el extremo opuesto encon-



tramos todo un orden de mobiliario y de objetos aún más pequeños. Los niveles vienen determinados por un ambiente que los rodea y al mismo tiempo por la constitución del hombre y sus actividades en cada uno de estos.

Los niveles son: el nivel determinado por la actividad, el nivel del mobiliario, el nivel de la casa, el nivel urbano, el nivel del paisaje rural y el nivel geográfico. El sistema de niveles y su interacción constituyen la estructura del espacio.

1.2.2 Interacción de los niveles

Los niveles del espacio forman una estructura totalidad que corresponde a la estructura de la existencia. El hombre existe en relación con muchos objetos: objetos físicos, síquicos, sociales y culturales.

“El espacio existencial puede también ser descrito como una totalidad simultanea en que los niveles se influyen mutuamente para conformar un campo complejo, dinámico. Por la percepción, son experimentadas partes de ese campo, pero la imagen general existe independientemente de la situación individual. Ese campo no es continuo ni uniforme.”⁵

5 NORBERG-SCHULZ, Christian, “Existencia, Espacio y Arquitectura, Nuevos caminos de la arquitectura”, Barcelona, 1975



El espacio, en sus distintos niveles, contiene un sistema de centros, que pueden estar incluidos uno dentro de otro, estos centros, están unidos a través de zonas y el grado de relación con un área viene determinado por los subelementos introducidos en cada espacio o zona.

Toda actividad humana tiene aspectos espaciales, toda actividad significa que está en alguna parte y eso significa que cada persona debe estar ubicada en el espacio de cada uno donde realiza sus diferentes actividades, manteniendo una interacción con cada nivel del espacio.

El espacio está conformado por varios subsistemas que se recubren y unen mutuamente y tienen influencia unos sobre otros; el desarrollo de un espacio forma necesariamente parte de la orientación del individuo y las propiedades básicas de su estructura deben ser públicas a fin de permitir la integración social.

1.3 La recreación Juvenil

El término recreación puede entenderse como el conjunto de actividades y/o acciones que tienen como objetivo el desarrollo pleno del sujeto en su contexto social y en el marco de su libertad para elegir, estando estas atravesadas por un sentimiento de placer y renovación permanente.



En las actividades de carácter recreativo estaría involucrada una nueva percepción de lo cotidiano del tiempo, que facilitaría el no repetir, del vivir los espacios de todos los días de otras formas, así como los vínculos que se establecen con los otros. La recreación se desarrolla informalmente, por lo general por fuera de las instituciones, por ejemplo, el deporte, salidas en grupo, actividades nocturnas, etc.



1.3.1 Configuración de la identidad

Aunque las diferencias de los jóvenes entre sí son notables, sin embargo hay algunos rasgos y tendencias que son comunes a la mayoría, ciertamente en grados distintos, de forma que esos mismos rasgos desaparecen poco a poco en algunos tipos de jóvenes y se acentúan en otros. De esta manera podemos decir que la identidad que corresponde a cada joven, es a la vez similar y distinta a la de los demás; los rasgos de identidad similares entre algunos jóvenes los hacen identificarse entre sí, y, de igual manera los rasgos distintos hacen que se sientan no atraídos o rechazados por otros jóvenes con identidades distintas. La configuración de la identidad de cada individuo, ya sea éste un infante o una persona de edad avanzada, empieza a generarse en mayor parte desde los primeros años de vida, y en menor cantidad cuando las personas alcanzan una avanzada edad adulta.

1.3.2 Familia y socialización

La familia constituye para los jóvenes algo prioritario en su vida, lo que permite indicar que hay una persistencia social en el valor familiar. Los jóvenes valoran los amigos, el trabajo, ganar dinero, disponer de tiempo libre y

disfrutar del ocio. Lo que menos parece interesarles es la religión y menos aún la política.

Entre los espacios de socialización, el principal es el de la familia, donde se dicen las cosas más importantes para conformarse las ideas, las visiones del mundo y orientar en general las conductas. Los amigos, medios de comunicación y lugares de diversión, son los otros lugares de socialización importantes para los jóvenes.

Un aspecto bastante valorado es el tiempo de ocio que, además de servir para socializarse entre los mismos jóvenes, se considera como un factor importante para desarrollar sus propias identificaciones. Las actividades preferidas para emplear su tiempo de libre disposición son oír música, ver televisión o





leer, si es en casa, y viajar, estar con los amigos, ir al cine, bares o discotecas y oír música contemporánea en directo, si es fuera del hogar.

1.3.3 Música y la noche

La música permite crear esos nuevos espacios socializantes que llena las actuales necesidades de evadir y soñar, de equilibrar fraudes o vacíos, que cubre la falta de encantamiento e inspiración que padece este mundo material cada vez más complicado. La música juvenil cumple también la función de expresividad que desean los jóvenes, a través de ella identificándose con sus sonidos y letras, los jóvenes vierten al exterior sus propios sentimientos, emociones, deseos y penas.

Hoy la música juvenil se ha convertido en una marca de identidad grupal e individual para los jóvenes que, a la vez tiene aspectos de un espectáculo con pretensiones de totalidad, espectáculo que procura sobre todo placer y emociones y que se vive también como una aventura corporal, ya que esa música posee a los jóvenes, produciendo al menos en el espacio en que se disfruta un encantamiento que ayuda a seguir viviendo la rutina de la vida diaria.

Los términos más comunes en que los jóvenes expresan lo que para ellos es la música son: placer, distracción, evasión, identificación, independencia y encuentro con otros, cercanos o desconocidos. Se trata, pues, de un medio que a más de permitir la libertad de lo cotidiano permite a muchos jóvenes afirmarse en sus emociones y sentimientos.

Los distintos tipos de música moderna: rock, rap, heavy, soul, ska, reggae, punk, reggaetón, electrónica, etc.; gustan a diferentes clases de jóvenes que, al hacerse seguidores de esos ritmos, asumen en buena medida los estilos de vida, lenguajes, modas y actitudes que se asocian a ellos.





“Este tiempo distanciado, conquistado a contracorriente de las costumbres y los hábitos, este tiempo especial, parece propicio para la fiesta, el situarse en la noche avanzada, cuando los demás duermen, favorece el clima necesario para la fiesta.”⁶

La noche se plantea como un espacio juvenil de autosocialización que se entiende como lugar de libertad, expresión de la propia moda y forma de identidad. Una amplia mayoría de jóvenes sale frecuentemente por la noche, de los que un porcentaje cercano a la mitad están fuera de casa prácticamente toda la noche.

1.4 Juventud, comportamiento, diferencias y cambio

Los jóvenes han ocupado un lugar muy importante en la sociedad considerados a lo largo de la historia como el futuro de la humanidad. Actualmente la juventud ha pasado a un primer plano. Su poder e influencia es mucho mayor hoy que hace unos años. Los jóvenes constituyen sin duda un sector sobresaliente dentro de la comunidad.

El comportamiento juvenil es muy especial y se ha manifestado de igual manera

aunque con diferentes tendencias y pensamientos a lo largo del tiempo, el cambio rápido, el progreso y las novedades son asimilados más pronto por los jóvenes. Todos estos factores y muchos otros han de tenerse en cuenta para conocer y comprender la realidad de los jóvenes hoy. De ahí que solamente un enfoque pluridimensional sea válido para un conocimiento más exacto de cómo son los jóvenes actuales.

1.4.1 Comportamiento

Algunos factores que explican el comportamiento de los jóvenes son:

- El poder económico de los jóvenes: Convirtiéndolos en los principales consumidores de ciertos productos, las demandas se han hecho importantes dentro de la socie-



⁶ <http://www.cholonautas.edu.pe/modulo/upload/margulis.pdf>

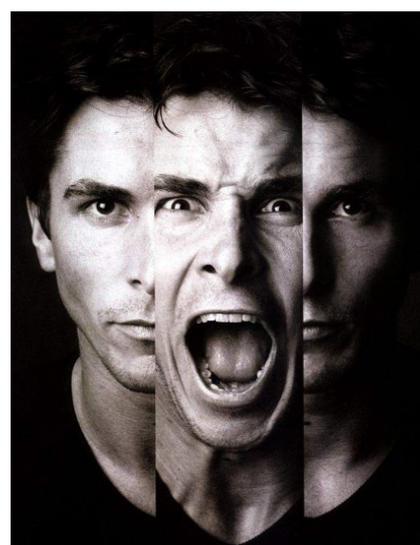


dad y sus actividades son difundidas por los medios de comunicación masiva: la prensa, la radio y la TV tienden a crear mitologías de la juventud. Divulgan la imagen del “joven típico” y los que no se ajustan a ella empiezan a notar que es como si les faltase algo.

- El poder de la información o formación: Los jóvenes se encuentran cada vez más capacitados para adaptarse al mundo en que viven, hoy se lee más, se estudia más que en los tiempos de nuestros padres. Resulta evidente el número de jóvenes que frecuentan las escuelas, colegios, institutos, escuelas técnicas, centros de artes y oficios, universidades.

Otro de los motivos del cambio de comportamiento a través del tiempo se debe a la aceleración del desarrollo psicofísico. Las niñas se hacen mujeres antes, los chicos alcanzan la madurez física antes. Los problemas sexuales, religiosos, políticos, sociales, familiares, etc., aparecen también antes que en épocas anteriores.

Los jóvenes se hallan en condiciones más ventajosas que el hombre maduro o anciano que tienen ya hechas sus vidas. El cambio rápido, el progreso y las novedades son asimiladas más pronto por los jóvenes.





Hay una mayor relación entre chicos y chicas, y esto hace que esas relaciones se produzcan en un clima de mayor naturalidad y cada vez con menos prejuicios y tabues.

del que son parte o del cual provienen, mostrando así que la sociedad moldea los rasgos fundamentales por los cuales nacen las diferenciaciones entre los jóvenes.

1.4.2 Forma de expresión

La forma de expresarse o de hablar en los jóvenes, el lenguaje o vocabulario utilizado para relacionarse con otras personas, es visto como una riquísima fuente comunicacional, ya que se crean en los jóvenes tan distintas formas y medios de comunicación y de hablar entre ellos, que es fácil, por su lenguaje coloquial, poderlos ubicar en determinado contexto o grupo social

1.4.3 La juventud es múltiple

“No existe una única juventud: en la ciudad moderna las juventudes son múltiples, variando en relación a características de clase, el lugar donde viven y la generación a la que pertenecen y, además, la diversidad, el pluralismo y el estallido cultural de los últimos años se manifiestan privilegiadamente entre los jóvenes que ofrecen un panorama sumamente variado y móvil que abarca sus comportamientos, referencias identitarias, lenguajes y formas de sociabilidad.”⁷



Juventud es un concepto complejo y plural que permite la agrupación de múltiples y diferentes personas sobre las cuales recae este término, ya sea por mostrar signos de juventud o simplemente por tener la edad común o característica para ser integrante los jóvenes, además se evidencian un sin número de comportamientos que los hace diferenciarse y mostrarse ante la sociedad.

7 MARGULIS-URRESTÍ, Marcelo, “La construcción social de la condición de juventud”



1.4.4 Adaptación

“La juventud, como etapa de la vida, aparece particularmente diferenciada en la sociedad occidental sólo en épocas recientes; a partir de los siglos XVIII y XIX comienza a ser identificada como capa social que goza de ciertos privilegios, de un período de permisividad que media entre la madurez biológica y la madurez social. Esta “moratoria” es un privilegio para ciertos jóvenes, aquellos que pertenecen a sectores sociales relativamente acomodados, que pueden dedicar un periodo de tiempo al estudio cada vez más prolongado, postergando exigencias vinculadas con un ingreso pleno a la madurez social: formar un hogar, trabajar, tener hijos. Desde esta perspectiva, la condición social juventud no se ofrece de igual manera a todos los integrantes de la categoría estadística “joven”.⁸

La capacidad de adaptación de cada joven a un estilo de vida propio de la edad, a su entorno cultural y la realización de distintas actividades, está sujeta a ciertas condiciones, siendo una de las más importantes el poder económico. Este factor limita las actividades que cada joven puede realizar, así como también su nivel de consumo.

1.4.5 Diferencia desde el punto de vista económico

En los diferentes estudios realizados que se han hecho sobre los jóvenes que son innumerables en cuanto a la cantidad y a los aportes dados para el conocimiento de los mismos, se ha delimitado, como principio reiterativo de que cada ser es único e irrepetible en todos los niveles de su ser (físico, psicológico, emocional, etc.) que los jóvenes tienen diferencias y entre ellas una de las más conocidas o marcadas, o tal vez la que más importa a la sociedad en general es, la diferenciación socioeconómica, la cual en los jóvenes, al no estar exentos de ella, se ha clasificado de la siguiente manera:

Jóvenes integrados, deben su nombre, a la posición económica de privilegio de la cual



8 MARGULIS-URRESTÍ, Marcelo, “La construcción social de la condición de juventud”



gozan en la sociedad y por la que siendo reconocidos, actúan conforme a ciertos parámetros predeterminados por su mismo entorno, es decir, que la actuación y forma de darse a conocer, por parte de estos jóvenes, ante la sociedad esta signada por el dinero, a partir de lo cual, estos, frecuentan o acuden a lugares, que pueden pagar conforme a su alto nivel económico, como discotecas y bares, que son a su parecer los espacios sociales donde se expresan e interactúan con sus similares en edad.

Jóvenes no integrados, que son los jóvenes pertenecientes a estratos más bajos, entendiéndose con esto que la única diferencia es que no poseen gran solvencia económica en comparación a los jóvenes integrados, lo que los distigue en todos los ámbitos: sociales, educativos, etc. El dinero y es precisamente por la ausencia de éste, que este grupo de jóvenes recurre a sitios, conforme a su posición, como pequeños bares, parques, entre otros, donde se expresan y se relacionan entre sí.

1.4.6 Espacios Juveniles en la sociedad

La sociedad actual en la que se desarrollan los jóvenes, tanto de estratos altos como ba-

jos, los ha posicionado a éstos como un sector social único e importante para la misma, pero dicho posicionamiento más que un favor social del mundo adulto, ha sido un logro tejido por los mismos jóvenes, quienes, como una manera de diferenciarse del mundo adulto, pero a la vez de identificarse con sus iguales, han creado sus propias formas organizativas que los ha impulsado, además de que la sociedad los acepte y tenga muy en cuenta, a conformar y crear espacios sociales en los cuales dan a conocer sus modos de pensar y sentir, dichos espacios son conseguidos y logrados, especialmente, a través de la conformación y organización de las antes nombradas tribus urbanas.





1.5 Recreación y espacios juveniles

Los jóvenes se caracterizan por visitar sitios o espacios que les ofrezcan gran oportunidad, generalmente, de dos cosas:

- Relacionarse con sus similares.
- Conocer o experimentar excitaciones (en el buen sentido de la palabra) en situaciones determinadas y propias a éstos como son las compras, deportes extremos, drogas, alcohol, entre otras, que al realizar, hace que los jóvenes se sientan “vivos”.

1.5.1 La recreación

La recreación es la actividad de un individuo enfocada a la realización de actividades con el objetivo de poder trascender los límites de la conciencia y el logro del equilibrio biológico y social, dando como resultado una buena salud y mejor calidad de vida. La recreación debe estar presente en todos los momentos de la vida, ya que proporcionan un equilibrio a los individuos que la practican.

1.5.2 La recreación juvenil

Los jóvenes en su diario vivir están sujetos a actividades que generan diversos tipos de presiones que con el tiempo crean cansancio y por ende desánimo, esto lleva a los jóvenes a buscar maneras de escapar de las presiones del diario vivir y buscar espacios en los que puedan descansar, entretenerse y disfrutar.



Para la juventud contemporánea, recrearse necesariamente debe incluir la diversión y el pasarla bien, con el objetivo de distraerse de las exigencias, especialmente laborales y así conseguir un alivio necesario para conllevar nuevamente, otra etapa de responsabilidades, con energías renovadas que permitirán un mejor resultado de ellas.

El recrearse permite al cuerpo y a la mente una “restauración” o renovación. Si realizáramos nuestras actividades sin parar y sin lugar para la recreación, tanto el cuerpo como la mente llegarían a un colapso que conllevaría a una serie de enfermedades. Debido a eso,



la recreación se considera, socialmente un factor trascendental. Los beneficios de recrearse van más allá de una buena salud física y mental, sino un equilibrio de éstas con factores espirituales, emocionales y sociales.

“La recreación se asocia también con el factor intelectual y educativo. Investigaciones han demostrado que los jóvenes aprenden mucho más en ambientes relajados y sin presión.”⁹

Es por ello que la recreación es fundamental para el desarrollo intelectual de las personas. A la vez el recrearse proporciona en sí, una forma de aprendizaje, a través de experiencias propias y de la relación de los jóvenes con el exterior. La recreación en una cultura juvenil es voluntaria, ya que cada persona es

diferente y por ende, se recrea como considere necesario. Por esto también se dice que las actividades recreativas son tan numerosas como los intereses de los seres humanos. Algunas de las áreas de la recreación que están presentes en la cultura juvenil son: la difusión, el arte, la cultura, la música, el baile, el grafiti, los deportes, los juegos, salir de la rutina, la vida al aire libre, entre otras.

1.5.3 Diversión y tecnología

A todos los jóvenes les gusta salir, divertirse con sus amigos, competir, etc., pero existe un punto de vital importancia que conlleva gran cantidad de actividades “divertidas”, que el movimiento corporal, protagonista de los juegos de video de última generación.



⁹ <http://www.monografias.com/trabajos82/proyecto-comunitario-actividades-fisicas/proyecto-comunitario-actividades-fisicas2.shtml>



Varios de estos videos juegos brindan a sus usuarios centelleos de luces, sonidos, paisajes, ambientes diferentes, entre otros, gracias a la Realidad Virtual que éstos ofrecen. Varios tipos de actividades y deportes están a disposición con estas consolas, donde interactúan el hombre, la maquina, la pantalla y los músculos; convirtiendo al juego de estas consolas en una actividad para nada sedentaria.

De alguna manera los jóvenes de hoy se han vuelto sedentarios con tanta tecnología, pero a su vez se han vuelto dinámicos, gracias a la diversión que ofrecen estos diversos programas en las pantallas, pasando del mundo sedentario al mundo del ejercicio.



1.5.4 Espacios digitales

En la actualidad los jóvenes se encuentran en el marco de la computadora, el internet y el chat. El chat se ha convertido en más que hablar, un lugar de encuentro, distinto al que se entiende o puede realizar en un lugar o espacio físico. El chat se presenta como una nueva posibilidad de comunicación entre las personas, y es importante tener en cuenta que mediante el chat, el entretenimiento que se brinda a los jóvenes proviene del dispositivo, no del sujeto. También en el internet podemos encontrar lugares conocidos como redes sociales (hi5, facebook, twitter, etc.), lugares diseñados para un “socialización digital”, convirtiéndose como el chat en un no-lugar donde los jóvenes interactúan y





se conocen. El chat y las redes sociales tienen sus ventajas ya que mediante estos los jóvenes también planean actividades de encuentro físico como salir de compras, salir a comer, salir a un lugar de diversión nocturna, o simplemente hacer una reunión de amigos en alguna casa o lugar provisto para aquello.

1.5.3 Espacios físicos

Los espacios para recreación y socialización que han llegado con la tecnología han cambiado completamente la forma de ver el mundo por todas las personas que usan y conocen de estos medios, sin embargo los espacios físicos para recreación y socialización han estado siempre presentes a lo largo de la historia, y hoy en día han ido evolucionando dando lugar a nuevos espacios, donde se pueden realizar distintos tipos de actividades de acuerdo a los gustos, costumbres y cultura de cada joven.

“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.”¹⁰

Existen varios tipos de espacios, como las actividades que se pueden realizar en cada uno de ellos, entre los espacios frecuentados por los jóvenes durante el día tenemos: bibliotecas, tiendas de ropa y artículos de moda, canchas deportivas, plazas, parques, restaurantes, bares, etc. En la noche tenemos: plazas, parques, karaokes, bares, discotecas, etc.



¹⁰ <http://www.espacioyconfort.com.ar/64/decoracion.php>



Es evidente que los jóvenes tienen iniciativa por optar hacia la diversión nocturna, por lo que el fin de semana se configura como un espacio propio de vital importancia para la juventud. El espacio del fin de semana se presenta para los jóvenes con un carácter excepcional, como un territorio juvenil. Este territorio especialmente localizado en zonas urbanas es temporal, pero tiene vida y reglas propias que se brindan durante algunas horas solamente, y en cada una de estas zonas se permiten y toleran comportamientos específicos.

1.6 Estética y percepción

La estética se define de la siguiente manera: “La estética es la rama de la filosofía que tiene por objeto el estudio de la esencia y la percepción de la belleza. Formalmente se le ha definido también como “ciencia que trata de la belleza de la teoría fundamental y filosófica del arte.”¹¹

Cuando hablamos de Estética hay diversas características que aplican sobre ésta y que contiene diversos ámbitos en cuanto a la ideología de cada persona y el punto de vista del que se observa.

Todo está relacionado en la mente del individuo, tanto para mostrar si los objetos son percibidos o no de un modo estético o particular para diferenciar las cualidades específicas de la estética ya sea en diferencias de lo bello y lo sublime.

“La estética se ocupa también de la cuestión de si estas cualidades están de manera objetiva presentes en las cosas, a las que pueden calificar, o si existen sólo en la mente del individuo; por lo tanto, su finalidad es mostrar si los objetos son percibidos de un modo particular (el modo estético) o si los objetos tienen, en sí mismos, cualidades específicas



¹¹ http://www.google.com.ec/search?hl=es&biw=1276&bih=591&gbv=2&q=define%3A+estetica&aq=f&aqi=g10&aql=&oq=&gs_rfai=



o estéticas. La estética también se plantea si existe diferencia entre lo bello y lo sublime.

La crítica y la psicología del arte, aunque disciplinas independientes, están relacionadas con la estética. La psicología del arte está relacionada con elementos propios de esta disciplina como las respuestas humanas al color, sonido, línea, forma y palabras, y con los modos en que las emociones condicionan tales respuestas.

El término “estética” fue acuñado en 1753 por el filósofo alemán Alexander Gottlieb Baumgarten, pero el estudio de la naturaleza de lo bello había sido una constante durante siglos. En el pasado fue, sobre todo, un problema que preocupó a los filósofos. Desde el siglo XIX, los artistas también han contribuido a enriquecer este campo con sus opiniones.

La idea y la palabra de Baumgarten hicieron fortuna. No fue él el creador de las teorías sobre la belleza, que formaron parte de la filosofía desde siempre, sino

tan sólo su recopilador y etiquetador.

Definida así, la estética se encuadra mejor en la psicología que en el arte, del que pretende ser la filosofía. Y esa es en efecto la raíz de la estética, la percepción; porque al fin y al cabo las cosas son para nosotros como las percibimos, tanto si coincide nuestra percepción con la realidad, como si no.



Pero no se detiene ahí la estética, puesto que se ve obligada a estudiar y definir qué formas han de tener las cosas para que sean percibidas como bellas por la mayoría. Y aquí tenemos un nuevo elemento distorsionado: la percepción de la mayoría induce a determinar que la sensación que percibe

cada uno, tiene tanto más altas garantías de objetividad, cuantos más son los que coinciden en una misma forma de percepción.

En el poco tiempo que tiene la estética como disciplina filosófica y empírica, ha tenido oportunidad de dar muchos tumbos. Hoy (como siempre) asistimos a la creación de



líneas estéticas efímeras, gracias sobre todo al inmenso poder de los medios de comunicación.”¹²

1.6.1 Percepción del espacio

Un mismo objeto, zona o espacio puede percibirse de algunos modos. Nuestra percepción de las cosas es a menudo multisensorial, aún cuando aparentemente la percibimos de un solo modo, como por ejemplo la vista. Sin embargo la vista no es el único medio para percibir el espacio, se encuentran en juego también otros sentidos.

“El psicólogo belga A. Michotte, entendía que la captación del sentido de lo percibido no debe considerarse como una simple adición a la forma, como yuxtaposición, como la aparición de algo que viene a añadirse a la figura, sino como un aspecto esencial de ella.

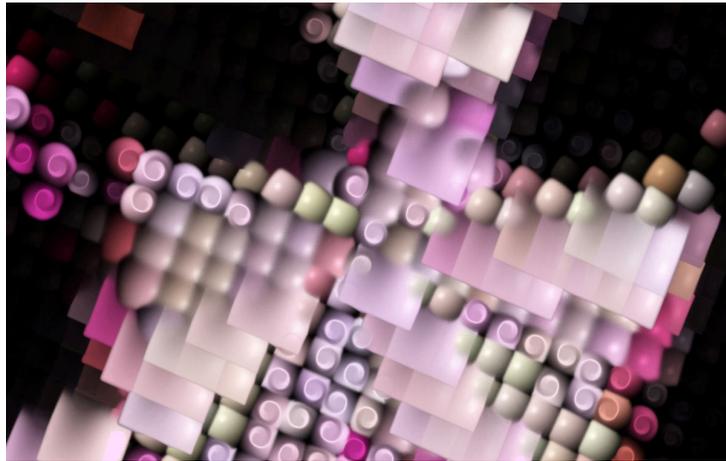
La percepción se halla limitada por unas coordenadas espaciotemporales muy estrictas, que precisamente la imaginación y



el pensamiento están encargados de trascender. La dimensión significativa de la percepción de los procesos de aprendizaje o bien de su integración funcional con los niveles intelectuales del sujeto que percibe. La experiencia perceptiva es una forma de intuición sensible de la realidad física.

- La percepción de objetos: resulta explicada por las leyes de la percepción. Los objetos son figuras, y las leyes de agrupación de los estímulos rigen también esos procesos. Las leyes de formación de contornos ayudan también a entender por qué los cambios abruptos de la luminancia o color demarcan los límites de los objetos, que los determinantes de la percepción acentúan todavía más. La información procedente de diversos sentidos, sobre todo el tacto, perfecciona la impresión de objetualidad a que nos referimos. El uso de las cosas perfila su percepción como objetos dotados de una constancia independiente de las variaciones estimulares.

12 <http://www.edukativos.com/apuntes/archives/87>



- La percepción del tamaño, la profundidad y el espacio: Los objetos poseen primariamente una figura, pero además ocupan una posición en el espacio. El factor principal de la percepción del tamaño es la dimensión misma de la imagen retinal. Imágenes retinales de diversos tamaños pueden percibirse como objetos de tamaño igual o muy semejante; es el fenómeno de la constancia perceptiva. De otra parte, imágenes retinales de igual tamaño pueden percibirse como si representaran objetos de dimensiones muy diferentes; es lo que ocurre cuando a causa de las malas condiciones de visibilidad suponemos que un objeto próximo está situado más lejos de lo que en realidad se halla.

A su vez la percepción del espacio en que aparecen situados los objetos nos viene dada por una sola modalidad sensorial;

ciertamente, en la percepción de distancias y posiciones, la vista desempeña una función destacada. Ambas cosas se aprecian a través del tacto, el oído y sensaciones de equilibrio. La percepción del espacio no se debe tan solo a diferencias locales de la estimulación retinal; en ella entran en juego aspectos relacionales, que van desde la existencia de un marco visual de referencia hasta la apreciación de la propia verticalidad corporal por el sentido del equilibrio.

El sistema de referencias en que se configura nuestra percepción del espacio no es solo bidimensional. En apariencia nuestra percepción de profundidad parece efectuarse de modo visual directo, pero en realidad se lleva a cabo a través de unas claves indirectas, adquiridas y no siempre visuales. Mencionaremos las siguientes:

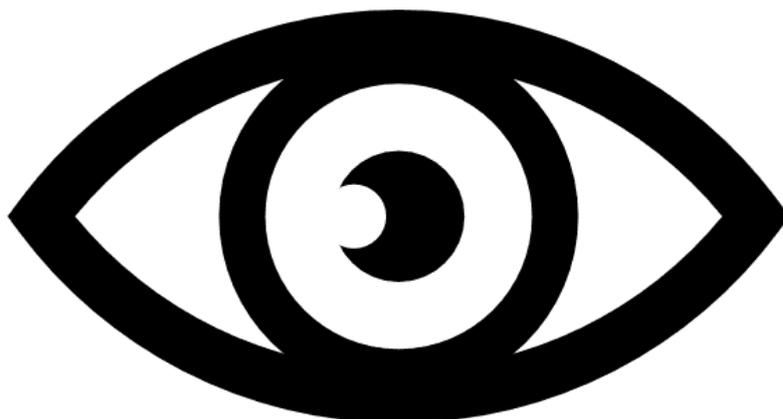


- Señales musculares.

- La disparidad retinal, es decir, las imágenes de un mismo objeto se proyectan de forma distinta en cada una de las retinas.

- Otras señales: el tacto, los ruidos, la percepción de la temperatura, etc.¹³

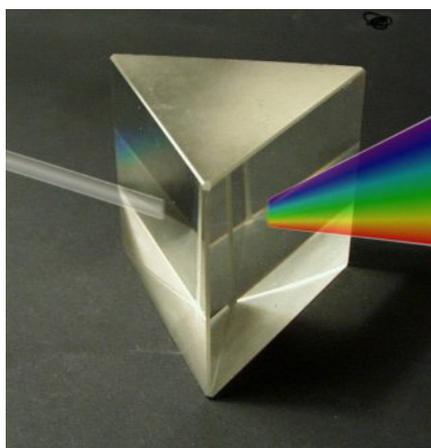
13 http://html.rincondelvago.com/percepcion_5.html



1.6.2 Percepción del color

“En el fondo del ojo existen millones de células especializadas en detectar las longitudes de onda procedentes de nuestro entorno. Estas células, principalmente los conos y los bastones, recogen los diferentes elementos del espectro de luz solar y las transforman en impulsos eléctricos, que son enviados luego al cerebro a través de los nervios ópticos. Es el cerebro el encargado de hacer consciente la percepción del color.

Los conos son los responsables de la visión del color y se cree que hay tres tipos de conos, sensibles a los colores rojo, verde y azul, respectivamente. Dada su forma de conexión a las terminaciones nervi-



osas que se dirigen al cerebro, son los responsables de la definición espacial.

Los bastones son los responsables de la visión escotópica (visión a bajos niveles). Los bastones son mucho más sensibles que los conos a la intensidad luminosa, por lo que aportan a la visión del color aspectos como el brillo y el tono, y son los responsables de la visión nocturna.”¹⁴

El color es producto de las longitudes de onda que son reflejadas o absorbidas por la superficie de un objeto. Cuando observamos un color, en ocasiones, nos percatamos de que su tono varía, en función de la iluminación y de los objetos que rodean a éste. La iluminación cambia el color debido a que el color está en la luz. Nuestra retina es sensibilizada por las longitudes de onda que posee cada color, ese estímulo posteriormente va a la parte del cerebro que nos permite distinguir un color de otro.

“En 1665, Sir Isaac Newton, descubrió, que la luz del Sol, podía ser dividida en varios colores haciéndola pasar a través de diferentes prismas. De este modo demostró que la luz blanca es un componente de todos los colores del espectro. Tras sucesivas experi-

14 http://es.wikipedia.org/wiki/Percepci%C3%B3n_del_color



encias, Newton, teorizó que el color de un objeto, era producto de la reflexión selectiva de los rayos de luz. Cuando la luz alcanza un objeto, algunos rayos son absorbidos y por lo tanto perdidos y otros son reflejados, produciendo, así, el color observado.

Uno de los aspectos más importantes del legado de Newton, fue la organización del color en un círculo. Su círculo tenía 7 colores principales que relacionó con otras tantas notas musicales. Rojo (Do), Naranja (Re), Amarillo (Mi), Verde (Fa), Azul (Sol), Índigo (La), Violeta (Si). La teoría de los tres colores primarios (rojo, amarillo, azul), no fue establecida hasta un siglo más tarde, cuando el francés Jean C. Le Bon, publicó el “Tratado de la mezcla de pigmentos”. Esta teoría ha sido desde entonces el punto de partida de los posteriores trabajos relacionados con el color.

Sin luz no hay color. La oscuridad absoluta carece de color. Solamente podemos ver el color real de un objeto cuando está iluminado por luz natural exclusivamente. Todo en la naturaleza, está compuesto por elementos químicos. Estos elementos y sus posteriores combinaciones, están caracterizados por diversos grados de absorción y reflexión de luz. En función de los elementos conte-

nidos en los diferentes objetos, cada uno de ellos tiene su diferente y distintivo color.

Todas las longitudes de onda y colores, están presentes en la luz natural, pero no todas ellas están presentes en la luz artificial. Todos hemos percibido en alguna ocasión, como ciertos colores, por ejemplo de los automóviles varían por la noche, bajo un determinado tipo de iluminación artificial.

El color como luz: Entendemos por color una sensación que percibimos gracias a la existencia y naturaleza de la luz y a la disposición de nuestros órganos visuales. Desde el punto de vista físico, el color es luz blanca que se descompone al atravesar un prisma de cristal. Cuando decimos que vemos el color de un objeto nos referimos a la impresión de los rayos de luz que refleja el objeto.





La luz que nosotros percibimos como blanca o luz natural es, de hecho, una combinación de luz de diferentes longitudes de onda. La luz es una pequeña parte visible de aquello que es conocido como el espectro electromagnético, el cual está compuesto por los diferentes tipos de radiación, desde las ondas de radio hasta los rayos gama.

Claro ejemplo de esto es el efecto que conocemos como arco iris, que se produce cuando la luz pasa a través de las gotas de agua de la lluvia que hacen el efecto de un prisma y descompone la luz en lo que nosotros percibimos como los siete colores del arco iris; aunque en realidad son rojo, verde, azul y sus mezclas intermedias.

Cada uno de dichos colores y rayos tiene una longitud de onda diferente, iniciándose con los 400 nanómetros de los azules más oscuros hasta los 700 nanómetros de los rojos. Fuera del espectro visible y por debajo de los 400 nanómetros, está la luz ultravioleta y por encima de los setecientos nanómetros está la radiación infrarroja.

La luz puede llegar a nuestros ojos directamente desde una fuente de luz como puede ser el sol o una lámpara eléctrica, o después

de ser reflejada por cualquier superficie. Cuando la luz se refleja o rebota en una superficie coloreada, algunos de los rayos con determinadas longitudes de onda correspondientes a algunos colores son absorbidos, mientras que otros son reflejados. La combinación de los diferentes rayos de diferentes longitudes de onda que son reflejadas da a este objeto su color.

El color como pigmento: El pigmento es una propiedad que tiene un objeto de absorber parte de las radiaciones, excepto la que corresponde a su propio color.

La mayoría de los colores que experimentamos normalmente son mezclas de longitudes de onda que provienen de la absorción parcial de la luz blanca.





Casi todos los objetos deben su color a los filtros, pigmentos o pinturas, que absorben determinadas longitudes de onda de la luz blanca y reflejan o transmiten las demás; estas longitudes de onda reflejadas o transmitidas son las que producen la sensación de color, que se conoce como color pigmento.

un grado de reflexión de la luz mayor que los colores oscuros. El valor del color, es su posición respectiva en la escala blanco-negro. Cuando el color se aclara con blanco, el tono resultante se llama degradado. El valor del color, es la segunda cualidad de color. Distingue un color oscuro de uno claro.

Círculo cromático: Es una circunferencia dividida en 12 partes iguales. Cada sector circular está coloreado a partir de tres primarios y sus correspondientes secundarios, entre dos colores primarios se sitúan tres secundarios. Al girar el círculo a gran velocidad percibiremos el color blanco.

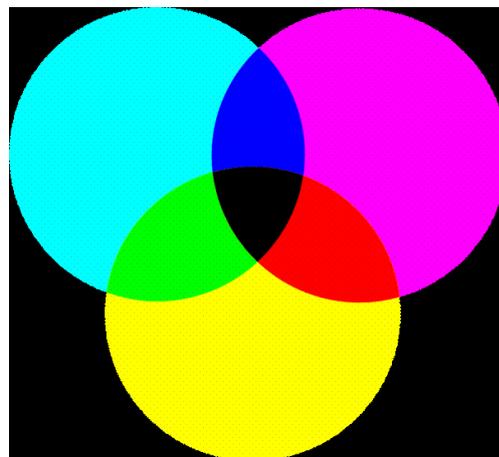
Intensidad de color o cromo: Es la tercera dimensión del color. Es la cualidad que diferencia un color intenso de uno pálido. Cada uno de los colores primarios tiene su mayor valor de intensidad antes de ser mezclados con otros.

Colores primarios: Rojo, amarillo y azul.

Característica del color: Matiz o tinte: El matiz es la primera cualidad del color, precisamente por ser la característica que nos permite diferenciar un color de otro. El matiz se emplea como sinónimo de color.

Colores secundarios: Naranja, verde y violeta.

Valor o tono: El blanco y el negro, son los valores de luz más alto y más bajo respectivamente. El valor de color se refiere a la luminosidad u oscuridad del color. El blanco tiene el grado más alto de reflexión de la luz, mientras que el negro es el que tiene el grado más bajo de reflexión de la luz. En el espectro de color, los tonos claros tienen





Colores intermedios: Cuando los colores primarios, se mezclan en proporciones diferentes a 1:1, aparecen los colores intermedios, tales como verde manzana, azul turquesa, etc.”¹⁵

1.7 Diseño interior e iluminación

El diseño debe adaptarse a las necesidades de cada sociedad, cultura e individuo. Todo el mundo atraviesa cambios, causados por la velocidad de la información y globalización. La globalización brinda al diseño interior muchas ventajas, ya que con ella se incorporan a diario nuevos productos y tecnologías, hay también que tener presente que la globalización afecta en todo sentido al diseño interior, se debe pensar globalmente para actuar localmente.

El diseño habilita a diseñar el interior de los ambientes, atendiendo a los factores estéticos, funcionales y comunicacionales.

Otro aspecto del diseño actual es que muy aparte de las ventajas que nos puede brindar se encuentra en cierta manera banalizado. “El diseño hoy en día, es un término que en multitud de ocasiones se emplea erróneamente. Por un lado se debe a que es un térmi-

no relativamente nuevo y por otro, y más importante, es la frivolidad con la que se trabajó en los años 80 en nombre del diseño, es decir la superficialidad y la falta de seriedad.

Es por ello que muchas veces la falta de información lleva al empleo del término “diseño” incorrectamente. Ejemplos como: “mucho diseño y poco contenido” son comunes incluso en prensa, televisión, discursos políticos, etc. Sin embargo, el buen diseño, se caracteriza por su buena usabilidad y no siempre por su originalidad o estética.

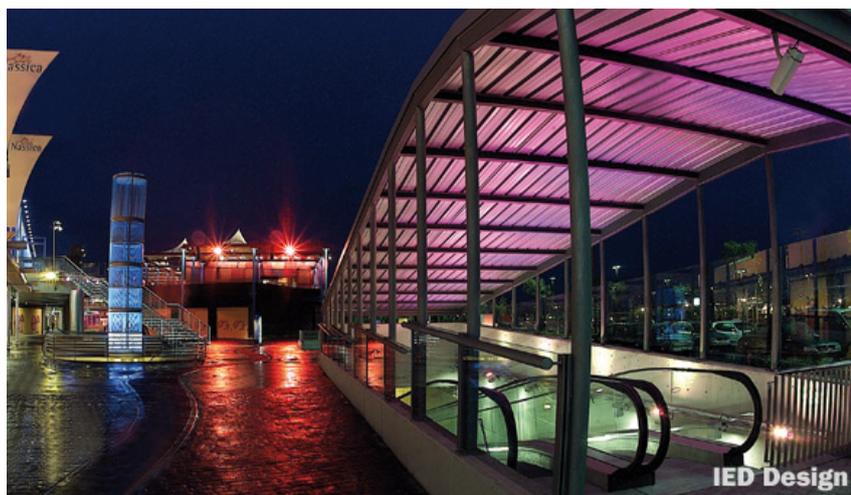
Según el pintor, fotógrafo y crítico de arte Moholy-Nagy (1895 – 1946), el diseño es la organización de materiales y procesos de la forma más productiva, en un sentido económico, con un equilibrado balance de todos los elementos necesarios para cumplir una función. No es una limpieza de la fachada, o una nueva apariencia externa; más bien es la esencia de productos e instituciones.”¹⁶

1.7.1 Luz y diseño de iluminación

“Hasta no hace mucho tiempo el diseño de iluminación implicaba suministrar luz en cantidades apropiadas a fin de posibilitar la

15 <http://html.rincondelvago.com/percepcion-del-color.html>

16 <http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o>



realización de tareas con alto rendimiento visual. El aspecto cualitativo se limitaba, eventualmente, a eliminar o reducir posibles efectos de deslumbramiento. Sin embargo, el descubrimiento de que la luz no sólo afecta las capacidades visuales de las personas sino también su salud y bienestar, por un lado, el vertiginoso desarrollo tecnológico de fuentes luminosas, dispositivos ópticos y sistemas de control y la necesidad de utilizar los recursos energéticos de manera más eficiente, por otro lado, le dieron al concepto de diseño un perfil notablemente más cualitativo.”¹⁷

Visto desde una perspectiva globalizadora, el diseño de iluminación puede definirse como la búsqueda de soluciones que permita optimizar la relación entre el usuario y el medio ambiente.

El uso de iluminación aparece por necesidades funcionales, puesto que un bar o discoteca funciona al público por las noches, y la cantidad de luz y calidad de luz interior es la que ayuda a definir las diferentes áreas de un bar, además de señalar todo el interior de una manera organizada y llamativa, por lo que es el uso de luz indispensable en estos ambientes. Bien sea iluminación gen-

eral, cenital, directa, indirecta o decorativa; el uso de la luz es un factor muy fuerte que define el ánimo o la intención de un ambiente, dependiendo del ánimo de los usuarios y el confort visual que estos pueden tener, mientras disfrutan del ambiente de una discoteca. La aplicación de iluminación aparece también por necesidades estéticas, aparte de cumplir su función, el sistema de luminarias, en su estructura, debe estar tipológicamente y estéticamente relacionadas con el mobiliario, para poder usarlo como elementos decorativos y centro puntuales de atención, desplazando el uso de iluminación fuerte y marcada para dar uso a una iluminación cómoda y de intensidad intermedia. La luz artificial, en un manejo controlado y variado, da como resultado mejoras en el estado de ánimo de los jóvenes, particularmente su aplicación no uniforme, por lo que se planea usar variedad de intensidades al igual que variedad de tipos de lámparas. Las características cualitativas de cualquier tipo de iluminación son la integración con el interiorismo, el color de la luz, la reproducción de colores, la intensidad de iluminación, limitación del deslumbramiento y dirección. Si se logran estas características, se garantiza una propuesta de iluminación que no sufra falencias de confort visual.

¹⁷ <http://www.edutecne.utn.edu.ar/eli-iluminacion/cap08.pdf>



CAPITULO II

d i a g n ó s t i c o

- 2.1 Culturas juveniles
- 2.2 Diversión y entretenimiento
- 2.3 Bares, discotecas, diseño e iluminación
- 2.4 Objetivos del diagnóstico
- 2.5 Técnicas y herramientas
- 2.6 Recogida de la información
 - 2.6.1 Visitas de campo, discotecas y bares visitados
 - 2.6.2 Temas de observación
 - 2.6.3 Generalidades en la disposición del espacio
 - 2.6.4 Clasificación de los resultados
 - 2.6.4.1 Primera categoría
 - 2.6.4.2 Segunda categoría
 - 2.6.4.3 Tercera categoría
 - 2.6.5 Entrevista a propietarios
 - 2.6.5.1 Personas entrevistadas
 - 2.6.5.2 Temas tratados
 - 2.6.5.2.1 Importancia y aceptación del diseño interior, mobiliario e iluminación
 - 2.6.5.2.2 Inversión
 - 2.6.5.2.3 Comportamiento
- 2.7 Conclusiones



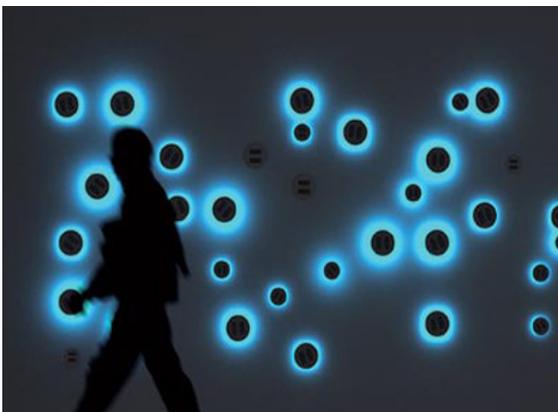
2.1 Las culturas juveniles

Para comprender la cultura de nuestra época, hay que conocer a sus protagonistas, y en este caso, los jóvenes, que se han convertido en los personajes principales en las sociedades contemporáneas, rechazando a los preceptos de la modernidad y planteando nuevas formas de vida, nuevas sensibilidades, culturas y subculturas o tribus urbanas.

La juventud trata de adquirir o poner a su disposición los mejores bienes y servicios, influenciados por culturas e ideologías primermundistas, como resultado de la globalización y velocidad de información, dejando poco espacio para un aporte creativo.

2.2 Diversión y entretenimiento

A la juventud actual busca y gusta de relacionarse con otros jóvenes en espacios donde pueden obtener experiencias nuevas, realizando actividades diferentes a las cotidianas. Los jóvenes contemporáneos son dinámicos y optan por la diversión nocturna en especial los fines de semana. Son establecimientos como bares y discotecas los que tienen como objetivo entretener y dar escape de lo cotidiano a los asistentes, mediante su interacción con la música, iluminación, espacios con diferentes estéticas y la gente misma.





2.3 Bares y discotecas, diseño e iluminación

Es notable que los jóvenes contemporáneos han optado por la diversión nocturna, especialmente los fines de semana, por lo que la implementación de luz o un sistema de iluminación en un espacio especialmente que funciona en la noche se torna necesaria.

La luz es el componente esencial de cualquier medio ambiente ya que hace posible la visión del entorno, pero además, al interactuar con los objetos y el sistema visual de los usuarios, puede modificar la apariencia de espacio, influir sobre su estética y ambientación y afectar el rendimiento visual, estado de ánimo y motivación de las personas. El diseño de iluminación requiere comprender la naturale-

za (física, fisiológica y psicológica) de esas interacciones y además, conocer y manejar los métodos y tecnologías para producirlas.

2.4 Objetivos del diagnóstico

Con el diagnóstico de los locales de diversión nocturna en la ciudad (bares y discotecas), se pretende identificar los siguientes puntos:

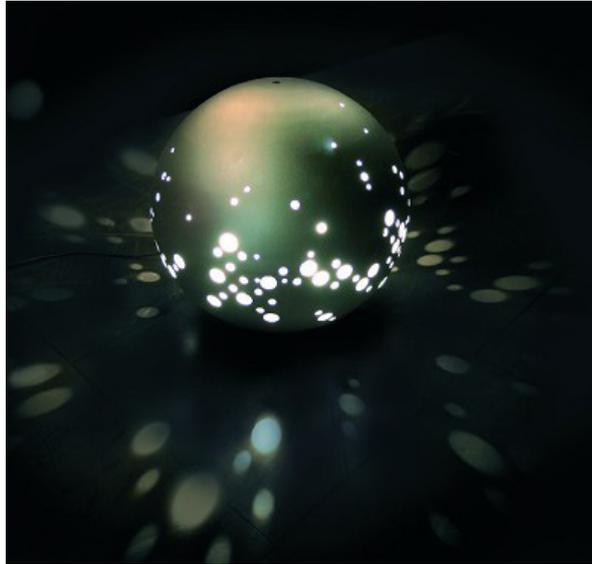
- Las necesidades funcionales y espaciales.
- El comportamiento de los usuarios en interacción con el espacio y la iluminación
- Constatar la presencia de tendencias y estilos, o estructuras conceptuales en el diseño.

2.5 Técnicas y herramientas

La recopilación de datos se realizará principalmente mediante la técnica de observación detenida, enfocada a identificar variables y constantes en cuanto a la constitución del espacio, estética, mobiliario e iluminación y al comportamiento de los usuarios en estos espacios.

Como fuentes de información secundaria, se realizarán entrevistas de manera abierta





a los propietarios de estos locales en la ciudad, con el objetivo de fortalecer y confirmar las percepciones captadas con las visitas de campo y observaciones.

2.6 Recogida de información

Una vez definidas las constantes a tratar en las visitas y entrevistas a analizarse, se procede a recopilar la información pertinente en los sitios propuestos, que en su mayoría se encuentran en el centro histórico de la ciudad.

En este caso las visitas y entrevistas se harán de manera personal y directa, enfocadas a los objetivos antes planteados, en un horario nocturno, comprendido entre las 10 de la noche y las 2 de la mañana.

2.6 Procesamiento de la información

2.6.1 Visitas de campo discotecas y bares visitados

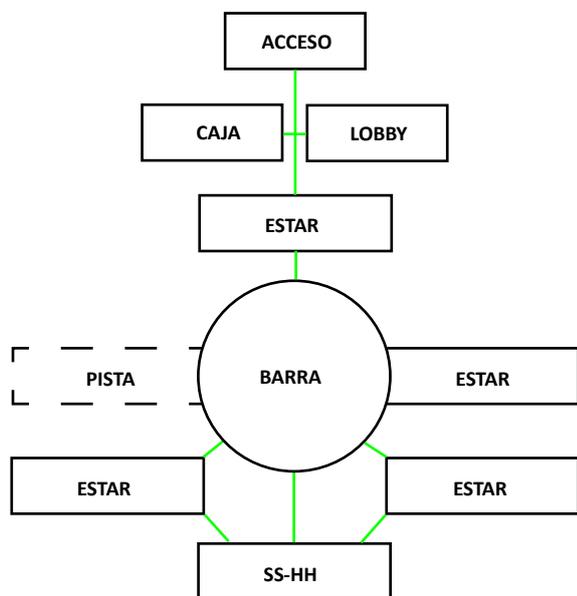
- VELVET (Discoteca)
- LA SALSA (Discoteca)
- LA MESA (Discoteca)

- ZO (Discoteca)
- VERDE PINTON Y MADURO (Discoteca)
- WUNDERBAR (Bar)
- SAMLE (Bar)
- LA PRELI (Bar)
- J JOTA (Bar)
- JULIAN MATADERO (Bar)
- EUCALIPTUS (BAR)
- CACAO Y CANELA (BAR)

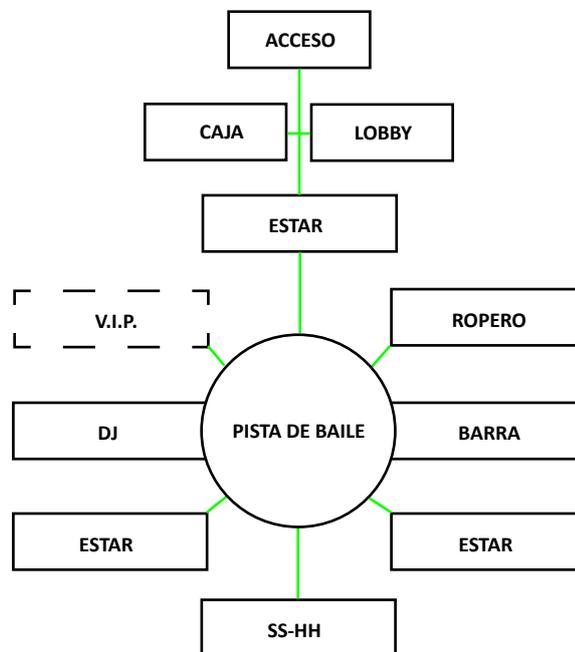
2.6.2 Temas de observación

- Disposición del espacio interior
- Estética espacial
- Disposición del mobiliario e iluminación
- Estado y tipo de iluminación
- Apreciación de la iluminación

BARES



DISCOTECAS



2.6.3 Generalidades en la disposición del espacio

BARES

Los bares están conformados principalmente por los espacios siguientes: acceso, caja, lobby, zonas de estar, barra y servicios higiénicos. En los bares se considera a la barra como la zona primordial. Estos locales presentan algunas variaciones en cuanto a su disposición, ya que algunos tienen también cuentan con pequeñas pistas de baile. El espacio se dispone con pequeñas zonas de estar, todas enfocadas a lo que constituye la barra.

DISCOTECAS

Las discotecas están conformadas básicamente por los siguientes espacios: acceso, caja, lobby, zonas de estar, pista de baile, DJ, barra, ropero y servicios higiénicos. En algunas podemos encontrar también zonas VIP. En estos centros de diversión, se da más importancia a lo que es la barra y la zona de baile, las demás zonas que constituyen el espacio, se disponen alrededor de estas dos zonas. El DJ tiene acceso visual directamente a la pista de baile.



2.6.4 Clasificación de los resultados

Los resultados sobre el estado general de los espacios visitados, no pueden ser desarrollado unilateralmente, puesto que hay algunos factores que han influenciado para la construcción de cada local, ente ellos podemos citar: presupuesto, mercado meta, condicionantes arquitectónicos, gustos personales de los propietarios, etc. Por estos motivos los resultados se mostrarán en 3 categorías de acuerdo a la calidad del espacio, siendo la primera categoría la más desarrollada y la tercera la menos adecuada.

2.6.4.1 Primera categoría

A estos locales acuden jóvenes con un nivel socio económico generalmente medio-alto. Son espacios concebidos con estéticas que gustan y llaman la atención de los jóvenes. Desde cualquier zona se aprecia casi la totalidad del espacio interior, con excepción de las zonas VIP que se encuentran un poco más aisladas. El espacio se muestra impecable por el continuo mantenimiento y limpieza del mismo. Las discotecas cuentan con una barra principal y otra secundaria, ambas cerca de las zonas destinadas para bailar, y relativamente cerca de las zonas de estar.

Las pistas de baile están ubicadas hacia el centro de los locales. En las zonas de estar o descanso podemos encontrar mobiliario de línea, cómodo y en buen estado, como pequeños taburetes, sillas, mesas, pubs y sofás.

En los bares, siendo áreas más pequeñas y definidas, se encuentra solo una barra



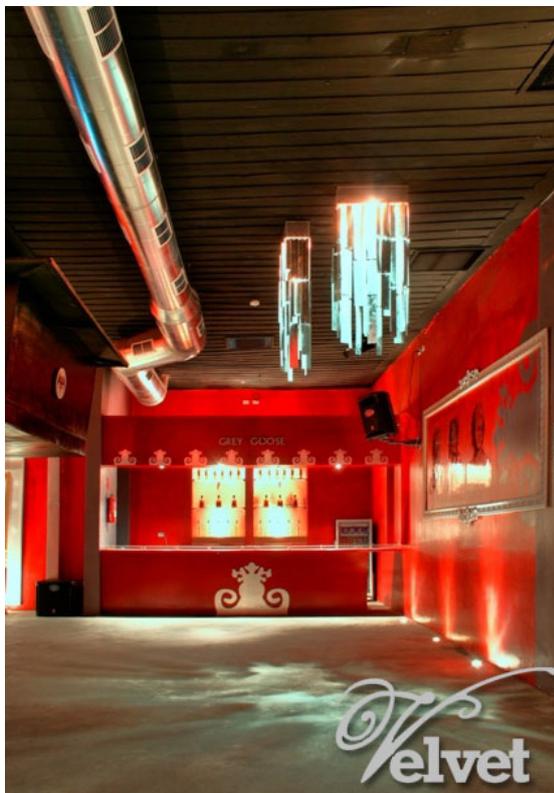


principal que abastece a todo el lugar, más apegado a las zonas privadas. En cuanto al mobiliario, se encuentran las mismas constantes, mesas pequeñas en buen estado en las zonas masivas de consumo, sofás y muebles más confortables para áreas privadas y zonas VIP, y taburetes junto a la barra.

Estos locales cuentan con elementos llama-

tivos y simbólicos en el diseño, ya sea en gráficos, en la iluminación o en el mobiliario, estas características son más notorias en las zonas VIP.

En esta categoría la iluminación se aprecia de una manera sutil, se encuentra fuera del alcance de los usuarios y por lo general oculta, razón por la cual los usuarios no sufren de falta de confort visual.





2.6.4.2 Segunda categoría

A estos lugares habitualmente asisten jóvenes de nivel socioeconómico de nivel medio.

En las discotecas encontramos una barra central cerca de la pista de baile, en las zonas de estar cercanas a la misma encontramos pequeñas mesas y sillas, además de sofás en relativo buen estado, que mantienen la misma línea.

En los bares de igual manera encontramos pequeñas sillas, mesas y sofás, que mantienen una línea similar, apostados en zonas cercanas y alejadas a la barra principal, que brindan a las personas que no gustan de bailar o quienes quieren descansar o relajarse una relativa tranquilidad.

Un correcto manejo estético de estos locales empieza a decaer, ya que el mantenimiento general del espacio se re-



DISCOTECA SAMLE



DISCOTECA SAMLE



aliza luego de amplios lapsos de tiempo.

La iluminación se muestra de una manera general, usada en algunos casos como señalización para circulación, y en el mejor de los casos se encuentran máquinas con luces giratorias o láser.

Son algunos buenos elementos e intenciones que se quedan opacados ante una débil expresión del diseño, consecuencia

de falencias al momento de resolver el espacio interior con la integración correcta de mobiliario, iluminación y decoración.



DISCOTECA SAMLE



DISCOTECA SAMLE



2.6.4.3 Tercera categoría

Estos locales son los que manejan su imagen de la manera menos adecuada. Gente de todo nivel socio económico asiste a estos lugares que generalmente no operan ninguna estructura conceptual, y el espacio se limita al que la edificación ofrece.

En las discotecas encontramos solamente una barra principal, colocada en un lugar acoplado e inamovible, con varias sillas en

la parte frontal. En las zonas de estar el mobiliario que manejan no es de un solo tipo, se conjugan materiales, texturas, acabados, parte en buen estado y en parte en mal o pésimo estado, convirtiéndose muchas veces en un peligro para los usuarios.

En los bares encontramos el mobiliario y el espacio de manera similar a las discotecas, y en ambos casos es notorio que empieza a haber un abultamiento de mobiliario, con el objetivo de acaparar más clientela.



DISCOTECA ZO



DISCOTECA ZO



El mobiliario e iluminación no tienen el valor que merecen, ya que a lo largo y ancho del espacio se pueden ver luces que no funcionan, o hay cables que se salen por la pared o cielorraso. El mobiliario sufre constantemente maltrato por parte de los clientes, entendiéndose por maltrato a golpes, empujones, quemaduras de cigarrillo, deramamiento de líquido, pisotones, etc.

En cuanto a la iluminación, hay zonas muy oscuras o zonas con demasiada iluminación,

lo que disminuye notablemente el confort de los usuarios. Existe una mezcla entre focos incandescentes, dicroicos, ojos de buey, luces de esferas de colores pasadas de moda, etc.

Con la existencia de todos estos problemas en el espacio, la construcción de una buena estructura conceptual y la implementación de un correcto sistema de iluminación se hacen casi imposibles.



DISCOTECA LA MESA



DISCOTECA LA MESA



2.6.5 Entrevistas a propietarios

2.6.5.1 Personas entrevistadas

- Paul Córdova (LA MESA)
- Esteban León (SAMLE)
- Adrian Pacurucu (ZO)
- Martin Guerrero (LA PRELI)
- Mariela Santander (EUCALIPTUS)

2.6.5.2 Temas tratados

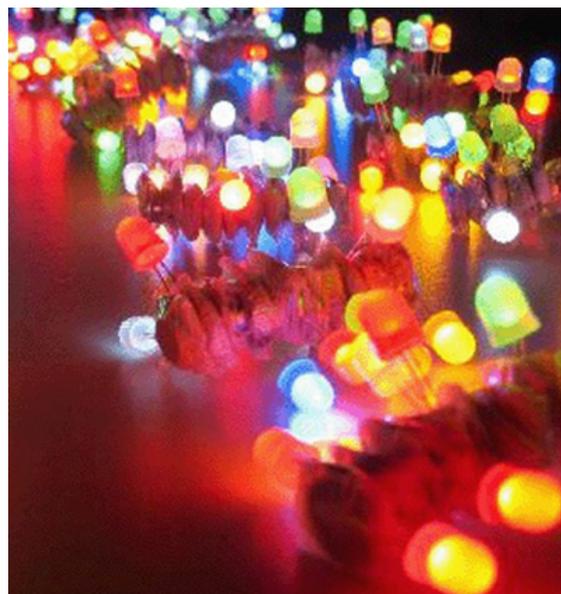
- Importancia y aceptación del diseño interior, mobiliario e iluminación
- Inversión en diseño interior, mobiliario e iluminación
- Comportamiento de usuarios

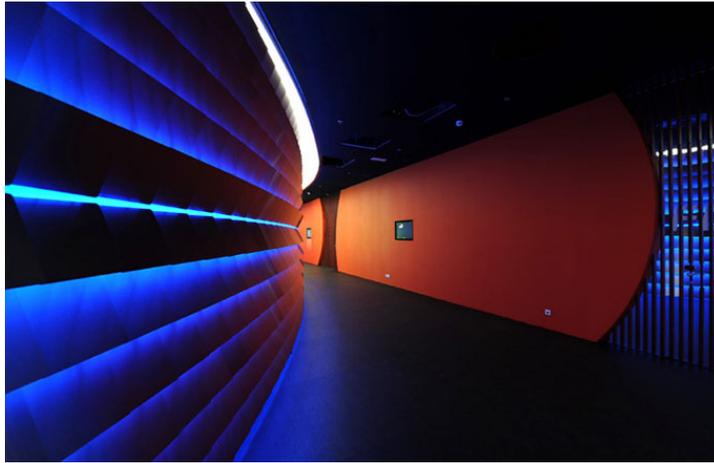
2.6.5.2.1 Importancia y aceptación del diseño interior, mobiliario e iluminación

Todos los entrevistados coinciden en la importancia del diseño interior en la actualidad, así como que la estética, mobiliario e

iluminación, son puntos fundamentales al momento de planificar la construcción de un bar o discoteca, y su correcta elección y materialización puede convertirse en la más larga y confusa etapa en el desarrollo de un proyecto de este tipo.

Sin embargo algunos de ellos han tenido influencias negativas del resultado que puede ayudar a obtener la inclusión de un diseñador de interiores en la realización de uno de estos proyectos, ya sea por experiencia propia, o porque algún conocido no ha quedado satisfecho con el trabajo que





algún diseñador realizó a esta persona.

2.6.5.2.3 Comportamiento

La importancia que todos dan al mobiliario va según a vivencias que todos han tenido, relacionadas con consejos, recomendaciones recibidas por parte de usuarios, refiriéndose a muebles a alguna parte del interior del local.

En cuanto a la iluminación, la mayoría admite no tener conocimientos extensos sobre las tecnologías, la visión y resultados que podrían obtener aplicando un correcto y moderno sistema de iluminación que sintonice con la estética del lugar.

2.6.5.2.2 Inversión

Todos los entrevistados concuerdan que el momento de presupuestar su local se han visto muy limitados por la falta de recursos para invertir en sus proyectos, unos con un presupuesto un poco apretado, y otros con un mejor presupuesto, pero todos han logrado de una u otra manera llevar a cabo su proyecto aunque no siempre los resultados han sido los mejores, puesto que amoblar o diseñar un bar o discoteca siempre se ha planteado como un desafío a la creatividad y a los recursos económicos.

Uno de los puntos fuertes en el transcurso de la noche en un bar o discoteca es el consumo de alcohol.

Los muebles son los que reciben gran daño voluntario o involuntario causado por los usuarios, que bajo el efecto de bebidas con contenido alcohólico se vuelven menos dóciles con su entorno, motivo que lleva a los propietarios a buscar que sus muebles sean del material más resistente posible para evitar en menor grado el daño.

Obviando este factor, los usuarios disfrutaban de estos centros de entretenimiento, en armonía con el espacio.

Cuentan también que la mezcla de juegos de luces y flashes en conjunto con la música, crea y promueve sensaciones y sentimientos capaces de hacer bailar o hasta llorar a los asistentes.



2.7 Conclusiones

Durante las visitas de campo realizadas, se identifica que aproximadamente el 90% de los locales de diversión nocturna de la ciudad, no manejan una estructura conceptual adecuadamente concebida y plasmada en el espacio.

De igual manera es evidente la ausencia de un sistema de iluminación dinámico que se acople a la estética espacial, al mobiliario y ambiente en general.

Sumados estos problemas a la falta de cambio e innovación en los espacios interiores, ha llevado a una progresiva disminución de la clientela de estos lugares, ya que han optado por mantener sus locales idénticos y en algunos casos durante años.

Otro punto importante, es que los usuarios de estos bares y discotecas pasan gran cantidad de tiempo expuestos a la iluminación. La iluminación de cada local guía, muestra, influye, estimula, permite leer y entender el espacio; por lo que el diseño e incorporación de un correcto sistema de iluminación en estos espacios de hace fundamental.

Como último punto, se plantea como problemática la necesidad de mantener el diseño y apreciación de estos lugares en constante cambio, para garantizar un éxito respecto a la innovación.



CAPITULO III

p r o g r a m a c i ó n

- 3.1 Condicionantes
 - 3.1.1 Arquitectónico
 - 3.1.2 Espacios Requeridos
- 3.2 Concepto creativo
 - 3.2.1 Seguridad y frescura
 - 3.2.2 Versatilidad e innovación
 - 3.2.3 Tecnológico cambiante
- 3.3 Criterios de diseño
 - 3.3.1 Criterios expresivos
 - 3.3.2 Criterios funcionales
 - 3.3.3 Criterios tecnológicos



3.1 Condicionantes

3.1.1 Arquitectónico

El presente proyecto está dirigido a construirse en el centro histórico de la ciudad, por lo que hay que hacer un análisis de las intervenciones que se pueden, y no se pueden realizar, en la arquitectura patrimonial de la ciudad, teniendo en cuenta las normativas municipales al momento de la realización del proyecto y posterior construcción si se llevase a cabo.

Entre los puntos más importantes a tener en cuenta para el diseño interior en estas edificaciones son las dimensiones artísticas, históricas, científicas, sociales, mismas que están conectadas con aspectos como: forma y diseño; materiales y sustancias; uso y función; tradición; técnicas; experticias; lugares y asentamientos; espíritu.



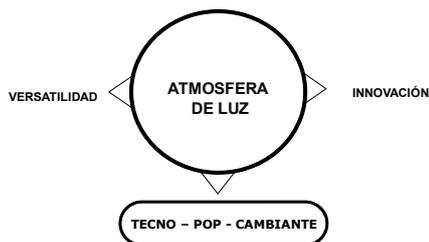
3.1.2 Espacios requeridos

ESPACIOS NECESARIOS	USOS DE CADA ESPACIO	MOBILIARIO (INSTALACIONES ESPECIALES)	CARACTERISTICAS PRINCIPALES	CAPACIDAD POR AREA
Acceso Principal	Entrada Seguridad	Sensor de presencia	Seguridad	4 Personas
Vestíbulo	Ingreso	Sensor de movimiento Sensor de presencia	Espacio túnel	10 Personas
Caja	Registro Pago de consumo	Mesa Silla	Seguridad	2 Personas
Ropero	Guarda ropa	Armario Cajones Silla	Seguridad	2 Personas
Zona de estar 1	Descanso Interactuar Consumo	Sillones y sofás Iluminación en paneles en cielorraso Iluminación en paredes Iluminación en ventanas Iluminación en mobiliario	Tecnología Iluminación Cambiante	20 personas
Pista de baile	Bailar Interactuar	Paneles iluminación esféricos Iluminación inteligente	Tecnología Iluminación Cambiante	80 Personas
Zona de estar 2	Descanso Interactuar Consumo	Sillas Mesas Iluminación en paneles en cielorraso Iluminación en ventanas	Tecnología Iluminación Cambiante	36 Personas
Barra	Compra Consumo	Iluminación en la barra Iluminación en exhibidores Iluminación en puerta	Tecnología Iluminación Cambiante	12 Personas
Bodega	Almacenaje	Cajoneras Armarios	Seguridad Sensores de humo	4 Personas
Baños	Necesidades biológicas y físicas	Iluminación en puertas Sensores de movimiento Inodoro Lavamanos Tocador	Iluminación Cambiante	6 Personas
Zona de estar 3	Descanso Interactuar Consumo Bailar	Sillones y sofás Iluminación en paneles en cielorraso Iluminación en cielorraso Iluminación en mobiliario	Tecnología Iluminación Cambiante	24 Personas
Zona de estar 4	Descanso Interactuar Consumo Bailar	Sillones y sofás Iluminación en paneles en cielorraso Iluminación en cielorraso Iluminación en ventanas Iluminación en mobiliario	Tecnología Iluminación Cambiante	60 Personas
DJ	Programación de la música	Paneles iluminación esféricos Mesa DJ	Control de música e iluminación en cielorraso	4 Personas
Baños	Necesidades biológicas y físicas	Iluminación en puertas Sensores de movimiento Inodoro Lavamanos Tocador	Iluminación Cambiante	6 Personas
Zona VIP	Descanso Interactuar Consumo Bailar	Sillones y sofás Iluminación en paneles en cielorraso Iluminación en mobiliario	Tecnología Iluminación Cambiante	10 Personas
Salida de emergencia	Evacuación	Extintores Sensores de Humo	Seguridad	2 Personas



3.2 Concepto creativo

Mediante la incorporación de tecnología lumínica al diseño interior de esta discoteca, se pretende brindar a los asistentes una atmósfera de luz, creando un ambiente fresco, versátil e innovador.



3.2.1 Seguridad y frescura

El espacio al ser de una arquitectura relativamente antigua, se muestra como frágil, pero la renovación y mantenimiento de los materiales que constituyen su estructura arquitectónica permitirán que el espacio se muestre de forma más segura a los usuarios y que estos puedan integrarse de una mejor manera.

Una atmósfera fresca es atractiva para los jóvenes, pero la frescura no solo se logra mediante una "climatización" refrescante, también esta atmósfera puede conseguirse mediante el uso de una cromática adecuada.





3.2.2 Versatilidad e innovación

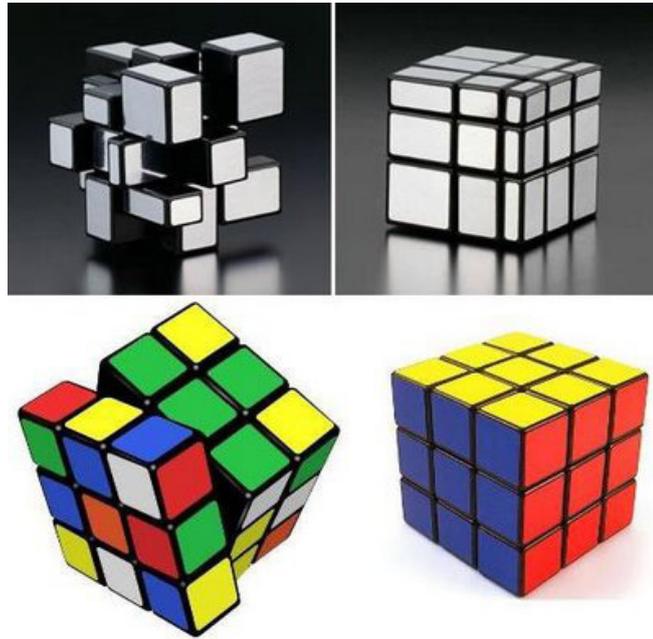
El nuevo sistema de mobiliario, panelearía e iluminación, elaborado con tecnología LED RGB, se disponen en el espacio de manera tal que su instalación, ubicación, reubicación mantenimiento y control se logran de una manera sencilla. El control de todas las características que prestan estos elementos, se maneja de manera fácil con uno o más computadores de manera manual o automática en conjunto y sintonía con la música.



3.2.3 Tecnológico cambiante

Con alta tecnología presente en la iluminación que se incorpora a cada elemento del espacio, es posible una variación en cuanto al color de la luz, intensidad, reproducción del color, movimiento, límite del deslumbramiento; obteniendo como resultado, que con cada cambio la lectura espacial se vuelva única. Algunos de los efectos que podemos obtener con estas variaciones son: frío-calor, amplio-cerrado, liso-texturado, etc.





3.3 Criterios de diseño

3.3.1 Criterios expresivos

La casa forma parte del patrimonio de la ciudad, por lo que se resaltaré y exaltaré los siguientes aspectos: su arquitectura, elementos que componen el espacio y sus correspondientes materiales. Se marcará una diferencia entre lo nuevo y lo antiguo. Se incluirán gráficas con estética POP para romper con la monotonía cromática original de la casa.

Mediante la incorporación de elementos continuos en pisos, paredes y cielorrasos, se romperá la marcada segmentación de este espacio arquitectónico vernáculo.

La tecnología y contemporaneidad se verán expresadas con la colocación de panelearía y mobiliario equipados con iluminación LED RGB.

3.3.2 Criterios funcionales

Uno de los criterios funcionales está dirigido hacia la adecuada implementación y distribución de todos los espacios necesarios para el correcto funcionamiento de este local de diversión nocturna. La función del espacio en si misma está dirigida al entretenimiento de la juventud contemporánea, permitiendo una fácil movilidad en cada espacio y entre las distintas zonas. El joven que se encuentre en este local estará en constante interacción con el espacio, puede optar por bailar o relacionarse con otros jóvenes mientras el espacio estimula sus sentidos mediante la música e iluminación, buscando satisfacer esas tan anheladas ganas de divertirse.



3.3.3 Criterios tecnológicos

Al ser el proyecto dirigido a una edificación del centro histórico, no existe mucha libertad en cuanto a la intervención en paredes, pisos, elementos arquitectónicos, etc.

La problemática en el campo tecnológico va dirigida a los jóvenes que se sienten identificados con la tecnología, les gusta el cambio permanente.

Este espacio estará constituido entre otras por alta tecnología lumínica. Con el uso de esta tecnología los usuarios estarán sujetos a la variación de efectos que esta ofrece, dando la percepción que el espacio se encuentra en constantemente cambio.

La iluminación será controlada por un ordenador en el DJ y por otro en la zona de barra.

Todas las aplicaciones y cambios en el espacio, serán colocados con una tecnología reversible, esto quiere decir que al retirar todos los elementos que forman parte del diseño que se plantea, la percepción y espacio arquitectónico original se mantenga intacto.





CAPITULO IV

p r o p u e s t a

4.1 El espacio elegido y sus características

4.1.1 Generalidades

4.1.2 Escogitamiento, descripción

4.1.3 Levantamiento fotográfico

4.1.4 Planta de estado actual

4.2 Propuesta

4.2.1 Planos

4.2.2 Detalles constructivos

4.2.3 Perspectivas

4.3.4 Presupuesto

4.3.5 Cronograma

4.1 El espacio elegido y sus características

4.1.1 Generalidades

El espacio está localizado en la calle Borrero, entre las calles Juan Jaramillo y Honorato Vázquez en la Ciudad de Cuenca. Actualmente la edificación funciona como la discoteca Zo en horario de 21:00 hasta las 02:00. Tiene una capacidad máxima para 300 personas.

El sitio cuenta con dos plantas, donde se encuentran distribuidos los siguientes espacios: un acceso principal, 4 baños, una barra de atención, un zona para el DJ, un ropero, un patio central destinado a la pista de baile, y las zonas alrededor del patio y planta alta son destinadas a zonas de descanso o estar, aunque cuenta también con zonas que no tienen un uso específico.

4.1.2 Escogitamiento, descripción

Este espacio fue escogido para la concreción del proyecto debido a que actualmente funciona como una discoteca y cuenta con una ubicación privilegiada en el centro histórico de la ciudad. Además de esto el sitio ha sufrido varias alteraciones en cuanto a su estructura arquitectónica y espacio en general.

Los materiales que podemos encontrar en el espacio son los siguientes: Muros de adobe, tabiques de ladrillo; pisos de adoquín, piso de duela de eucalipto, pisos de alfombra sobre adoquín y sobre duelas de eucalipto; cielorrasos de estuco y yeso; pasamanos son de madera original y MDF; ventanas de madera y vidrio, la barra es de madera.

En algunas zonas de la planta baja se ha colocado alfombra sobre los adoquines de manera improvisada, en otras zonas se han colocado sobre piso de duela de la misma manera. En la planta alta para ampliar algunas zonas se ha improvisado con piso de duela, y en otras sobre éste se ha colocado alfombra. Todas estas intervenciones en el piso han causado que se ponga en mal estado, y tenga desniveles.

Los muros de adobe son los que más daño han sufrido. En algunas zonas han sido demolidos para crear accesos improvisados, en otras zonas se han demolido para darle continuidad al espacio.

En cuanto a los cielorrasos, existe una mezcla en cuanto a calidad, diseño y textura, y en su mayoría se encuentran en mal estado, dejando las instalaciones a vista de todos.

La iluminación general es de pésima calidad, para alumbrar el espacio se han colocado bombillas incandescentes, aunque no todas funcionan, y otras se encuentran en mal estado, o son colocadas como “adornos”. Lo mismo pasa con los ojos de buey que se han improvisado.

Hay que aclarar que el espacio en cuanto a fuentes de iluminación propias de un espacio de diversión, como lo son las luces robóticas, flashes, lasers, etc., está bien dotado; aunque estas están distribuidas en el entrepiso en estructuras metálicas, dirigidas hacia el patio o pista de baile.

Todas estas observaciones del espacio en general del local, podrán ser constatadas en el levantamiento fotográfico.

Planta baja, vista desde el acceso



Planta baja, vista de los baños



Planta baja, vista de zona de estar



Planta baja, vista de zona de estar



Planta baja, vista del DJ



Planta alta, vista de zona de estar y gradas



Planta alta, vista de zona de estar



Planta alta, vista de zona de estar



Iluminación



Iluminación



Iluminación



Iluminación



Mobiliario



Mobiliario



Cielorraso



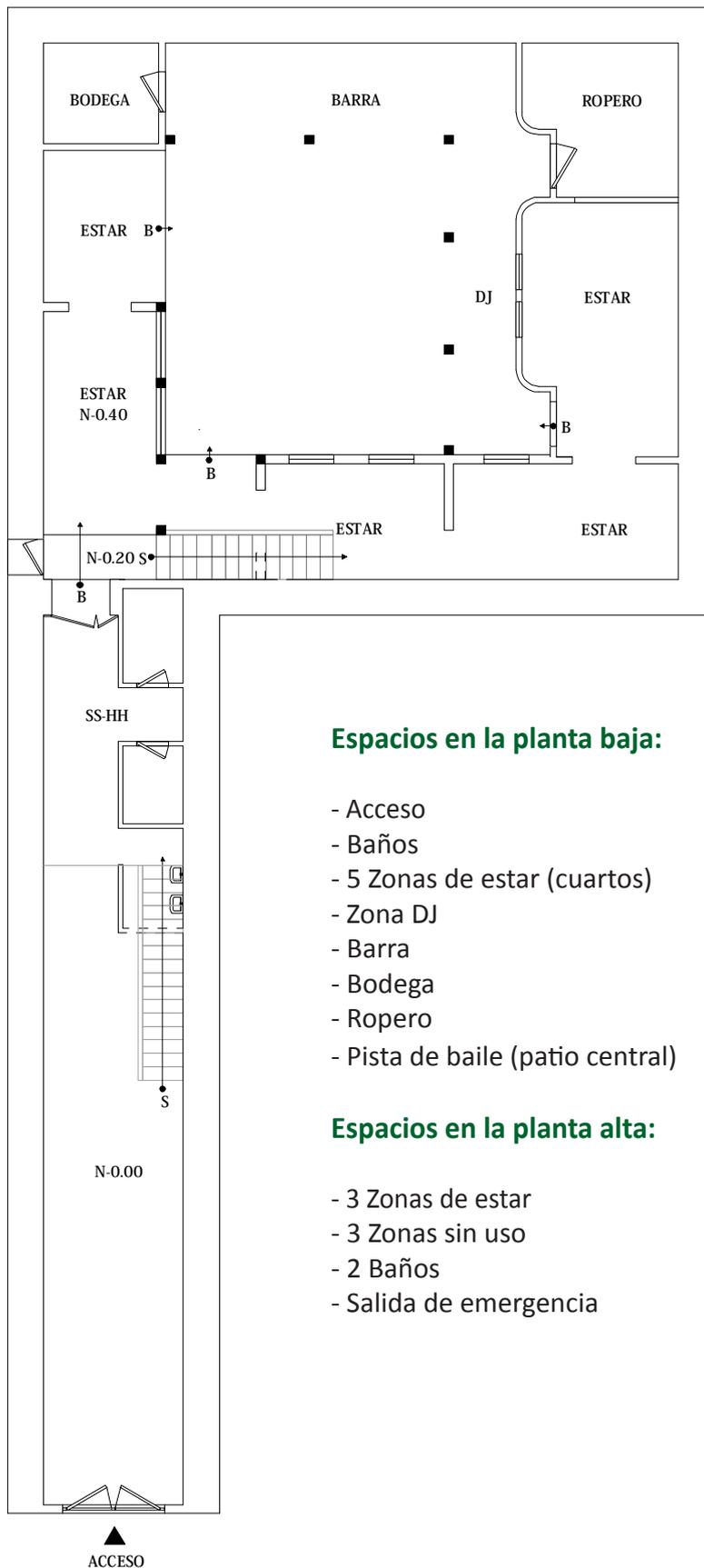
Cielorraso



4.1.4 Planta de estado actual

Planta baja

Escala 1:180



Espacios en la planta baja:

- Acceso
- Baños
- 5 Zonas de estar (cuartos)
- Zona DJ
- Barra
- Bodega
- Ropero
- Pista de baile (patio central)

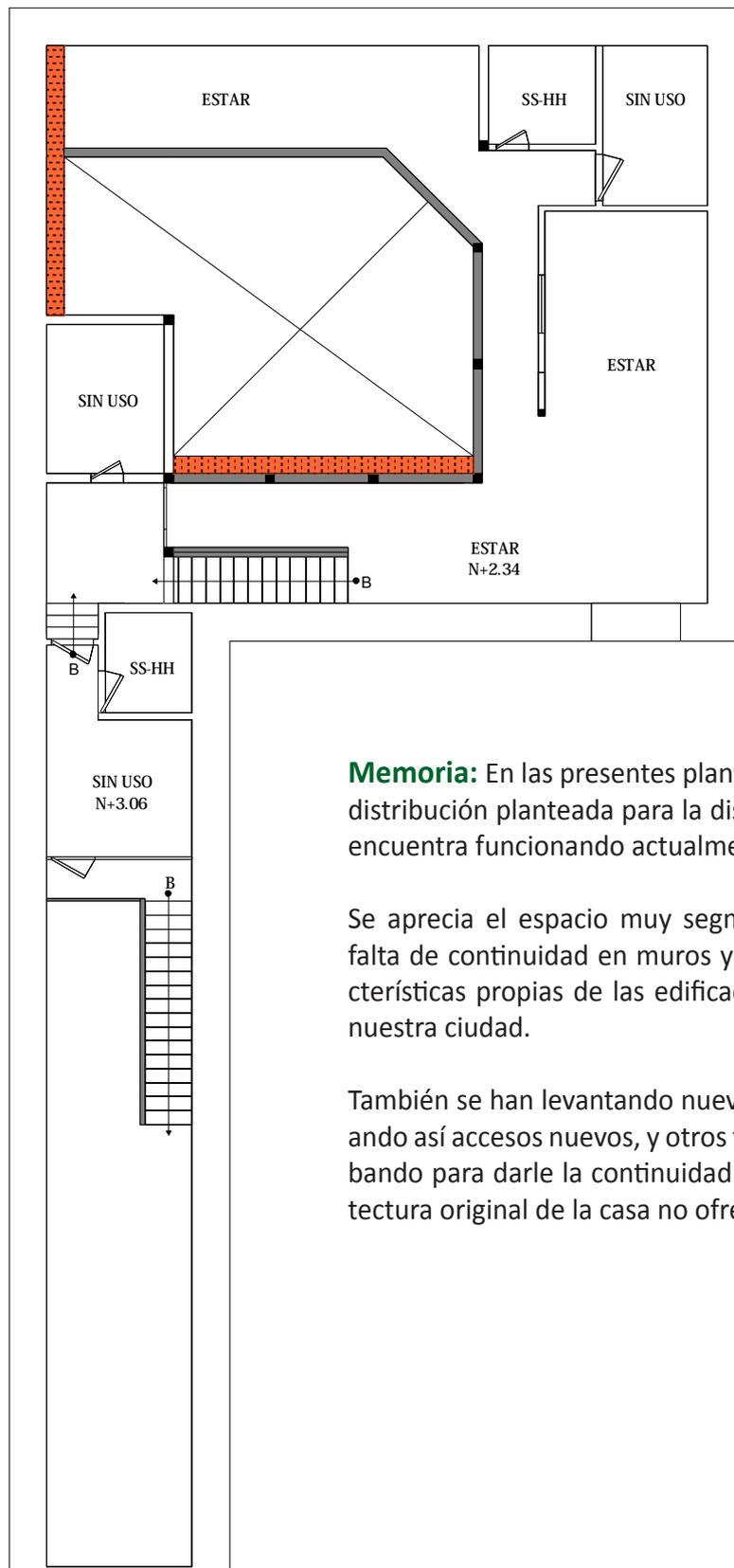
Espacios en la planta alta:

- 3 Zonas de estar
- 3 Zonas sin uso
- 2 Baños
- Salida de emergencia

Planta de estado actual

Planta alta

Escala 1:180



Memoria: En las presentes plantas se puede observar la distribución planteada para la discoteca ZO, este local se encuentra funcionando actualmente en las noches.

Se aprecia el espacio muy segmentado, es notable la falta de continuidad en muros y cierre de cuartos, características propias de las edificaciones patrimoniales de nuestra ciudad.

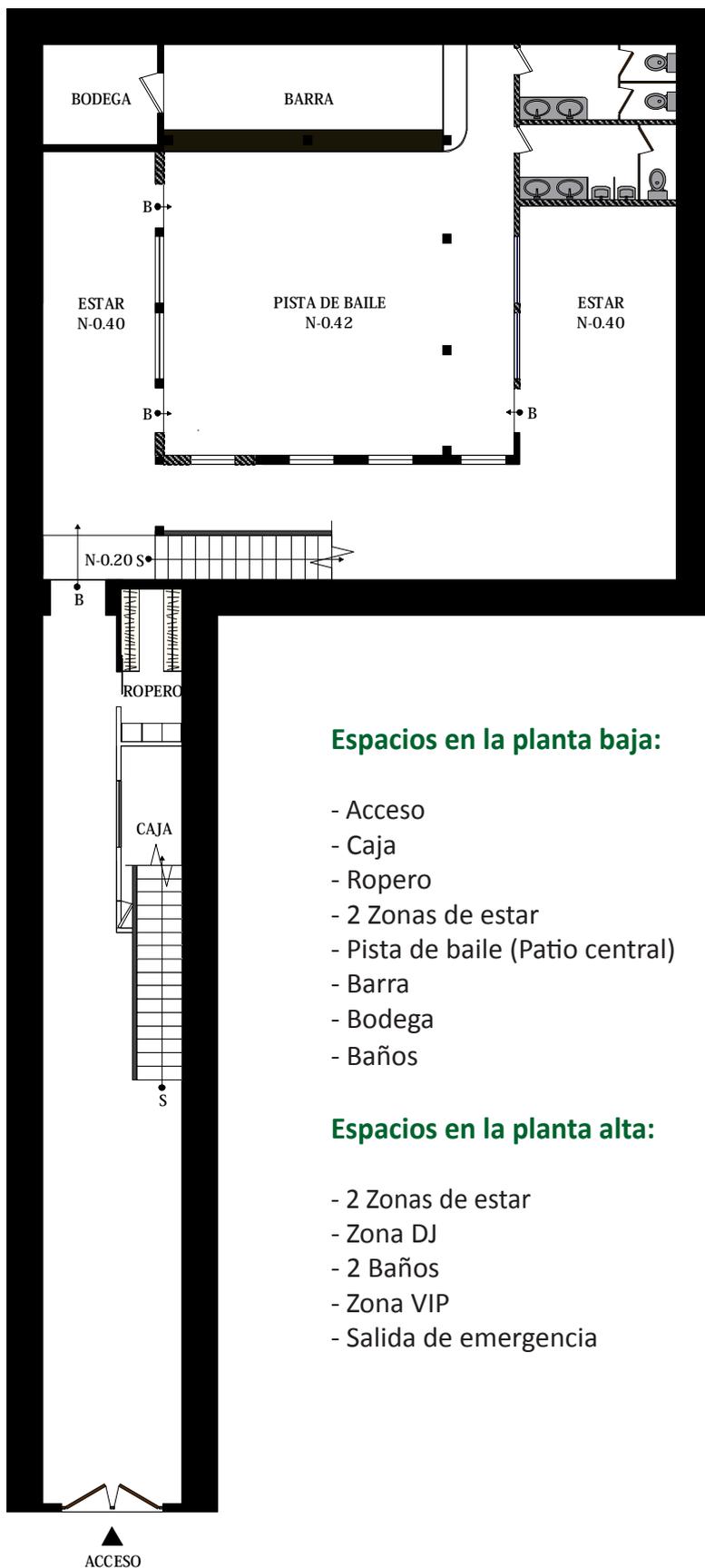
También se han levantando nuevos tabiques curvos, creando así accesos nuevos, y otros tabiques se han derrumbando para darle la continuidad al espacio que la arquitectura original de la casa no ofrecía.

4.2 Propuesta

Planta de distribución espacial

Planta baja

Escala 1:180



Espacios en la planta baja:

- Acceso
- Caja
- Ropero
- 2 Zonas de estar
- Pista de baile (Patio central)
- Barra
- Bodega
- Baños

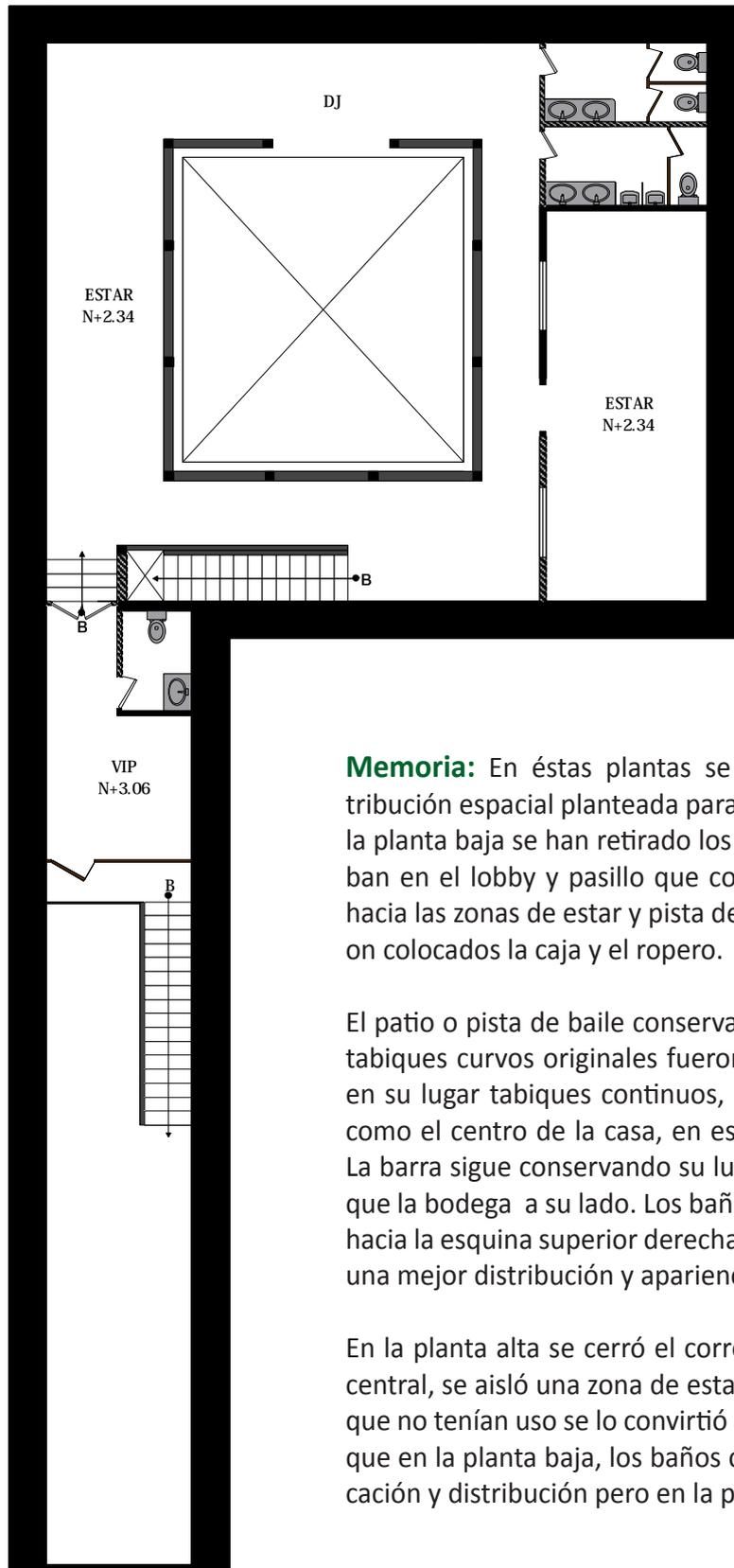
Espacios en la planta alta:

- 2 Zonas de estar
- Zona DJ
- 2 Baños
- Zona VIP
- Salida de emergencia

Planta de distribución espacial

Planta alta

Escala 1:180

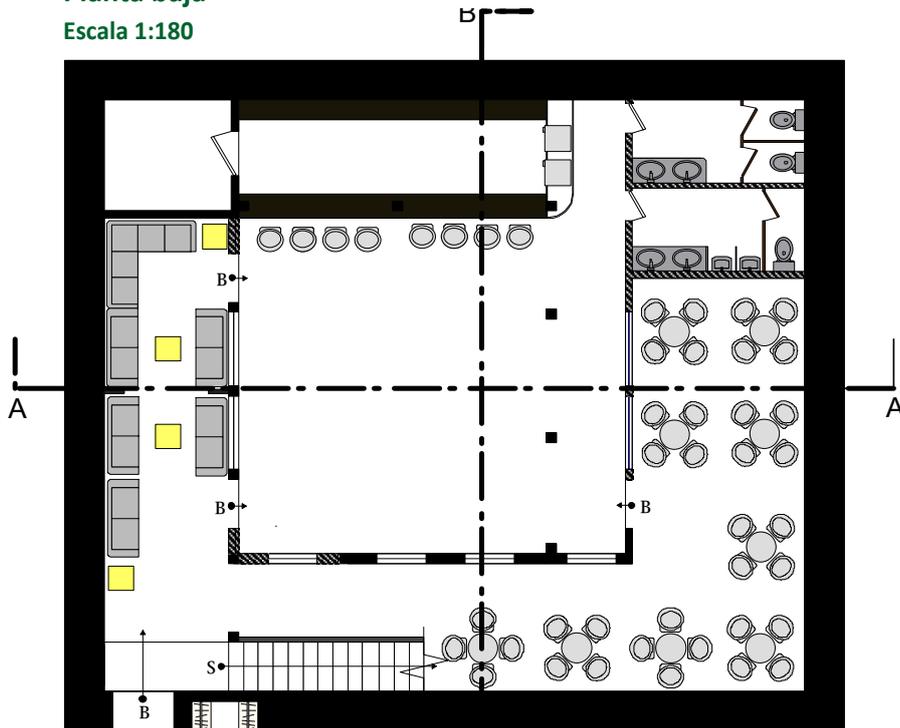


Memoria: En éstas plantas se muestra la nueva distribución espacial planteada para el proyecto de tesis. En la planta baja se han retirado los baños que se encontraban en el lobby y pasillo que conducía desde el acceso hacia las zonas de estar y pista de baile. En su lugar fueron colocados la caja y el ropero.

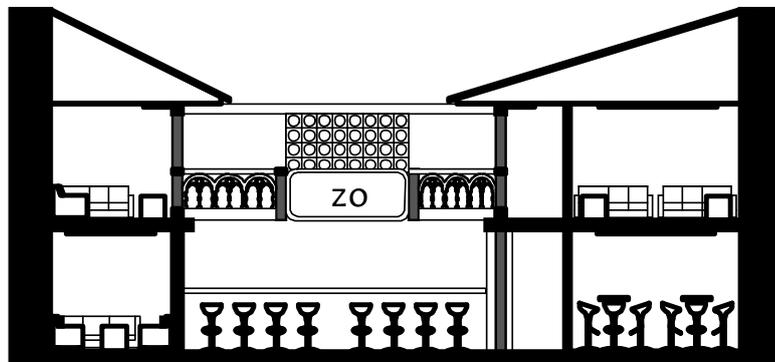
El patio o pista de baile conserva sus 3 accesos, pero los tabiques curvos originales fueron retirados, y colocados en su lugar tabiques continuos, así el patio se conserva como el centro de la casa, en este caso de la discoteca. La barra sigue conservando su lugar privilegiado, al igual que la bodega a su lado. Los baños han sido desplazados hacia la esquina superior derecha del plano, ahora tienen una mejor distribución y apariencia.

En la planta alta se cerró el corredor que rodea al patio central, se aisló una zona de estar, y a uno de los cuartos que no tenían uso se lo convirtió en una zona VIP. Al igual que en la planta baja, los baños conservan la misma ubicación y distribución pero en la planta alta.

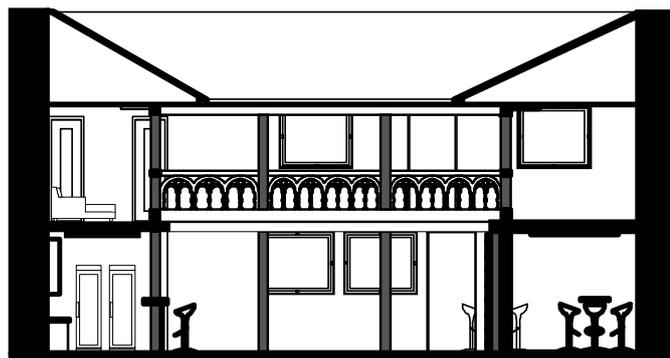
Planta de distribución de mobiliario
Planta baja
Escala 1:180



Corte A-A
Escala 1:180



Corte B-B
Escala 1:180

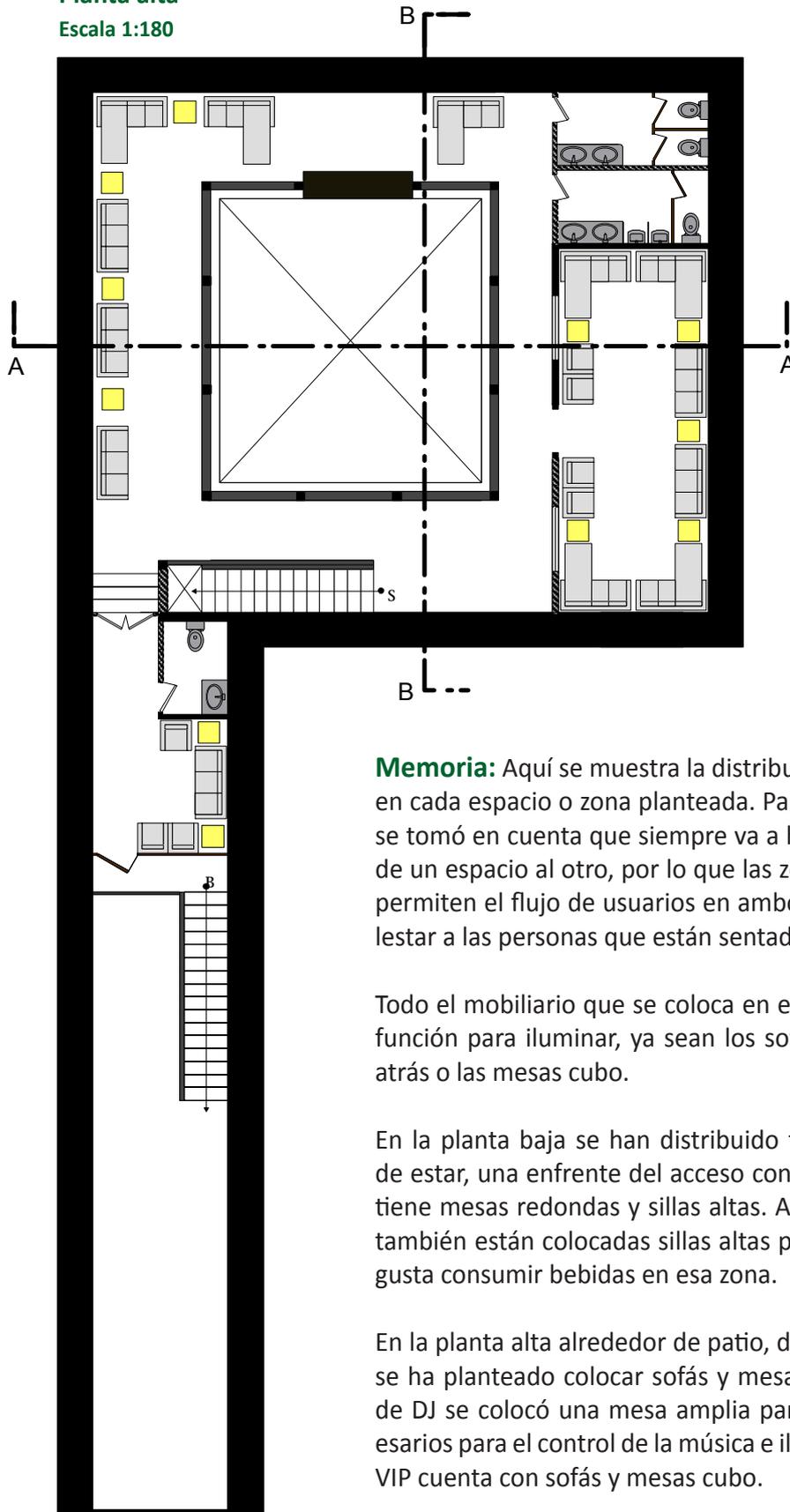


ACCESO

Planta de distribución de mobiliario

Planta alta

Escala 1:180



Memoria: Aquí se muestra la distribución del mobiliario en cada espacio o zona planteada. Para esta distribución se tomó en cuenta que siempre va a haber gente que va de un espacio al otro, por lo que las zonas de circulación permiten el flujo de usuarios en ambos sentidos sin molestar a las personas que están sentadas en los sofás.

Todo el mobiliario que se coloca en el espacio tiene una función para iluminar, ya sean los sofás por la parte de atrás o las mesas cubo.

En la planta baja se han distribuido también dos zonas de estar, una enfrente del acceso con sofás, la otra zona tiene mesas redondas y sillas altas. Al frente de la barra también están colocadas sillas altas para la gente que le gusta consumir bebidas en esa zona.

En la planta alta alrededor de patio, de la misma manera se ha planteado colocar sofás y mesas cubo. En la zona de DJ se colocó una mesa amplia para los equipos necesarios para el control de la música e iluminación. La zona VIP cuenta con sofás y mesas cubo.

Planta de pisos

Planta baja

Escala 1:180



Porcelanato "Dubai Silver" Graitman Cod: 1281 E



Piso de adoquín (actual)



Piso de duela de eucalipto 10 cm. ancho

Planta de pisos
Planta alta
Escala 1:180



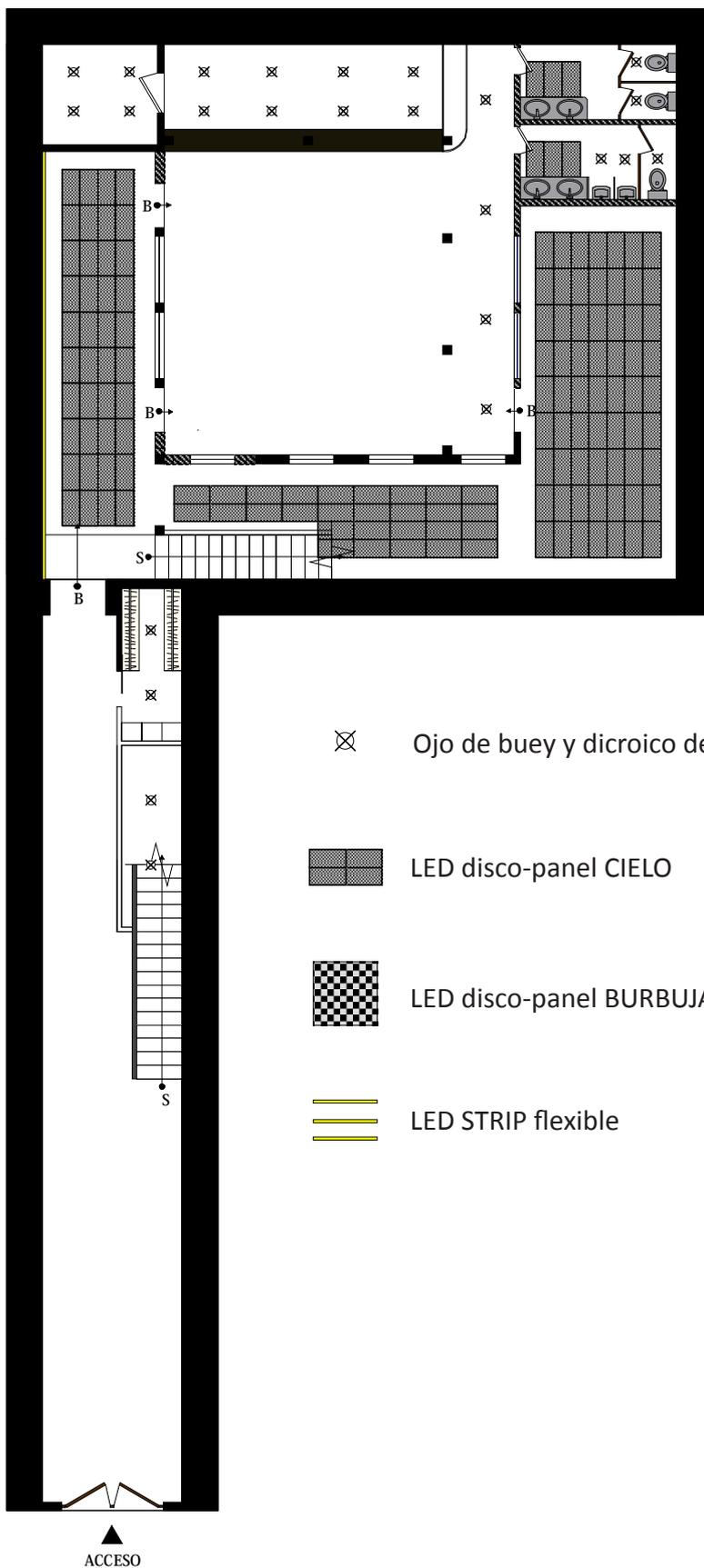
Memoria: El piso original de la casa de adoquín, aún se mantiene en el espacio sin modificaciones. En las nuevas ubicaciones de los baños, se han colocado en sus pisos y paredes porcelanato.

En los que resta de la construcción en cuanto al piso, que se mantenía con duela de eucalipto, éste fue renovado, ya que el piso con el que contaba la casa había sufrido ya de varias intervenciones, por lo que se encontraba en mal estado.

Planta de iluminación

Planta Baja

Escala 1:180



Planta de iluminación

Planta alta

Escala 1:1980



Memoria: Estas plantas corresponden a las de la propuesta de iluminación. En la planta baja en las zonas de estar, se plantea la colocación de paneles LED RGB en el cielorraso, y también en los baños. La barra y demás zonas (ropero, bodega, baños) en la planta baja, al ser espacios que requieren mayor iluminación específica, han sido dotados con ojos de buey con dicróicos, para que las actividades que ahí se realicen puedan ser llevadas a cabo con mayor facilidad. En la zona de estar frente al acceso se colocan tiras rígidas LED en la pared, para dar continuidad a la gráfica de fondo. En las puertas de baños de hombres y mujeres, se colocan iluminación interior con colores afines a cada sexo (masculino-femenino) para que no haya equivocación al momento de ingresar en los mismos. En la pared al frente de la barra, se colocan paneles LED BURBUJA con espejo opaco, al igual que en la parte posterior y cielorraso del DJ. En la planta alta se colocan a de más de paneles LED en el cielorraso alrededor del patio, tiras rígidas LED, y también estas tiras se colocan en la base del pasamano. Los baños y zona VIP también cuentan con paneles LED para cielorraso en la planta alta. La iluminación como ya se dijo antes, se complementa con la que suministra el mobiliario.

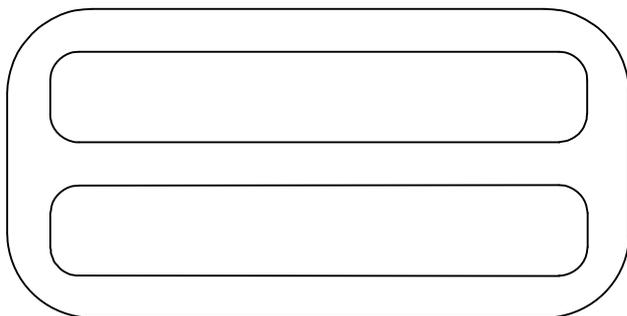
4.2.2 Detalles constructivos

Detalle exhibidor de botellas

Ubicado en planta baja

Escala 1:30

Elevación frontal



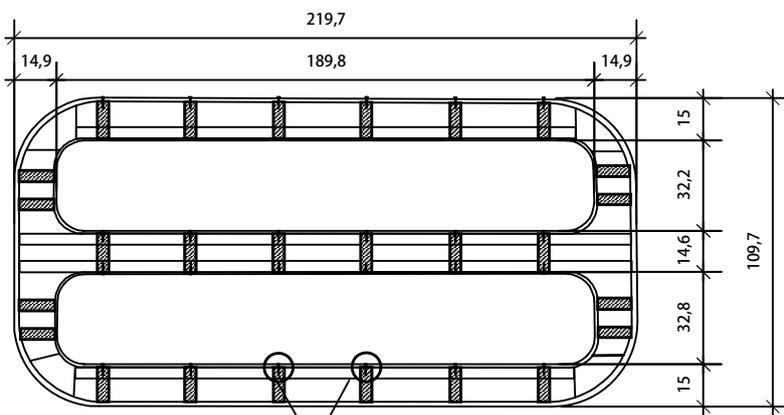
Acabados:

- Masillar y lijar imperfecciones
- Una capa de sellador
- Dos capas de fondo gris
- Dos capas de laca automotriz blanca
- Una capa de laca mate
- Una de poliuretano

Elevación superior



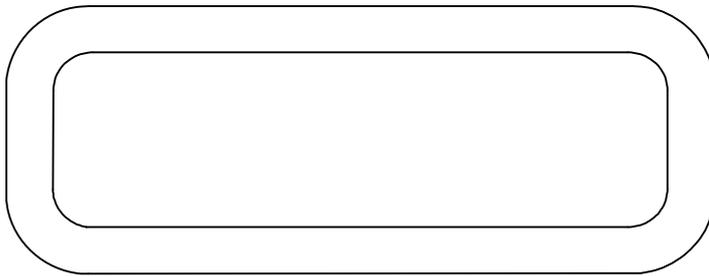
Sección vertical



Unión a media madera

Detalle mesa DJ
Ubicado en planta alta
Escala 1:30

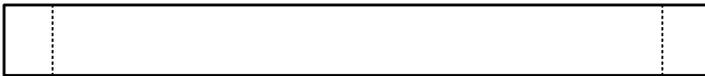
Elevación frontal



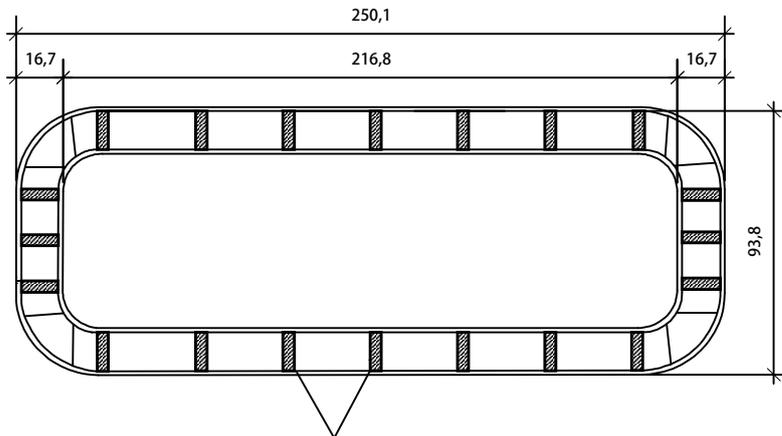
Acabados:

- Masillar y lijar imperfecciones
- Una capa de sellador
- Dos capas de fondo gris
- Dos capas de laca automotriz blanca
- Una capa de laca mate
- Una de poliuretano

Elevación superior



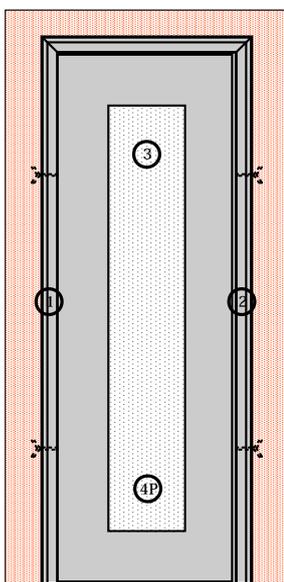
Sección vertical



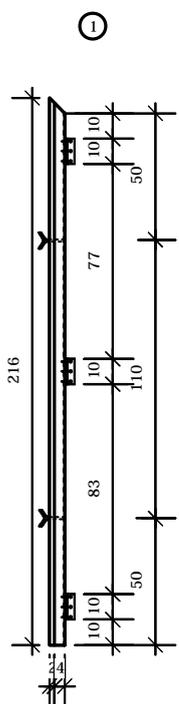
Unión a media madera

Detalle puerta
Planta alta y baja
Escala 1:35

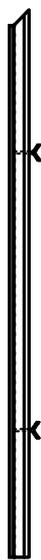
Elevación Frontal



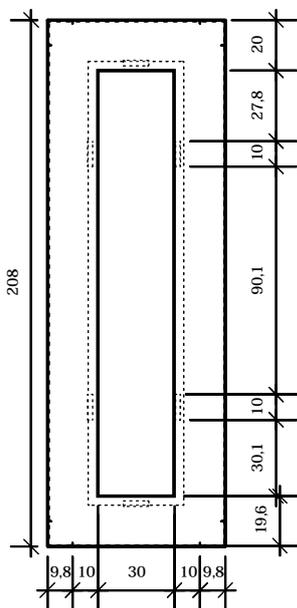
Elevación Superior



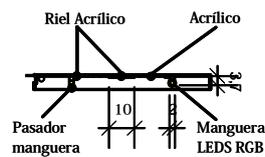
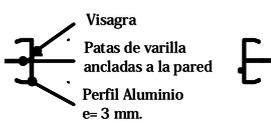
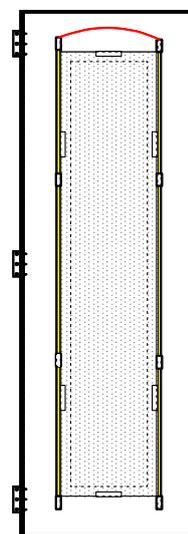
2



3

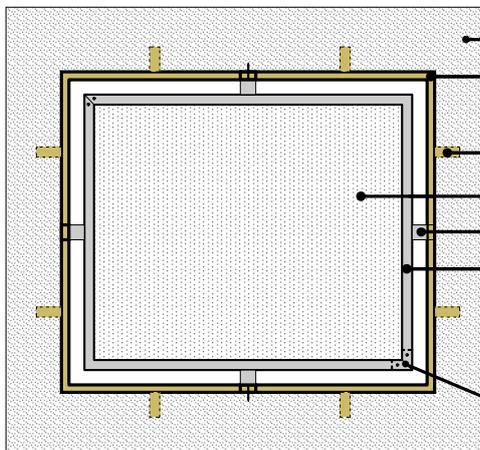


4P

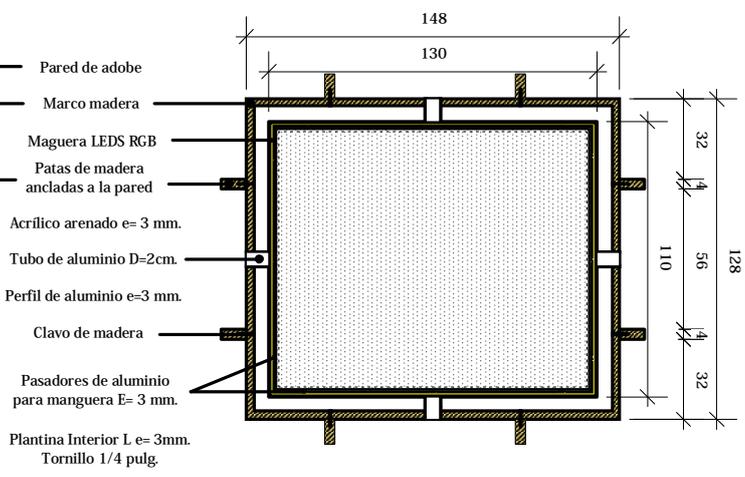


Detalle ventana
Planta alta y baja
Escala 1:35

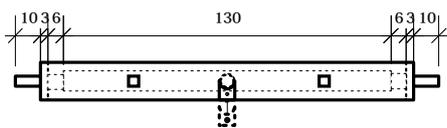
Elevación Frontal



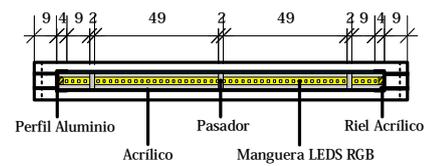
Sección Vertical



Elevación Superior



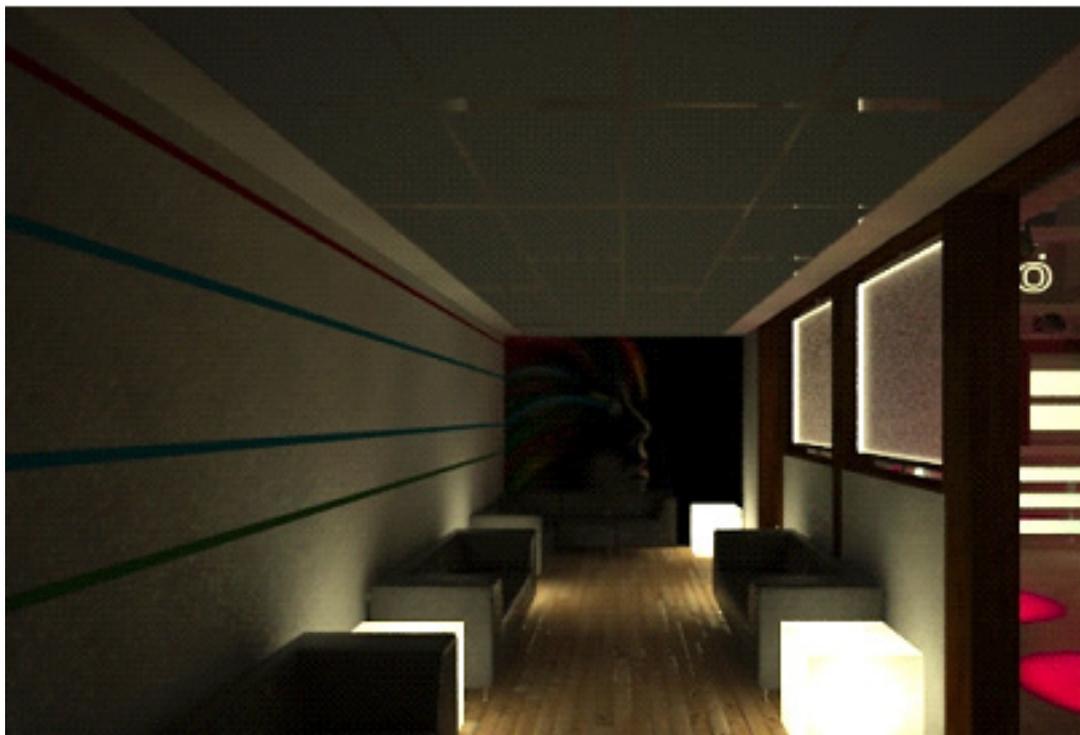
Sección Horizontal



4.2.3 Perspectivas

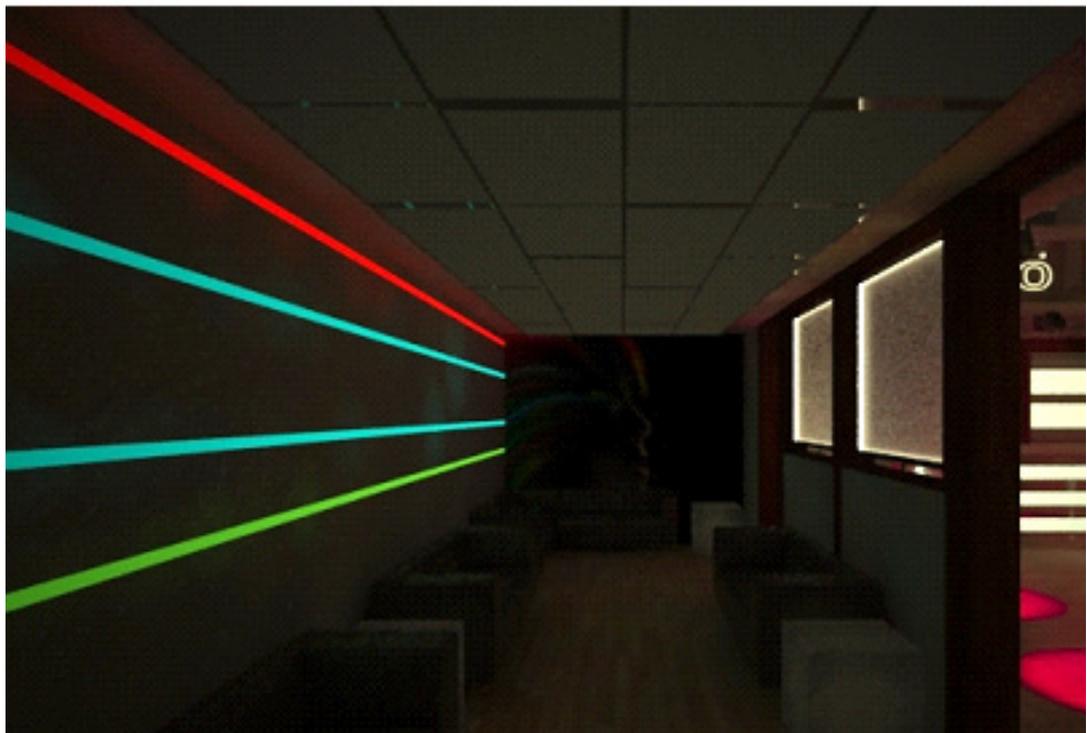


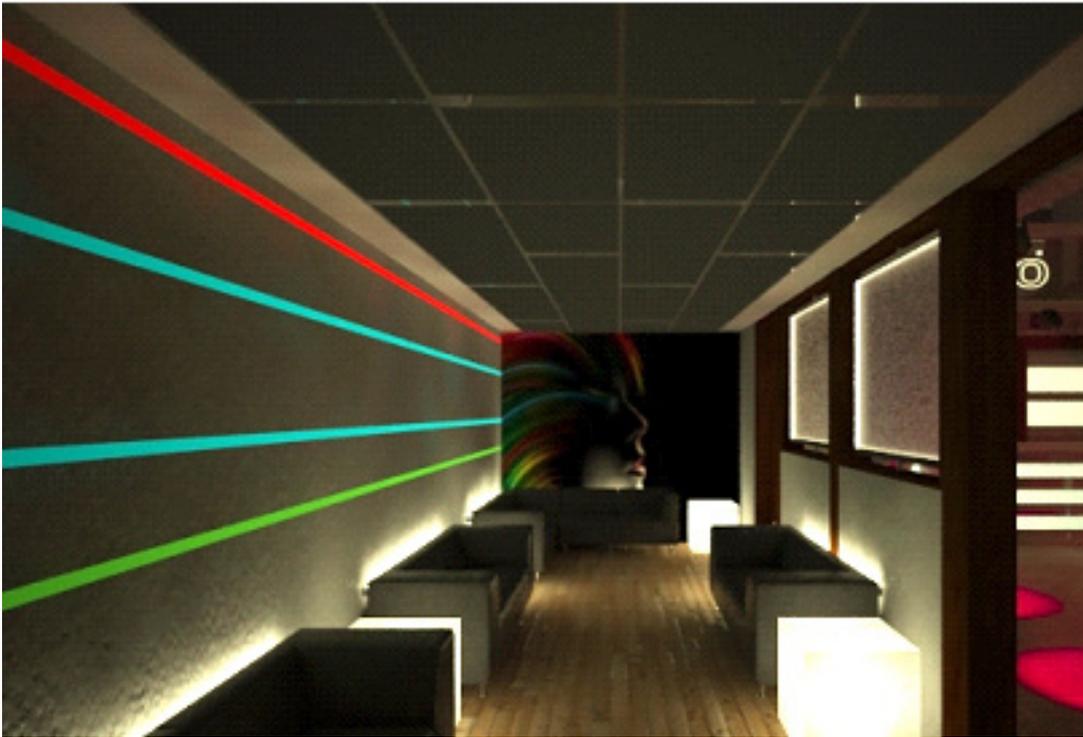
Estas perspectivas corresponden a las de la zona de estar que se encuentra en frente del acceso principal de la discoteca en la planta baja, mediante ellas se pretende mostrar el efecto que produce cada uno de los elementos presentes en el espacio que produce iluminación, en este caso todos los elementos se muestran con luz blanca. En la parte de arriba se muestra la iluminación en ventanas y abajo en ventanas con mesas.





En la perspectiva de arriba se muestra la iluminación que producen las ventanas con la que producen el mobiliario. En la perspectiva de abajo empieza a introducirse el color, para dar continuidad a la gráfica de la pared del fondo. En estas 4 perspectivas podemos notar el cambio en cuanto a la percepción del espacio y a texturas en paredes y piso.



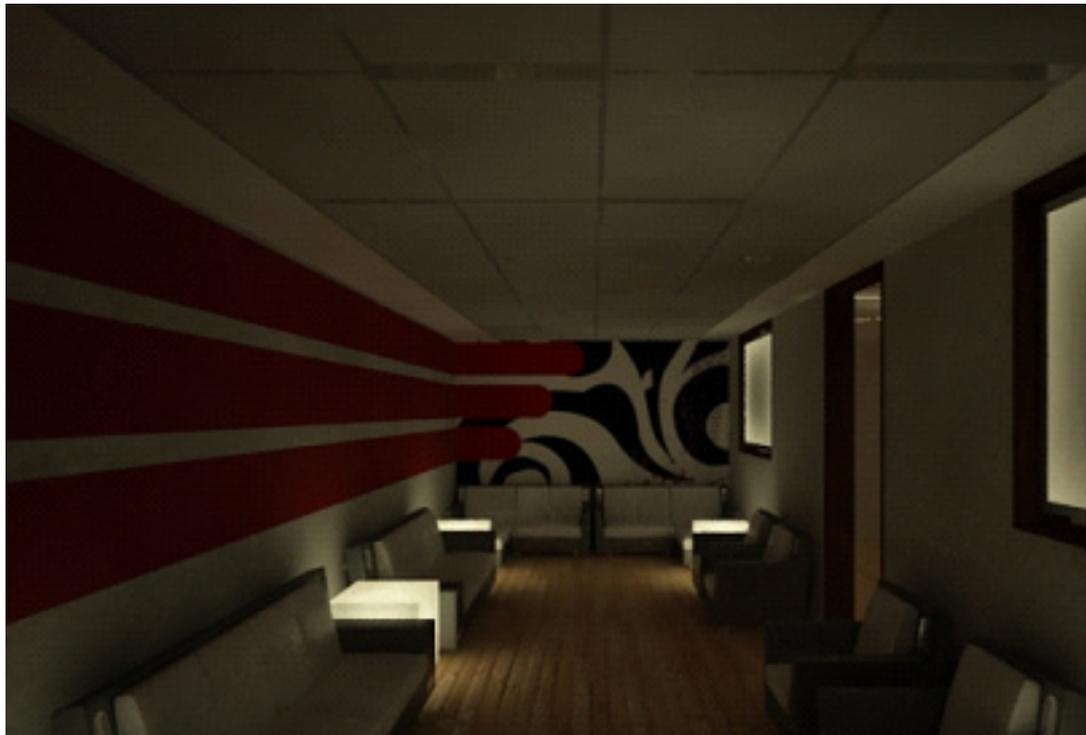


En la perspectiva superior se combina la iluminación de ventanas, mesas, sofás, y paredes. La dinámica empieza a introducirse en el espacio y a percibirse más amplio conforme aumenta la iluminación general. En la perspectiva de abajo se encuentran encendidos todos los elementos que producen iluminación; la zona se puede apreciar por completo, al igual que todos los elementos y texturas.





Las siguientes perspectivas corresponden a las de la zona de estar cerrada que se encuentra la planta alta, mediante ellas se pretende mostrar también el efecto que produce cada uno de los elementos presentes en el espacio que produce iluminación, en este caso todos los elementos empezarán por la iluminación blanca y luego harán uso de sus características para brindar cualquier cromática al espacio.





Aquí podemos notar una percepción diferente del espacio, la presencia de varios elementos en el espacio que producen iluminación da una dinámica infinita, ya que todos estos elementos pueden variar su intensidad, y mostrar como primera intención que un lugar se vea grande o pequeño, que se noten sus detalles o simplemente mantenerse en penumbra.



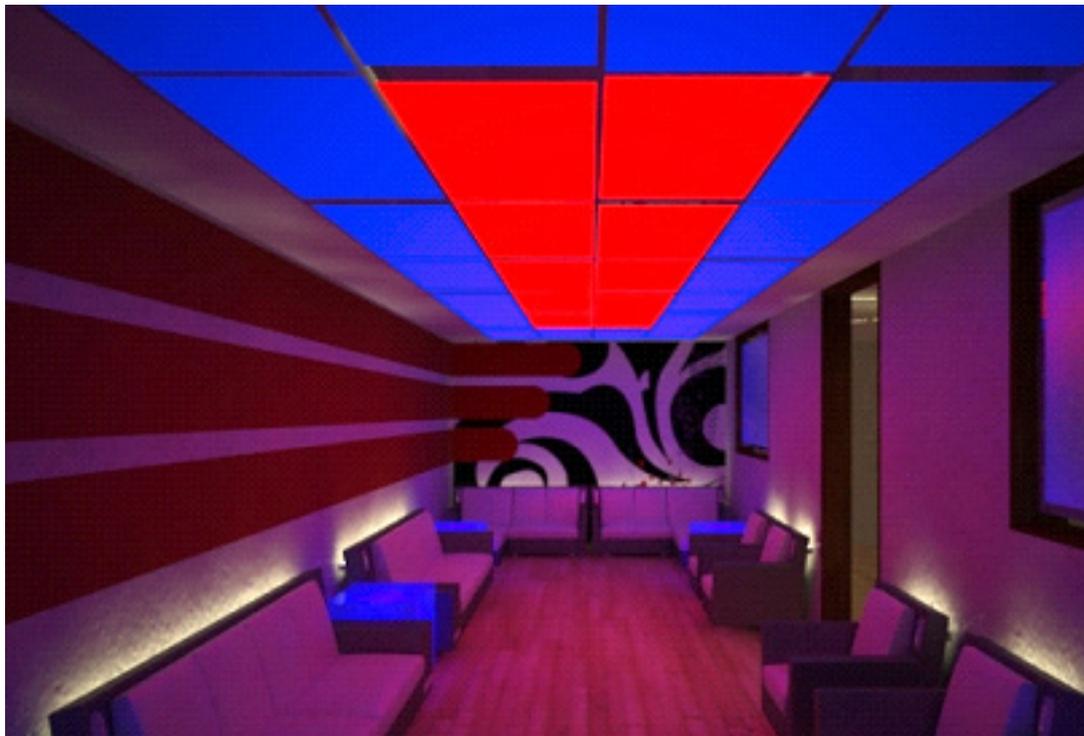


Se nota en estas vistas que la intensidad y cantidad de elementos con iluminación han llegado a un alto nivel, y se empieza a hacer uso del recurso del color que tienen los paneles en el cielorraso, el ambiente empieza a parecer más caliente, el color rojo crea esa sensación psicológica, aunque los recursos utilizados en el espacio en realidad no influirían en su climatización, ya que el calor que producen es imperceptible.





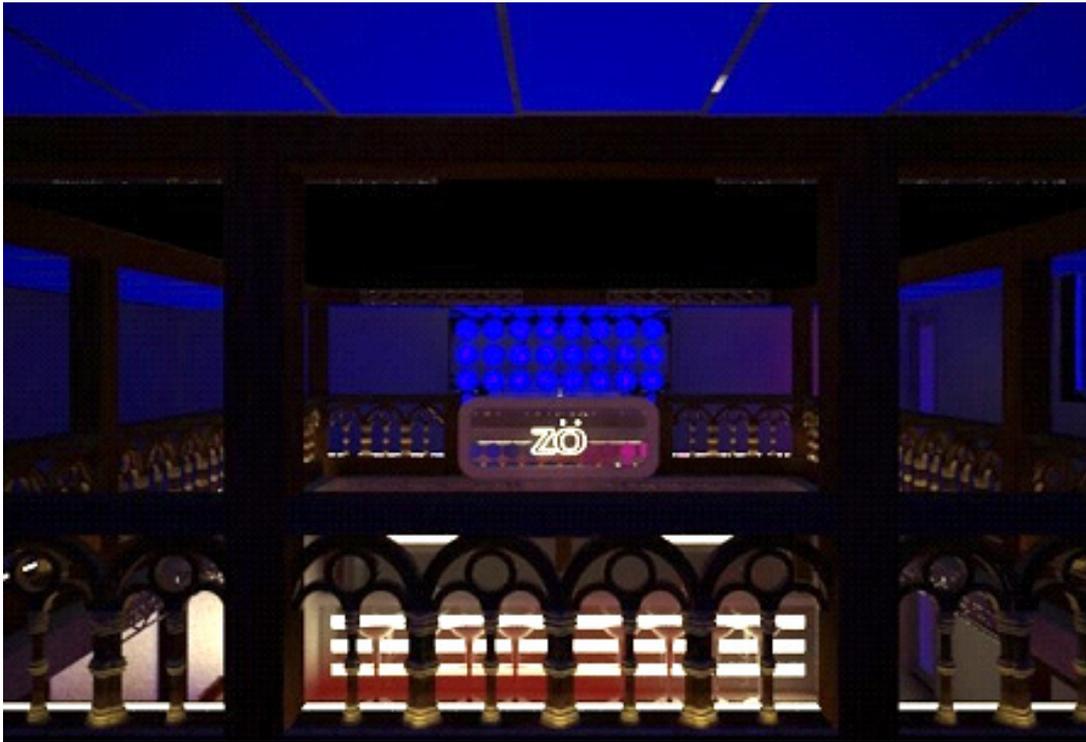
Estas son otras de las muestras que lo que se puede lograr al implementar coherentemente iluminación al espacio. Ahora el ambiente se percibe como frío y ya empieza a interactuar más de tres colores en el espacio; este recurso puede ser utilizado de acuerdo al tema con el que la fiesta se lleve a cabo durante la noche, también podrían utilizar colores rojos o rosas para San Valentín o naranjas para el Día de los Muertos.



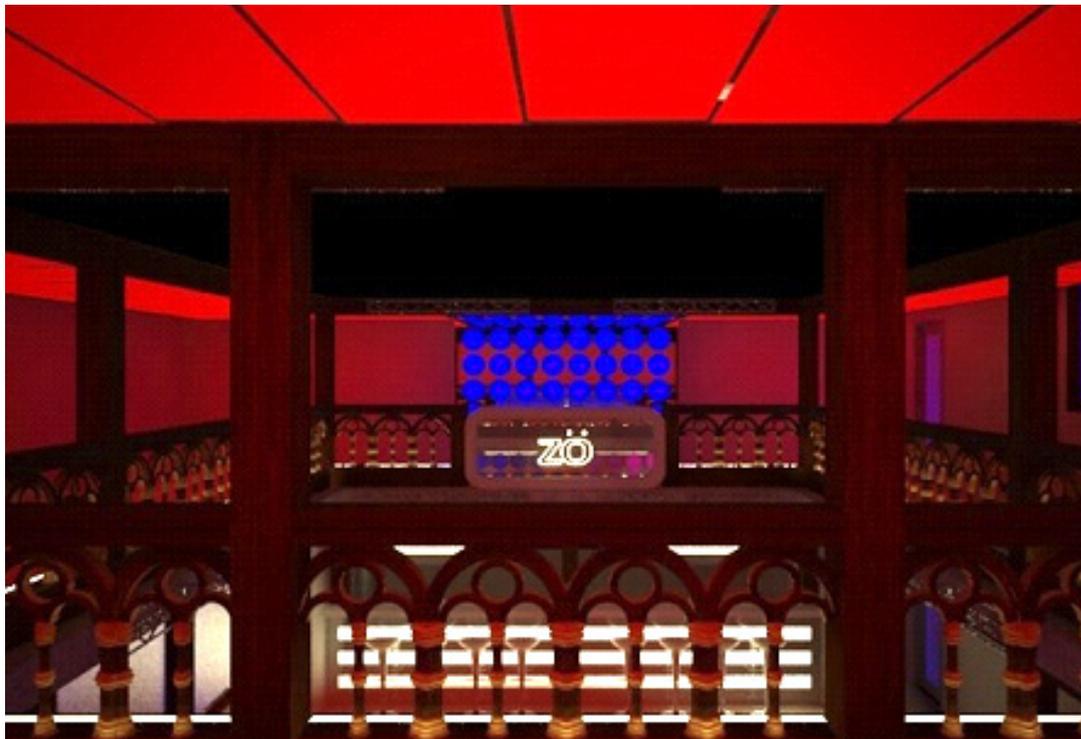


De nuevo los colores cambian y hacen que la zona se vea más dócil, más pacífico, pero estas sensaciones y opciones de hacer percibir el ambiente interior de una u otra manera no sólo se logra en espacios cerrados; en la perspectiva de abajo, se muestra como la iluminación alrededor del patio puede causar los mismos efectos que la iluminación en lugares relativamente cerrados.





Otra muestra de que la sensación frío-calor puede cambiar con la iluminación; hasta ahora se ha demostrado la dinámica que estos sistemas pueden brindar al espacio, si la iluminación se encendiera intermitentemente daría la sensación de movimiento.





En estas perspectivas se muestra la barra y pista de baile, al igual que el papel fundamental que juegan las luces robóticas y lasers en el mundo del entretenimiento juvenil.





Aquí podemos apreciar el crecimiento-movimiento que nos da el poder encender o apagar una luz o el poder moverla, los jóvenes disfrutaban de éstos espacios que pueden brindarles estas características de constante cambio.



4.3.4 Presupuesto

PRESUPUESTO REFERENCIAL	
FECHA: SEPTIEMBRE DEL 2010	AREA DE CONSTRUCCION: 508m2
PROYECTO: COHERENCIA ENTRE CONCEPTO E ILUMINACION EN BARES Y DISCOTECAS	AREA DE TERRENO: 308m2 COSTO DIRECTO: \$ 135077,60 COSTO POR M2: \$265,90
CONTRATISTA: DIEGO ROSERO	
LOCALIZACION: BORRERO Y JUAN JARAMILLO	

Código	Descripción	Unidad	Cantidad	P.Unitario	P.Total	Subtotal	%
1.0	OBRAS PRELIMINARES					1.454,66	1,08
1.1	LIMPIEZA MANUAL DEL TERRENO	m2	508,00	1,12	568,96		
1.2	REPLANTEO, NIVELACION Y TRAZADO	m2	508,00	1,16	589,28		
1.4	AGUA FRIA PROVISIONAL E INNODORO	u	1,00	67,34	67,34		
1.5	SALIDA DE ALUMBRADO Y CONTACTOS CON TUBERIA CONDUIT DE PVC	u	1,00	14,84	14,84		
1.7	ROTULOS	u	1,00	26,50	26,50		
1.11	DESALOJO EN VOLQUETA, INCLUYE CARGA A MANO DE MATERIAL SUELTO	m3	31,29	6,00	187,74		
2.0	DEMOLICIONES					572,53	0,42
2.1	DERROCAMIENTO DE MAMPOSTERIA DE LADRILLO	m2	27,00	4,50	121,50		
2.2	DERROCAMIENTO DE MAMPOSTERIA DE ADOBE	m3	7,75	11,66	90,37		
2.6	RETIRO DE PIEZAS SANITARIAS	u	11,00	2,11	23,21		
2.7	RETIRO DE CIELORRASO	m2	225,37	1,19	268,19		
2.9	DESMONTAJE DE MAMPARAS	m2	11,10	6,24	69,26		
3.0	MOVIMIENTO DE TIERRAS					40,01	0,03
3.4	RELLENO COMPACTADO CON PLANCHA DE MANO EN CAPAS DE 20 cm	m3	2,40	16,67	40,01		
5.0	ACERO DE REFUERZO					108,00	0,08
5.9	MALLA ARMEY R-84	m2	24,00	4,50	108,00		
6.0	ESTRUCTURA					275,52	0,20
6.4	ENCOFRADO DE LOSAS	m2	24,00	11,48	275,52		
7.0	MAMPOSTERIAS					1.731,02	1,28
7.2	MAMPOSTERIA DE LADRILLO ARTESANAL 15 cm	m2	63,00	22,47	1415,61		
7.10	MAMPOSTERIA DE ADOBE 28x40x20	m3	5,40	58,41	315,41		
8.0	TABIQUERIAS					1.577,48	1,17
8.7	TABIQUE DE "MDF"	m2	44,15	35,73	1577,48		
11.0	CIELO RASO					1.960,20	1,45
11.3	CIELORRASO GYPSUM	m2	21,00	15,00	315,00		
11.4	CILEORAZO ESTUCO LISO PASTEADO	m2	225,37	7,30	1645,20		
12.0	ENLUCIDOS Y EMPASTADOS					4.939,59	3,66
12.7	EMPASTADO SOBRE PALETEADO VERTICAL	m2	324,70	5,70	1850,79		
12.14	ENLUCIDO LISO VERTICAL ADOBE SISCO	m2	240,00	12,87	3088,80		