



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

DISEÑO INTERIOR A PARTIR DE LOS
RASGOS DE LA ICONOGRAFÍA
Y COSMOVISIÓN CAÑARI
Fase Cashaloma

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADOR DE INTERIORES

AUTOR:
Alfredo Israel Marín Ortega

DIRECTOR:
Arq. Patricio Hidalgo Castro

CUENCA-ECUADOR
2017



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE INTERIORES

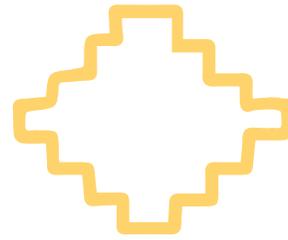
DISEÑO INTERIOR A PARTIR DE LOS RASGOS DE LA
ICONOGRAFÍA Y COSMOVISIÓN CAÑARI
FASE CASHALOMA

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
DISEÑADOR DE INTERIORES

Autor:
ALFREDO ISRAEL MARÍN ORTEGA

Director:
Arq. Patricio Hidalgo

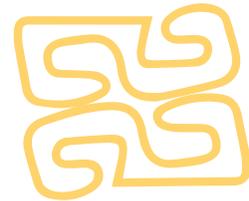
CUENCA-ECUADOR
2017



DEDICATORIA

Quiero dedicar esta tesis a mi familia y mis más íntimos amigos.





AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer a mi familia, quienes fueron parte fundamental a lo largo de mi formación académica.

Agradezco a la Universidad del Azuay, por las oportunidades generadas a lo largo de la carrera de pregrado, así como también a sus docentes.





ÍNDICE

Contenidos



PRE-CONTENIDO

Dedicatoria	4
Agradecimientos	5
Índice	6
Índice de figuras	8
Resumen	10
Abstract	11
Objetivos	12

REFERENCIAS

Referencias	91
Bibliografía	92
Bibliografía de imágenes	93



CAPÍTULO 1

1. Marco teórico.	17
1.1. Cultura cañari fase cashaloma.	17
1.2. Iconografía.	18
1.2.1. Conjunto de imágenes, retratos o representaciones plásticas,	18
1.2.2. Representación o imagen de un personaje o de una realidad determinados.	19
1.3. Cosmovisión andina (pueblo cañari)	20
1.3.1. Dualidad	21
1.3.2. La chakana	22
1.4. Diseño interior contemporáneo	23
1.5. Conclusiones	24



CAPÍTULO 2

2. Diagnóstico	29
2.1. Clasificación arqueológica según su iconografía	29
2.1.1. Iconografía zoomórfica	29
2.1.2. Iconografía antropomórfica	30
2.1.3. Iconografía abstracta	30
2.1.4. Iconografía fitomórfica	30
2.1.5. Elementos iconográficos seleccionados	31
2.2. Referentes	31
2.2.1. Arquitecto daniel libeskind (museo judío - berlin)	32
2.2.2. Arq. Ram karmi (corte suprema de jerusalem, israel)	34
2.2.3. Arq. Luis longhi	36
2.2.3.1. Casa pachacamac, Perú	36
2.2.3.2. Casa de la playa verónica (pucusana, Perú)	39
2.3. Espacios colaborativos co-workings	42
2.4. Conclusiones	44



CAPÍTULO 3

3. Experimentación	49
3.1. Primera experimentación (morfológica)	49
3.2. Segunda experimentación (morfológica)	52
3.3. Tercera experimentación (materia)	54
3.4. Cuarta experimentación (concreción material)	56
3.5. Conclusiones	58



CAPÍTULO 4

4. Propuesta de diseño interior	63
4.1. Análisis de sitio y estado actual	63
4.2. Propuesta	71
4.3. Conclusiones	88





ÍNDICE

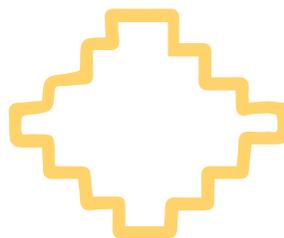
Figuras

Fig. 1 Señalética basada en iconografía.	18
Fig. 2 Iconografía dentro de vestimenta ancestral inca	19
Fig. 3 La dualidad en la cosmovisión andina	21
Fig. 4 La cruz del sur	22
Fig. 5 La cruz del sur y su simbología	22
Fig. 6 Chakana, Lajo, 1920	22
Fig. 7 Estar familiar contemporáneo, uso de color y tonalidades neutras.	23
Fig. 8 Espacios abiertos con el uso notable del blanco	23
Fig. 9 Vasijas con formas animales deformadas. Museo Cañari, Cuenca, Ecuador	29
Fig. 10. Formas humanas y animales combinadas. Hombre y venado	30
Fig. 11. Análisis morfológico planteado en la tesis de Xavier Oyervide, Dis. Gráfico	30
Fig. 12. El camino hacia el cielo y las 8 deidades	31
Fig. 13. La dualidad y equilibrio	31
Fig. 14. Los sembríos representados en la sucesión de líneas (cosecha y siembra)	31
Fig. 15. La Pachamama representada por las líneas quebradas	31
Fig. 16. La Pachamama representada por las espirales	31
Fig. 17 Representación de un pueblo lastimado y herido	32
Fig. 18 El contraste de la arquitectura	32
Fig. 19 Piso con más de 10 mil piezas metálicas que emiten un sonido aterrador al caminar sobre ellas.	33
Fig. 20 Simulación de una cámara de gas	33
Fig. 21 Vista aérea norte - sur	34
Fig. 22 Vista aérea este- oeste	34
Fig. 23 Vestíbulo	35
Fig. 24 Túnel de acceso al ala Este	35
Fig. 25 Vestíbulo de la Corte Suprema	35
Fig. 26 Arcos donde atraviesa la luz natural	35
Fig. 27 Sala de sesiones	35
Fig. 28 Sala de sesiones y mesa redonda	35
Fig. 29 Patio trasero de la vivienda	37
Fig. 30 Caminerías de accesos entre patios	37
Fig. 31 Entorno de la vivienda	38
Fig. 32 Fachada lateral de la vivienda	38
Fig. 33 Hornacinas	37
Fig. 34 Mesa de comedor	37
Fig. 35 Fachada frontal de vivienda	39
Fig. 36 Escaleras esculpidas en la piedra	40
Fig. 37 Descanso de escaleras	40
Fig. 38 Piedra natural tallada.	40
Fig. 39 Área del comedor.	41



Fig. 40 El sol en una abstracción morfológica	41
Fig. 41 Espacio colaborativo contemporáneo	43
Fig. 42 Espirales cañaris en representación de la Pachamama	49
Fig. 43 Acceso principal	50
Fig. 44 Vestíbulo planta baja.	50
Fig. 45 Uso de elementos lineales trasladados a las escaleras.	51
Fig. 46 Superposición de volúmenes con contactación parcial	51
Fig. 47 Acceso principal	52
Fig. 48 Vestíbulo	52
Fig. 49 La dualidad representada en las repisas y la chimenea	53
Fig. 50 El escalonamiento hacia la segunda planta con una doble intención	53
Fig. 51 Uso de materiales nobles en el mobiliario.	54
Fig. 52. El contraste de materiales nobles y contemporáneos marca un equilibrio.	54
Fig. 53. La reproducción de estos símbolos en el mobiliario y las puertas.	55
Fig. 54. Cambio de materialidad en el piso.	55
Fig. 55. Uso de colores oscuros en las tonalidades del logo.	56
Fig. 56. Vista general del espacio colaborativo. Sala ayu	57
Fig. 57. Combinación entre madera y vidrio.	57
Fig. 58. El uso del vidrio en las puertas.	57
Fig. 59. Fachada actual de la vivienda.	67
Fig. 60. Puerta de ingreso.	68
Fig. 61. Acceso principal.	68
Fig. 62. Vestíbulo principal.	68
Fig. 63. Acceso a oficina.	68
Fig. 64. Oficina alquilada.	69
Fig. 65. Espacio colaborativo actual.	69
Fig. 66. Espacio colaborativo actual.	69
Fig. 67. Sala de reuniones.	69
Fig. 68. Espacio exterior en común.	70
Fig. 69. Mobiliario de las oficinas.	70
Fig. 70. Oficina en la segunda planta	70
Fig. 71. Iconografía Cañari y su significado	71
Fig. 72. Acceso principal.	79
Fig. 73. Vestíbulo y acceso al S.H.	80
Fig. 74. Vestíbulo y jardinera.	81
Fig. 75. Oficina I.	82
Fig. 76. Escalera en caracol en forma de la Chakana.	83
Fig. 77. Espacio colaborativo.	84
Fig. 78. Propuesta de mobiliario. (pagina entera)	85
Fig. 79. Sala de reuniones.	86
Fig. 80. Sala de yoga.	87





RESUMEN

Luego de reconocer y valorar la importante cantidad de vestigios iconográficos dejados por la cultura Cañari en su fase cashaloma (600 d.C – 1400 d.C) se tomaron, a juicio del autor, los elementos más representativos como referentes morfológicos para estructurar un espacio interior colaborativo. A través de distintas operatorias morfológicas y apoyadas en la cosmovisión andina, desde un enfoque de significación, se concibieron las directrices para abordar y resolver de manera adecuada este trabajo. Se planteó una propuesta de diseño interior contemporáneo acorde a las necesidades del espacio a intervenir, cumpliendo con los requerimientos espaciales que corresponden a un Co-Working.

Palabras clave: Operatoria – Elementos constitutivos – Morfología – Espacio – Chakana – Cultura ancestral Co - Working



TITLE:

ABSTRACT

After recognizing and valuing the important quantity of iconographic vestiges left by the *Cañari* culture in its *Cashaloma* phase (600 AD-1400 AD), the author considered the most representative elements as morphological references to structure a collaborative interior space. The guidelines for addressing and adequately resolving this work were considered through different morphological processes supported by the Andean Cosmo vision, on the basis of a meaningful approach. A contemporary interior design according to the needs of the space to be intervened, which complied with space requirements that correspond to Co-Working, was proposed.

Keywords: Processes- Constitutive Elements- Morphology-Space-Chakana-Ancestral Culture-Co-Working

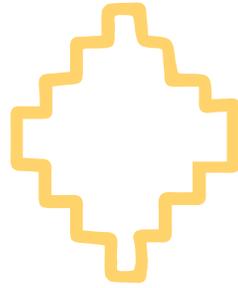
Israel Marín Ortega
AUTHOR

Arq. Patricio Hidalgo
TUTOR

UAY
D. Idiomas

Translated by,
Lic. Lourdes Crespo





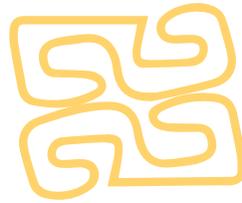
OBJETIVOS

Objetivo General

- Desarrollar un modelo operatorio que genere identidad a través del análisis de la iconografía y la cosmovisión.

Objetivos Específicos

1. Analizar los elementos iconográficos y cosmológicos de la cultura Cañari
2. Proponer un modelo operatorio de diseño interior con rasgos morfológicos de la cultura Cañari
3. Proponer un proyecto de Diseño interior contemporáneo



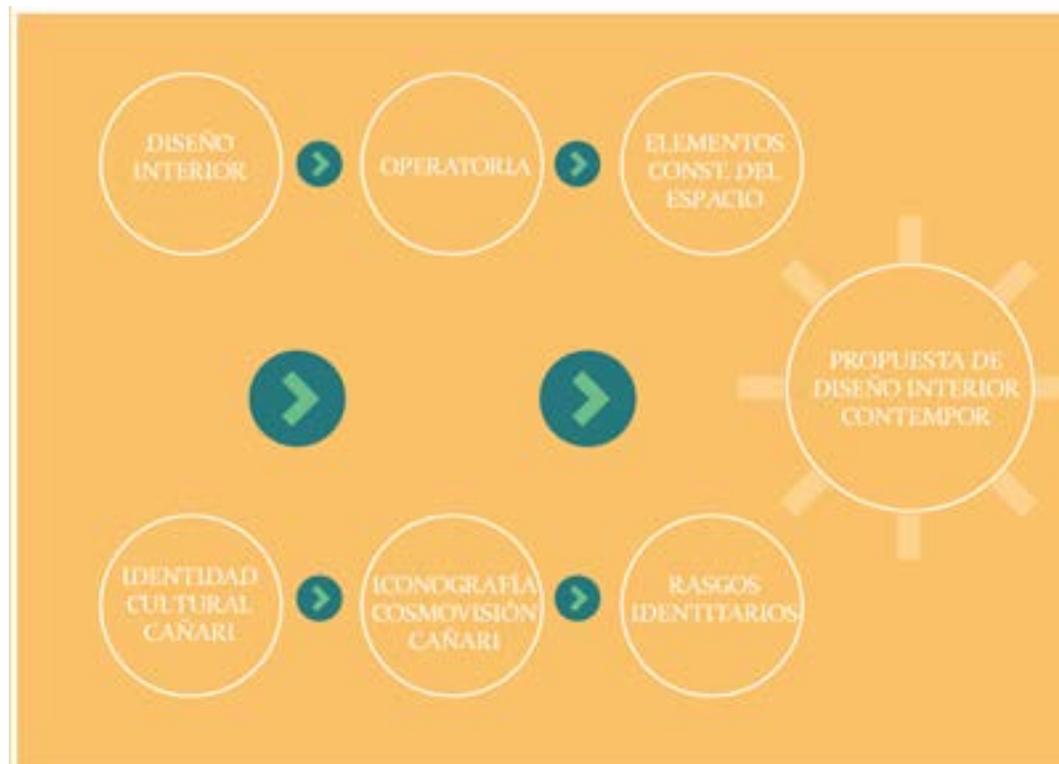
INTRODUCCIÓN

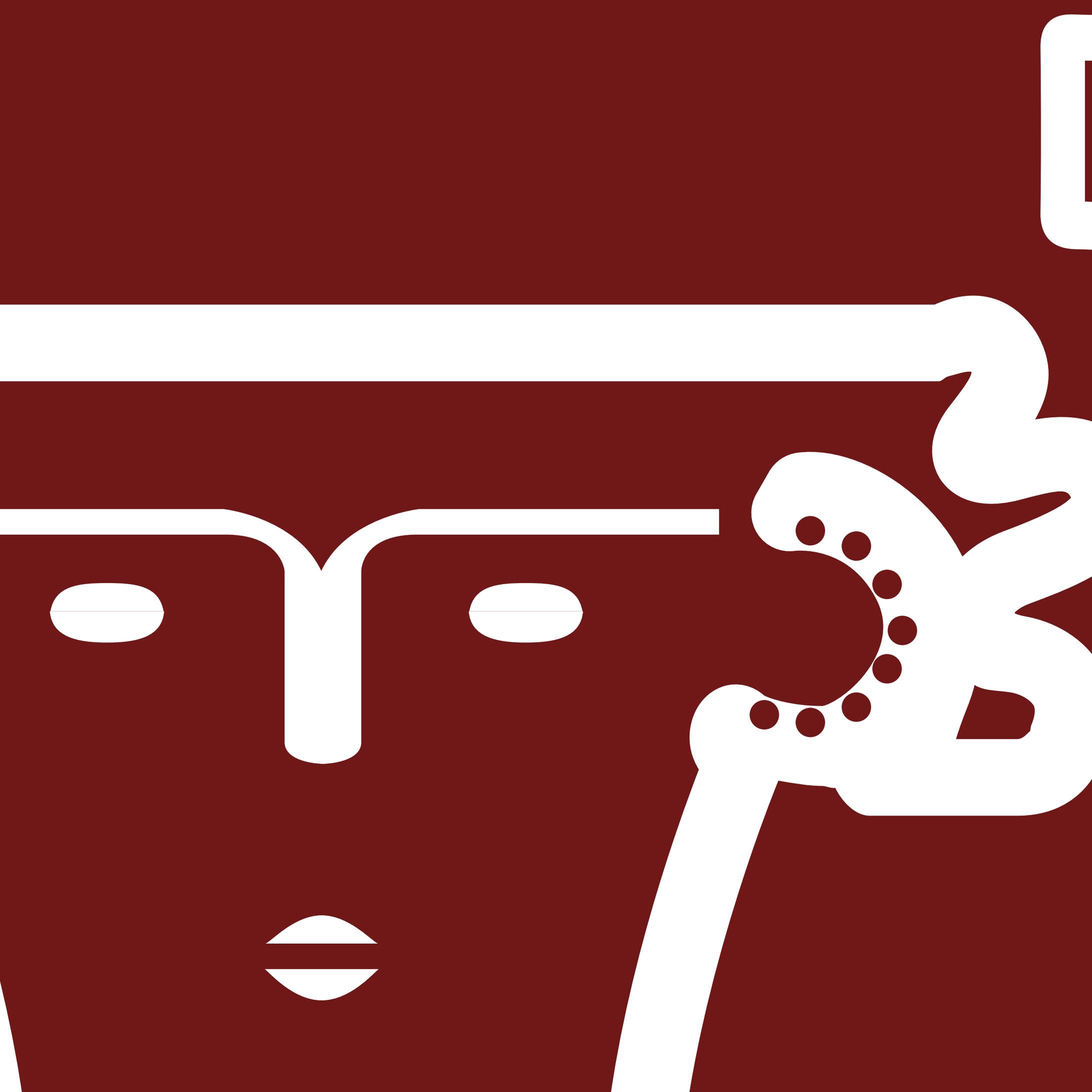
Dentro de los espacios interiores que se encuentran en nuestra ciudad, podemos encontrar un sin número de tendencias, expresiones, usos y demás tipologías que hacen de nuestro diseño interior con mucha riqueza expresiva, sin embargo este documento se basó en el uso de la iconografía Cañari como generador de formas y expresiones espaciales, que contribuyan a un entendimiento de la cultura ancestral, logrando una percepción un poco más allá de una simple interpretación de estos símbolos.

El espacio interior en nuestra ciudad carece de un sistema morfológico autóctono, que permita recrear espacios funcionales y expresivos, mostrándonos así una autenticidad espacial, que lleve al usuario, a reconocer sus raíces culturales andinas.

Esta separación entre nuestra sociedad actual y las raíces ancestrales culturales andinas, favorece al desprendimiento y desconocimiento sobre nuestras verdaderas costumbres. Es por eso que utilizando el diseño y en este caso, el diseño interior, se retoma, de un modo expresivo, una relación entre el usuario y el espacio, utilizando formas basadas en una iconografía seleccionada.

El reto del trabajo consistió en desarrollar un diseño interior contemporáneo dentro de un espacio colaborativo, donde muchas personas de diferentes pensamientos, profesiones, metodologías, culturas y hasta nacionalidades convergen para realizar proyectos de emprendimiento.





CAPÍTULO 1



Capítulo 1

Contenido

1. Marco teórico.	17
1.1. Cultura cañari fase cashaloma.	17
1.2. Iconografía.	18
1.2.1. Conjunto de imágenes, retratos o representaciones plásticas,	18
1.2.2. Representación o imagen de un personaje o de una	
realidad determinados.	19
1.3. Cosmovisión andina (pueblo cañari)	20
1.3.1. Dualidad	21
1.3.2. La chakana	22
1.4. Diseño interior contemporáneo	23
1.5. Conclusiones	24



1. MARCO TEÓRICO.

1.1. CULTURA CAÑARI FASE CASHALOMA.

La cultura Cañari, sobretodo en esta fase, fue la más importante en el sur del Ecuador entre los años 650 d.C. Hasta inicios del 1500 d.C.

Esta cultura venía de un crecimiento poblacional, tecnológico y socioeconómico después de sus batallas en los alrededores de su territorio.

Esta fase se destacó por su desarrollo en la caza, agricultura y un crecimiento poblacional considerable, tanto así que los Incas no pudieron conquistarlos en una batalla sino a través de una unión matrimonial.

La cultura Cañari era muy conocida por su alta agresividad, su tenacidad y su trabajo en equipo, ellos consideraban a su ayu (grupo social) vital para la vida de un ciudadano, al punto que el ciudadano no podría jamás sobrevivir sin su ayu.

El ayu era el grupo social al que pertenecía cada individuo, es decir, su familia y amigos.

Si bien esta fase fue la más desarrollada, fue también de la que menos se conoce arquitectónicamente e incluso los vestigios que se pueden recuperar, de esta fase tan avanzada de los cañaris, son en su mayoría cerámicas con iconografías que son propias de la época.





1.2. ICONOGRAFÍA.

Según la RAE hay más de 5 definiciones que pueden relacionar la palabra con su significado, sin embargo tomaremos estas 3 por temas de estudio.

1.2.1. Conjunto de imágenes, retratos o representaciones plásticas, especialmente de un mismo tema o con características comunes. (Rae,2010)

ICONOGRAFÍA



Fig. 1 Señalética basada en iconografía.



1.2.2. Representación o imagen de un personaje o de una realidad determinados. Sistema de imágenes simbólicas.



Fig. 2 Iconografía dentro de vestimenta ancestral inca

Tomando en cuenta estas 3 definiciones, podemos entender a la iconografía como un conjunto de imágenes que poseen cierto sistema con determinadas características según el contexto donde se encuentren. En este caso el contexto es la variable, puesto que ésta sería la cultura de donde la iconografía saldría.

Siendo así, y teniendo en claro lo que es la iconografía, el propósito de su estudio fue necesario para que los objetivos se hayan cumplido.

En algunos casos esta iconografía forma parte de una razón, que en culturas ancestrales como éstas, son consecuencia de una creencia, una divinidad o una cosmovisión.





1.3. COSMOVISIÓN ANDINA (pueblo cañari)

“Los cañaris construían las casas de acuerdo a la región donde vivían. Los de la sierra edificaban casas bajas con piedra, barro, adobe o bahareque y techo de paja; tenían el corredor y la puerta hacia el occidente para recibir la energía solar de la tarde y protegerse del viento que casi siempre sopla en dirección sur norte o este oeste. Al finalizar la construcción de una casa realizaban la ceremonia ritual de iniciación de la vida en ese nuevo hogar; dicha ceremonia se hace con la entonación de SOLAHUAY, que posiblemente procede de dos términos cañaris SULU = maestro constructor y HAWAY = poesía o declamación; en este caso, sería la declamación al maestro constructor. Además, en su contenido podemos encontrar una variedad de significados y mensajes a la familia, a la vida, a la naturaleza.” (Quinatoa, 2011)

La sociedad Cañari al ser una cultura netamente andina, se basa mucho en lo que se conoce como la “cosmovisión andina” y en la que la mayoría de culturas andinas se basan, y es sobre la cosmovisión que vamos a tratar ahora como punto fundamental pero sobretodo como herramienta que pueda darnos una premisa para ejecutar la propuesta.

Esta filosofía por así decirlo, se remonta básicamente al concepto de ecología más realista que pudo tener el hombre en toda la historia de la humanidad, y es que para el indígena Cañari y sus deidades la naturaleza y la relación con el hombre era lo más perfecto que podía encontrar, siendo un acto de amor lo que llevaba al indígena a trabajar en la tierra, generando así el fruto a su amada, para que esta se mantenga joven y bella. (Gonzales Suárez, 1960)



1.3.1. DUALIDAD

Desde este punto de vista la cosmovisión andina mantiene una dualidad en absolutamente todo, por poner un ejemplo, el sol era el dios de la cultura Inca y la luna de la cultura Cañari, y esto tiene un sentido profundo, puesto que, estos dos astros celestiales, forman parte de un ciclo natural, por el cual se puede conocer el clima y las estaciones del año para la cosecha y siembra, por lo tanto, estas deidades tenían templos para rendirse cultos en su honor, siendo una prueba contundente y física, sobretodo en que la fe o la creencia de estas culturas eran totalmente conectadas. Por ejemplo, la luna equivalía a la mujer mientras que el sol al hombre, ellos admiraban a montañas y lagos que eran los que conectaban los 3 mundos que se denominaban:

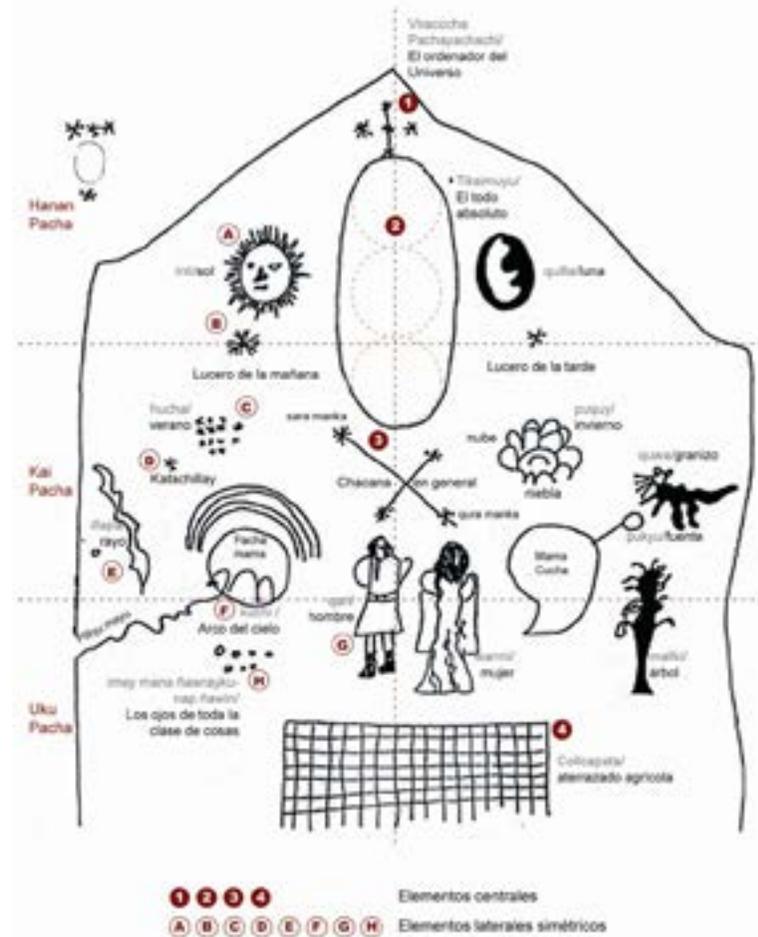
“UKu Pacha (mundo de abajo o mundo de los muertos): En La mitología andina Uku Pacha era el nombre de abajo o mundo de los muertos, de los niños no nacidos y todo lo que estaba debajo de la superficie de la tierra o el mar. Las fuentes, Cuevas u otra de las aberturas de la superficie terrestre eran considerados como líneas de comunicación entre el Uku Pacha (mundo de abajo) y Kay Pacha (mundo del presente).

Kay Pacha (mundo del presente y de aquí): En la cosmovisión andina Kay Pacha es el nombre del mundo terrenal, donde los seres humanos viven y pasan sus vidas.

Hanan Pacha (mundo de arriba, celestial o supraterráneo). Fue el bajo mundo celestial y solo las personas justas podían entrar en ella, cruzando un puente hecho de pelo. En la tradición andina se definió al Hanan Pacha como el mundo superior donde habitaban los dioses como Viracocha, Inti, Mama Quilla, Pachacamac, Mama Cocha, etc.” (UTA, 2015)

Y es en base a la fe en estos mundos, en donde ellos construían su sociedad y llegaron a tener 150.000 habitantes (cultura Cañari).

Así como elementos trascendentales dentro de esta cosmovisión tenemos la chakana, que según Quinatoa; “Es sino un símbolo que hace referencia al sol y a la cruz del sur, aunque su forma, que sugiere una pirámide con escaleras a los cuatro costados y centro circular, poseería también un significado más elevado, en el sentido de señalar la unión entre lo bajo y lo alto, la tierra y el sol, el hombre y lo superior.” (Quinatoa 2010).



FUENTE: Dibujo del Altar de Coricancha según la crítica de Pachacuti Sarmiento. Zedra Milla Eurbie. 1990. "Introducción a la Semiótica del Diseño Precolombino". Pág. 10.

Fig. 3 La dualidad en la cosmovisión andina





1.3.2. LA CHAKANA

La fecha de origen de este símbolo es aún indeterminada, lo que se conoce es que se utilizó en varias culturas andinas como adorno en su iconografía. Según las investigaciones de los arqueólogos Josef Esterman, Javier Lajo o Mario Huamán, el término Chakana proviene de varios vocablos, CHAKAY que significa cruzar, más el sufijo obligatorio NA que le convierte en sustantivo. CHAKANA es el "cruce", la "transición", el nexo entre dos puntos o regiones.

Este nexo, según Esterman, relaciona los elementos de la tierra misma, "pacha", los diferentes mundos, la unión entre regiones y la cercanía que tenían las culturas con lo natural, con los astros, la naturaleza, los animales y fenómenos naturales.

La Chakana posee dos ejes, norte – sur y este – oeste, el primero representa la polaridad entre lo grande y lo pequeño. Por otro lado, el eje horizontal nos indicaría la dualidad entre el hombre y la mujer; es la representación del complemento como principio dentro de la cosmovisión andina.



Fig. 4 La cruz del sur

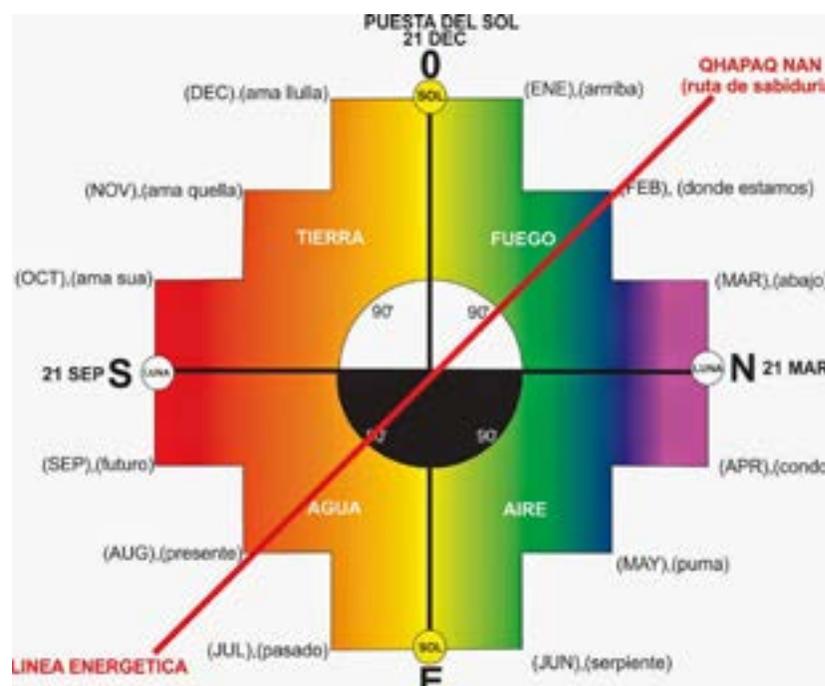


Fig. 5 La cruz del sur y su simbología

DIBUJO 5

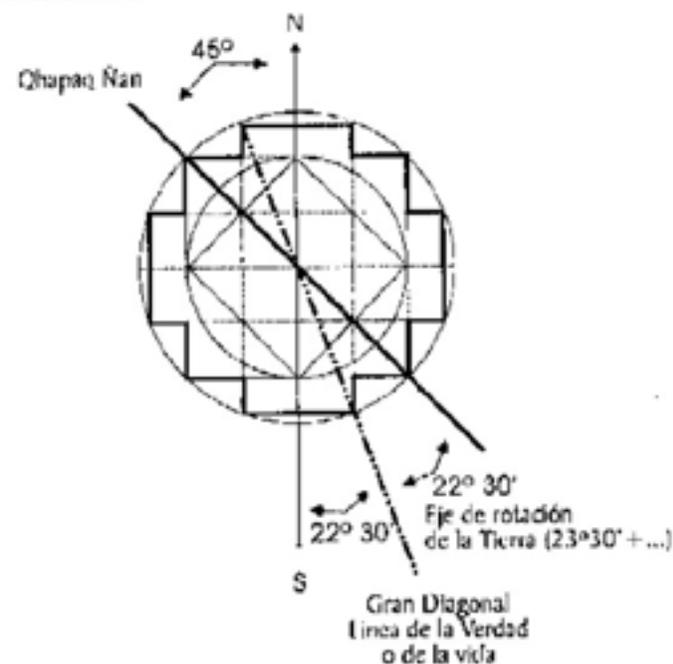


Fig. 6 Chakana, Lajo, 1920



1.4. DISEÑO INTERIOR CONTEMPORÁNEO

En el marco de una sociedad personalizada, el diseño de interiores se ajusta a los nuevos patrones que rigen la cultura. Ya han quedado atrás los complejos habitacionales de arquitectura racionalista que no tomaban en cuenta las necesidades particulares, ya que engloba todas estas en una respuesta unificadora y deshumanizante. La muy célebre frase “menos es más”, atribuida

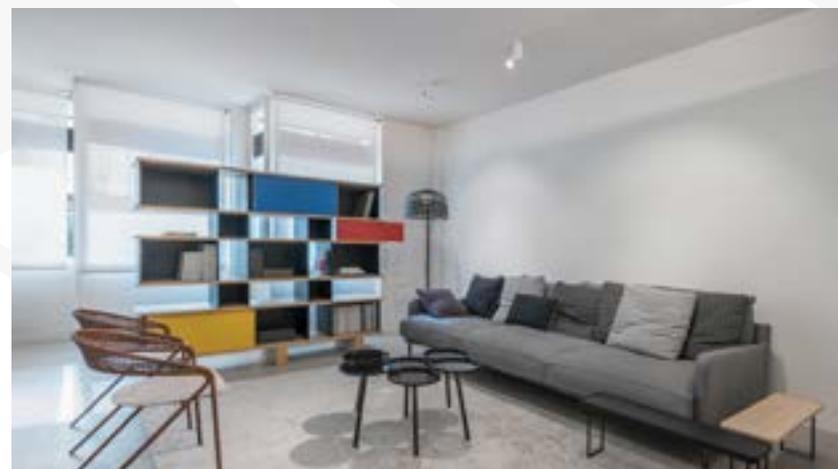


Fig. 7 Estar familiar contemporáneo, uso de color y tonalidades neutras.

al arquitecto Ludwig Mies Van Der Rohe, queda atrás, dando paso a la revisión de esta frase que propone el arquitecto Robert Venturi, el principal detractor del movimiento moderno, menos es aburrido. Son necesidades particulares que atiende el diseñador. (Dolan, 2012)

En el diseño de interiores, la gran variedad de elementos, recursos, ideas y gustos que puede llegar a tener el usuario, definen el diseño que puede alcanzar determinado proyecto, y es que la gran variedad de combinaciones que se pueden realizar en una propuesta, es alta. Partiendo de la siguiente analogía, el consumo actual de alimentos en un

restaurante es ampliamente variable, es decir, sin importar el tipo de comida que expendan, el cliente prefiere una combinación de guarniciones, entradas, ingredientes, estados de cocción, entre otras cosas más, que hacen que el resultado final de ese plato de comida varíe y pierda su esencia original, es por eso que en el diseño contemporáneo interior, al existir una variedad interminable de materiales, recursos, herramientas, acabados, tecnologías, etc. hay una necesidad de personalizar el espacio a un nivel que se llegue a diferenciar de los demás con tan solo una simple mirada. Esta necesidad del individuo de tener un espacio personalizado, individualizado, propio, genera en el diseñador interiorista, retos sobre la manera en la que este resultado pueda o no ser satisfactorio para el usuario.



Fig. 8 Espacios abiertos con el uso notable del blanco



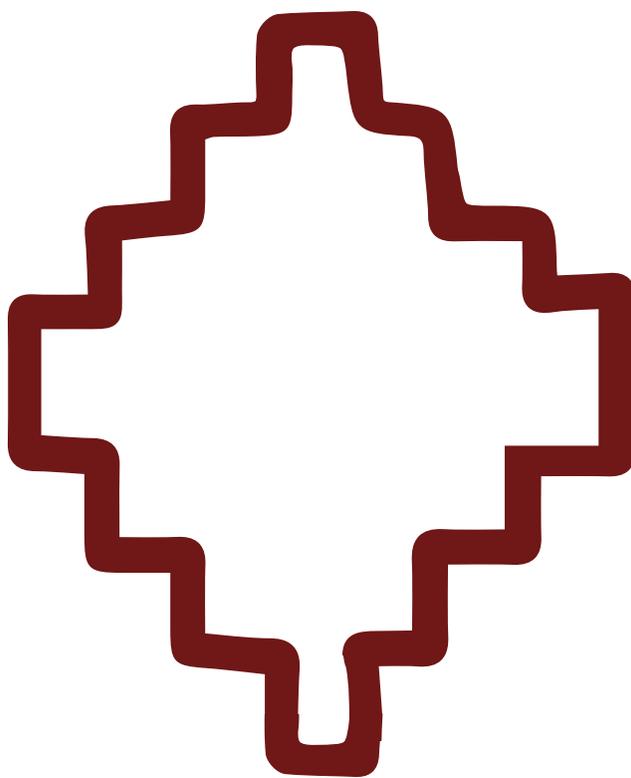


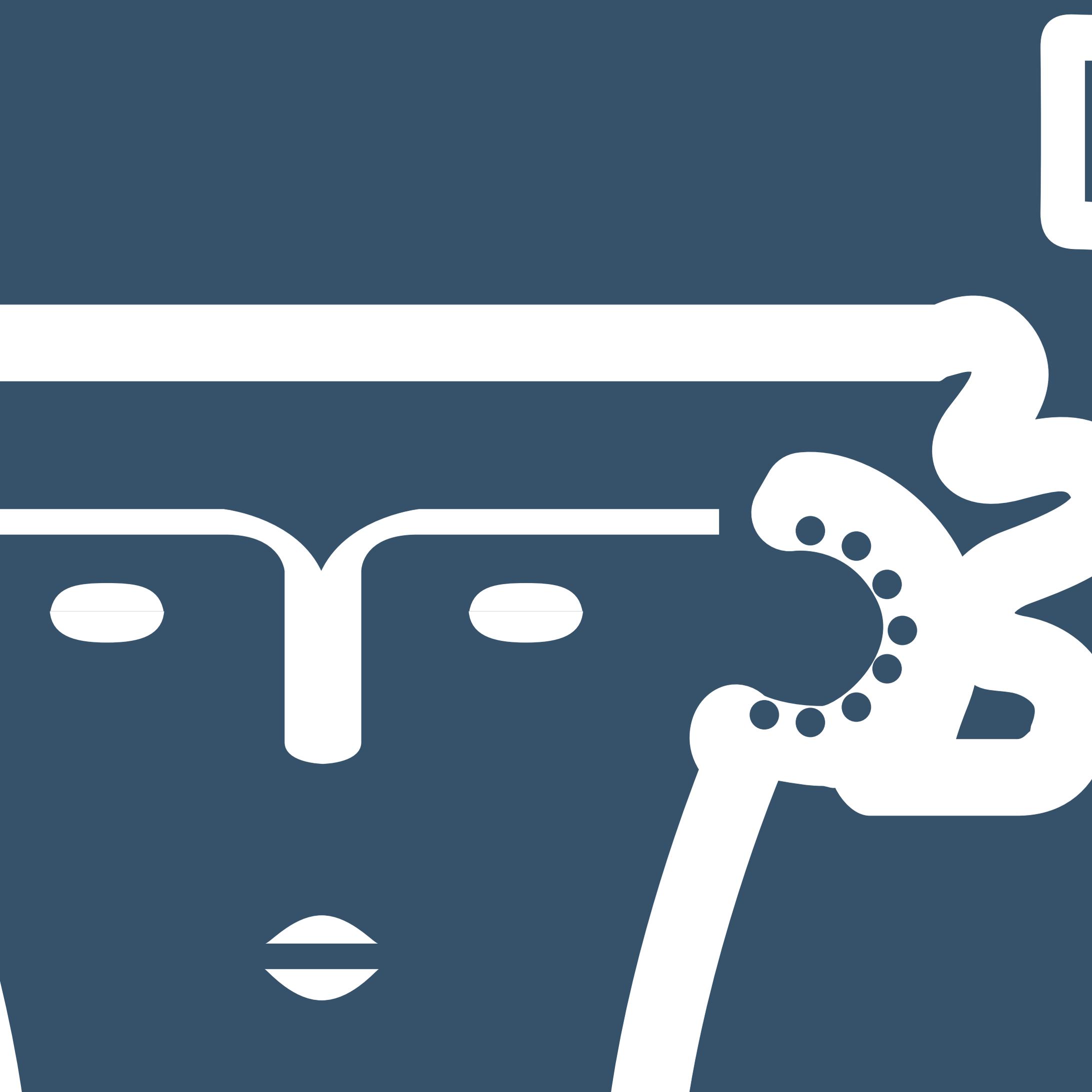
1.5. CONCLUSIONES

Entre todos estos conceptos que hemos tocado en este capítulo, se definen las variables para poder elaborar la propuesta de diseño interior. Es crucial conocer estos conceptos, puesto que son la base de lo que al momento de aplicarlos se van a generar como un espacio constituido, funcional y estético.

Tanto la iconografía como la cosmovisión andina dependen la una de la otra para poder hacer una selección de elementos, así como el diseño contemporáneo que es nuestra meta en el proyecto, sin embargo, dentro de este margen tan corto, el análisis es muy extenso por lo que aún se delimitará como se explica en los siguientes capítulos.







CAPÍTULO 2



Capítulo 2

Contenido

2. Diagnóstico	29
2.1. Clasificación arqueológica según su iconografía	29
2.1.1. Iconografía zoomórfica	29
2.1.2. Iconografía antropomórfica	30
2.1.3. Iconografía abstracta	30
2.1.4. Iconografía fitomórfica	30
2.1.5. Elementos iconográficos seleccionados	31
2.2. Referentes	31
2.2.1. Arquitecto daniel libeskind (museo judío - berlin)	32
2.2.2. Arq. Ram karmi (corte suprema de jerusalem, israel)	34
2.2.3. Arq. Luis longhi	36
2.2.3.1. Casa pachacamac, Perú	36
2.2.3.2. Casa de la playa verónica (pucusana, Perú)	39
2.3. Espacios colaborativos co-workings	42
2.4. Conclusiones	44



2. DIAGNÓSTICO

Es importante conocer cuáles son los elementos iconográficos y su clasificación, entender su composición morfológica y geométrica para hacer una selección adecuada de elementos significativos, así como también analizar obras arquitectónicas en donde el sentido conceptual y la representación de una cultura se vean plasmadas en su diseño interior.

2.1. CLASIFICACIÓN ARQUEOLÓGICA SEGÚN SU ICONOGRAFÍA

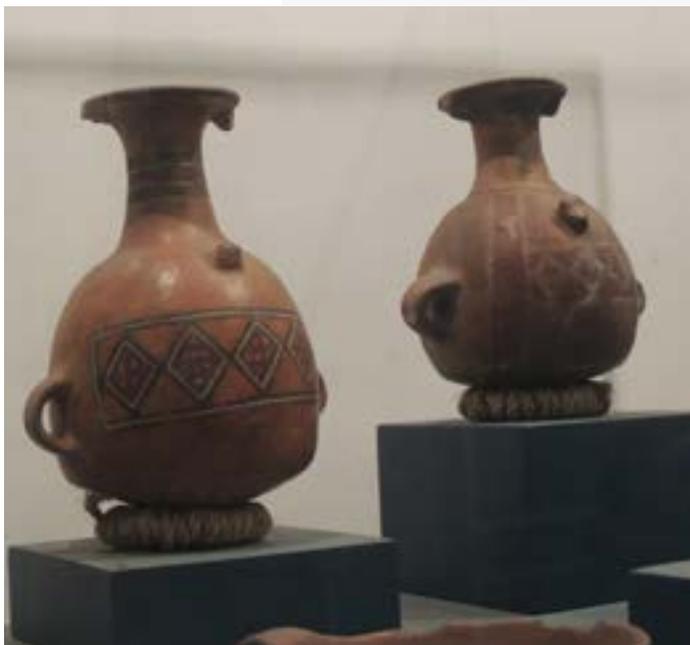


Fig. 9 Vasijas con formas animales deformadas. Museo Cañari, Cuenca, Ecuador

Dentro de los museos, los distintos objetos y artefactos se clasifican por su tipo, época, estado, entre otras variables importantes, para esta tesis, se tomó en cuenta documentación ya existente y levantada por varios autores en diferentes investigaciones, y las más pertinentes, con el objetivo principal de la misma, se tomaron en cuenta para realizar el anteproyecto.

Las formas utilizadas por la cultura Cañari, representaban a distintas deidades, gobernantes, momentos, objetos, etc. y es por eso que se ha optado por clasificarlas de acuerdo a la estructura formal a las cuales representan, obteniendo la siguiente clasificación (Quinatoa, 2011).

2.1.1. ICONOGRAFÍA ZOOMÓRFICA

Representaba a los animales que eran relevantes para su cosmovisión, así mismo, éstas formaban parte de objetos de fácil manipulación por su tamaño y de uso cotidiano. Por lo general se usaban en eventos ceremoniales o religiosos.





2.1.2. ICONOGRAFÍA ANTROPOMÓRFICA

Estas formas tenían aspectos de personas, la cuales representaban a ciertas deidades o gobernantes de la época. Las dimensiones de estos objetos variaban según la utilidad, se podían observar en metales, oro, plata, cerámica y en ciertos casos piedra.



Fig. 10. Formas humanas y animales combinadas. Hombre y venado

2.1.3. ICONOGRAFÍA ABSTRACTA

Estas formas fueron encontradas en la mayoría de vestigios cerámicos y que no tuvieron una significación importante. Destinados principalmente a la decoración, es la iconografía que más se repite en los vestigios y la que se tomó para constituir la estructura del espacio interior.

Este grupo iconográfico previamente levantado en diferentes documentos, será el aplicado la propuesta de diseño interior resultante de este trabajo, puesto que, las relaciones entre estas figuras y la cosmovisión andina se complementan de manera ideal, así como también su geometría coincide con la chakana y con el nombre del espacio en donde se generó la propuesta de diseño interior. Estos elementos son muy ricos en contenido morfológico, su aplicación puede ser muy amplia y aplicada a los diferentes elementos constitutivos del espacio.

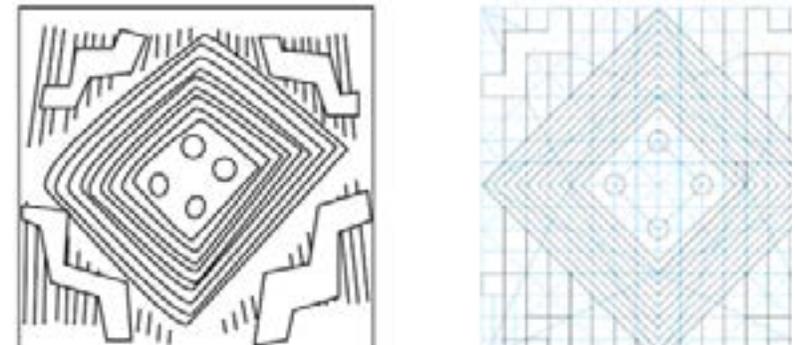


Fig 11. Análisis morfológico planteado en la tesis de Xavier Oyervide, Dis. Gráfico

2.1.4. ICONOGRAFÍA FITOMÓRFICA

Para la cultura la naturaleza fue muy importante, por esa razón, representaban también figuras que asemejaban a la flora del contexto en el que se encontraban.

Como parte de la investigación sobre la iconografía, se recopiló las siguientes figuras:



2.1.5. ELEMENTOS ICONOGRÁFICOS

SELECCIONADOS



Fig. 12. El camino hacia el cielo y las 8 deidades



Fig. 13. La dualidad y equilibrio

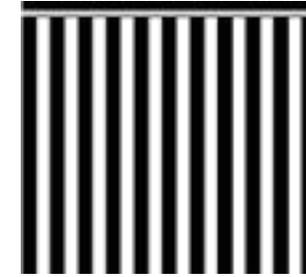


Fig. 14. Los sembríos representados en la sucesión de líneas (cosecha y siembra)



Fig. 15. La Pachamama representada por las líneas quebradas



Fig. 16. La Pachamama representada por las espirales

2.2. REFERENTES

En términos de diseño interior, es importante señalar los artistas o profesionales que realizaron obras, aplicando de cierta manera lo que se logró en el presente trabajo, es por eso que estos referentes fueron analizados en base al uso de la iconografía de una cultura precolombina extranjera, como una concepción a partir de un acontecimiento histórico lamentable como lo es el sufrimiento de un pueblo en épocas de guerra.

La conceptualización que realizaron cada uno de los referentes, fueron en contextos completamente diferentes y con entornos diferentes, sin embargo el resultado obtenido en el diseño arquitectónico evidencia y deja muy en claro, la conceptualización del mismo.





2.2.1. ARQ. DANIEL LIBESKIND (Museo Judío - Berlín)

Como primer homólogo tomaremos al arquitecto polaco Daniel Libeskind con su obra "El Museo Judío" (en alemán: Jüdisches Museum Berlin), inaugurado en 1999, esta obra puso al arquitecto polaco en el ojo de muchas revistas de arquitectura por su alto valor conceptual, histórico y de reflexión social. Esta obra manejada por una forma irregular en su planta, fue tomada de una extracción de la estrella de David desdoblada, dando como consecuencia la forma particular que tiene.

Pero más allá de su forma exterior lo que de verdad llamó la atención fue su interior; estrechamente relacionado con el holocausto judío ocurrido en la segunda guerra mundial entre los años 1938 y 1945, este monumento transmite sensaciones y emociones al recorrer sus instalaciones, que precisamente no son de alegría o bienestar, sino todo lo contrario, puesto que la intención del proyectista fue realizar una especie de viacrucis a sus visitantes que circulen por sus pasillos. Estos pasillos largos, con poca iluminación natural y produciendo incluso un eco tenebroso hace que los visitantes sientan un estremecimiento sobre las últimas horas de vida que una persona judía tenía en esa época.

Sus muros de gran altura en patios interiores que servían de conexión entre salas del museo, minimizan al visitante, provocando un sentimiento de inferioridad ante un poderío que rigió gran parte de Europa, teniendo como iluminación natural unos ventanales en forma de cicatrices aludiendo a las heridas de esta cultura.



Fig. 17 Representación de un pueblo lastimado y herido



Fig. 18 El contraste de la arquitectura



Además de los muros, el museo posee pasillos donde el piso está conformado por alrededor de 10.000 placas metálicas en forma de caras y que rechinan al ser pisadas, así mismo la estructura posee cuartos oscuros de una altura de 20 metros donde su iluminación es cenital por un espacio mínimo, en donde no se puede apreciar más que el ingreso de la luz desde la ventana y por una puerta de salida.

Es de este modo que el proyectista propone a través de un concepto, generar una sensación espacial tan impactante que cada comitente que visite este espacio, tenga una experiencia que traslade al individuo al pasado, provocando una reflexión social sobre ese terrible acontecimiento que la historia del ser humano sufrió.

El impacto que genera el arquitecto en su obra es de una gran magnitud, algo que muy pocos proyectistas pueden realizar debido a la complejidad que resulta de trasladar sentimientos y sensaciones de un acontecimiento pasado a la actualidad.

Precisamente y a continuación en estas imágenes se deja en evidencia el proyecto.



Fig. 19 Piso con más de 10 mil piezas metálicas que emiten un sonido aterrador al caminar sobre ellas.



Fig. 20 Simulación de una cámara de gas





2.2.2. ARQ. RAM KARMI (CORTE SUPREMA DE JERUSALEM, ISRAEL)

Arquitecto y educador colaboró con su hermana en la edificación de la corte suprema de Jerusalén.

Esta edificación posee dos ejes principales en su planta, norte/sur y este/oeste, en donde en el primero se encuentra de manera longitudinal, como una continuidad de la vía de la cual se tiene acceso desde la ciudad. Es en este donde se encuentra emplazado el centro de convenciones, la estación de buses central, el hotel Hilton, el museo israelí y la Corte Suprema. En el segundo eje se encuentra de manera transversal y en él se encuentran dos parques públicos y el campus de la Universidad Hebrea Givat Ram.

Esta relación entre los diferentes espacios, tanto públicos como privados, pertenece a la idea del proyectista en hacer en un solo espacio una convergencia de diferentes edificios que en una ciudad estarían totalmente separados.

Esta diversidad de espacios no influye ni altera en nada las fachadas exteriores, sin embargo, en su interior se evidencia una diferencia de tipologías espaciales que representa a la ciudad antigua, moderna y contemporánea de Jerusalén.

Es imperativo conocer estos ejemplos, pues representan a varias etapas que la población y sociedad ha experimentado a lo largo de los años, sobretodo dentro de un país que la mayor parte del tiempo ha vivido en conflicto con sus países vecinos, por lo que, esta arquitectura es un hito dentro de la ciudad.

La ardua tarea del arquitecto israelí, fue dar a conocer la cultura de su país natal en una sola edificación denotando, entre materiales hasta las formas de su arquitectura tradicional incluyendo materiales y tecnología, de esta manera, logró generar un edificio que contenga diversas instituciones, incluyendo el tercer poder más grande de una nación y que no se ve afectado por la cantidad de gente que concurre en los demás espacios y sus funciones respectivas.

Es de esta manera que este referente resulta interesante y pertinente puesto que maneja la identidad de una cultura históricamente nueva y con tanto conflicto, en un solo edificio.



Fig. 21 Vista aérea norte - sur



fig. 22 Vista aérea este- oeste



Fig. 23 Vestibulo



Fig. 26 Arcos donde atraviesa la luz natural



Fig. 24 Túnel de acceso al ala Este



Fig. 27 Sala de sesiones



Fig. 25 Vestibulo de la Corte Suprema



Fig. 28 Sala de sesiones y mesa redonda





2.2.3. ARQ. LUIS LONGHI

Arquitecto nacido en Puno, Perú en 1981 se convirtió en el primer arquitecto peruano en obtener dos títulos de maestría en simultáneo, su licenciatura en Arquitectura y su maestría en Bellas Artes con mención en escultura. Trabajó con BV Doshi quien a su vez colaboró con Le Corbusier y Luis Khan en algunos proyectos en Estados Unidos. Esta experiencia le permitió adquirir destreza en una comprensión sobre su cultura natal y aplicarla en los proyectos personales de los cuales existen dos que tomaremos como referentes.

Longhi, conceptualiza sus proyectos de una manera profunda en cuanto a la cultura natal, que es la Inca y es por esa razón que se tomó a este gran arquitecto – escultor peruano, quizá como el referente más importante para tener una mejor concepción de este trabajo.

Sin lugar a dudas las raíces culturales son importantes al momento de diseñar, y más sobretodo cuando hoy por hoy la globalización ha invadido a todas las culturas y sociedades de la humanidad, es por eso, que el proyectista toma la arquitectura ancestral de los incas y la reinterpreta de manera que llega a conformaciones espaciales, más allá de ser interesantes, funcionales, estéticas y con un concepto totalmente contemporáneo.

2.2.3.1. CASA PACHACAMAC, PERÚ

Pachacamac es la primera vivienda que se analizó dentro de un sin número de obras en las que colaboró y fue el principal gestor.

Cada ambiente de esta casa está proyectado para el uso de un mobiliario básico, con un diseño interior “austero” como lo menciona en una entrevista que realizó en el programa, forma, color y textura, para el colegio de arquitectos del Perú.

El describe a esta casa como una reinterpretación de los materiales clásicos como la piedra y el uso de cemento pulido, material contemporáneo, de esta forma él precisa de esta conjugación de texturas parte clave de su diseño.

Pero lo que más destacamos de esta casa es las formas totalmente incaicas, basadas en estructuras arquitectónicas de la civilización prehispánica más grande de América.

Estas formas se conectan entre sí, es decir en las habitaciones los zócalos de las ventanas forman parte del mobiliario como mesas de noche y camas.

A continuación conoceremos la segunda obra a analizar del mismo autor que de una u otra manera demuestra más una cercanía a lo que este documento quiere aproximarse.



Fig. 29 Patio trasero de la vivienda



Fig 33 Hornacinas



Fig. 30 Caminerías de accesos entre patios



Fig 34 Mesa de comedor



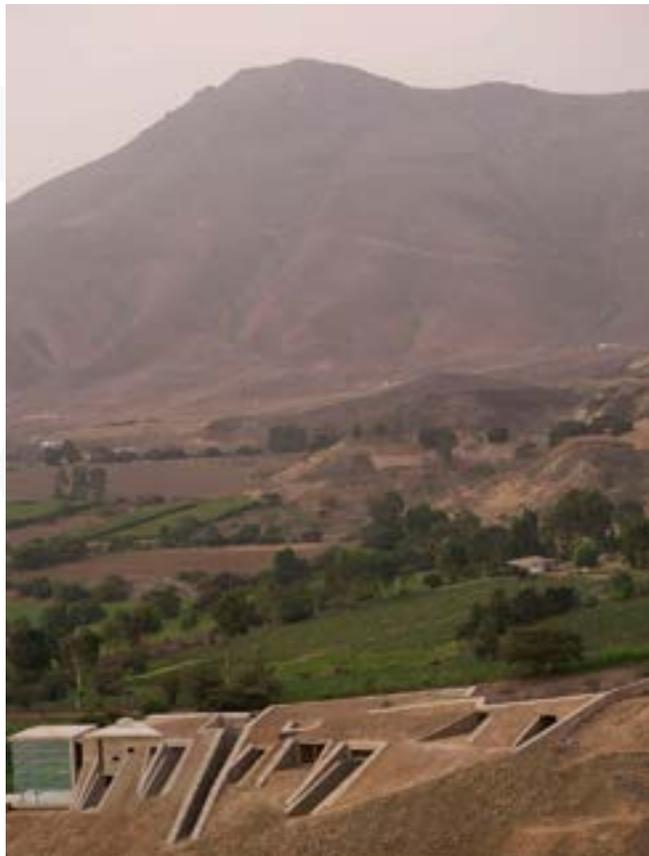


Fig. 31 Entorno de la vivienda



Fig. 32 Fachada lateral de la vivienda





2.2.3.2. CASA DE LA PLAYA VERÓNICA (PUCUSANA, PERÚ)

Al igual que en su obra anterior Longhi trata de emular las formas de su cultura nativa con la que busca lograr una identificación entre el individuo contemporáneo y sus raíces ancestrales, tomando en cuenta que tanto Perú como Ecuador fueron países colonizados por españoles y posteriormente sufrieron influencias europeas, Longhi logra una reinterpretación formal y funcional de lo contemporáneo y lo incaico.

Esta casa ubicada cerca de un risco con una vista privilegiada hacia el mar, le permite fantasear con las formas, materiales, colores, niveles, entorno, recursos naturales y la iluminación, sin embargo en esta ocasión realiza un diseño mucho más contemporáneo que la obra anterior, pero logra en este, detalles contundentes sobre la cosmovisión y la forma de los elementos constitutivos del espacio.



Fig. 35 Fachada frontal de vivienda





Estos elementos de momentos llenos de ornamento, que a simple vista parecen estar ahí sin razón aparente, forman parte de un diseño intencionado a llevarnos a un viaje en el tiempo de un milenio y medio atrás para entender la vida de los habitantes de esta cultura tan grande que influyó sobre gran parte de América latina.

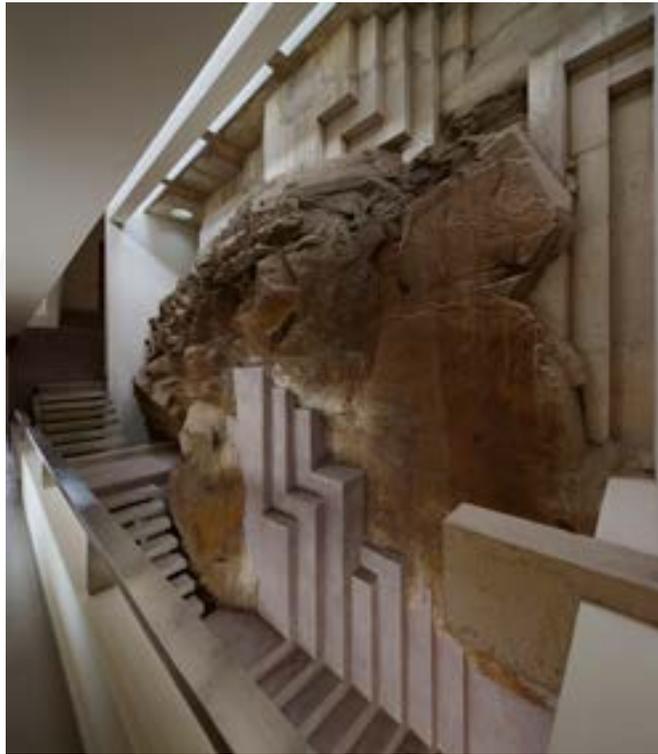


Fig. 36 Escaleras esculpidas en la piedra



Fig. 37 Descanso de escaleras



Fig. 38 Piedra natural tallada.



Las losas de entresijos, no son reglas o lineales, sino forman ángulos así como sus volados, esto se debe a la intención de representar las técnicas de construcción de los incas y da como lectura a un entendimiento notorio de esta cultura.



Fig. 39 Área del comedor.

Las escaleras, talladas en la roca natural del terreno, se desarrollan de manera lineal y continua.

El círculo central, que sirve a la vez de claraboya, es una reinterpretación del sol, proveedor de los alimentos y dios principal de la cultura Inca.



Fig. 40 El sol en una abstracción morfológica





Este espacio colaborativo ubicado en la ciudad de Cuenca, en las calles Juan Bautista y Timoleón Carrera esquina, tiene como visión corporativa el trabajo cooperativo entre los que conforman este espacio, independientemente de la formación de cada individuo ni de sus intereses personales, prevalece lo grupal a lo individual. De esta forma y como una coincidencia, CHAKANA COWORKING, es idóneo para reforzar esa visión y misión corporativas aplicando la propuesta de diseño interior que se pretende formular en este proyecto de graduación.

Al ser un espacio colaborativo, tiene similitudes directas con la cosmovisión andina y por lo tanto, con la sociedad Cañari quienes consideraban a la sociedad del indígena una parte vital, después de sus deidades claro está, para el desarrollo y supervivencia de su cultura.

2.3. ESPACIOS COLABORATIVOS CO-WORKINGS

El crecimiento de estos espacios en los últimos años a nivel mundial ha sido considerable y el motivo por el cual estos espacios han tenido éxito, se sujeta a que el emprendimiento se está generando como un poder económico dentro de un núcleo familiar y social y cada vez con más fuerza.

El objetivo principal de estos espacios de trabajo, es básicamente ahorrar a los profesionales, el pago de una oficina independiente y compartir una oficina tanto en espacio como en inversión. Estos espacios están dotados de toda la infraestructura que comúnmente encontramos en las oficinas, sin embargo, estos mismos recursos como son, agua, luz, teléfono e internet, son compartidos también por una cantidad de personas que requieran usar estos servicios.

Dentro de estos espacios, se dinamiza y se utiliza a manera de juego la interacción interpersonal de individuos, formando grupos de trabajo que lleven una idea de negocio a transformar en un emprendimiento o empresa ya constituida. Es por eso que en lugar de ser una oficina común en donde se sujete a un horario específico, estos espacios son generadores de proyectos de innovación y de revolución comercial de cualquier índole, sea tecnológica, comercial, de diseño, arquitectura, medicina etc. y al ser un espacio multidisciplinario, este también debe adaptarse a las necesidades de la gran diversidad de usuarios que recurren a estos espacios diariamente.

Dentro de nuestra ciudad, el municipio de Cuenca está generando a manera de proyecto ordenanzas en donde este modelo económico tenga mucha más fuerza, dando como resultado la creación de un coworking público (el primero) dentro de las instalaciones de la EDEC EP (Empresa pública municipal de desarrollo económico), dándonos a entender que en nuestra ciudad ya contamos con 7 espacios colaborativos y que uno resulte ser público, nos indica un alto crecimiento de estos espacios en estos últimos 5 años. Al parecer de momento no parece una cifra muy alta, pero si tomamos en cuenta que en el último año y medio se han desarrollado 3 de estos espacios, ya la cifra cambia notoriamente.



Un estudio realizado por un coworking estadounidense en agosto de 2016 reveló que, entre el 2016 y 2020, a nivel mundial, el crecimiento de estos espacios será de 11.100 a 26.078. Y que el número de personas que trabajen o colaboren en estos espacios se incrementará de 976.000 a 3.8 millones para 2020.

En base a esta estadística podríamos decir que el campo del diseño interior en estos espacios colaborativos recién empieza, permitiendo generar plazas de trabajo a nivel mundial no solo el local.



Fig. 41 Espacio colaborativo contemporáneo





2.4. Conclusiones

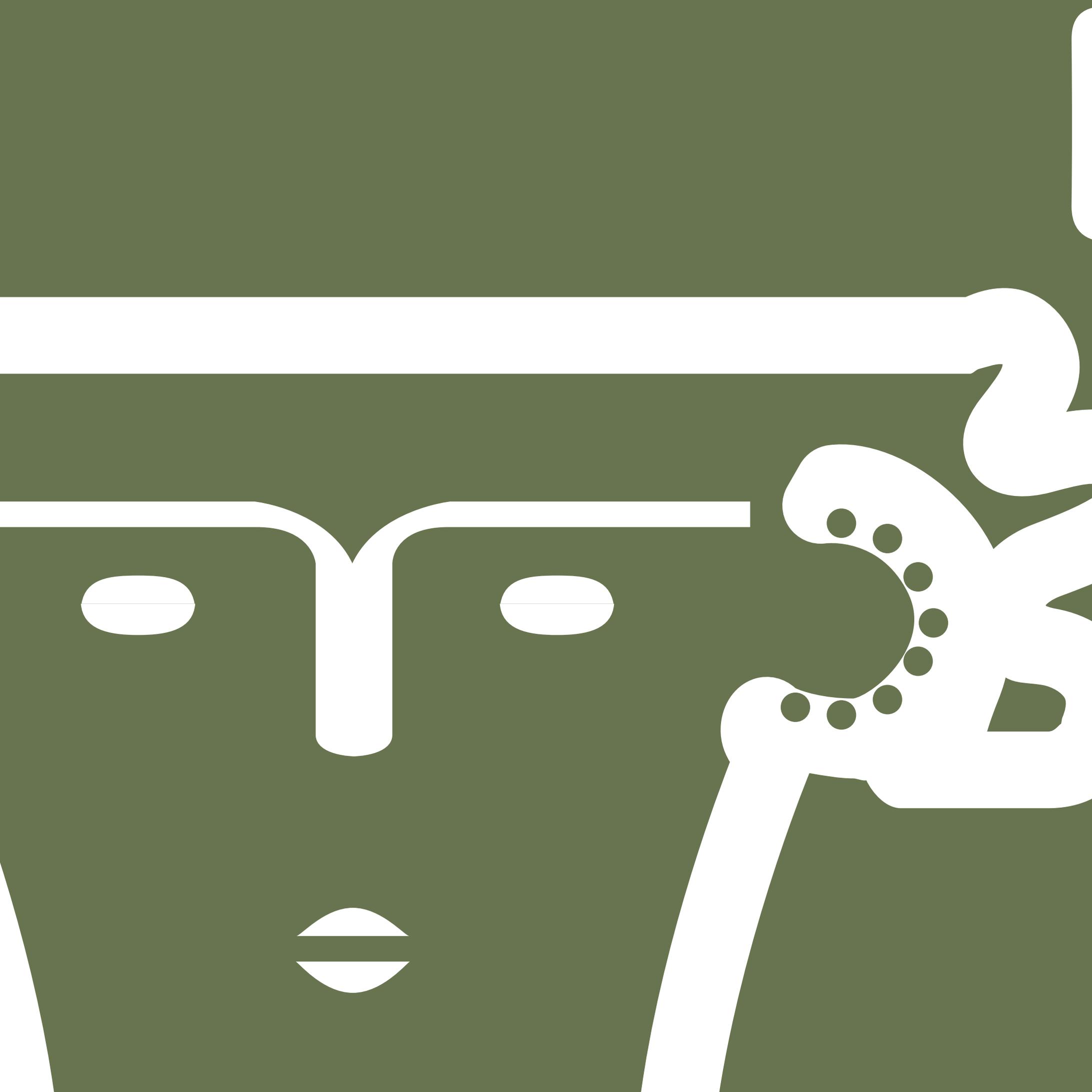
Los elementos analizados en este capítulo son los que se tomaron en cuenta para el desarrollo del proyecto de diseño interior y que si bien, son los elementos más representativos dentro de la iconografía Cañari, son los que más se repiten en sus objetos. Así mismo porque tuvieron un gran valor espiritual para esta población, fueron una razón más que asegura el uso de los mismos.

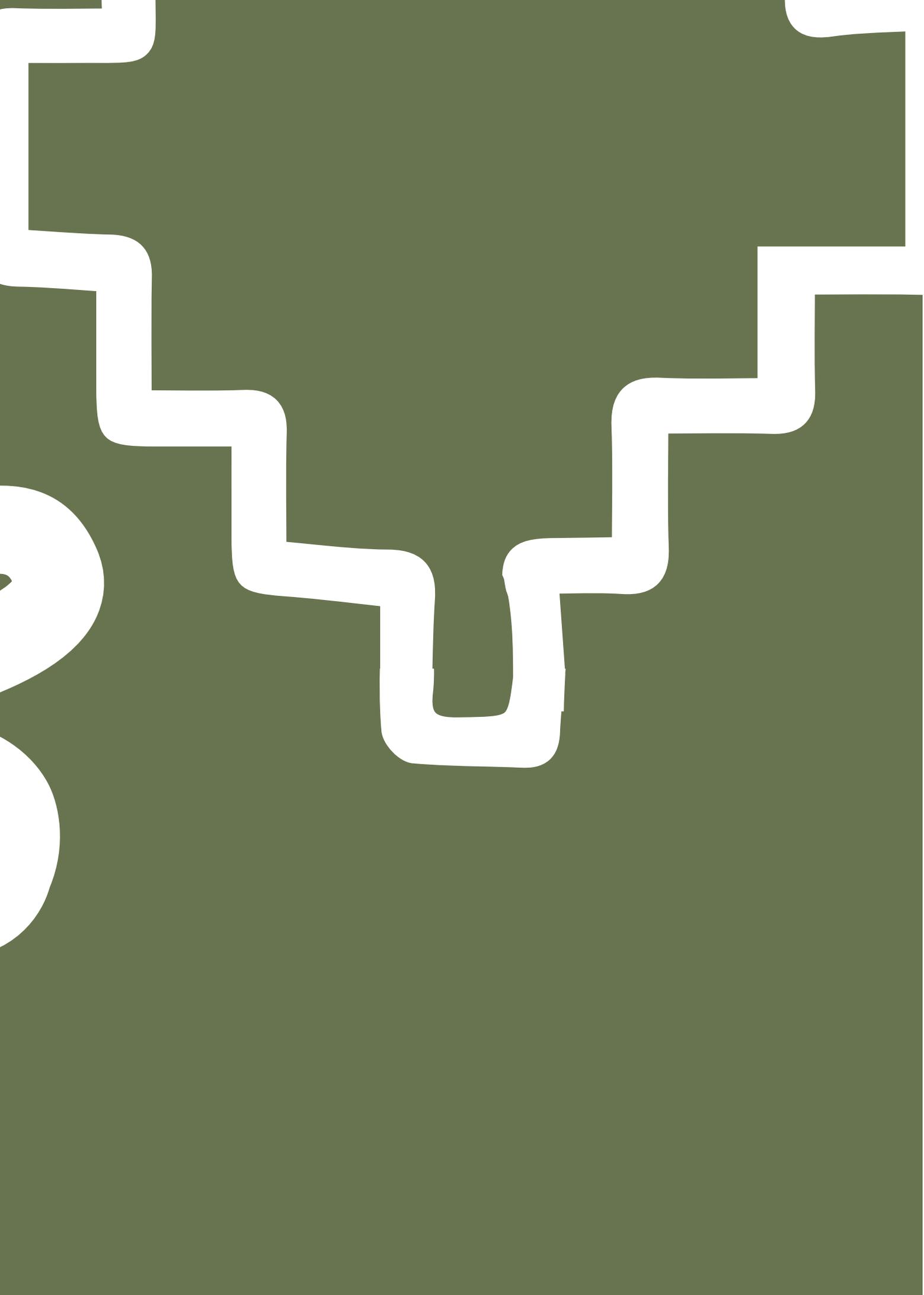
La iconografía proyectada como forma, puede obtener resultados maravillosos, como ya se demostró con los referentes analizados y es de esa forma que se planteó en la propuesta usar los recursos gráficos que esta cultura ancestral nos proporcionó.

El actuar sobre un espacio colaborativo y multifuncional, permite que se pueda desarrollar una propuesta con un concepto marcado y sobretodo contundente.









CAPÍTULO 3



Capítulo 3

Contenido

3.Experimentación	49
3.1. Primera experimentación (morfológica)	49
3.2. Segunda experimentación (morfológica)	52
3.3. Tercera experimentación (máterica)	54
3.4. Cuarta experimentación (concreción material)	56
3.5. Conclusiones	58



3. EXPERIMENTACIÓN

Sin duda, los diferentes elementos morfológicos seleccionados pueden reproducirse en un espacio interior, y conjuntamente con la operatoria se lograron diferentes resultados que permitieron dar paso a un diseño interior definitivo.

3.1. PRIMERA EXPERIMENTACIÓN

(MORFOLÓGICA)

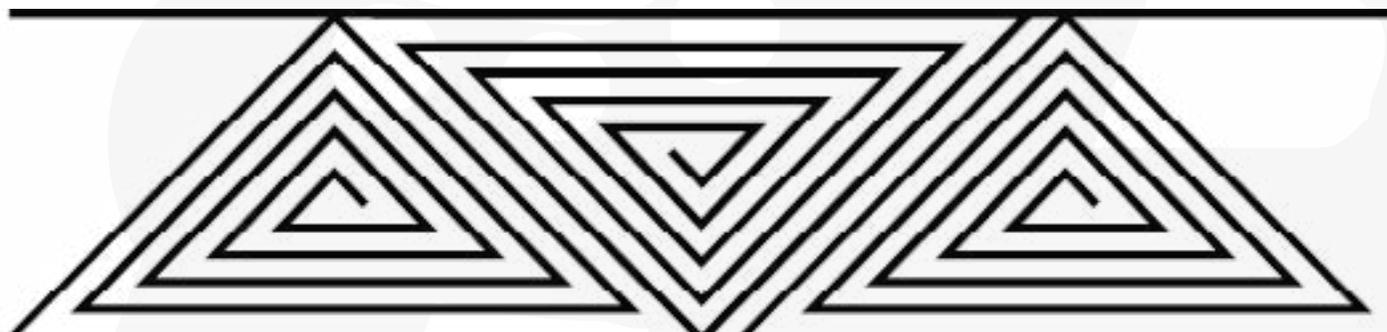


Fig. 42 Espirales cañaris en representación de la Pachamama

El resultado de esta primera intervención expresiva no dio como resultado, un primer acercamiento con los elementos variables y las constantes que, por supuesto fueron ya determinadas en el capítulo 2 y que son extraídas de una serie de decisiones y llevadas al espacio interior.

Estas decisiones son el reflejo de la manipulación de iconografías, pasando por un proceso de operatorias morfológicas y criterios de diseño generaron los siguientes resultados:

Dentro de todas las iconografías seleccionadas se hicieron varios análisis que contienen cada uno de estos elementos, sin embargo, fue necesario reducir aún más el grupo seleccionado, y se tomaron solamente ciertos rasgos de estos elementos seleccionados para ser aplicados al espacio interior de acuerdo a la cosmovisión andina. Y es precisamente esta variable, la que permitió la riqueza morfológica interior con la que se aplicó a la propuesta de diseño.





En primera instancia se tomaron rasgos morfológicos lineales ortogonales dispuestos de manera consecutiva (contactación parcial), como elementos generadores principales, de donde se despliegan y parten los equipamientos de cada uno de los espacios. Estos elementos simulan un escalonamiento, que se representa a la pachamama o el mundo terrenal en donde se juntan los hombres para trabajar en ella. Sin duda se buscó integrar el diseño con el uso y el concepto que tiene el espacio como el uso principal y es por eso, que para esta primera experimentación se utilizaron además de las líneas, texturas y materiales contemporáneos que generaron esa sensación de robustez, propia de edificaciones de la cultura precolombina.



Fig. 43 Acceso principal

Los elementos lineales son los protagonistas, generando una guía dentro del espacio que lleve al usuario a los diferentes espacios principales del coworking. Estos elementos se trasladan al mobiliario y a la Panelería, generando una continuidad en el espacio.



Fig. 44 Vestíbulo planta baja.



Fig. 45 Uso de elementos lineales trasladados a las escaleras.

Dentro del espacio más importante se experimentó con formas lineales pero que al mismo tiempo generen movimiento dentro del espacio, es decir una superposición que desarrolle un ritmo continuo en la disposición del cielo raso.

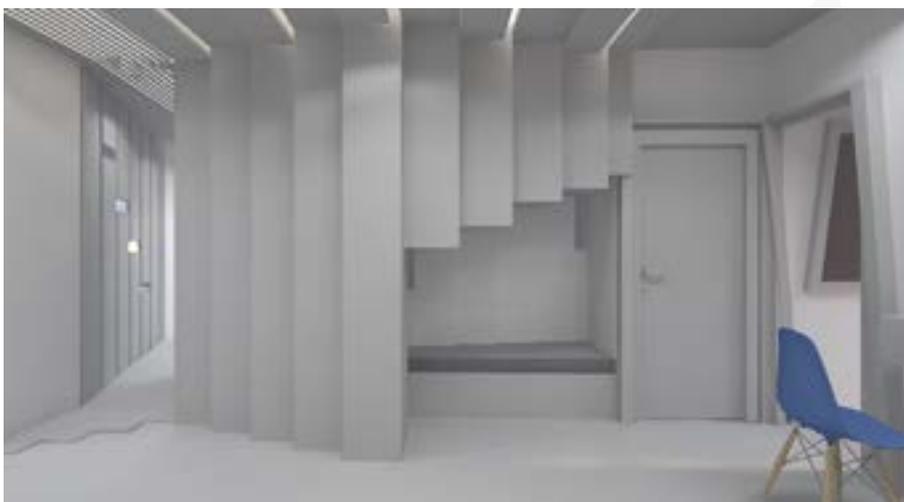


Fig. 46 Superposición de volúmenes con contactación parcial

En esta experimentación se buscó por medio de elementos lineales repetitivos, generar una continuidad por el espacio interior, llevando a un recorrido continuo al usuario por el espacio.

Se generan en los vanos y los dinteles de las puertas, formas inclinadas que hacen referencia según la cosmovisión andina, a “un portal hacia un nuevo mundo”, generando así la sensación de curiosidad al visitante al atravesar de habitación en habitación a través de estos elementos arquitectónicos.

La sucesión de líneas, que representa a la pachamama, al mismo tiempo, es la que representa a la “Cruz del Sur”, y al ser reproducidas en el elemento que une la planta baja con la planta alta, sugiere automáticamente a una conexión más allá de la común. Y es que se pudo generar, expresiones que van más allá de una reflexión simple.





3.2. SEGUNDA EXPERIMENTACIÓN

(MORFOLÓGICA)

Para esta experimentación se consideró una aplicación más sutil en el espacio interior, puesto que la anterior se demuestra muy saturada.

En esta ocasión se utilizó una morfología lineal pero mucho más sutil, es decir, menos saturado el espacio pero sin perder los rasgos significativos dentro del espacio.

En una misma secuencia de ambientes, se ejecutó la experimentación, sin trasladarla a todo el espacio a intervenir, precisamente para poder analizar y en base a ese análisis, implementarla dentro de la propuesta final.



Fig. 47 Acceso principal

El uso de nichos en las paredes proporciona fortaleza y robustez al espacio.



Fig. 48 Vestíbulo



Fig. 49 La dualidad representada en las repisas y la chimenea



Fig. 50 El escalonamiento hacia la segunda planta con una doble intención

Para generar una percepción contundente en el usuario sobre el traslado de una planta baja a una planta alta, se propuso un escalonamiento que confirma el traslado del espacio de trabajo a una instancia de negocio, es decir, que el usuario supera la primera etapa de reuniones y asciende a una de negociación y ejecución misma de un proyecto, demostrando así que el usuario se supera y el hecho de ascender por las escalera simboliza un avance en su desarrollo profesional.

El uso de estas formas corresponde, contundentemente, a la iconografía seleccionada y sobre todo con la cosmovisión Cañari.





3.3. TERCERA EXPERIMENTACIÓN

(MATÉRICA)

Una vez aplicada la forma, y definida la morfología interior del espacio, se aplicaron varias opciones de materiales que de una u otra forma contribuyen a las intenciones planteadas morfológicamente.

El objetivo principal que tuvo esta experimentación, fue el de jugar con la variedad de materiales y cromáticas que pueden componer el entorno trabajado. A pesar del uso de distintos materiales disponibles, se utilizaron los que, a juicio personal, generan un equilibrio entre el diseño contemporáneo y la robustez de la arquitectura pre - colombina.



Fig. 51 Uso de materiales nobles en el mobiliario.

A pesar de las formas robustas utilizadas, lo colores de la materialidad estilizan los elementos constitutivos intervenidos.



Fig. 52. El contraste de materiales nobles y contemporáneos marca un equilibrio.



El uso de la madera en dos tonalidades, permite evocar los colores ancestrales que utilizaban los cañaris en su arquitectura, puesto que no tenían la tecnología para usar pigmentos en sus construcciones.



Fig. 53. La reproducción de estos símbolos en el mobiliario y las puertas.

Dentro del espacio la madera genera una calidez y sobretodo en el uso dentro de un espacio de reuniones. Conjuntamente con el uso del blanco, resalta el mobiliario y los dinteles y vanos del espacio, así mismo como los elementos en el cielo raso que permiten el paso de la luz.



Fig. 54. Cambio de materialidad en el piso.

Los detalles morfológicos aplicados con otra opción en cuanto al material, que son mucho más visibles y representativos.

En cuanto a la señalética de los baños, se trató también en reproducir esa sensación de algo natural, encaminándose más aún al concepto de diseño planteado.

Así mismo el uso del hormigón pulido en el piso que, por su cromática, evocó a un espacio con tonalidades "tierra" y es precisamente entre este material y el de la madera que se produjo un contraste entre el uso de materiales nobles y otros contemporáneos.





En cuanto a la mampostería se propone una piedra pintada de blanco dejando ver así las juntas y la rugosidad de la misma.

En esta experimentación se trató de mantener un apego más contemporáneo para poder dimensionar de manera más clara, si la forma aplicada fue consecuente con el concepto, dando un resultado positivo, porque en esta experimentación resaltaron las formas generadas a partir de la iconografía seleccionada.

3.4. CUARTA EXPERIMENTACIÓN

(CONCRECIÓN MATERIAL)

Para esta última experimentación se realizó un análisis hacia lo cromático, dejando en evidencia que ciertos materiales son aplicados y sobretodo van con el concepto que se logró en la propuesta final. Es así que para esta cuarta experimentación se trabajó mucho en la cromática que respecta a las paredes, para poder generar una propuesta más equilibrada en cuanto al uso del color.



Fig. 55. Uso de colores oscuros en las tonalidades del logo.



Fig. 56. Vista general del espacio colaborativo. Sala ayu



Fig. 57. Combinación entre madera y vidrio.



Fig. 58. El uso del vidrio en las puertas.



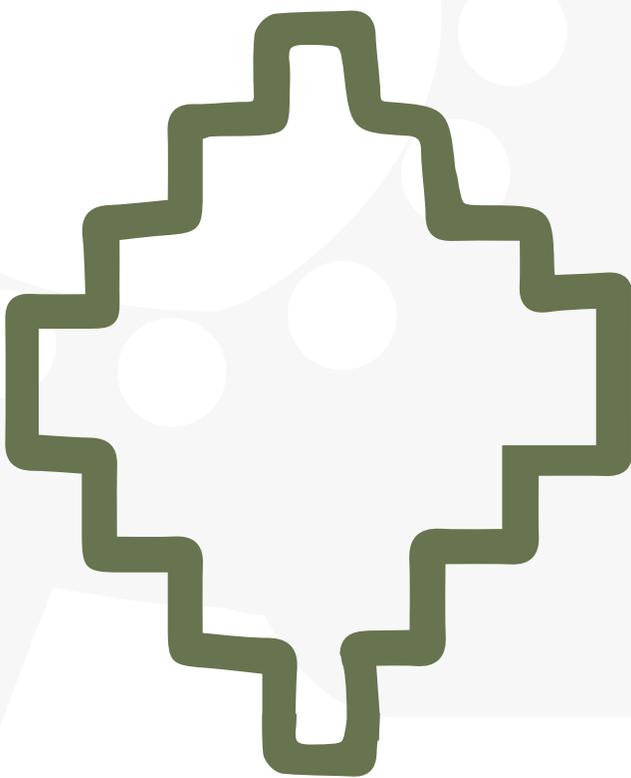


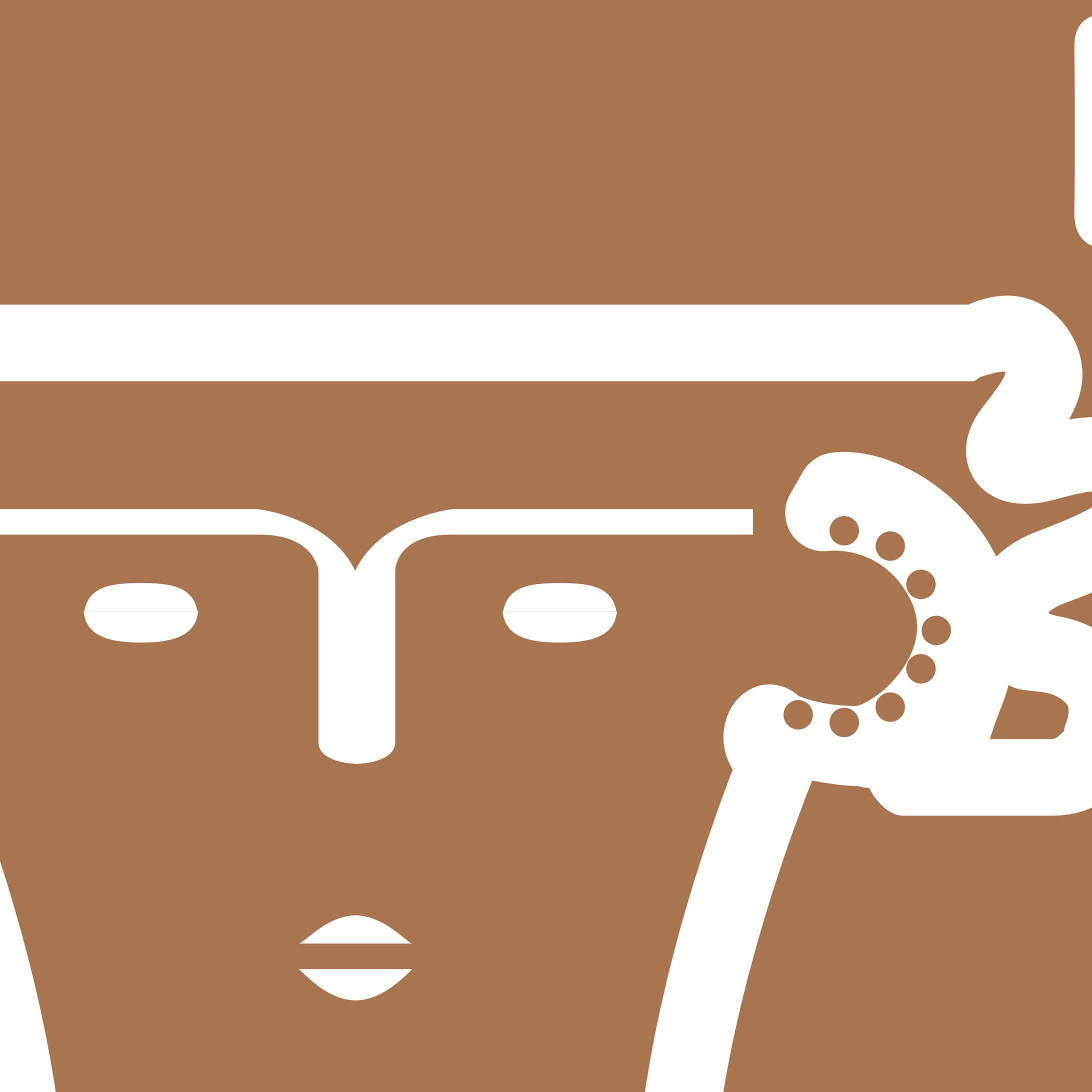
3.5. CONCLUSIONES

Como una observación y a manera de análisis se pudo rescatar, que los elementos a usar e cada una de ellas se retoma de manera, en unos casos explícitos y en otros, una abstracción, puesto que la meta es conseguir un espacio contemporáneo. Es por eso que la experimentación no es más que una lluvia de ideas y que ninguna se descarta en su totalidad para poder retomar las más significativas y así llegar a un resultado absolutamente positivo espacialmente.

Lo que contribuye a la expresión de esta propuesta, es el todo general, la forma no podrá estar deslindada de los materiales en cuanto a concepto, es por eso que se logró una propuesta de diseño interior integral, donde cada elemento que se encuentra en la propuesta, contribuye de manera especial a los objetivos de este trabajo.







CAPÍTULO 4



Capítulo 4

Contenido

4. Propuesta de diseño interior	63
4.1. Análisis de sitio y estado actual	63
4.2. Propuesta	71
4.3. Conclusiones	88



4. PROPUESTA DE DISEÑO INTERIOR

4.1. Análisis de sitio y estado actual

El sitio en el que se actuó se encuentra ubicado en la ciudad de Cuenca, sector Remigio Crespo en las calles Timoleón Carrera y Juan Bautista Vásquez esquina.

La vivienda es de 2 pisos y aproximadamente ocupa un área de terreno de 300m² en la que se emplaza una vivienda unifamiliar de 305m² sumando las dos plantas por supuesto, con una morfología definida y dos usos también definidos.





**ZONIFICACIÓN
PROPUESTA**
esc. 1:100



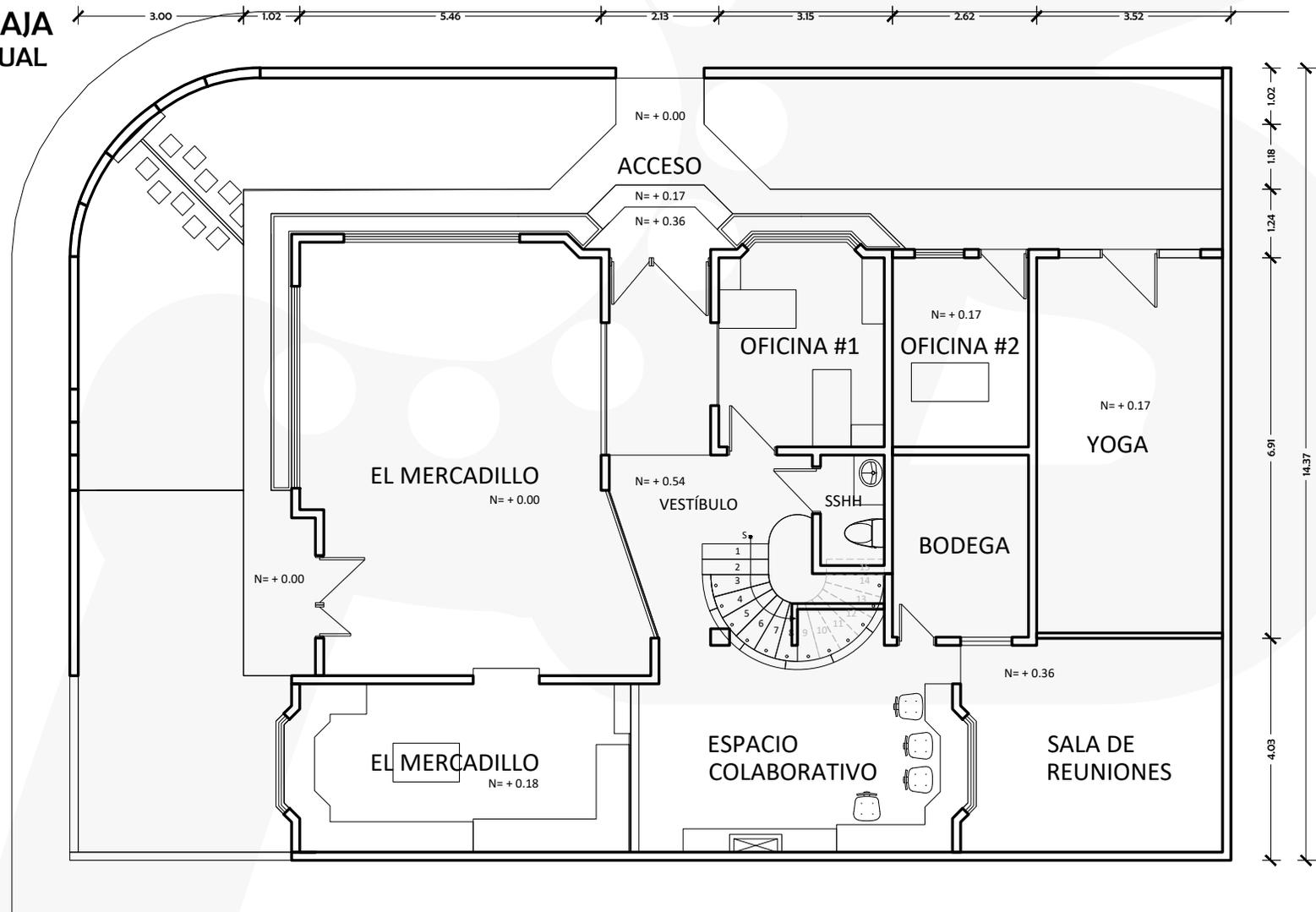
En esta imagen se diferenci3 muy claramente los dos espacios que funcionan en la vivienda y que fueron analizados detenidamente. La propuesta se bas3 en netamente en el funcionamiento de un coworking, implementando la propuesta de dise3o en la mitad de la vivienda seleccionada.





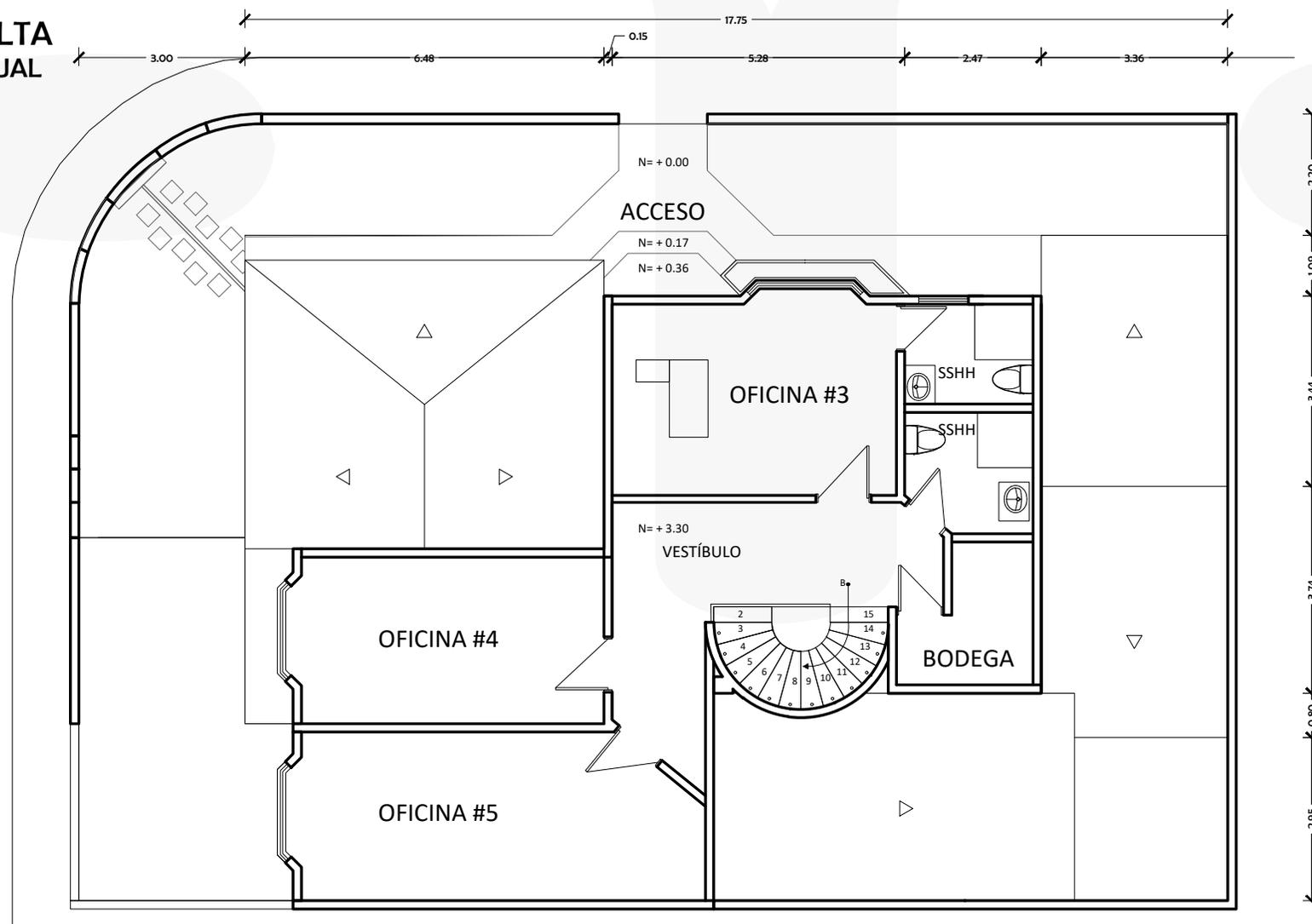
La vivienda funciona actualmente de la siguiente manera:

PLANTA BAJA
ESTADO ACTUAL
esc. 1:100





PLANTA ALTA
ESTADO ACTUAL
esc. 1:100





Cada uno de estos espacio dentro del co working tienen como finalidad la colaboración interdisciplinaria, pero dentro de esta distribución existe un espacio que es realmente el más importante dentro de lo que comprende este modelo de oficinas y es el espacio colaborativo.

Este espacio es el más importante, puesto que en él se realiza la actividad de más peso que es la de reunirse, asociarse, interactuar y generar ideas dentro de los usuarios del co working.

Las oficinas que se encuentran en las plantas de estado actual, se arrienda a un número de usuarios que deseen asociarse con otros obteniendo los beneficios de infraestructura, es decir, cada una de estas oficinas accede a internet, sala de reuniones, charlas, capacitaciones y cursos que se realicen dentro de las instalaciones del coworking.

Para generar una idea de negocio, o un emprendimiento, se necesitan espacios colaborativos en conjunto donde estas ideas se vayan generando entre los usuarios permanentes y los temporales, es decir el espacio debe invitar a reunirse de una manera menos formal donde se puedan desarrollar planes estratégicos y emprendimientos.



Fig. 59. Fachada actual de la vivienda.





Fig. 60. Puerta de ingreso.

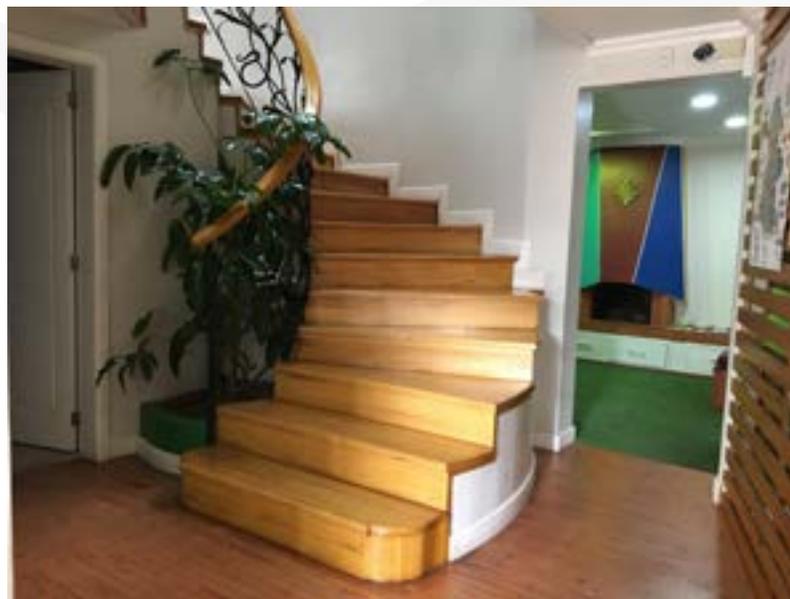


Fig. 62. Vestíbulo principal.

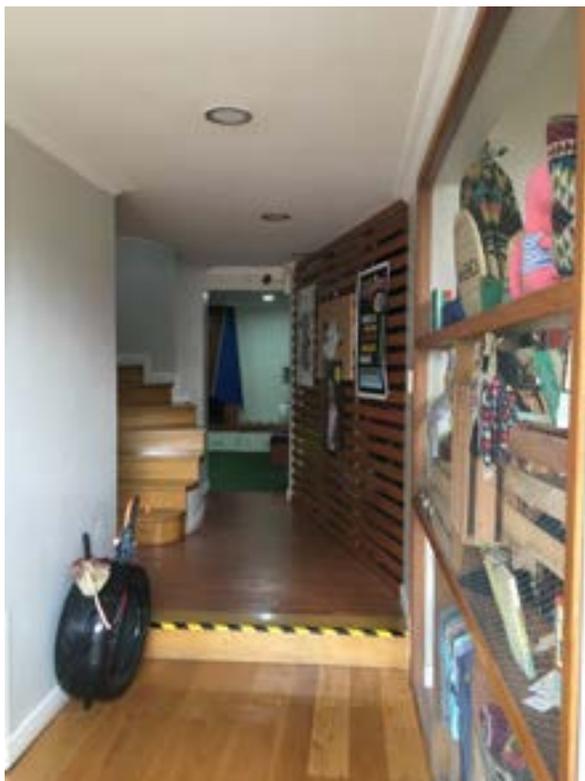


Fig. 61. Acceso principal.



Fig. 63. Acceso a oficina.



Fig. 64. Oficina alquilada.



Fig. 66. Espacio colaborativo actual.

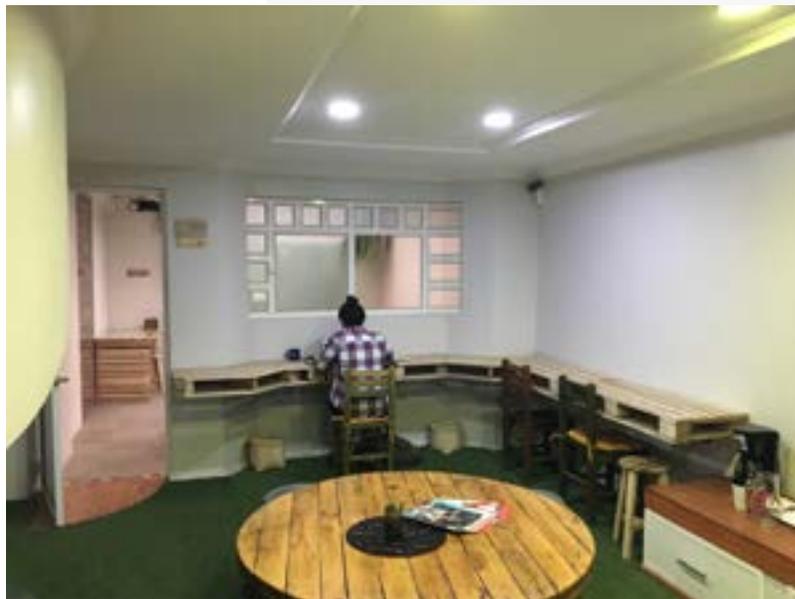


Fig. 65. Espacio colaborativo actual.



Fig. 67. Sala de reuniones.





Fig. 68. Espacio exterior en común.



Fig. 70. Oficina en la segunda planta

En estas imágenes se puede entender mejor el espacio en donde se planteó aplicar la propuesta.



Fig. 69. Mobiliario de las oficinas.



4.2. PROPUESTA

La propuesta de diseño interior se basó en la siguiente iconografía Cañari, y sobre todo en su significado.

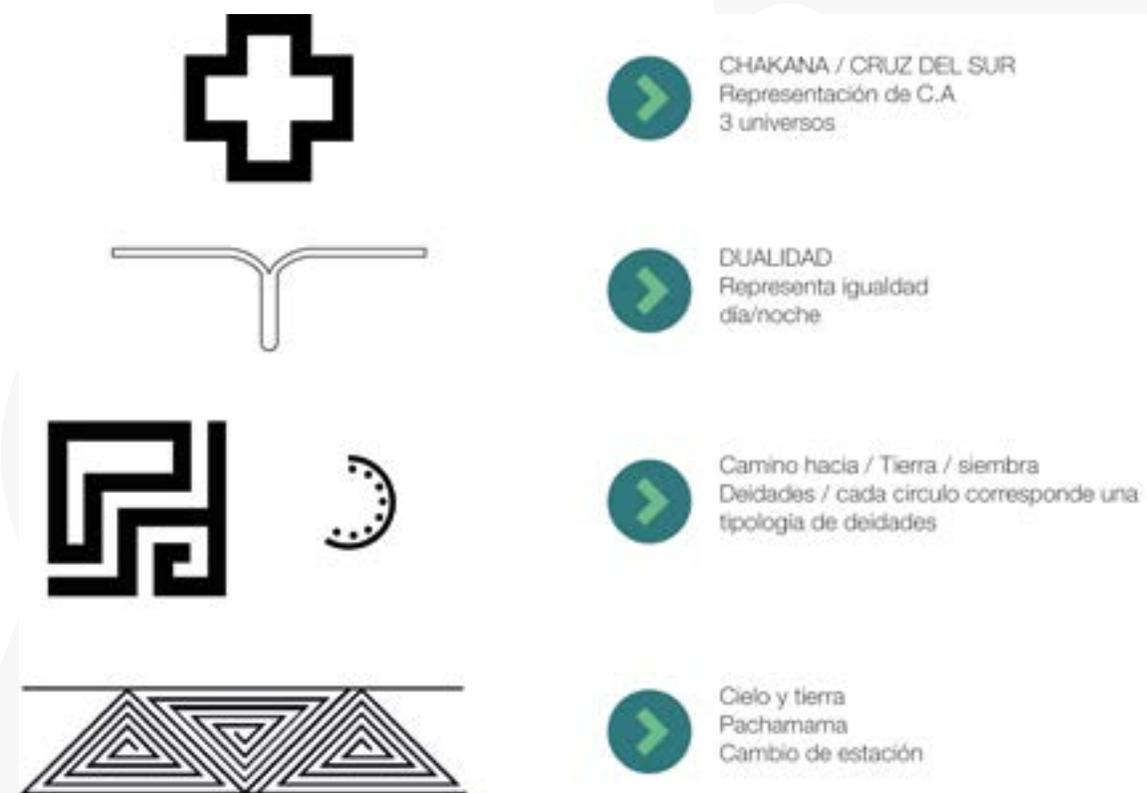


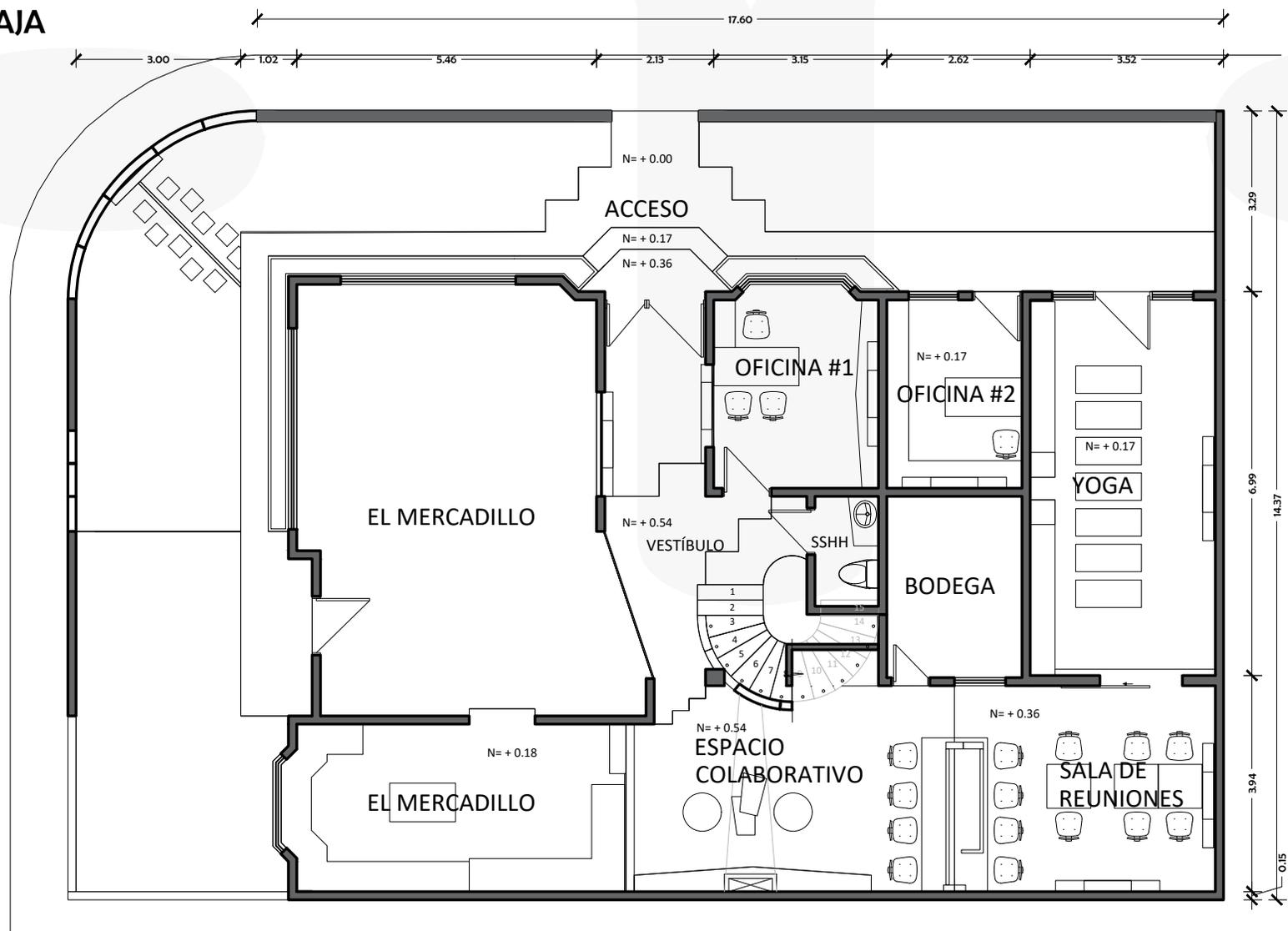
Fig. 71. Iconografía Cañari y su significado





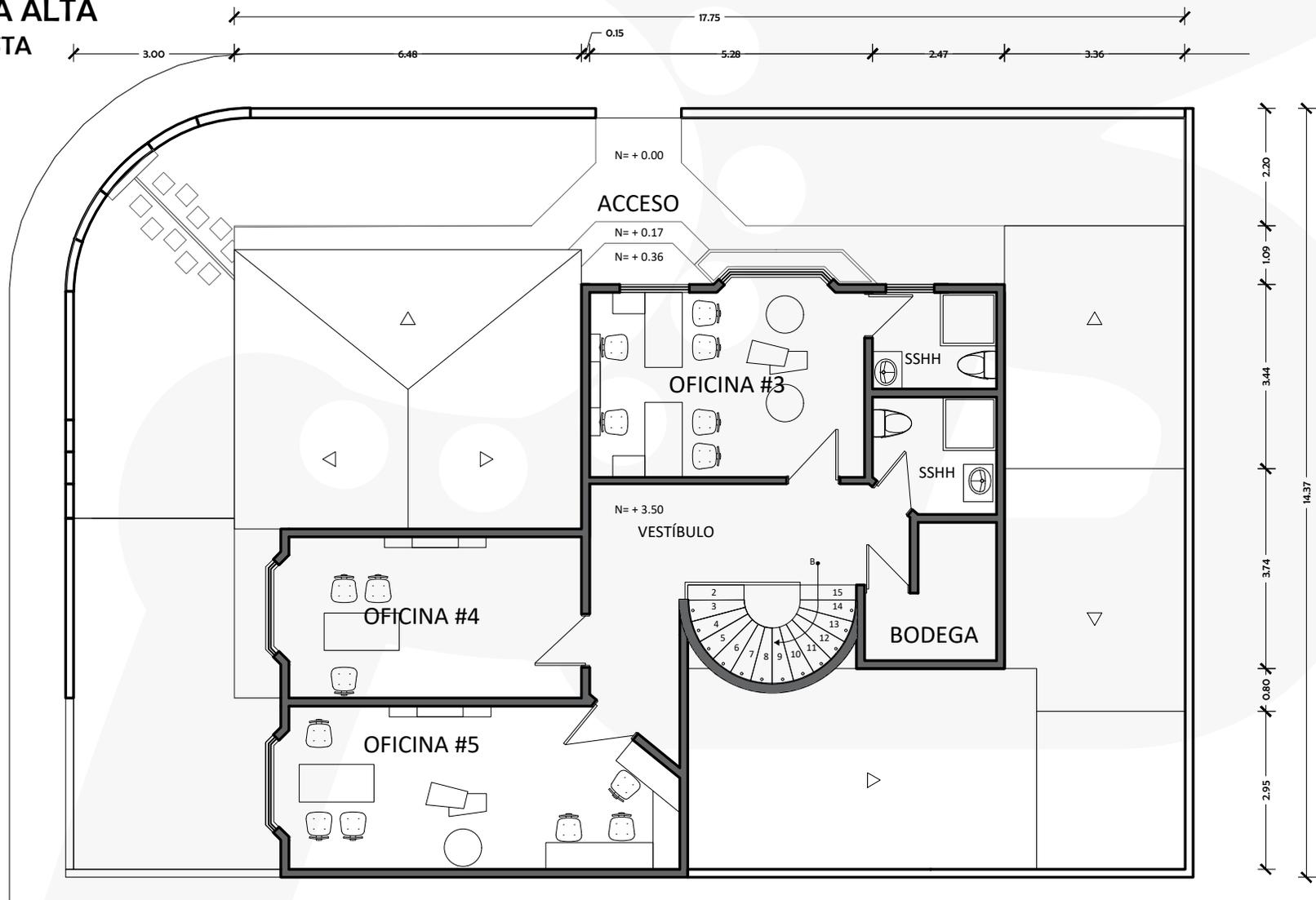
En base a esta iconografía se planteó la siguiente distribución y diseño tanto de piso como de paneles y cielo rasos.

PLANTA BAJA
PROPUESTA
esc. 1:100





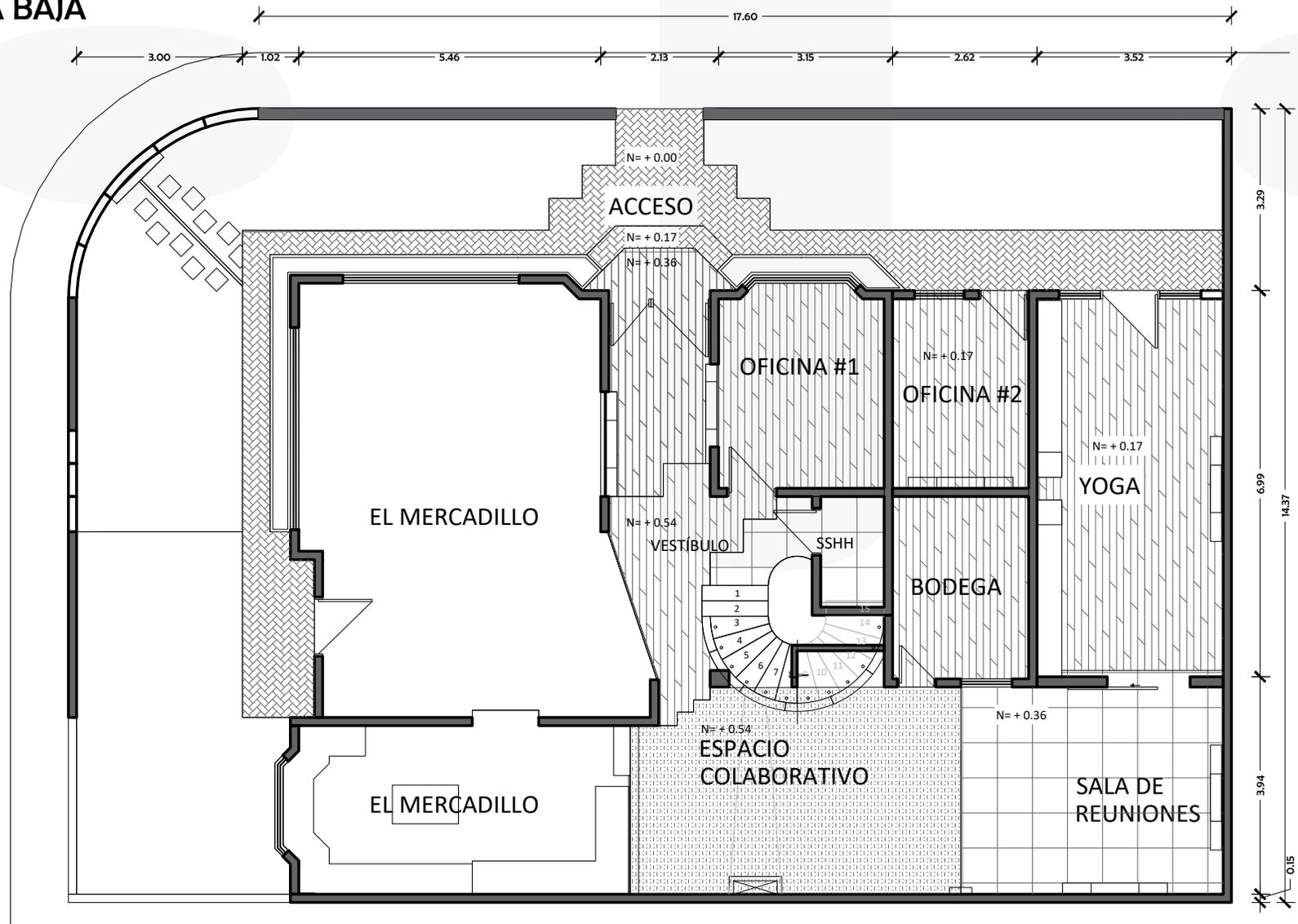
PLANTA ALTA
PROPUESTA
esc. 1:100





PLANTA BAJA

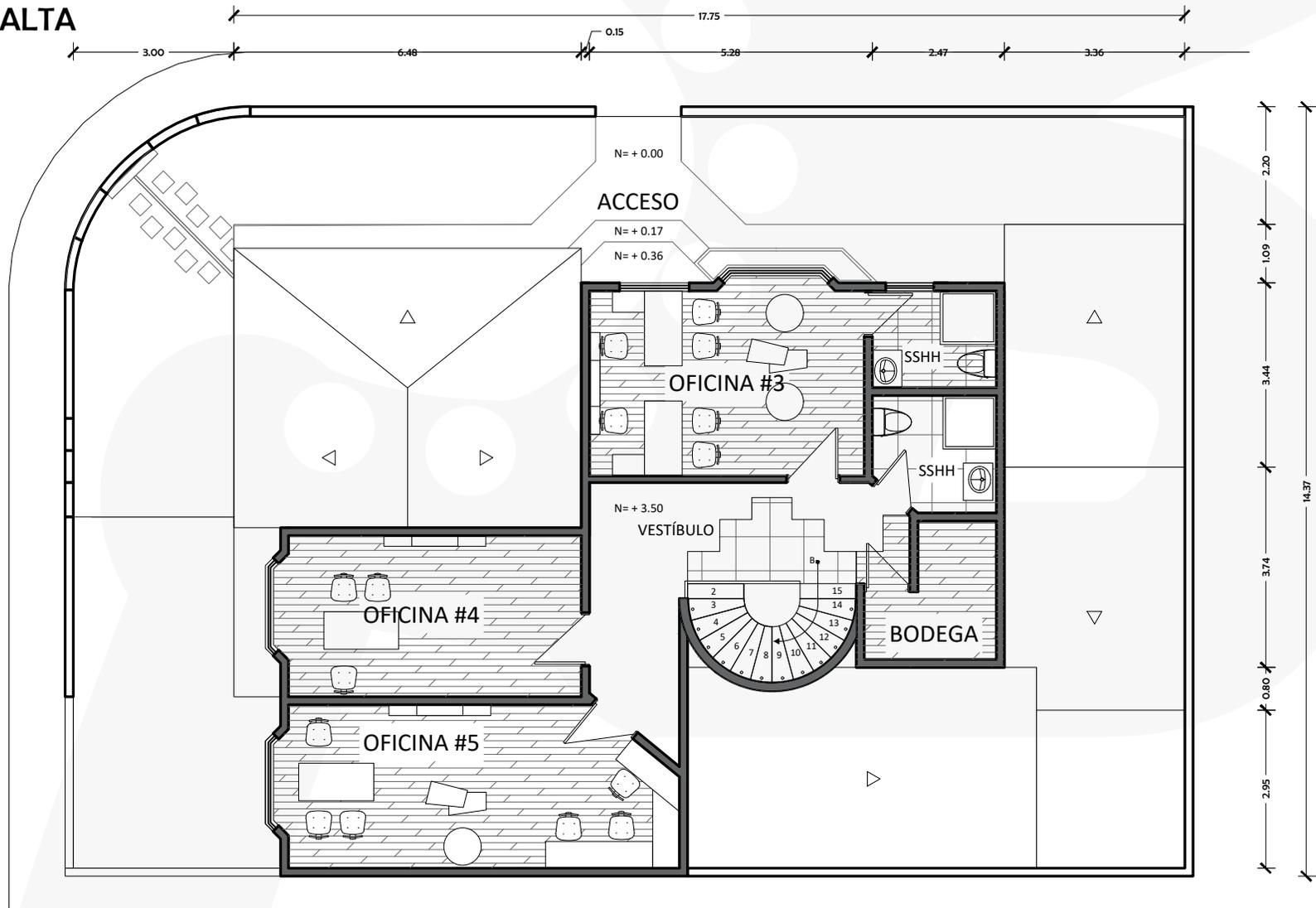
PISOS
esc. 1:100





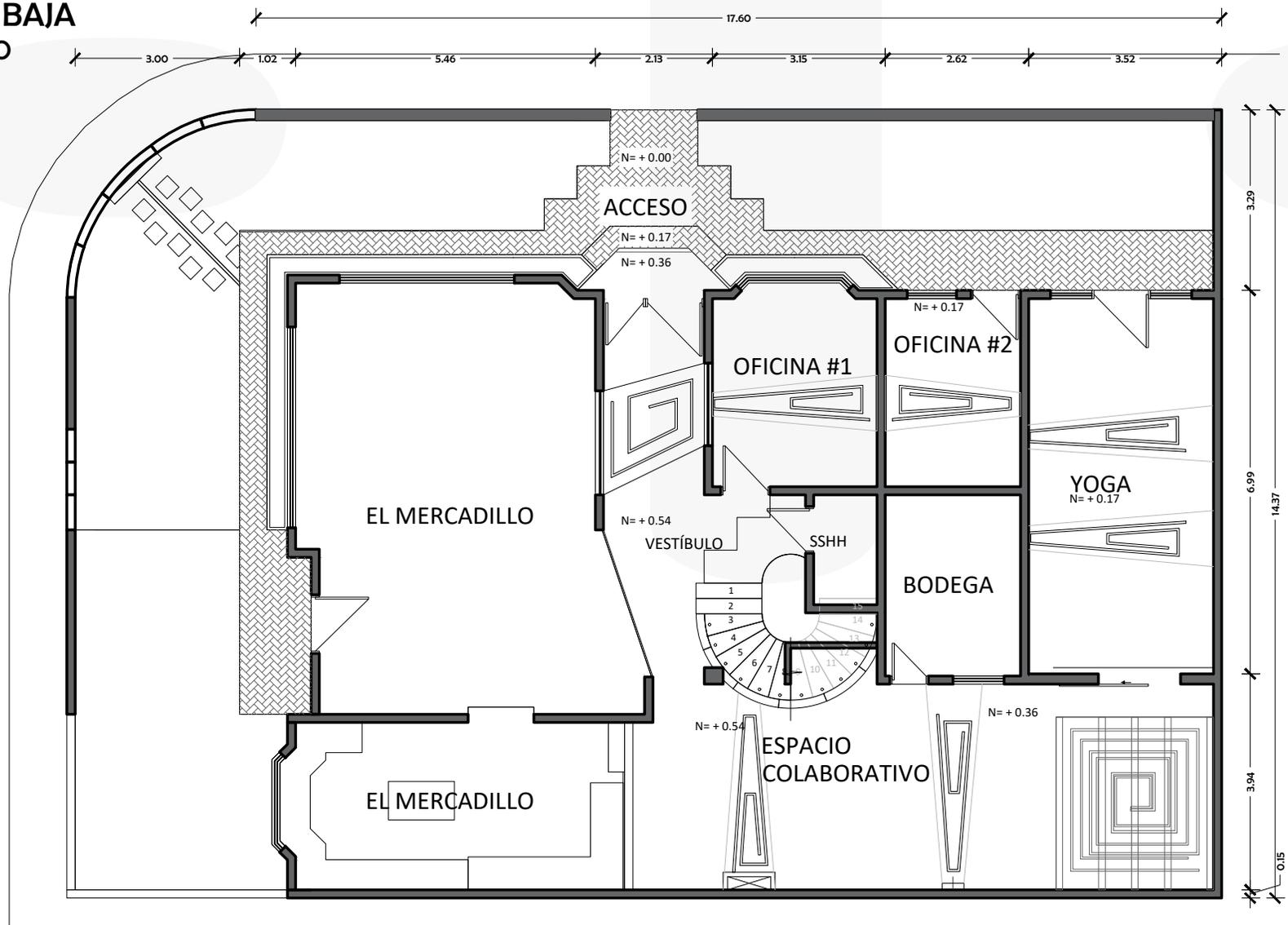
PLANTA ALTA

PISOS
esc. 1:100



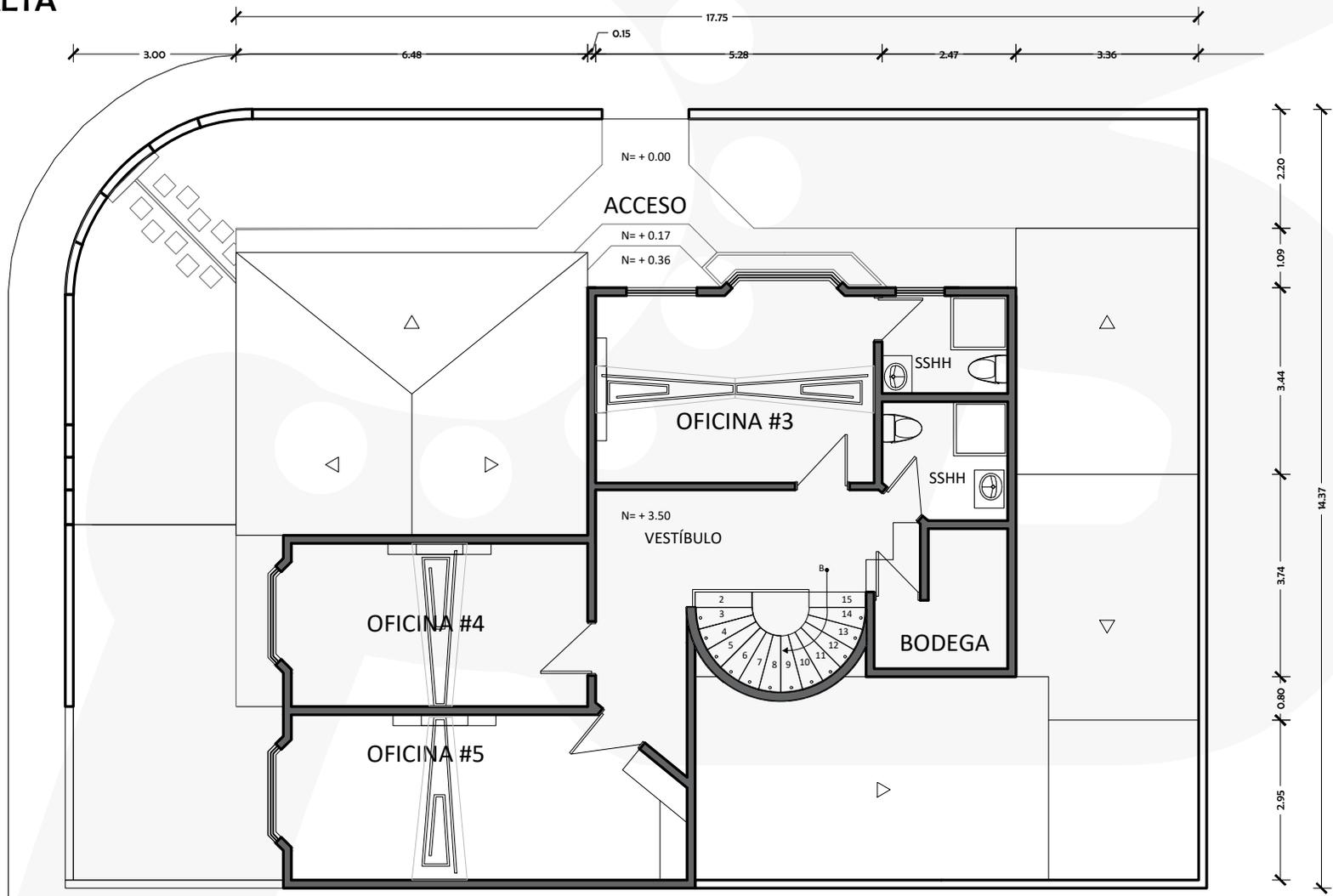


PLANTA BAJA
CIELO RASO
esc. 1:100





PLANTA ALTA
CIELO RASO
esc. 1:100





En cuanto a la funcionalidad del espacio intervenido, no se modificó en nada, puesto que la distribución se apegó mucho a las condiciones idóneas para poder llevar a cabo espacios colaborativos como los descritos.

La propuesta de diseño interior se basa en un concepto que más allá de una palabra, engloba una cosmovisión andina representada en sus formas y texturas. Así como en la cosmovisión existen diferentes dimensiones, la terrenal la celestial y el inframundo, en este caso se representaron en las dos primeras y a través de la Chakana en su abstracción en el elemento arquitectónico más representativo, las escaleras.

Las escaleras forman una vía directa entre las dos plantas, así también como la unión del mundo terrenal y el mundo celestial, en donde se trasciende según la propia cosmovisión. Y es aquí en donde conceptualmente en la planta baja es donde ocurren las primeras ideas, las primeras reuniones entre profesionales o emprendedores, para acto seguido ascender a una segunda planta y formalizar el proyecto que tengan en común estas personas.

Los elementos que se encuentran en el cielo raso, quieren decir, llevar a... Es por esa razón que del espacio colaborativo denominado "SALA AYU", se extiende un elemento lineal con caladuras de luz, en dirección a la escalera, precisamente para llevar al comitente a una etapa superior en su proyecto.

Este elemento lineal se repite como constante morfológica por todo el espacio, en los paneles divisorios, puertas, manijas y mobiliario.



Fig. 72. Acceso principal.





Fig. 73. Vestibulo y acceso al S.H.



Fig. 74. Vestíbulo y jardinera.





Fig. 75. Oficina 1.



Fig. 76. Escalera en caracol en forma de la Chakana.





Fig. 77. Espacio colaborativo.



Fig. 78. Propuesta de mobiliario. (pagina entera)



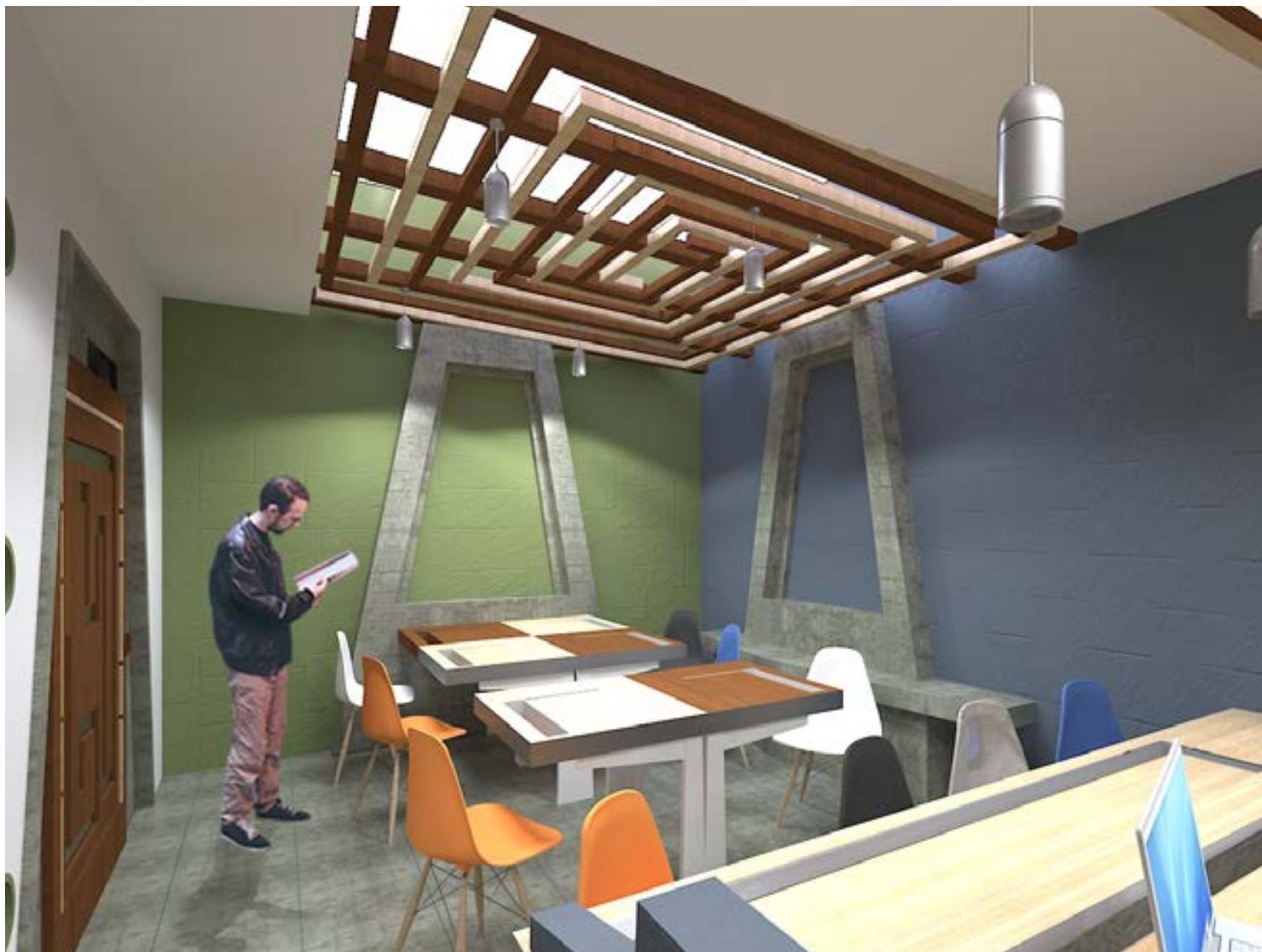


Fig. 79. Sala de reuniones.



Fig. 80. Sala de yoga.





De esta manera se expresó dentro del espacio interior, una propuesta expresiva que a partir de los rasgos iconográficos seleccionados y un análisis de una experimentación morfológica se logró un resultado completamente homogéneo e integral.

4.3. CONCLUSIONES

Dentro del marco de la expresividad, los resultados obtenidos en este proceso de diseño, fueron muy favorables. Se puede reconocer fácilmente la reinterpretación de los símbolos iconográficos hacia el espacio interior, generando así un espacio que se identifique con nuestra cultura pre – colombina nativa.

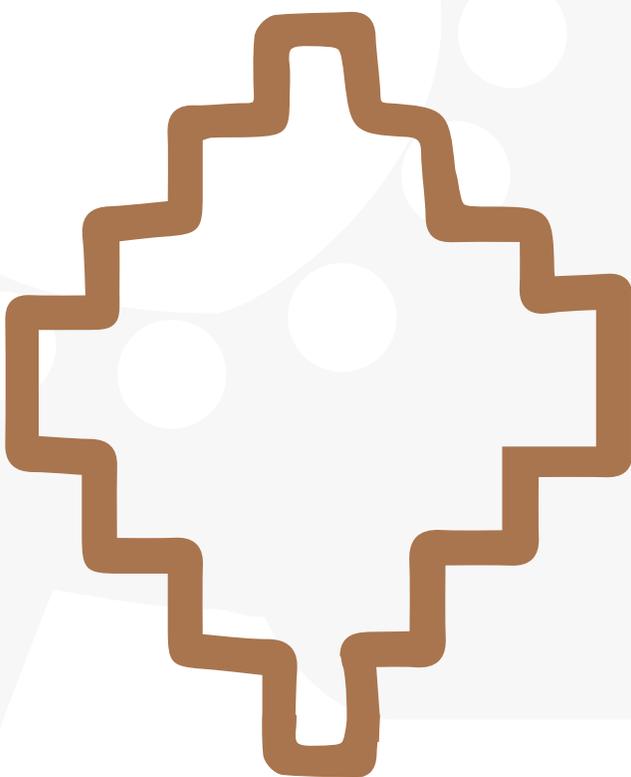
Siendo Cuenca una ciudad reconocida a nivel nacional como cultural, se deben tomar en cuenta nuestras verdaderas raíces como sociedad y como ciudad, para generar percepciones espaciales reales que contribuyan y acentúen a un individuo o usuario de un espacio a reconocerse así mismo dentro de él.

A pesar de estar en estos tiempos contemporáneos y globalizados, las realidades dentro del diseño interior son muchas, y como profesionales del diseño, nuestro deber es solventarlas y que mejor manera de hacerlo, si usamos nuestras raíces culturales como herramienta para que eso se dé.

Si bien el espacio no tuvo cambios significativos funcionales, la intervención que se pudo realizar, a manera de anteproyecto, contiene un concepto muy acorde a lo que sucede en la realidad dentro de estos espacio colaborativos. El hecho de ser un espacio multidisciplinario, tiene que ser flexible para poder hacer unos del espacio de manera adecuada y sobretodo con la comodidad y confort requeridos.

Estos espacios colaborativos, que tuvieron sus inicios en países europeos hace dos décadas atrás, ahora son más comunes de lo que aparentan y es por esa razón que al ser una tipología nueva de trabajo multidisciplinario, se deja la carta abierta a posteriores investigaciones sobre la funcionalidad y el uso de los mismos.







REFERENCIAS



BIBLIOGRAFÍA

- Gonzales Suarez Federico, Estudio histórico de los Cañaris (1960)
- Zúñiga Vanesa. Aproximación a un vocabulario Visual Básico Andino (2012)
- Jonh F. Pile. Historia del Diseño Interior (1988)
- Marcús Juana Revista Sociológica del pensamiento crítico, Universidad de Buenos Aires (2011)
- Xavier Oyervide, Relevamiento y análisis morfológico semántico de la producción gráfica de la cultura precolombina Cañari Universidad del Azuay (2016)
- Maldonado. Arquitectura indígena, Fundamentos para la generación de arquitectura contemporánea (2010)
- Erwin Panofsky. Studies in iconology (1972)
- Jym Qhapaq Amaru. Cosmovisión Andina, Lima 2012
- Javier Lajo Lazo: "Qhapaq Ñan, la ruta Inka de sabiduría", Edit. Amaro Runa-CENES, Lima 20014
- Sondereger, Cesar Manual de Iconografía Precolombina y su análisis Morfológico, (2003)
- Quinatoa, Estelina Culturas Ancestrales Ecuatorianas, (2011)
- Hilvert Timmer, 2003



BIBLIOGRAFÍA DE IMÁGENES

- FIG. 1. Simbologías extraídas del concepto de iconografía.
<https://carmensanchezu.wordpress.com/>
- FIG. 2. Iconografía dentro de vestimenta de mujer inca
<https://nuevomundo.revues.org/69833>
- FIG. 3. Dualidad dentro de la cosmovisión andina Curicancha-Intihuasi según Juan de Santa Cruz Pachacutic Yamqui Salcamayhua en su libro Relación de Antigüedades deste Reyno de Perú, 1613. (9)
- FIG.4 Chakana, fotografía sobre una artesanía inca.
<https://es.pinterest.com/pin/286049013812586019/>
- FIG. 5. La cosmovisión andina en la Chakana
<http://4.bp.blogspot.com/-damvDliccnY/U2gKI3qJw-FI/AAAAAAAAAzM/WSzZSvrijnc/s1600/CRUZ+DE+LA+CHAKANA+Y+LINEA+DEL++QHAPAQ+NAN.jpg>
- FIG. 6. La Chakana, Javier Lajo “Qhapaq Ñan, la ruta Inka de sabiduría”, Lima 20014
- FIG. 7 – 8 Minim, tienda interiorista, Barcelona, España
<http://www.minim.es/es/tienda-showroom-dise%C3%B1o-contemporaneo-barcelona>
- FIG. 9. Vasijas con formas animales deformadas. Museo Cañari, Cuenca, Ecuador
- FIG. 10. Formas humanas y animales combinadas. Hombre y venado
Zúñiga Vanesa. Aproximación a un vocabulario Visual Básico Andino (2012)
- FIG. 11. Análisis morfológico y geométrico. Xavier Oyervide, Relevamiento y análisis morfológico semántico de la producción gráfica de la cultura precolombina Cañari Universidad del Azuay (2016)
- FIG. 12-16. Iconografía re dibujada por el autor.
Análisis morfológico y geométrico. Xavier Oyervide, Relevamiento y análisis morfológico semántico de la producción gráfica de la cultura precolombina Cañari Universidad del Azuay (2016)
- FIG. 17 – 20. Museo judío, Daniel Libeskind
<http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-132077/plataforma-en-viaje-museo-judio-de-berlin-daniel-libeskind/p-8>
- FIG. 21 – 28. Corte suprema de Jerusalén.
<http://www.archdaily.com/184543/supreme-court-building-in-jerusalem-ada-karmi-melamede-architects>
- FIG. 29 – 34. Casa Pachacamac, Luis Longhi Architects.
<http://www.archdaily.pe/pe/02-33876/casa-pachacamac-longhi-arquitectos/5127d114b3fc4b11a70029b3-corte-4>
- FIG. 35 – 40. Casa Verónica Luis Longhi Architects.
<http://www.archdaily.pe/pe/02-329246/casa-de-playa-veronica-longhi-architects/52e1a027e8e44e9906000047>
- FIG. 41. Co-Working Kubik
<http://www.consumocolaborativo.com/2016/08/30/previsiones-para-el-coworking-2016-2020/>
- FIG. 42. Iconografía redibujada por autor.
- FIG. 43 – 58. Imágenes digitales realizadas por el autor
- FIG. 59 – 70. Fotografías capturadas por el autor del espacio a intervenir.
- FIG. 71. Cuadro explicativo sobre la iconografía a utilizar, provocado por el autor.
- FIG. 72 – 80. Imágenes digitales realizadas por el autor, propuesta de diseño interior.



