



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesis de Belgrano

Facultad de Arquitectura y Urbanismo
Carrera de Licenciatura en Diseño de Interiores

Industrializar la naturaleza o naturalizar el
diseño

N° 560

Georgina Ayelén Giardili

Tutora: Laura Elena Raffaglio Piñera

Departamento de Investigaciones
Febrero 2013

Universidad de Belgrano
Zabala 1837 (C1426DQ6)
Ciudad Autónoma de Buenos Aires - Argentina
Tel.: 011-4788-5400 int. 2533
e-mail: invest@ub.edu.ar
url: <http://www.ub.edu.ar/investigaciones>



Universidad de Belgrano
Facultad de Arquitectura y Urbanismo

Licenciatura en Diseño de Interiores

INDUSTRIALIZAR LA NATURALEZA
O
NATURALIZAR EL DISEÑO

Tutor- Arqta. Laura Elena Raffaglio Piñera

Alumno- Georgina Ayelén Giardili

Matrícula n°- 204-11645

Año- 2012



INDICE	1
TEMA	2
OBJETIVOS	3
MARCO TEORICO	4
NATURALEZA COMO MIMESIS DEL DISEÑO	5-9
NATURALEZA COMO INSPIRACION DEL DISEÑO	10-16
NATURALEZA COMO ESTETICA DEL DISEÑO	17-23
NATURALEZA COMO VALOR SIMBOLICO DEL DISEÑO	24-29
METODOLOGIA	30
HIPOTESIS	31
ANALISIS DE CASOS	
INSPIRACION TMW	32-36
SLIVER RESTAURANT	37-41
TREEHUGGER	42-46
ESTETICA CONGA ROOM	47-51
ONSITE INSTALLATION – OS10	52-56
VOUSSOIR CLOUD	57-61
NATURE FACTORY	62-66
SIMBOLISMO BLOOMBERG	67-72
HOPE TREE	73-77
TREE RESTAURANT	78-82
REFLEXIONES	83-84
AGADECIMIENTOS	85
BIBLIOGRAFIA	86-89

Dentro del tema, “La naturaleza como inspiradora del diseño”, se acota a la concreción vinculada a lo arbóreo. Se toma la imagen del árbol como elemento principal del espacio, que estructura la organización, desencadena actividades y decide su estética.

A lo largo de varios años, el árbol ha sido modelo de refugio y sostén, considerándolo como ejemplo estructural. A partir de este análisis, se intenta presentar su figura como objeto capaz de crear ambientes, diversos climas y una infinidad de situaciones.

El pensamiento del diseñador entra en juego, al decidir la técnica que utilizará para concretarlo. Se hace referencia a la posición que este adopta, sobre la apariencia del árbol. Sus habilidades, para resolver el espacio, revelan sus ideas y objetivos en ese proyecto. La comprensión de la construcción, se logra al identificar el origen de su inspiración y al entender la idea dominante. Se debe poder visualizar una situación vinculada con la naturaleza, donde su estética y su valor simbólico definan en conjunto el carácter principal y fundamental de la composición espacial. No solo observar lo que está a la vista, sino también, aquello que se mantiene oculto. Es decir, el mensaje que contiene la puesta en sí, o la historia que carga bajo su idea rectora, encargada de dirigir y plantear el propósito del proyecto. Se traducen las sensaciones que produciría ese mismo acontecimiento dentro del entorno natural, definiendo diseños profundos, que hablan desde la experiencia del individuo y de sus sentimientos.

Dentro del desarrollo del tema, se observará la aplicación de la mimesis, la abstracción, la analogía y la metáfora, como formas de resolver la traslación de la idea desencadenante al proyecto. El uso de estos métodos, para redefinir la puesta, habla de las ideas del diseñador. Las actitudes que este tome, con respecto a los diferentes sistemas de resolución, no solo afirmarán sus características como profesional, sino también precisarán la identidad de la obra en sí.

La función de la naturaleza se analizará: como inspiración de la idea, como aporte de valores estéticos y como valor simbólico. Cada ejemplo buscado sería abordado a partir de esta definición, desmembrando su postura, sus objetivos y su configuración, en relación a la creación que lo llevó a cabo.

El primer objetivo está vinculado al estudio de la relación entre el diseño interior y la naturaleza. Es decir, gestar un diseño inspirado en ella, convirtiéndose el mundo natural en fuente inspirativa del espacio arquitectónico.

A través de la búsqueda intrínseca de este vínculo, se intenta observar a la naturaleza como objeto del cual el diseño toma sus ideas. Mostrarla como ejemplo no solo estructural y compositivo, sino también como estética a imitar. Su configuración ha iluminado los proyectos de diseñadores, definiendo a partir de sus formas la concepción espacial. Tras esta investigación, se abre el análisis y el debate sobre una percepción diferente de la naturaleza ya conocida, en donde se puntualiza como disparadora de ideas para el interiorismo.

La mirada entonces se direcciona, hacia el interés del diseñador frente a su entorno natural. Las preguntas desencadenantes son: Qué lo seduce de este?, Cómo emplea esa motivación? y Cómo traslada la estimulación provocada a la producción de elementos y climas? El profesional encuentra en la naturaleza su punto de apoyo, que lo guía y lo incentiva a proyectar y modelar, combinando sus propias experiencias dentro del medio que lo rodea. El poder de atracción entre el diseñador y los modelos naturales que lo cautivan, es la clave de un resultado exitoso y bien logrado.

El segundo objetivo responde a la elección de este enfoque, que refleja la curiosidad acerca de la diversidad de formas que ofrece la naturaleza, y la adaptación que hace de ellas el diseñador. Se indaga en el uso, el modelado y la transformación por parte del individuo, para lograr el mejor producto posible. Desde el entendimiento de sus acciones, se determina su propósito de representar, dentro de un ambiente completamente urbanizado, situaciones referentes al mundo natural. Sus reflexiones se traducen a un espacio contenido por una proyección naturalizada. Asimismo, la elección del tema ha permitido indagar sobre una línea de pensamiento, que desearía profundizar en la vida profesional. Es el elemento que encuadrará el continuo crecimiento, posibilitando la examinación de nuevos conceptos, partiendo desde la perspectiva que se ha desarrollado.

El tercer objetivo se vincula con la intención de dar a conocer, a aquellos que se inician en esta disciplina, un nuevo punto de vista a tener en cuenta a la hora de proyectar. Transferir este proceso de construcción de pensamiento, dejando abierta una base para seguir estudiando e investigando acerca de la infinidad de posibilidades que la naturaleza ofrece al momento de crear. Esta línea de pensamiento, que relaciona el diseño y la naturaleza, ayuda a impulsar el interés por: industrializar la naturaleza o naturalizar el diseño?

A partir de la mirada sobre mimesis de la Investigadora de Ciencias Naturales Janine Benyus, del Arquitecto Antonio Carlos Grillo, y del Crítico Josep María Montaner, se estructura el desarrollo del tema en tres caminos: Inspiración, Estética y Valor Simbólico.

En la inspiración, los pensamientos se apoyan en los escritos de los Arquitectos Frank Lloyd Wright y Rafael Moneo.

En la estética, las miradas del Filósofo Jean Baudrillard y de la Arquitecta Julia Schulz-Dornburg, son guías para el desarrollo del pensamiento.

Y en el valor simbólico, las ideas se iluminan por los aportes del Artista Gordon Matta-Clark.

El diseño, busca las respuestas de sus acciones dentro de los conceptos naturales, queriendo ser valorado y entendido a partir del conocimiento de la naturaleza. Este estudio, acerca de su procedencia, se lo llamó **mimesis, refiriéndose a la adopción de todo atributo natural ante la creación humana**. La influencia directa entre naturaleza e interiorismo es de tipo mimético, entendiéndose al diseño **como imitación del mundo natural**, idealizando a la naturaleza sobre el espacio interior. La ciencia que estudia los mecanismos de la mimesis se la denominó **Biomimética, “La innovación inspirada por la naturaleza.”**¹

Con el Renacimiento se afianzó la mirada objetiva de la naturaleza, observada e investigada, para entender no solo su morfología, sino también su técnica. Al comprender su mecánica, el hombre fue capaz de involucrar en sus proyectos emociones propias, explotando sus sentidos ante la expresión de un nuevo diseño. En el período de la Ilustración se concretó una visión más científica, fomentándose dos posturas: una buscaba la racionalidad en la concepción de los organismos naturales, y la otra se interesaba en las analogías orgánicas, desde la observación de la evolución y de la adaptación de las especies. A mediados del siglo XX, la forma orgánica cumplió en el diseño un carácter estético, evidenciándose las líneas curvas y sinuosas. Se le dio importancia tanto a quien crea el espacio, cuanto a quien lo habita. Se probó ante esta posición que había una doble mimesis. La exterior se relacionaba con la forma natural, y la interior se vinculaba con la expresividad y la creatividad del diseñador, integrándose al proceso de adaptación del espectador. La Ciencia de la complejidad, que tiene lugar en la última década del siglo XX, se estableció con la visión científica de la naturaleza frente a la creación del hombre, dando lugar al diseño de la complejidad. Este concepto, se jactó en demostrar mediante la investigación, como el hombre obtuvo determinado patrón de la naturaleza, que luego adaptará como analogía en su proyecto.

Para llevar a cabo esta disciplina se deben reconocer los orígenes y las articulaciones del arte, que permiten al diseño entablar la búsqueda de la mimesis en la realidad social. Detallar en ella los aspectos fundamentales de la existencia del hombre, revalorizándola para dar lugar a formas prácticas, simples y evocativas. “Platón y Aristóteles habían definido la mimesis de la realidad como expresión de sentimientos y manifestación de experiencias, insistiendo en su función educativa y señalando que la mimesis es connatural al hombre desde su niñez: con ella se aprende y se adquieren nuevos conocimientos.”² El diseñador conoce la superioridad de esa realidad natural, pero no cesa en su intención por transformarla, exhibiendo de ella lo que él considere pertinente para encontrar el continuo progreso. Adopta sus complejas dimensiones,

¹ Benyus Janine (1958-) investigadora y escritora de Ciencias Naturales, relacionada directamente con el concepto de la Biomimética. – “Biomimicry, Finding Design Inspiration in Nature”, <http://www.designboom.com/contemporary/biomimicry.html>, 2010.

² Montaner Josep Maria, “Las Formas del Siglo XX”, capítulo 5º “Realismos humanista y existencia”, tercer parte “Realismos”, p.98 - Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona.

sus experiencias y sus necesidades, evidenciando el tiempo y las percepciones que definen al individuo como sujeto real y social.

Para asociar esta idea con el diseño interior se tuvo en cuenta tanto lo visible de las formas, como lo invisible de los procesos evolutivos. El uso del orden, de la simetría, del ritmo, de la perfección y de la unidad, vinculada a la totalidad, fue indispensable desde un punto de vista metafórico, tanto para el valor estético como para el sistema estructural. La concepción de la mimesis, está estrechamente ligada a la relación entre el profesional y el mundo natural, teniendo en cuenta que cualquier cambio en la idea, que el hombre tenga, acerca de la naturaleza, afectará directamente a la configuración de la mimesis. “Nosotros aprendemos de la naturaleza solamente por medio de la idea que de ella formamos: una idea cultural, vinculada a la verdad del hombre y del mundo, que la historia humana, tanto por medio del arte cuanto de la filosofía y de la ciencia, no cesa de elaborar y cuestionar.”³

A la hora de justificar el uso de la mimesis, se debe pensar en la conexión entre hombre y naturaleza, en el instinto imitativo de este ante la realidad exterior. “Centrándonos más en la naturaleza como objeto de la mimesis artística nos remite a la inevitable asimilación del referente sensible en el proceso artístico: por el simple hecho de existir y de estar expuesta a aprehensión humana, la naturaleza exterior se configura como una inexorable fuente de referencia artística, directa o indirecta, consciente o inconsciente.”⁴ La operación mimética se valida con el sentimiento de identificación, de la sociedad urbana en el mundo natural, coexistiendo simultáneamente en un mismo ambiente, y atribuyéndose de sus cualidades morfológicas, evolutivas y genéticas. La mimesis es la respuesta artística a la visión de la realidad del mundo, con fuerte incidencia de la postura de la naturaleza. Existen dos maneras de formalizar este criterio: actuar del diseño a la naturaleza, es decir, identificar un problema en la creación de la obra y buscar su sinónimo en el campo natural, analizar como esta se maneja ante el mismo, obteniendo soluciones creativas y resultados eficientes. O, ejercer la relación partiendo de la naturaleza al diseño, lo que significa que habrá un análisis previo, para utilizar lo aprendido en el proyecto a crear.

El modo para graficar estos dos métodos, es a partir del uso de las analogías o de las homologías. Por un lado, la **analogía** se clasifica como “**la relación de semejanza entre cosas distintas**”⁵, permitiendo deducir el significado de un concepto desconocido a partir del estudio del diálogo generado entre términos conocidos. Establece la comparación de características entre conceptos u objetos, induciendo en uno de ellos los atributos visibles en el otro. La metáfora es un método factible a la hora de representar el vínculo por analogía,

³ Ribon Michel, 1991 - citado por Grillo Carlos Antonio, “La Mimesis de la Naturaleza en Arquitectura” p.65 – Libros de Arquitectura y Urbanismo, Belo Horizonte, v.14/ n.15, Diciembre 2007, Barcelona.

⁴ Grillo Carlos Antonio, “La Mimesis de la Naturaleza en la Arquitectura” p.62 - Libros de Arquitectura y Urbanismo, Belo Horizonte, v.14/ n.15, Diciembre 2007, Barcelona.

⁵ Diccionario de “La Real Academia Española” – Editorial: Espasa Libros, S.L.U., 22^a ed., 2001, Madrid.

exponiendo los paralelismos existentes entre diseño y vegetación. La **homología** se jacta en demostrar las **equivalencias entre dos o más cosas**. “Equiparar, poner en relación de igualdad dos cosas.”⁶ Se utiliza más allá del carácter establecido en la función del espacio. Se rige por el nivel de similitudes que se hallen entre el mundo vegetal y el interiorismo. En este sentido, se intentan buscar aquellas propiedades que puedan ser imitadas, reflejándolas en los proyectos a nivel estético. El uso de la homología propone evocar al mundo de la naturaleza, armonizando el espacio con el entorno natural que lo rodea, o en otros casos, incorporar en la vida urbana un ambiente naturalizado.

Ante el modo de operar de la mimesis, se definen tres estrategias. La primera, denominada **mímesis representativa**, se centra en simbolizar metafóricamente el mundo natural, desde sus formas y atributos como valor estético o como valor conceptual. La segunda, designada como **mímesis interiorizada**, destaca la actividad del interiorista, privilegiando su naturaleza interior, para fomentar sus creaciones a partir de las bases de la naturaleza, utilizando al diseño como medio de expresión. La tercera, llamada **mímesis pragmática**, toma a la naturaleza como objeto de investigación, para conocer los atributos naturales, y así el hombre sea capaz de tomar lo que le es útil para su propio ámbito. “(...) No se trata de un naturalismo arquitectónico, sino de la asunción de esta libertad de poder tomar la naturaleza como referente formal o conceptual en la concepción del proyecto.”⁷

El estudio de la naturaleza da cierta ventaja al diseño. Si se logra comprenderla y si se adoptan sus conceptos, se verá el progreso en los proyectos. La clave es aprender del mundo natural, entender como se ha desenvuelto a través de los siglos y destacar aquellas formas naturales, que han sido eficaces a la hora de adaptarse y relacionarse con su entorno. El hombre debe adoptar su metodología, comparando la realidad del diseño, con los sistemas de adaptación y evolución de las especies. El procedimiento consiste en reconocer las características estructurales y fisiológicas de los elementos naturales. Tras la exploración y comprensión de los objetos, es posible incluir analogías vegetales dentro del diseño interior. El resultado acercará a las soluciones espaciales, alentando a la creación de formas eficaces y estéticas, dentro de atmósferas cálidas y reconfortantes. La culminación está sujeta a la identificación y el entendimiento, por parte de los espectadores, del valor metafórico de la puesta.

Está claro que dentro del espacio vegetal no sobrevive lo ineficaz, aquellas cosas que no benefician al ambiente van desapareciendo. Debe entenderse que objetos sirven para satisfacer lo que se ha requerido, y cuáles serán un estorbo en el recorrido. “Hoy en día, volver la mirada hacia el estudio y la reinterpretación de las estructuras naturales es, una vez más,

⁶ Diccionario de “La Real Academia Española” – Editorial: Espasa Libros, S.L.U., 22a ed., 2001, Madrid.

⁷ Grillo Carlos Antonio, “La Mímesis de la Naturaleza en la Arquitectura” p.62 - Libros de Arquitectura y Urbanismo, Belo Horizonte, v.14/ n.15, Diciembre 2007, Barcelona.

una clave inteligente para enriquecer el diseño de nuevas obras arquitectónicas.”⁸ Aprender a utilizar al máximo sus condiciones y optimizar los recursos accesibles, son cuestiones básicas del reino natural. “... Los lugares son más fuertes que las personas, el escenario más que el acontecimiento... esa posibilidad de permanencia es lo único que hace que el paisaje o a la cosas construidas sean superiores a las personas.”⁹ Al igual que el poder de supervivencia de la naturaleza, en el diseño interior también existe una lucha por la permanencia. Es decir, aquellas formas que se adapten mejor a las necesidades del usuario, a las condiciones del diseño y al entorno circundante, seguirán existiendo dentro de la morfología del espacio y volverán a ser utilizadas para nuevos proyectos. En el diseño permanece lo esencial, es decir lo que caracteriza e identifica a cada obra en particular.

El manejo de la luz es otra materia que liga ambos mundos. Por un lado, las plantas se forman y crecen direccionalmente a ella, siendo su mayor fuente de energía. Por el lado del interiorismo, el profesional la integra para enriquecer su proyecto, adaptándolo a las condiciones lumínicas establecidas. Es destacable la importancia que posee la luz para fusionar las formas, ayudando tanto a la vegetación, cuanto al diseño.

Toda obra puede considerarse más o menos influenciada por la mimesis de la naturaleza, definiendo su carácter a partir de su presencia significativa y simbólica. “Si no evoca emoción, no es arquitectura (...) Si se ha hecho antes, es mundano. Si está demasiado avanzada para la tecnología actual, es inalcanzable. Simplemente, si se trata de otra página – patrón, es inútil. Un diseño debe conectar con su audiencia, cuestionar su núcleo y desafiar al cambio futurista.”¹⁰ La vigencia mimética reconcilia gradualmente la obra con la naturaleza y su usuario. La forma de avalar esta continua unión, es conociendo la diversidad cultural del mundo, promoviendo la protección y construcción de espacios verdes en el contexto urbano. Al mencionar espacios verdes, se hace referencia a aquellos lugares que brindan tributo a la naturaleza, integrados al caos y a la geometría urbana de la ciudad.

Como primera y rápida observación, se destaca al árbol como objeto representativo en ambos mundos. Sus características de soporte, verticalidad, acoso y sostén estructural, son claramente identificables en las cualidades formales que presenta un edificio tipo. Estas construcciones en conjunto, con sus variedades de formas y alturas, representan lo que en la

⁸ Bahamón Alejandro, Perez Patricia y Campello Alex, “Arquitectura Vegetal. Analogías entre el mundo vegetal y la arquitectura contemporánea”, Introducción “La evolución de las especies vegetales como garantía de adaptación”, p.5 – Editorial: Parramón Arquitectura y diseño, 2006, Barcelona.

⁹ Montaner Josep María, “Las Formas del Siglo XX”, capítulo 8° “La crítica tipológica: las formas de la permanencia”, cuarta parte “Estructuras”, texto “Arquetipos”, p.152 - Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona- cita al arquitecto Rossi Aldo “Autobiografía científica”, Editorial: Gustavo Gili, 2° ed., 1998.

¹⁰ Hara Ville, de Avanto Architects, “The Finnish line approaches...”, http://www.worldarchitecturenews.com/index.php?fuseaction=wanappln.projectview&upload_id=18852&q=ville%20hara - Discurso en la Fundación de Arquitectura de Londres (AF), 30 de Enero de 2012.

naturaleza sería un bosque. Estas similitudes hablan de una relación estrecha entre las formas del diseño interior y las formas vegetales.

A continuación, se definirán tres conceptos, que destacan diferentes formas en las que se puede relacionar al diseño con la naturaleza. A partir de ellos, se hará el análisis de las diversas obras, entendiendo que algunos de estos tres puntos dominan el espacio más que otros, y en ciertos casos solo se podrá visualizar uno de ellos y no todos. Interpretar a la naturaleza como inspiración, como estética y como valor simbólico en el diseño, ayuda a comprender aún más la puesta. En cierta forma, se neutraliza el proyecto a examinar a partir de estas tres visiones, alcanzando el centro de la idea, de la metáfora utilizada y de la estructura formal que contiene al proyecto. Como consecuencia, se accede a las razones del profesional, descifrando sus intenciones espaciales, destacando el resultado dependiente de las reacciones de los espectadores. Se crea un relato sobre interiorismo, donde los casos a destacar están meramente relacionados con el mundo vegetal.

NATURALEZA COMO INSPIRACION DEL DISEÑO

Se entiende a la naturaleza como fuente de inspiración del diseño, cuando esta se presenta como la base de las ideas. Se aumenta la sensibilidad frente a los estímulos, que provoca el pensar y proyectar sobre el mundo natural, buscando los impulsos creadores. El diseñador se permite sentir, y en consecuencia crece su ánimo, complaciéndose de afectos, de ideas y de propósitos, para componer espontáneamente sus obras. Sus bocetos son el escenario, en donde su creatividad actúa ante el diseño. El mejor resultado posible se logra conociendo las estrategias que la naturaleza ofrece, lo cual impulsará a la formación de un nuevo lenguaje ligado a sus necesidades. Frente a un espacio sin intervención alguna, el diseñador se debate el problema a resolver. Identifica en la naturaleza el cuestionamiento del espacio urbano, creciendo su sentimiento por utilizar la homologación con el mundo natural, sugiriendo ideas rectoras para la elaboración de su proyecto. El desafío está en representar la estructura natural, enriqueciendo el diseño mediante el marco teórico sustentable del mundo vegetal. El interiorismo tiene como objetivo integrarse al medio, utilizando el diálogo directo con su entorno, beneficiándose con respecto a la belleza y a la imagen obtenida. Estimula su deseo de continuidad con el entorno natural, evocando una situación de la naturaleza dentro del ambiente urbano. En consecuencia, el medio circundante comienza a ser parte de la obra, no habiendo distinción entre el dentro y el afuera, cobrando valor los objetos del interior en el exterior, y viceversa.

A lo largo de los años, el diseño ha tomado al mundo natural como ejemplo de refugio, sostén, orden jerárquico, valor estético y valor simbólico, siendo su ideal de belleza. El espacio absorbe su energía, en busca del sentimiento de pertenencia. Se dispone a comprender cómo adaptarse adecuadamente, cómo combinar función, belleza y precisión técnica, y cómo llegar a la perfección, a partir de la simplificación de las formas. Está dispuesto a transformarse constantemente, siendo el marco alentador de la diversidad de ritmos que contiene la obra. El diseñador para lograr una amplia batería de disparadores investiga de antemano, conoce, analiza, interpreta y comprende, para luego habilitarse a utilizar el lenguaje natural como punto de partida. Al definir la norma del diseño, podrá validarse de la geografía del lugar, ya sea escenificando un instante del mundo vegetal dentro de un ambiente totalmente urbanizado, o interviniendo a la naturaleza urbanísticamente. Por tanto, se dará lugar al diseño orgánico, caracterizado por la invasión de formas dinámicas y cíclicas, que se permiten mutar a través de todo el espacio, siendo que la forma procede desde el interior hacia el exterior. Es decir, comienza en la naturaleza interior de un proyecto, de los objetos o del diseñador mismo. Esta influenciada por los principios naturales, promueve el conocimiento, el respeto y la coexistencia, entre el hombre y la naturaleza, y entre el mundo urbano y el mundo natural. Se elabora dentro de un período que no cesa de evolucionar, comandado por una naturaleza que excede el tiempo mismo, persistiendo infinitamente. Propone una construcción unificada de

formas singulares e irrepitibles, repudiando la fragmentación, la sistematización e individualización del modelo. El disparador proveniente del ámbito de lo orgánico denominará la idea troncal del proyecto, su forma, su estética, su lenguaje, los materiales a utilizar, la estructura a definir, el objetivo de la obra en sí y el mensaje que se quiera expresar. La unidad orgánica conjuga tanto el espacio, cuanto la estructura creando un diseño homogéneo en construcción y postura a desarrollar. Se apoya íntegramente en una base metafórica, que evoca a la naturaleza sin imitarla literalmente, permitiéndole adornar el espacio con valores simbólicos que sostienen la obra. “Orgánico significa intrínseco (...) dondequiera que el todo sea la parte lo que la parte es al todo, y donde la naturaleza de los materiales, la naturaleza del propósito, la naturaleza de todo lo realizado resulta evidente como una necesidad.”¹¹ El método más requerido a la hora de proyectar es denominado **analogía biológica**. Es decir, reconocer las mismas funciones del mundo interiorista y humano, en el ámbito natural por medios semejantes. Para triunfar en el diseño utilizando esta variante, se debe desmaterializar la forma orgánica, entenderla, visualizar claramente sus partes, conocer sus ventajas y desventajas, adoptar sus fases, reconociendo los diferentes estados y sus continuos cambios, sacando el mayor provecho tanto de su esencia como de su figura, y obteniendo finalmente el patrón deseado, que se convertirá en el disparador del diseño a proyectar.

Al momento de trabajar el diseño orgánico existen dos referentes que permiten, a través de sus acciones y modo de empleo, entender sus mecanismos: Antoni Gaudí y Frank Lloyd Wright. En cuanto a Gaudí, se interesó por el manejo racional de su imaginación inventiva e instintiva, rigiéndose por una postura ordenada y constructiva. Al momento de bocetar ya había precisado de qué manera se compondría la estructura interna, de qué modo se construiría y cómo funcionaría el espacio frente a la intervención de los usuarios. Sus diseños emergían de su racionalismo natural, definido en formas fabulosas y originales, logrando la síntesis entre el valor del artesano y la cientifización de la edificación. “La originalidad consiste en el retorno al origen; así pues, original es aquello que vuelve a la simplicidad de las primeras soluciones.”¹² Esta afirmación, hace referencia a la indagación de ideas dentro del campo natural, al inicio de todas las propuestas, identificándose con el objeto a través de la observación y la descripción, permitiendo que los sorprenda.

En el caso de Frank Lloyd Wright, quien fue el precursor de esta especialidad, sostenía que para lograr una adecuada adaptación, del diseño al entorno, era necesario tomar las ideas de la naturaleza, entendiendo que la metodología de construcción sería desde el interior hacia el exterior. Empleaba en sus proyectos dibujos extraídos de las ramas de los árboles e ideas de los planos volátiles que formaban las copas de los mismos. La distribución de las diferentes superficies, de los materiales traslúcidos y transparentes, y de las vistas estratégicamente establecidas, obligaba al espacio a abrir sus puertas hacia la naturaleza. Así pues, su diseño referenciaba de tal manera al exterior, que comprendía un firme lazo con su interior.

¹¹ Wright Frank Lloyd, “The Future of Architecture”, p.250 – Editorial: Plume, 1 de Abril de 1970.

¹² Gaudí Antoni - 1852-1926

La naturaleza expone su potencial ante la mirada del profesional, forzándolo a actuar inteligentemente para absorber tanto su apariencia como su espíritu. Buscará las formas a partir de la observación y de la experimentación, es decir visualizando la naturaleza en la entidad a proyectar. A partir del uso del diseño orgánico y arborescente, pretende adaptarse a ella y verse como ella. Se debe poder descifrar lo construido, identificando los principios que han guiado el desarrollo, para que el espectador entienda cuál es el mensaje que se quiere transmitir. La naturaleza se debe reflexionar de lo sencillo a lo complicado, de sus formas más simples a sus formas más complejas. Hay un interés por mostrar la biografía del proyecto, su proceso de gestación, desvelando aquello que luego sorprende. "... Una obra de arquitectura debe mantener vivas y dar razón de todas las etapas intermedias del objeto latente en el proyecto."¹³ Se encara la descripción de la producción del proyecto, con objeto de dar a conocer de qué forma la naturaleza ingresa en él. La experiencia espacial es transformada en material didáctico, en donde el proceso enseña el cómo. Siendo el diseño un proceso educativo, es posible obtener de él una amplia visión del entorno, del usuario, de las necesidades de este y del objeto disparador de la idea.

"El arte es el vehículo de una relación diferente entre hombre y naturaleza"¹⁴, es el nexo conector entre la idea de espacio del hombre y el diseño natural. El interiorismo tiene una profunda admiración por las experiencias artísticas, que han facilitado el diálogo a partir de un nuevo espíritu conceptual y crítico, que a su vez dio lugar al conocimiento entre las distintas disciplinas. Se involucran conjuntamente, traduciendo en volúmenes específicos, los conceptos extraídos de fuentes inspirativas y de la experimentación de acontecimientos, vinculados con la naturaleza. Creció la confianza en el poder de renovación y de la memoria del arte, y en su capacidad de crear cultura y educación. El diseño interior y el arte trabajan a la par, con el objetivo de generar grandes obras, siendo su función creativa la que les permite mantenerse unidos. Los diseños presentan aptitudes de refinamiento, con la capacidad de inventar y re-inventarse, transmitiendo mensajes en sus formas y utilizando la metáfora como enlace con otros ámbitos. Nuevas formas, desde un punto de vista más plástico, fueron la conclusión de esta asociación, permitiendo que el interior se transformara en un elemento escultórico por recorrer y disfrutar, logrando así implementar la requerida vida natural. La búsqueda de semejanzas entre estos dos mundos, se equipara a través de la técnica precisa del autor y la estructura propia del producto, concibiendo a las artes como base del diseño. El proceso inventivo, definiendo la organización de la puesta, se constituye dependiendo de la sinopsis compositiva sobre el análisis de la precisión técnica de cada detalle. Se conectan tanto las herramientas del hombre, como su postura mental, su capacidad artística y su posición

¹³ Moneo Rafael, "Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos", análisis de las obras de "Peter Eisenman", p.152 - Editorial: Actar D, 2004, Barcelona.

¹⁴ Ignasi de Solá-Morales Ignasi, "Introducción a la Arquitectura, Conceptos fundamentales", Montaner Josep María, capítulo 3º "Naturaleza", p.60 – Editorial: Ediciones UPC, 1ºed., 2000, Barcelona.

psicológica frente a su objetivo, cuanto el carácter único y referente de la obra. Es decir, se conjugan los mecanismos creativos, precisando los medios de creación, junto con la condición formal, que refiere a los objetos específicos. Se ganó la posibilidad de abordar un nivel de abstracción, que se vale más que la estructuración y la construcción, en donde la creatividad y la innovación afloran en los proyectos. El desenlace se condiciona teniendo en cuenta la relación entre la manera de ser y de pensar del profesional, y los diseños que conforma, recurrentes a sus visiones creativas e intuitivas de diversas figuras orgánicas y ecológicas. De cualquier modo, "... toda la belleza que el creador pueda imaginar está ya en la naturaleza."¹⁵

Estas disciplinas son ahora de conocimiento y disfrute público. Y es en este momento cuando el usuario entra en órbita. El interiorismo no solo está influenciado por el arte, sino también que incorpora en sus acciones las características y necesidades del usuario. Es necesario reflexionar sobre el motivo, el lugar y a quien o quienes está dirigido. Las obras se implantarán en un lugar específico, se dirigirán a un público en particular, y se rodearán de un contexto social, al cual deben respetar. El diseñador está atento, no solo al entorno, sino también a los materiales, a los usos y a las personas, que ocuparán lo construido. Se involucra dentro de este ámbito, para lograr entender lo que esa sociedad solicita, y así sorprenderla, alterando su existencia formal. El objetivo del espacio, es ofrecer un sitio destinado al disfrute y al ocio, un lugar donde el cliente pueda encontrarse libremente con el programa y el paisaje.

Se ha creado una sociedad con un punto de vista y una formación que abala la búsqueda de nuevos rumbos, que incentiva tanto la originalidad como la novedad. Es decir, se estimula la búsqueda en la procedencia de los conceptos, pero para modelar aquello que irrumpe en la historia, que es nuevo y extraño, carente de antecedentes. Tanto el arte, cuanto el diseño interior, buscan sus inspiraciones en las situaciones cotidianas. Nuevos lenguajes cambiaron la idea de obra estática, por obra dinámica. La puesta permite que se la experimente y que se interactúe dentro de ella, siendo el flujo de los visitantes lo que le otorga su dinamismo. El movimiento es un componente clave de la estructura. Se enfrenta la oportunidad de recrear, una escena que permita la reflexión y la meditación de las situaciones actuales, apelando a la memoria y a los lenguajes convencionales. El diseño habla de la conciencia de su entorno, es decir, "el proyecto definido en el tiempo y en el lugar."¹⁶ Fijará un espacio en donde se enmarquen, episodios singulares característicos de la relación de la sociedad con la naturaleza y del diálogo entre ambas. El espacio construido se jacta de esta diversidad de ocurrencias y experiencias, que dan lugar a nuevos acontecimientos, que manifiestan lo imprevisto dentro de la obra. Se adapta y se transforma, conforme a las necesidades de los usuarios, buscando

¹⁵ Montaner Josep María, "Las Formas del Siglo XX", capítulo 1º "Organicismo: las formas de la naturaleza", en la primer parte "Organicisms", texto "Sintonía entre la máquina y la naturaleza", p.30 – Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona.

¹⁶ Moneo Rafael, "Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos", p.125 - Editorial: Actar D, 2004, Barcelona - cita al Arquitecto Rossi Aldo, "A scientific autobiography", p.29 – Editorial: Oppositions Books, publicado para The Graham Foundation for Advanced Studies in The Fine Arts (Chicago, Illinois) y The Institute for Architecture and Urban Studies (Nueva York), por The MIT Press, Cambridge, Mass, 1981.

aquellos signos que contengan a la realidad catalizada, para dar lugar a un determinado acontecimiento. La sociedad exige un espacio en donde llevar a cabo sus actividades, condicionando al diseñador desde la utilidad y la necesidad. La intención es capturar el instante, a lo inesperado, a aquello que se mueve e integrarlo plásticamente. Son momentos específicos, a los cuales el proyecto dio vida al congelarlos e incorporarlos a una obra concreta, transformándolos en algo cotidiano y real. Esto le permite a la puesta adoptar esa condición dinámica, provocada por los cambios de la sucesión temporal.

El respeto a la hora de la búsqueda de puntapiés, es indispensable para crear un buen diseño. La naturaleza fue hecha para la admiración del hombre, para su disfrute y para que encuentre en ella soluciones a sus mayores problemas. “La solución de cada problema está contenido dentro de sí mismo. Su plan, forma y carácter se determinan por la naturaleza del sitio, la naturaleza de los materiales utilizados, la naturaleza del sistema utilizado, la naturaleza de vida y el objeto del propio edificio.”¹⁷ Su estructura está compuesta por elementos esenciales, que son el mecanismo para desatar la incógnita de todo problema. El secreto es, comparar los métodos humanos con los de la naturaleza, e identificar las ventajas y desventajas según el lenguaje natural. Estudiar sus técnicas y su morfología, examinando su geometría, para encontrar respuestas a los diseños, y transferirlas al sistema urbano. Finalizada esta etapa, será el momento de definir que forma se adecuará al proyecto. Se puntualiza este criterio como, “la naturalización de la arquitectura o un entorno natural en un ambiente humanizado”¹⁸, siendo el punto clave para dar lugar al laso entre el interior y el exterior. Permite el debate entre estos dos ámbitos, facilitando su interacción, trabajando con la continuidad de la idea desde el interior al exterior o viceversa. De esta manera, se incluye la naturaleza en los diseños, a partir de formas evocativas y de la estrecha relación del ambiente cerrado con la atmósfera externa.

Entonces, se construye a partir de imágenes profundas, que provocan sentimiento alguno, dejando lugar a lo singular, a lo único y a lo exclusivo. El mejor resultado para un proyecto, es conciliar una interacción directa, adaptándose a sus condiciones y mecanismos, y adoptándola como modelo, entendiendo que formas parten de ella, para actuar como tales. Pero hay que tener en cuenta, que la fórmula para llevar a cabo la inspiración desde la naturaleza no es copiando sus formas, sino basándose en sus procesos y métodos que determinan las bases de su existencia. Es decir, traduciendo su devoción en rotundas y definitivas formas, valiéndose no por su volumetría sino por su contenido simbólico. El valor está en el análisis que permite descifrar la construcción de la naturaleza, evocando las experiencias adquiridas, mediante la contemplación y el examen de los proyectos. El espacio, anhela la espontaneidad que le brinda la estética natural, percibiendo su dinamismo, transformándolo en su fuente productiva y

¹⁷ Wright Frank Lloyd - 1857-1959

¹⁸ Bahamón Alejandro, Perez Patricia y Campello Alex, “Arquitectura Vegetal. Analogías entre el mundo vegetal y la arquitectura contemporánea.” – Editorial: Parramón Arquitectura y diseño, 2006, Barcelona.

evocando todo aquello que le sugiere. Se identifican en estética y atmósferas, sintiéndose parte uno del otro, exponiéndose ante las sensaciones y al instinto intuitivo de su propia imaginación. En consecuencia, el diseño resultante experimenta el espacio, capacitado para ajustarse al entorno, y más aún al carácter del hombre.

Es fundamental tener en cuenta los principios básicos, para obtener un buen producto a la hora de integrar arte, naturaleza, espacio, siendo el diseñador el encargado de concretar esta conexión. Como primer punto, se debe alcanzar una armónica relación entre las partes con respecto al todo, en donde la participación activa de cada fase del espacio, dará la oportunidad de lograr una mayor efectividad, en el momento de presentar la obra frente a los espectadores. A medida que se van conociendo las distintas etapas, se va entendiendo la obra completa. El segundo punto, se interesa en hallar el equilibrio ideal con respecto al entorno que lo rodea. Como afirma Rem Koolhaas, “la planificación arquitectónica debe liberarse para albergar y hacer sitio a lo inesperado”¹⁹, para lo cual se debe tener un conocimiento previo y fusionar los diferentes criterios, dando lugar a nuevos principios de lo ya conocido. Se presentó la búsqueda de un nuevo estilo, que reactivó los espacios, mediante el uso del dinamismo, de la permeabilidad, de la adaptación a nuevos sitios de implantación y del enlazamiento con el medio envolvente, intercambiando sensaciones con los distintos personajes intervinientes. Se le dio significativa importancia al trasfondo de la idea, es decir, cómo fue generada, cuáles son sus raíces y cuál es su punto disparador. El acto de creación, es más fuerte que la obra como objeto definitivo. Transferir conceptos a través de una obra, es una posibilidad que permite vivirla desde otro punto de vista, involucrando sentimientos y sensaciones.

El diseñador tiene la capacidad de ofrecer al usuario experimentar en el espacio. Marca un recorrido clave, que ayudará al espectador, entender la esencia de la muestra espacial. Destaca puntos importantes, acentuándolos y llevando la atención directamente hacia ellos. Utilizará elementos afines a la naturaleza, para que el visitante logre la conexión necesaria, apreciando la atmósfera creada. Su diseño auténtico y su fidelidad con la realidad, atiende a las necesidades de los usuarios, desde una posición objetiva y creativa, logrando el diálogo preciso, validado por el juego perceptivo que propone. “... Estimular la relación entre la obra y el receptor desde el punto de vista de los mecanismos de la percepción.”²⁰ El visitante accede a una experiencia visual y corporal, al vivenciar el interior de la puesta. Se maneja la memoria dentro de la obra, para que el hombre, logre manifestar las situaciones recreadas. Cuando el visitante reconozca la metáfora utilizada, o el objeto significativo con respecto al tema, podrá entender cual es el mensaje que se quiere transmitir, sacando sus propias. El profesional estará

¹⁹ Schulz-Dornburg Julia, “Arte y Arquitectura: nuevas afinidades” (Art and architecture: new affinities), capítulo “Hacia una percepción sensual del espacio”, texto “De la durabilidad a la transitoriedad”, p.14 – Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona – cita al arquitecto Koolhaas Rem, “Die Inszenierung der Ungewissheit”, entrevista en Arch +, 105/106, p.70, 1990.

²⁰ Montaner Josep María, “La Modernidad Superada. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX”, capítulo “Arquitectura y mimesis: la modernidad superada”, p.9-10 – Editorial: Gustavo Gili, 4º ed, 2002, Barcelona.

atento a los cambios, provocados por los diversos efectos, que un acontecimiento pueda generar en los diferentes usuarios.

Es notable el estudio exhaustivo de la relación entre el hombre y la naturaleza, observando, cómo este se mueve dentro de ella, cómo y de qué manera lo afecta. Cada sociedad adopta una postura frente a la influencia de los elementos naturales. El éxito está, en descifrar el respeto que se le tiene, el cuidado y la atención que se le da. Sus actividades relacionadas a este mundo, se verán afectadas según sus pensamientos y sentimientos. El hombre percibe a la naturaleza como un estado de libertad, en donde todo es posible y no hay limitación alguna. Este entorno, le trasmite la paz que necesita, para poder desconectarse de sus actividades cotidianas. Allí, encuentra la felicidad y la independencia, en donde el descanso es posible, permitiéndole recargar las energías necesarias para seguir adelante. El diseñador, buscará traducir estas emociones, en formas que recreen sus obras.

El interiorista, apela a la conexión directa entre la obra y su entorno natural, transformando los climas y las atmósferas, en relación al mensaje que se quiera dejar. Alude al poder de la memoria y de la asociación, para evocar una lectura natural dentro del espacio, exponiendo las experiencias que invitan a reflexionar. Pone en juego la imagen mental, que compite con la propia interpretación del mensaje que se observa, generándose una doble lectura del objeto. Intenta mimetizar su configuración armónica, en donde cada parte es consecuente de otra ya establecida. Su trabajo, se centra en poder traducir los estados de la naturaleza en objetos que modifiquen y alteren el espacio. “El arquitecto del futuro se basará en la imitación de la naturaleza, porque es la forma más racional, duradera y económica de todos los métodos.”²¹

²¹ Gaudí Antoni. 1852-1926

Para comenzar a entender este concepto, se debe comprender que la estética es relativa a la percepción de belleza. Entendiéndose como **belleza** a un **elemento artístico elegante, armónico, agradable a la vista y que inspira admiración**, siendo modelo o ejemplo a imitar. La forma de la materia es lo que la hace bella, concibiendo al arte como imitación de la naturaleza. El mundo material es una copia de las ideas del diseñador, siendo los resultados una mimesis del terreno natural. Por ende, es necesario destacar, que el hombre tiene una postura fundamental en cuanto a la clasificación de que es estético. La belleza es una cualidad sujeta a la percepción del espectador. El conjunto de elementos estilísticos y temáticos, varían a lo largo de los años, caracterizando a autores y a movimientos artísticos, definiendo que es considerado como estético, en un momento dado. El arte es el claro reflejo de una sociedad, de su ideología y de su realidad. "El arte, en cierto sentido, es una rebelión contra el mundo en lo que éste tiene de fugitivo e inacabado: no se propone, pues, sino dar otra forma a una realidad que, sin embargo, está obligado a conservar, porque es la fuente de su emoción... El arte no es ni el repudio total de lo que existe, ni la aceptación total de lo que existe. Es, al mismo tiempo, repudio y aceptación. Y por esto, no puede ser sino un desgarramiento perpetuamente renovado. El artista se encuentra siempre en esta ambigüedad, incapaz de negar lo real y, sin embargo, eternamente dedicado a discutirlo en lo que lo real tiene de eternamente inacabado."²² El diseño y las formas, se nutren de una realidad transformada por las emociones personales del profesional, integrándola con las visuales de esa sociedad.

La forma existe en la naturaleza antes de que el hombre la invada y de que se perfeccione como diseñador. La naturaleza se traduce en cuerpos puros, resplandecientes de luz y energía, de carácter orgánico y dinámico. Todas las formas ya están en ella, y van evolucionando a lo largo de los años. Es el hombre quien al observarla, se adueña de todos sus contenidos, para inspirar sus ideas. La identificación de su estética en los bocetos, se trasmite a través de la asociación de materiales significativos, formas evocativas y colores representativos. La búsqueda de un soporte para el diseño, dentro de la naturaleza, dará como resultado nuevas formas y la articulación de diferentes materiales. Para afianzar este vínculo, se debe poder visualizar la naturaleza en el diseño creado, representando su imagen en el espacio envolvente. El desarrollo de la misma, ha enseñado a reducir las formas a su máxima expresión, para obtener el mínimo desgaste energético y el mayor aprovechamiento de la energía de la materia. "No existen formas orgánicas que no estén regidas por leyes físicas y principio matemáticos."²³ El equilibrio está en el balance de las fuerzas, desarrollándose en el interior y reflejando en el exterior su superficie acabada. El profesional se nutre de estos

²² Camus Albert, en la conferencia "El artista y su tiempo" que dio en la Universidad de Uppsala, Suecia, el 14 de diciembre de 1957.

²³ D'Arcy Thompson, Sobre el crecimiento y la forma, Hermann Blume Ed., Madrid, 1980.

ideales, adaptando sus mecanismos de crecimiento y estableciendo los mismos métodos, para desarrollar su imaginación.

Fue a partir del movimiento moderno, en donde estas nuevas concepciones de la forma, comenzaron a invadir los espacios. El uso de la abstracción, evitando el exceso de ornamentación y de la precisión técnica, definió la exquisitez del diseño interior. La forma comenzó a nutrirse de esa habilidad, buscando su vinculación con la sociedad y con el lugar. Su carácter funcional, su valor simbólico y su materialidad inherente conquistaron tanto a su público, cuanto a su entorno. La asociación y la relación a través de las texturas y de los conceptos fundamentales, reflejaron el sitio y a sus usuarios, teniendo en cuenta sus necesidades y su modo de vida. La obra en sí misma, otorga la capacidad de congelar el tiempo y definir a partir de la observación, la identidad del sujeto involucrado.

La morfología, asociada a la estética natural habla de formas sinuosas y orgánicas. Los diseños con curvas, generalmente nacen de un patrón del mundo vegetal, donde el profesional debe conocer sus mecanismos y sus valores geométricos, para poder entender su funcionamiento, y utilizarlo como idea rectora y objeto principal en su esquema. Dentro del repertorio natural, se encuentran formas en espiral, hexagonales, angulosas, sinuosas, circulares y ovoides. Los espirales, son ideales para proyectos en donde es necesario ocupar el mínimo espacio posible en planta, teniendo la libertad del crecimiento vertical. A su vez, son elementos que pueden envolver a otros, permitiendo la creación de estados adversos. El hexágono, es una figura útil para formar dentro de la puesta una retícula, y asimismo dividir y organizar la actividad dependiendo de su configuración. A la hora de recrear el movimiento y provocar el continuo desplazamiento, las ondas y las superficies sinuosas son el elemento esencial. Las curvas garantizan una permanente movilidad y un dinamismo constante, liberando al espacio de toda atadura. En varias ocasiones, el origen del programa parte desde una trama. Las formas orgánicas de la naturaleza, se plasman en el diseño a partir de tramas geométricas, que condicionan las posiciones exactas y las configuraciones elementales. Partiendo de estas guías, el diseñador comienza a darle el carácter deseado al ambiente. La composición arbórea, permite ver en ella formas ramificadas, que se funden en un plano horizontal, invadiendo la máxima superficie posible. Cuando la inspiración proviene de un carácter más siniestro y duro, se apela a formas con contornos angulosos, que permiten reflejar la fuerza concentrada y dramatizar aún más la estructura. Aquellos volúmenes circulares, esféricos y ovoides, que internamente ocupan toda su superficie, pero que al exterior solo reflejan un mínimo de ella, permiten disolver la tensión superficial, existiendo del modo más sencillo.

El diseño se piensa a partir de los objetivos, definiendo las formas esenciales. El traslado de la idea a las formas elementales, determina las características de la obra, surgiendo en relación a los flujos de circulación, a la esquematización de la distribución del equipamiento y a la organización requerida. Es decir, la acción del interior se traduce en formas que hablan del acontecimiento. Los espacios integran todos sus elementos, proporcionando dinamismo y

fluides. El diseño, se prepara para adaptarse a los cambios en los ciclos del espacio, entendiéndose cada una de las partes, para visualizar el todo. Así, encontramos el equilibrio entre figura, estética y objetivos. Se crea una obra dentro del espacio vivencial, que provoca diversas sensaciones en toda persona que lo habite, dando a conocer un espectáculo de interiorismo, en donde actúan tanto el diseñador como el espectador, tanto el diseño interno, cuanto el entorno circundante. El volumen a desarrollar, se transforma en una escultura que incita la experimentación.

La solución no ronda en la imitación exacta de las características de la naturaleza, sino en la personificación natural del proyecto, desde un nivel metafórico y original, utilizando como base las leyes de la misma. “La creación continúa incesantemente a través de los medios de comunicación del hombre. Pero el hombre no crea... Descubre. Los que buscan las leyes de la Naturaleza como un apoyo para sus nuevas obras colaboran con el creador. Copiadores no colaboran. Debido a esto, la originalidad consiste en regresar al origen.”²⁴ Se representan formas evocadas a la naturaleza, a partir del uso de alegorías, definiendo diseños que se rigen por la ficción, más que por la literalidad. Son diseños espontáneos, que surgen a partir de las sensaciones provocadas por el contacto con la naturaleza. Se da origen a formas pertenecientes a un nuevo lenguaje, dedicadas a transmitir una vivencia relacionada a este medio. La libertad con la cual se maneja la naturaleza, se instaura en el diseño, a través de la liberación de la puesta, del montaje de la misma y de la yuxtaposición de texturas y colores, que permiten construir una atmósfera naturalizada.

Construir, es entender los elementos con los que se cuenta y saber integrarlos. Es establecer el programa del proyecto e ir desmembrándolo, para identificar las figuras geométricas con las que se manejará. Es el pasaje entre el análisis y los hechos, materializando los conceptos y comunicando desde la forma, desde su expresión y desde su función. “La presencia de la forma es necesaria para cualquier construcción, (...) es la garantía de la libertad del arquitecto.”²⁵ La obsesión por el análisis y lo objetivo, se traduce en el empleo de formas primarias, simples y elementales, que se convierten en las protagonistas del espacio. Los sistemas constructivos, se adaptan armoniosamente imitando las leyes naturales, y respondiendo con eficacia a las diferentes escenas. El método de fabricación, se vale de la descomposición de las unidades elementales, con el objetivo de trabajar desde lo simple para generar una estructura compleja, que a su vez represente la máxima funcionalidad y la máxima efectividad, siendo el resultado del estudio científico de las formas naturales. Se construye sintetizándolas, resaltando su función estructural y apelando a su significado conceptual. “La

²⁴ Gaudí Antoni. 1852-1926

²⁵ Moneo Rafael, “Paradigmas fin de siglo. Los noventa, entre la fragmentación y la compacidad”, “Arquitectura Viva”, n°66, Mayo-Junio de 1999, Madrid - “El Croquis”, n°98, 2000, Madrid.

exageración se manifiesta por la autonomía que se concede a los elementos.”²⁶ La forma se presenta como un ente permanente, que permite entender y visualizar el diseño interior. No se desgasta, sino que se mantiene vigente en el tiempo, y será el diseñador quien le dé su carácter de prosperidad, al utilizarla en cada proyecto.

El diseño espacial, se presenta como un juego de direcciones, en donde se conectan los planos horizontales y verticales, dando lugar a los diferentes recorridos, y confeccionando diversas situaciones y climas. Los volúmenes no son independientes unos de otros, sino que en conjunto forman la psicología de la puesta. Le permiten al interiorismo, presentar su lógica constructiva, explicando cómo involucra la participación de la sociedad con los métodos organizacionales de la obra. El trabajo del diseñador, toma color cuando este se apodera de aquellas formas extraídas de la naturaleza, pero a su vez, las adapta y las integra de acuerdo a sus requisitos. Sus interpretaciones contribuyen a comprender los objetos, a entender como estos interactúan, a determinar a que lenguaje evocan y a integrarlos dentro del espacio. Es decir, a partir de conceptos ya conocidos, se desarrollan formas nuevas, buscando la originalidad a través de la combinación de materiales y el modelado de la superficie. Su objetivo es disolver las composiciones clásicas, utilizando estas estructuras, para presentar una nueva lectura de lo que el diseño interior puede ofrecer, centrándose en la búsqueda incipiente de la comodidad para sus usuarios. Dando a conocer estas cualidades, se puede afirmar, que cada interior tiene su propio carácter, que lo diferencia de cualquier otro. No obstante, la postura de cada proyecto, es evaluada por el público, y su aceptación permite el diálogo entre ellos y las ideas del diseñador.

La obra se basa en los contenidos de las formas, siendo el concepto clave de sus ideas. Cuando se habla de **forma**, se refiere a la **volumetría como totalidad, como elemento fundamental que construye un espacio**, que se vale más que una imagen exterior o una silueta, que es más profunda que una visión superficial. Recae en ella, la energía y la acción ocurrente dentro de ese proyecto, siendo la voluntad misma de todos los elementos corpóreos. Predomina la ficción, enriquecida de valores simbólicos que están latentes dentro de la obra. La forma actúa sobre el espacio, domesticándolo y valorizándolo plásticamente y visualmente.

La fórmula para lograr tanto la forma y el recorrido, cuanto la atmósfera y el clima, es llevar a la materia a su máxima expresión. “El vehículo de expresión de la arquitectura son los materiales.”²⁷ El dominio de los elementos, devela su propio interior, es el arma secreta que tiene el diseñador, para llevar a cabo su proyecto alcanzando la estética deseada. Para comenzar a modelar sus ideas, inicia con la descomposición de aquellas figuras de la naturaleza que llaman su atención. Detecta los materiales precisos, que definirán el mensaje,

²⁶ Moneo Rafael, “Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos”, análisis del edificio de viviendas “Ham Common” (1955-58) del Arquitecto James Stirling, p.16 – Editorial: Actar D, 2004, Barcelona.

²⁷ Moneo Rafael, “Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos”, análisis de las “Bodegas Dominus” (1995-97) de los Arquitectos Herzog & De Meuron, p.396 — Editorial: Actar D, 2004, Barcelona.

permitiendo que expresen su identidad, y desarrollando todo su potencial para hacer posible la aparición de la forma. El espacio se transforma, a partir de la fantasía que provoca relacionarse con el mundo natural. El diseñador no solo introduce su percepción, sino también sus sentimientos hacia esa naturaleza intrínseca. En contacto con ella, sus métodos de construcción se alteran, tomando una postura que involucra sus vivencias y sus propias experiencias. El proyecto se convierte en un cuerpo palpante, que expone la expresión personal del interiorista, que ha tomado su inspiración del vínculo hombre-naturaleza. Se interesa por permitirle al usuario, que se conecte con sus más profundos deseos y sentidos, al relacionarse con las formas. Por ende, todos los objetos se presentan como el resultado de esa convivencia, integrando tanto los objetivos como los conceptos.

Al definir los objetos involucrados, los materiales comienzan a hablar y a dar vida al espacio. Se destacan y se presentan como elementos adaptables, atribuyéndoles diferentes significados. Tienen la aptitud de presentar al proyecto como una estructura plurifuncional, preparada para abordar y satisfacer los deseos de los usuarios. El significado de la materia, se verá alterado dependiendo del mensaje oculto, que definirá situaciones precisas y definidas en el diseño. Se da lugar a una gran variedad de interpretaciones, relacionadas a las ideas propias de cada espectador, que entiende a la forma como la organización interna del proyecto, definida por el significado que traduce su temática. Su fuente inspirativa, empuja el desarrollo de ideas, que identifican las estructuras, evocadas desde su propia percepción. El resultado se acerca a un nivel máximo de placer, y esa es la meta del diseñador. Es decir, brindarle al usuario un interior que cumpla con sus exigencias de confort, y a su vez sea una exhibición de creatividad y originalidad. Son los objetivos, el mensaje y las miradas, tanto del interiorista cuanto de los usuarios, lo que le da personalidad al proyecto completo.

La atmósfera deseada, se logra en parte por la textura de los elementos constructivos y por los climas que se quieren representar. Es posible traducir la naturaleza en colores y materiales, que cargan al diseño de una energía creciente. En interiores de estas características, abundan las situaciones cálidas, que intervienen armoniosamente el espacio, sin invadirlo de forma abrupta, evitando hacer ruido en el lugar establecido. El ideal es conocer la esencia de la forma, comprender porque fue elegida y no otra. Para ello, se asimila y se capta el espacio y el tiempo, modificando la relación sensible con el interior a proyectar. La búsqueda de climas, se logra con el uso de los colores aledaños al orden natural, empleando gamas tonales de marrones, verdes y la fuerte presencia de colores cálidos.

Otra herramienta útil, para representar la naturaleza, es incorporar al diseño elementos de otros contextos. Se habla de la multiplicidad de significados vinculados a ellos, para lograr el asombro de quien vivencie la obra. Son sacados de escala, se les otorga un fin distinto al original y se rompe con su lógica funcional, para que el visitante logre despegarse de su significado inicial, y pueda ver la obra más allá del objeto en sí, concentrándose en la forma definitiva que sugiere dentro del espacio. El valor máximo lo da la materialidad, intensificando las ideas básicas del proyecto, presentando las unidades que esquematizan las geometrías

simples que completan la obra. "... Es el hecho de que una forma desaparezca en otra, es una forma de metamorfosis: una aparición-desaparición."²⁸ El profesional, se enfrenta al debate entre su idea mental y las formas visibles. Es viable utilizar elementos ya pensados y ya conformados, para encarar su propio diseño. Pero es en ese momento, en donde comienza su recorrido en busca de su proyecto personal. La combinación de esas figuras, que utiliza como disparadores, traerá a la luz piezas originales, generando un encadenamiento de las formas. Todo dependerá en que tan sabio sea el manejo de lo ya conocido, para encontrar su identidad en lo nuevo. Por ello, el filósofo Jean Baudrillard habla del surgimiento de nuevas ideas, que se aprovechan de lo "viejo conocido", ocasionando el desvanecimiento de las ya establecidas.

Para enriquecer la obra, se explota al máximo todos los recursos a su alcance. Se perfeccionan los espacios con formas flexibles, que se adaptan y se crean dentro de un sistema en continua mutación y movimiento. Son volúmenes que emocionan y sorprende, que al fusionarse con las tecnológicas, presentan diseños altamente expresivos. Por consiguiente, estas nuevas tecnologías permiten el empalme de una gran variedad de materiales, que a su vez componen estructuras complejas, perfectas y ligeras. "Es necesario concebir la luz como materia."²⁹ Es decir, darle su lugar en la confección del diseño, permitiéndole ser protagonista de la estética planteada. Es fundamental que tenga un papel primordial, en la ejecución del proyecto, en donde se desplieguen todas sus virtudes. Tanto la luz natural, como la luz artificial tienen la capacidad de transformar los cuerpos, de ocultarlos o sobresaltarlos, de otorgarles nuevas características como la luminosidad, como ser entes que irradian energía dentro del espacio. "Posee una presencia a la que se le puede dar forma y modelar como si se tratara de un material escultórico convencional."³⁰ Su color y su intensidad afectan los objetos, tanto en sus formas, cuanto en sus texturas. Puede modificar su estructura visual, permitiendo ilusionar con respecto a su movilidad, generando una obra efímera. Ofrece valores cambiantes, que logran la mutación de un espacio, según la incidencia lumínica y la tonalidad de la misma. Un buen manejo de este material, puede provocar diferentes atmósferas, climas de tensión o de confort, estados calmos o activos. Se trabaja con la máxima expresión que da la luz como materia. El diseñador juega con estos efectos, captando todos los elementos que puedan dialogar en la percepción del instante, en los cambios en el tiempo y en el flujo de los visitantes.

Un mecanismo en busca de nuevos resultados, es relacionar la transparencia con el uso de la luz. La transparencia es un material esencial, que le aporta al diseño diversas "caras". Permite ver y no ver, manejando una forma sutil de censura, en donde se realza lo que se quiere mostrar y se deja encubierto lo que exige una mayor reflexión. Esta doble fase incita al

²⁸ Baudrillard Jean, "Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía", capítulo "Estética de la desaparición", p.49 – Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

²⁹ Nouvel Jean, "Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía", capítulo "Concebir la luz como materia", p.94 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

³⁰ Schulz-Dornburg Julia, "Arte y Arquitectura: nuevas afinidades" (Art and architecture: new affinities), capítulo "Luz", p.76 – Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona.

visitante a explorar el interior. El diseño se piensa vinculado a su entorno, por ende sus vistas y sus límites encuadraran las postales exteriores. Los componentes estructurales, se conjugan con los valores simples y naturales, permitiendo a través de su superficie especular, como es el caso de los planos translucidos y ligeros, que la naturaleza se dibuje sobre ellos, combinándose con el diseño que contienen. Se recrea el espacio, asociando el fenómeno de la transparencia con su contrincante “el reflejo”, dando lugar al juego entre la obra y el exterior. El uso de transparencias como fachada, es un factor que permite la superposición de imágenes y la concentración de referencias, admitiendo el movimiento continuo entre el adentro y el afuera, ocasionando la aparición de sombras y proyecciones. El proyecto se integra dentro del paisaje, y es a través de esta piel diluida que establece intercambios de sentidos. El resultado genera una profundidad de campo dinámica, donde se lucen una serie de apariencias múltiples. El interior se presenta como una escenografía para el mundo exterior, es el objeto de exposición de la ciudad, definiendo la identidad del edificio involucrado. “... Entre el mundo natural y el mundo manipulado, artificial, de lo construido, no cabe establecer distancias. Ambos son unificados por la arquitectura, que los funde en uno solo: esta es la conclusión que se desprende al contemplar el indisoluble espacio interno/externo que la pared de vidrio define.”³¹ Como consecuente, en el interior el diseñador congela a través de sus visuales aquello que quiera destacar del sitio, haciéndolo participe de la obra. Desde la transparencia, se captan las energías renovadas de la naturaleza, su fuerza y su actividad, que nutren y renuevan la puesta, exhibiendo la voluntad de demostrar que el interior y el exterior pueden llegar a ser una misma entidad.

El diseñador impone su propio estilo, buscando un espacio puro y único, para destacar sus conocimientos y sus habilidades como profesional, persiguiendo al espacio ideal en perfección. Se interesa por representar su forma de actuar y su visión personal, a través de un vocabulario especificado anteriormente. Se concentra en los objetivos que dominarán el proyecto, y así determina los materiales a utilizar. La autenticidad de la precisión técnica, es la base de la belleza para personificar la naturaleza. Su objetivo no es solo crear una obra, sino también integrarse adecuadamente al medio. Desde la capacidad significativa de los elementos involucrados y los detalles que caracterizan el espacio, el diseño comienza a involucrarse con el medio natural, desde un nivel morfológico, ideológico y estético.

³¹ Moneo Rafael, “Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos”, análisis de la casa “Beires” (1973-76) del Arquitecto Siza Alvaro, p.222 — Editorial: Actar D, 2004, Barcelona.

Es indispensable no dar por entendido el concepto hasta no conocer la obra completa. “Nuestras ideas sobre el diseño son más fugaces que la realización de piezas que demuestren una actitud a la construcción o, mejor dicho, a las actividades que determinan la contenerización del espacio útil. Pensamos más en vacíos metafóricos, huecos, espacios sobrantes, lugares por urbanizar... lugares que son sólo interrupciones en nuestros movimientos diario.”³² **El simbolismo** es otorgado por la carga de información que viene detrás del diseño visible, que **se atreve a evocar la ideología de una sociedad o el lugar mismo**. Estas obras, que hablan directamente de un sitio específico, se denominan **site-specific**. Da origen, a un **proyecto destinado a un lugar en concreto, que solo puede ser entendido y vivenciado en su sitio de implantación**. El lugar se interpreta, se redefine y es modificado por el diseñador, que tomará una porción de él para exponerla en su espacio. El diseño, se nutre de características auténticas, siendo legítimamente perteneciente a esa sociedad. “Los lugares son entendidos como intensos focos de acontecimientos, como concentraciones de dinamicidad, como caudales flujos de circulación, como escenarios de hechos efímeros, como cruces de caminos, como momentos energéticos.”³³ Al hablar de obras íntimamente relacionadas con su entorno, es posible traer al análisis el término *genius loci*. Dícese en la mitología romana, ser el espíritu protector de un lugar. En la actualidad se entiende como los conceptos típicos y propios de una zona en particular. Es la adecuación de las obras con el contexto que la engloba, reflejando la relación directa entre el hombre y el sitio en cuestión. Se hace referencia a diseños que se encuentran en sintonía con las ideas de su ambiente, siendo sensible a toda situación ocurrente. La obra se nutre tanto de la naturaleza del lugar, cuanto de su historia y su contexto social.

Es imprescindible destacar al usuario como el protagonista principal dentro de la obra. El profesional, evoca cuestiones que llegan a sus sentidos. Aquel que tenga la posibilidad de conectarse con la obra, permitirá que el valor simbólico oculto se personifique, a través de sus experiencias vividas y de la conexión que encuentre entre el sitio y sus emociones. Este personaje tras sus observaciones, crea el interiorismo en su totalidad. A través de su visión facetada del ambiente, consigue crear el todo al entender cada parte, pudiendo conectar la idea con la realidad física. “Los rincones oscuros de la experiencia se asemejan a un laberinto, donde todas las sensaciones, todos los sentimientos, aumentan, pero donde no existe una

³² Schulz-Dornburg Julia, “Arte y Arquitectura: nuevas afinidades” (Art and architecture: new affinities), capítulo “Hacia una percepción sensual del espacio”, texto “Arquitectura reactiva”, p.14 – Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona – cita a Matta-Clark Gordon, “Gordon Matta-Clark... Splitting”, entrevistado por Bear Liza, 1974 - IVAM, 1999, Valencia.

³³ Montaner Josep María, “La Modernidad Superada. Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX”, capítulo “Espacio y antiespacio, lugar y no lugar en la arquitectura moderna”, p.45 – Editorial: Gustavo Gili, 4º ed., 2002, Barcelona.

perspectiva general, capaz de proporcionar una pista de la salida.”³⁴ Experimentará el disfrute y el goce de la atmósfera creada, siendo su evaluación la que determine el éxito del proyecto. Igualmente cabe aclarar, que de una misma obra se obtendrán infinitas resoluciones. El interiorista, debe estar preparado para que su espacio se adapte a su entorno y al target elegido. Deberá volcarse a un diseño reactivo. El mismo se interesa por lo que pasa día a día en la calle, que tiene como objetivo mostrar la realidad misma y evaluar como los personajes actúan ante ella. Asimismo, es importante destacar los objetivos que tendrá ese espacio y conocer las necesidades de los usuarios, para entender los diferentes efectos que provocará en ellos. Esta acción encierra el concepto de espacio introspectivo, que se determina por el dibujo de las necesidades y pensamientos de los individuos participantes, para alcanzar un diseño personalizado. Además, deberá proponer un clima de interacción, que genere diferentes efectos y emociones. Esta investigación le permitirá obtener disparadores indispensables, para crear el proyecto en conjunto con el contexto del lugar. Finalmente, el visitante es quien pone a prueba la idea y evalúa si sus conceptos se cumplen o no.

El diseño interior, es una disciplina que se presentan como variable y adaptable. Es claro destacar, que en el interiorismo, se podrán utilizar tanto las mismas referencias como finalidades, pero según los diferentes empleos que se le dé o los diversos procedimientos en el cual se ejecute la obra, se obtendrá una infinidad de combinaciones. Más allá de que poseen la misma base, el resultado variará dependiendo de cada caso. Es así como el diseño busca sobrepasar su propio carácter, desafiando sus conocimientos, para acabar en escenarios creativos e innovadores.

La utilización de analogías, permite la reflexión sobre aquellos conceptos naturales integrados al espacio. El reto es, que quienes visiten la construcción entiendan y perciban el valor simbólico incorporado. El interiorismo utiliza un lenguaje específico, capaz de traducir en diseño las figuras y los elementos metafóricos vinculados con la naturaleza. El uso de la metáfora tiende a una obra más poética, rodeada de significados diversos, permitiendo evocar a la naturaleza de manera no evidente. “La arquitectura no es sino el arte de la necesidad. Las tres cuartas partes del tiempo, fuera de la necesidad del uso, no hay arquitectura, se trata de escultura, de conmemoración.”³⁵

Existen interiores, que detrás de su cara visible los envuelve un propósito y una carga de información relacionada con la cultura y tradición del lugar de implantación. Para conocer este trasfondo, el proyecto deberá fusionarse con la trama urbana, siguiendo sus leyes y normas. Diluir el conjunto de objetos dentro del marco urbano, para que sean reconocidos como parte

³⁴ Schulz-Dornburg Julia, “Arte y Arquitectura: nuevas afinidades” (Art and architecture: new affinities), capítulo “Hacia una percepción sensual del espacio”, texto “Arquitectura y movimiento”, p.18 – Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona – cita al arquitecto Tschumi Bernard, “Question of Space: Lectures on Architecture”, 1990, Londres.

³⁵ Nouvel Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “La arquitectura como deseo de poder supremo”, p.86 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires

del entorno. Tendrá que nutrirse del sitio, de lo que encuentre a su alrededor y de lo que ya pasó, plasmando luego su identidad en la obra. El diseñador está obligado a realizar un diagnóstico de ese lecho geológico, trabajar sobre el espíritu y revelarlo. Captar el movimiento exterior y permitir que ingrese en el interior, aludiendo a convertirse en un pedazo de la ciudad. “... Esa forma es indestructible, pero que cada vez más es devorada por la cultura.”³⁶

El profesional, se expone constantemente a las críticas de una sociedad, que ansia por experimentar sus creaciones. Debe estar preparado para afrontar el cuestionamiento de sus ideas, basando su obra en la acción de la comunidad. El ser humano, se transforma en un producto más de la obra, siendo el protagonista que funciona como punto de reflexión para el diseño. Es observado en todos sus movimientos, para optimizar los recorridos, permitiendo que transite por los sitios preestablecidos, sin que nada quede fuera de su vivencia. Dentro del espacio, el usuario buscará aquellas raíces que le generen placer visual y experimental. Sus emociones, serán transformadas en formas que se adaptan a sus experiencias, transcribiendo la realidad de una sociedad, de su ideología y de su cultura, y a su vez transformando y modificando la materia ya establecida. Es decir, el interiorista se apropia de su estética, la altera según lo que quiera destacar y la ofrece como nuevo carácter a revelar. En este sentido, intervienen factores que definen su trabajo, su intuición y su sensibilidad, al observar aquellas situaciones u objetos simbólicos que hablan y perciben la cultura. Define sus bocetos, integra el contenido aprehendido, lo reforma y lo presenta desde su propio punto de vista, dando lugar a lo imprevisible. Por lo tanto, al momento de proyectar deberá definir su postura. El profesional, puede trabajar con su entorno como si fuese una ficción de esa sociedad, o simplemente puede crear el espacio descifrando su existencia. “... Una arquitectura del tiempo real, de lo aleatorio, de esta incertidumbre que también anima la vida social.”³⁷ Debe evaluar los diferentes escenarios posibles y los efectos que producirá el cambio al culturalizar la obra.

El diseñador se mueve dentro del campo de la provocación, para llegar a la seducción, poniendo a prueba su producto. La seducción no es programada, surge a partir de la puesta en práctica de la provocación. La misma es buscada por el profesional, que utiliza todos sus recursos para generar asombro e incertidumbre. El mecanismo consiste en cambiar el entorno cotidiano, dirigiendo la atención del público a aquellos objetos, que son pasados por alto, realizando su valor estético. Se combinan las diversas formas, la fluidez y el dinamismo, junto con las diferentes atmósferas y los materiales específicos. Es decir, se destacan los elementos que deberían quedar ocultos, exponiendo el mensaje en los valores implícitos del uso. Su intención, es generar una reacción en quien recorra el espacio. El desafío se relaciona con las

³⁶ Baudrillard Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “La cultura”, p.36 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

³⁷ Baudrillard Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “¿Resguardar la cultura?”, p.63 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

respuestas de los usuarios ante cada situación, y en tanto sea aceptado o no, comenzará a relucir el juego de la seducción.

La clave para que un diseño seduzca, no solo tiene que ver con su desempeño, sino también con expresar el mundo que traducen. “Tu dices en algún lado que para que haya seducción es preciso que haya consenso.”³⁸ Por lo tanto, para lograr el éxito, es preciso un acuerdo entre el contexto real de su entorno, quien demanda el proyecto y el objetivo mismo del diseño. Se dice que la obra responde al papel que juega en la ciudad. El diseñador sugiere la complicidad entre los personajes, para dar por sentado la comprensión de la puesta. La complejidad es proporcional al grado de complicidad que se establece, permitiendo encarar una mayor dificultad en el proyecto, aportando otra apariencia a la solidez del diseño interior. El interiorista, busca la atracción en sus formas, adentrándose en los límites establecidos y buscando la libertad en su inspiración. “Siempre estamos en el dominio de la invención, en el dominio del no saber, en el dominio del riesgo.”³⁹

Crear un espacio que no solo muestre lo que está a simple vista, sino también el pensamiento del mismo, que se presenta como el condimento final para poder comprenderlo en su totalidad. Esta dualidad, que se exhibe entre lo “visible” y lo “invisible”, da lugar a la interactividad entre la propia realidad de un objeto y su ilusión eventual. El usuario debe ser capaz de comprender aquello que no se muestra, que habla más de la idea disparadora. Lograr la asociación del objeto o la forma mediante el uso de la memoria, agotando todas sus posibilidades y explorando su campo real dentro del terreno de la virtualidad. “... Recrear unas formas en las cuales se desvelen las estructuras pertenecientes a la memoria colectiva.”⁴⁰ El uso de la memoria colectiva, lleva a los usuarios a entender aquello que no se dice, que está en silencio y que ellos a través de sus experiencias puedan visualizar dentro de la obra. Los recuerdos adquieren una presencia material, lo cual es posible relacionarlos con lo que se observa. Se pone en juego la subjetividad, y la importancia que ha tenido ese acontecimiento pasado, para poder asociarlo con la obra. En definitiva, el diseñador reconstruye y repite acontecimientos del pasado. Los recorridos, el desplazamiento y el dinamismo, son elementos que posibilitan crear un lazo con aquello que está oculto. Y al hablar de oculto, se hace referencia a la porción de cultura, ideología y comportamiento que se integra al espacio. “Estoy a favor de la riqueza de significados frente a la claridad de significados; de las funciones

³⁸ Nouvel Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “De algunos objetos singulares de la Arquitectura”, p.12 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires - cita al filósofo Baudrillard Jean.

³⁹ Nouvel Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “De algunos objetos singulares de la Arquitectura”, p.13 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

⁴⁰ Montaner Josep María, “Las Formas del Siglo XX”, capítulo 8° “La crítica tipológica: las formas de la permanencia”, cuarta parte “Estructuras”, texto “Bodegones: arte y arquitectura como lenguas muertas”, p.158 - Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona.

implícitas frente a las explícitas.”⁴¹ Buscar la plurisignificación de las cosas, en un universo inmerso en el mundo de la mente. La propuesta debe estar preparada para abordar a sus múltiples visitas. Múltiples visitas equivale a infinidad de interpretaciones de la misma, en donde sus mensajes ocultos cobran vida según la mirada de cada espectador. “Por fortuna, en arquitectura no hay nunca una sola respuesta correcta.”⁴² El objeto es literal en sí mismo, absorbe al usuario, siendo la mente quien le otorga esa cualidad, convirtiéndose en singular en la medida en que lo sea para cada uno de ellos. “El espacio, en el plano de lo real, de la realidad, se comparte, mientras que el espacio virtual, el más abstracto, no se comparte.”⁴³ Aludir, por parte del visitante, al desvío del valor, del uso y del sentido original de la obra, relacionándose con su propia percepción y reflexión. Como resultado, se da lugar a la ilusión. La misma carece de carácter, por ello es necesaria la visión del espacio mental, de cada espectador, para poder definir su identidad.

Entonces es posible afirmar, que el interiorismo va mutando en relación a quien lo esté experimentando, en consecuencia a su búsqueda de placer y cualidades. El diseño se termina de definir por lo que el usuario hace con él. Esta característica de libre interpretación, que permite cada proyecto, a mayor o menor nivel, es el arma de seducción con la que cuenta el diseñador, para atraer a sus invitados. Tras este desempeño, se combina la imagen virtual con la imagen real. El objetivo principal, es unificar homogéneamente estas representaciones, sin distinción de los elementos característicos de una o de otra.

El simbolismo, se encuentra asociado a las ideas de la naturaleza. A como el mundo natural se incorpora en los interiores. El diseñador conoce y siente a la naturaleza, desde la perspectiva de la sociedad, en donde implantará sus ideas. “La arquitectura desde las experiencias de los individuos lleva indirectamente a la arquitectura como sensación.”⁴⁴ El diseño se presenta como una reflexión personal, desde la experiencia del artista, utilizando al proyecto como medio para exponer sus sentimientos. Se deja testimonio de ellos, dimensionando la memoria, los recuerdos y la relación entre lo individual y lo universal. El diseño trasciende por las sensaciones, señalando quienes son los depositadores de aquella carga sentimental. El grado del valor simbólico, estará dado en la relación directa que tenga ese sitio con los elementos naturales, y la importancia que se le den a los mismos. Es factible

⁴¹ Moneo Rafael, “Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos”, p.53 – Editorial: Actar D, 2004, Barcelona – cita al arquitecto Venturi Robert, “Complexity and contradiction in Architecture”, Prólogo de Vicent Scully, p.22-23, Papers on Architecture, 1966, Museo de Arte Moderno, Nueva York.

⁴² Nouvel Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “Acerca de otra sabiduría”, p.113 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

⁴³ Baudrillard Jean, “Los Objetos Singulares. Arquitectura y filosofía”, capítulo “Neutralidad, universalidad, globalización”, p.108 - Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

⁴⁴ Moneo Rafael, “Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual. En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos”, análisis de la casa “Vanna Venturi House” (1961) del Arquitecto Venturi Robert, p.61 - Editorial: Actar D, 2004, Barcelona.

el uso de tradiciones y costumbres, vinculadas con la naturaleza, ya sean relacionadas al sitio, o traídas desde otras sociedades. Y es en ese momento, en donde entra en juego la creatividad y la innovación del diseñador. La buena resolución, dará como resultado un proyecto que clarifique la ideología de una sociedad, o de un sitio con respecto al mundo vegetal.

A través de este trabajo, se busca verificar cómo la naturaleza es desencadenante de ideas, acotándola al tema del árbol, que aporta desde su historia, su estética y sus características.

1. Se realizará la búsqueda bibliográfica, para alimentar el marco teórico, para el desarrollo del tema y para verificar el estado del arte.
2. Se definirá conceptualmente el tema y se desarrollarán los distintos enfoques: sus fuentes de inspiración, sus aportes estéticos y sus valores simbólicos.
3. Se aplicará **estudio de casos** para verificar la hipótesis.
 - 3.1. Se elegirán los casos por pertenecer a diferentes enfoques, por su calidad espacial y por su propuesta experimental, creadora de climas.
 - 3.2. Se tendrán en cuenta las estrategias de mimesis, abstracción, analogía y metáfora para trasladar la idea a la concreción del proyecto.
 - 3.3. Se catalogarán por su forma de generar las ideas: por inspiración, por estética y por valor simbólico.
 - 3.4. Se verificará en cada caso si la idea generadora parte de: **industrializar la naturaleza o naturalizar el diseño.**
4. Se extraerán reflexiones generales.
5. Se verificará positivamente o negativamente la hipótesis.

“La imagen del árbol inspira ideas generadoras de diseño interior.”

El árbol como objeto organizador del espacio y desencadenante del diseño interior. Un elemento que expone y recrea situaciones para el participante. El diseñador transforma el espacio por sus experiencias naturales, por los aportes de acontecimientos particulares, con resultados perceptuales, cargados de emociones y sensaciones.

QUERKRAFT – JAKOB DUNKL, GERD ERHARTT, PETER SAPP

Rediseño del lobby del Museo Técnico.

VIENA, AUSTRIA

SEPTIEMBRE 2010



La meta principal, de este proyecto, estaba relacionada con la búsqueda de identidad del lobby, del Museo Técnico de Viena. Este acceso, poco atractivo, no solo poseía mala acústica y mala climatización, sino también, se había convertido en un espacio aburrido y reprimido. El objetivo del diseño, era fomentar la relación entre lo histórico y lo moderno, y a su vez, entre la tecnología y la naturaleza. “El que un museo histórico requiera de servicios en los que se incorpora tecnología de última generación se estableció como la necesidad que definió cada fase del proceso.”⁴⁵

El desencadenante del diseño, fue la necesidad de transformar las columnas de acero existentes. Las mismas, sostenían la estructura prismática de acero y cristal, que había sido insertada, en los años '90, delante de la fachada de 1913. La idea, era utilizar aquellos elementos que contenían el espacio, ofreciéndoles nuevos usos, más allá de su concepción estructural, y modificando su configuración y su estética. “Un aspecto importante es la manera en que la fachada histórica del museo se contempla perfectamente a través de las columnas de acero y el techo de cristal de la nueva estructura. La arquitectura se comunica con la estructura existente y, al mismo tiempo, cumple con los requisitos funcionales de la entrada a un espacio museológico contemporáneo.”⁴⁶

La inspiración, provino de la hilera de árboles frente al museo, con el propósito de integrar al hall contemporáneo, una porción de naturaleza, vista desde una mirada hi-tech. Los diseñadores, se interesaron en relacionar la tecnología



⁴⁵ Dinies Dominique, arquitecto y director del proyecto, <http://www.querkraft.at/?story=854&details=1>.

⁴⁶ Idem.

constructiva, que presentaba el prisma acristalado, con ese entorno natural, ofreciéndole un nuevo carácter moderno y una renovación a esa histórica fachada, desde una idea naturalizada.

Cada columna se vistió de “árbol”, que a su vez, planteaban diversas situaciones de asiento y de lámpara. El lobby, se transformó, de un lugar de paso, a una zona de estar, contenida por un bosque artificial. La disolución de los límites, permitió el diálogo directo, entre los cuerpos internos y la vegetación del exterior. Se produjo la interacción, entre la realidad natural y la explotación de la tecnología. Se crearon situaciones, que ameritaban el descanso y la contemplación, invitando al espectador, a acomodarse sobre las bases, para poder experimentar el objeto, desde un punto de vista diferente.

El grupo Querkraft, trabajó estas piezas desde un patrón similar, en donde se puede identificar la copa, el tronco y la base. Existe la similitud de formas, pero con una gran variedad de tamaños. Es decir, definieron un juego entre los distintos puntos de asientos, presentando algunos más grandes, que permiten hasta acostarse sobre ellos, y otro más pequeños, que solo admiten una persona sentada. La forma resultante, se obtuvo a partir de moldes, en busca de las mejores condiciones de confort, demandadas por el cuerpo, para un descanso placentero. Estas bases ofrecen adecuadas posiciones, para reposar cómodamente. Las copas, también presentan diversidad en sus dimensiones. De modo que, generan una variedad de sombras proyectadas, de diferentes tamaños, sobre el solado del espacio. El conjunto de estas piezas arbóreas, participan de una **realidad abstracta** que intenta asemejarse a la **idea de bosque**. Es decir, se nutre de sus características naturales, adoptándolas y

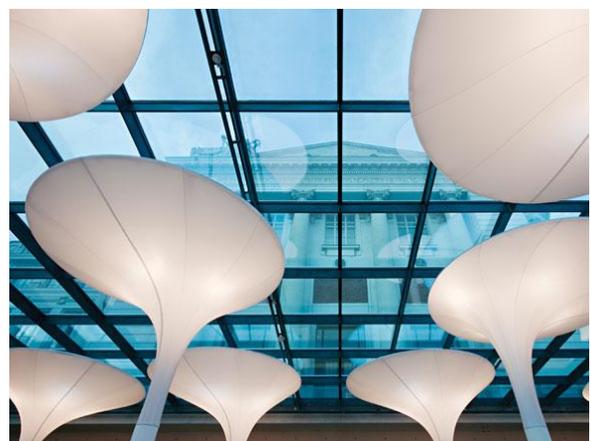
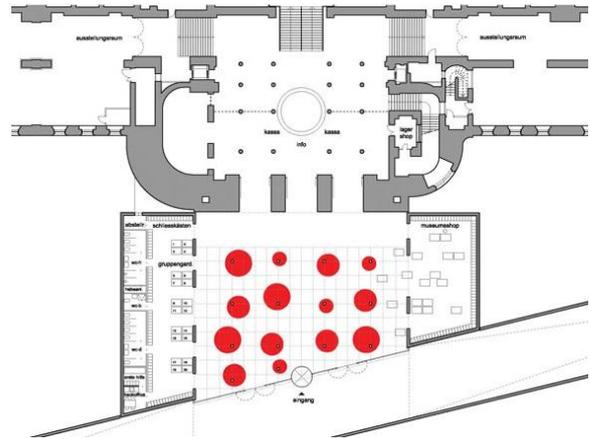


utilizándolas, pero desde una mirada que involucra al diseño tecnológico, traduciendo las sensaciones del descanso, bajo las copas de los árboles.

Su distribución, fue dependiente a la ubicación de las columnas. Dado a su volumetría y configuración, estas piezas han desplazado y desdibujado la trama existente. Los troncos, se reconocen como las columnas de acero originales, pero con el movimiento y el ritmo generado a partir de las copas y las bases, la malla ha quedado en un segundo plano. La intención de los diseñadores, era desarrollar en el espacio un **dinamismo provocador**, disolviendo su geometría estática y rígida. Asimismo, se ordena la circulación de los visitantes, proponiendo una disposición más lúdica y experiencial, abordada por un clima emocional y acogedor.

Un factor importante, en este proyecto, es el uso de la luz. Los árboles, además de ser asiento, también son cuerpos luminosos, encendiendo diariamente sus copas. Generan una atmósfera cálida y serena, al iluminarse y cobrar vida sobre el espacio. Tienen la característica de variar su tonalidad entre el blanco y el azul, dependiendo de la ocasión que acontezca. Su luminosidad inunda el hall de entrada, seduciendo al exterior y sobresaliendo frente a la opacidad de la noche.

El material empleado, se adapta a las formas buscadas. Para modelar, las bases y los troncos, se utilizó vidrio reforzado con fibra de plástico, en color blanco, que se acomodó a las condiciones solicitadas. Para las copas, que componen un cielorraso iluminado, se utilizó un material específico. Las telas tensadas de pvc, translúcidas, admiten todo tipo de composición requerida, presentando una visión etérea y ligera, brindando aislamiento acústico y acondicionamiento climático. Esa era la sensación, que se quería transmitir en el diseño, liviandad



visual, a partir de un material ampliamente manejable.

Este caso, tiene como principal objetivo, modificar la imagen del espacio, desde una **identidad naturalizada**. Se utilizó la idea de árbol, desde la **abstracción**, para conformarlo desde una mirada tecnológica. La figura arbórea esta presente, dentro de un diseño que la evoca a partir de la simpleza de su forma, haciendo hincapié en sus elementos primordiales. La **inspiración**, proveniente de la sensación de descanso, dentro de la naturaleza, logró que el interior se transforme de un hall aburrido, a un sitio que incita a recorrerlo y a **experimentarlo**. Se recreo, una situación que relaciona al hombre con la estructura arbórea.



- **Objetivo:** Búsqueda de identidad para espacio genérico.
- **Idea:** Bosque para el descanso y la experimentación.
- **Enfoque:** Inspiración conceptual.
- **Estrategia:** Abstracción arbórea.
- **Verifica:** Naturalización del diseño.

DARK DESIGN GROUP

Restaurante de Cocina Rusa.

UFA, RUSIA

2009



Este proyecto, consiste en recrear dentro del restaurante, una situación relacionada con la naturaleza. Se quiso dramatizar cierto acontecimiento, que la involucra, en donde se destacan, elementos fundamentales que la identifican. Se visualizó, el mundo natural, a partir de una previa intervención del hombre. Es decir, se trabajó con la idea de jardín, puntualizando un espacio verde, en donde la participación del individuo es primordial. Se trasladó, mediante el uso de la **analogía**, la imagen del **jardín hogareño**, dentro del local, con el objetivo de generarles a los clientes, la sensación de estar comiendo dentro del parque de sus propias casas. El objetivo, se limita a la percepción del usuario, logrando que este pueda relajarse dentro del establecimiento. Hay un interés por desencadenar sus experiencias pasadas, ocasionando que este diseño le remita a situaciones previas. A través de su visión y lo que los profesionales le ofrecen, es capaz de librar su imaginación y conectarse estrechamente con la obra.

La puesta, se llevó a cabo a partir de cuatro macetas, de donde nace la vegetación, que se funden en un única y gran cubierta superior. Se ubican en lo vértices de un cuadrado imaginario, siendo las organizadoras de la disposición del resto del equipamiento. Alrededor de cada una, se colocaron estratégicamente tres mesas, creando una distinción entre los demás grupos, desarrollando la idea analógica de hacer partícipe a la naturaleza, en cierto acontecimiento. La particularidad que presentan estas macetas, es su tamaño, que realza su forma dentro del ambiente, estableciéndolas como protagónicas de la obra total. Los diseñadores, llevaron al proyecto a la exageración, buscando impresionar y sorprender a los visitantes, creando una escena dramática y fantástica de la realidad. Se visualiza una



situación que involucra a la naturaleza, desde una **mirada industrializada** por el hombre, que transforma a su manera el entorno envolvente.

De estos 4 contenedores, nace la estructura que simula la vegetación, presentándose como las bases del crecimiento. Esta construcción, se perfila como árboles plantados, desarrollándose verticalmente, esparciendo sus ramas sobre el cielorraso. La cubierta superior, se define como una superficie unificada, creada por el encuentro y el enlace de las plantas. Se extiende, como un cobertizo sobre el sector de mesas, imitando la formación de un dosel, por las copas de los árboles. Resguarda y da **cobijo**, delimitando la zona y diferenciándola del espacio restante. Se expande por todo el espacio, avanzando sigilosamente e interrumpiendo en el hall de entrada del restaurante.

Cada árbol fue sintetizado y creado a partir de una estructura, formada por una gran cantidad de piezas idénticas. Su nombre, identifica el concepto general de la obra. Sliver, significa astilla, reconocida como una pequeña unidad afilada y estrecha, cortada o separada de un pedazo más grande. Se desmembró, en varios segmentos, la figura del árbol, disipándose hacia diferentes direcciones. Su conformación, presenta una imagen desordenada, creada por el entrecruzamiento de diversos listones, que forman una escultura que se eleva en el espacio. Cuenta con puntas salientes, que se tensan y dispersan, direccionadas aleatoriamente, texturizando el armado, como una representación desperejada, áspera y abrupta. Se exhibe como un elemento austero y desestructurado. El caos, es consecuente a su configuración, presentando un diseño que se impone, agudizando el clima general, pero al mismo tiempo, es controlado, por



la organización que se dispone con respecto a la distribución de las macetas y las mesas. Su concepción caótica altera el ambiente y lo confunde, siendo que a su vez es estructurado, por el orden que integra a las diversas situaciones.

Se crea en el interior, una visión activa y acelerada, estimulada por el movimiento, accionando los impulsos dentro del local. Esta cubierta tramada, se implanta con una fuerte presencia frente a los demás objetos, y cautiva con su desorden, la completa atención del espectador. Gana el papel que merece, siendo intérprete principal del condicionamiento de la creación.

Para equilibrar el estado de dispersión que brinda esta construcción, se buscaron alternativas. La perfecta solución, se tradujo en la utilización de estas imponentes macetas blancas, que se propusieron como cuatro núcleos centrales, organizadores de la actividad interior, que a su vez se iluminan y cobran vida dentro del proyecto. La iluminación que emanan absorbe la tensión provocada, armonizando cautelosamente el espacio. Su tonalidad pura, le ofrece a la estructura la tranquilidad que carece, compensando con su imagen dispersa. Su irradiación de luz, envuelve al restaurante en un estado de calidez y serenidad, dejando de lado la fricción que genera el enredo entre los listones.

Cada pieza, fue realizada con madera natural, al igual que el equipamiento restante del restaurante, tanto como el salado y el cielorraso. La intención, era crear un local que refleje su naturalidad y tradición, pero que a su vez, se destaquen algunos elementos contemporáneos. El sector de sillones, que se encuentra aislado de la gran cubierta, se realizó en pana de color rojo, con la intención de diferenciar notoriamente cada sección. Los volúmenes lumínicos, se



caracterizaron por contraponer esa mirada tradicional y neutra que contiene el resto de la infraestructura. Fueron trabajados en fibra de vidrio, siendo un material que brinda formas y moldeados inventivos, dándole el acabo necesario para producir las sensaciones buscadas. Para realzar la idea principal se revistieron los límites espaciales. En uno de ellos se realizó un serigrafiado, a partir de un patrón vegetal definido por un conjunto de hojas. Los demás fueron trabajados con listones de madera, generando una trama horizontal, que debilita las visuales exteriores.

El objetivo más importante de este proyecto, es **evocar** en su diseño, la **inspiración** proveniente de las comidas, dentro de los **jardines hogareños**. Se destacó, una situación cotidiana, que relaciona estrechamente el hombre con la naturaleza. Los diseñadores, utilizaron una **idea análoga** de ese acontecimiento, para generar un interior desde una **mirada geometrizada de la naturaleza**. Su forma se abstrae, se sintetiza y se disocia, generando una imagen evocativa y reflexiva de la misma. Por ende, es posible afirmar, que se desarrolló un diseño en donde se **industrializa la naturaleza**, a partir de la construcción tramada de la misma.



- **Objetivo:** Jardín hogareño.
- **Idea:** Intimidad del jardín doméstico.
- **Enfoque:** Inspiración analógica.
- **Estrategia:** Metáfora del cobijo, con elementos geometrizados.
- **Verifica:** Industrialización de la naturaleza,

ONE FINE DAY – HOLFER HOFFMAN

Pabellón para el evento del Jardín Nacional (BUGA).

COBLENZA, ALEMANIA

ABRIL 2011 – OCTUBRE 2011

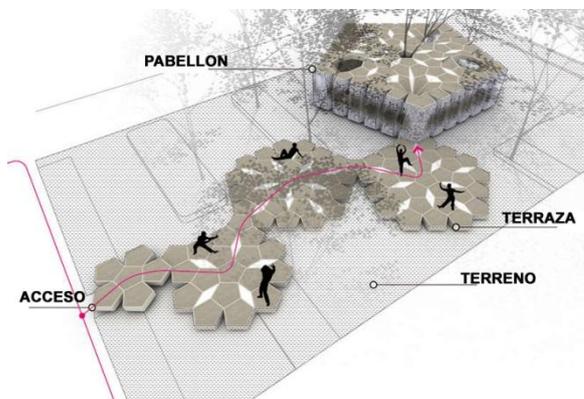


La consigna a llevar a cabo, para la muestra “Bundesgartenschau 2011 (BUGA), exhibición hortícola bienal federal de Alemania⁴⁷, era crear un pabellón, que albergara múltiples actividades dentro del entorno urbano, dedicadas a las exposiciones, a los talleres y a las presentaciones. El diseño del mismo, se realizó a partir de medios digitales, que tenía como objetivo, relacionar la visión tecnológica, con el continuo contacto con la naturaleza. Este proyecto digital, desencadenó de un árbol existente, dentro de la zona de emplazamiento. El desafío a resolver, era integrar el espacio, a la vegetación del sitio, coexistiendo con ella y presentándose como parte de ella, sin invadirla ni perjudicarla.

La idea rectora, descrita por su nombre, era abrazar al árbol. Transmitir la sensación de rodear cuidadosamente a la naturaleza, protegiéndola y cuidando de ella. En este caso, el interior se llevó a cabo alrededor de un punto natural, haciéndolo partícipe del diseño general y adaptando sus formas para llevar a cabo la instalación. La intención, rondaba en la **idea de naturalizar**, ese proyecto digital, incorporándolo adecuadamente a la naturaleza circundante. El pabellón, se desplazó sobre un terreno cubierto por todo tipo de vegetación, siendo la misión, del grupo de trabajo, proponer diversas circunstancias, que apelen al vínculo entre el individuo, sus actividades y la naturaleza.

La obra completa, se dividió en 5 pentágonos de diferentes tamaños, conectados entre sí. Se organizaron, en una única dirección, a partir de una sucesión de ejercicios geométricos, que dieron como resultado la conexión entre estas figuras. Cuatro de ellos, se perfilaron como terrazas, creando el camino guía hacia la atracción

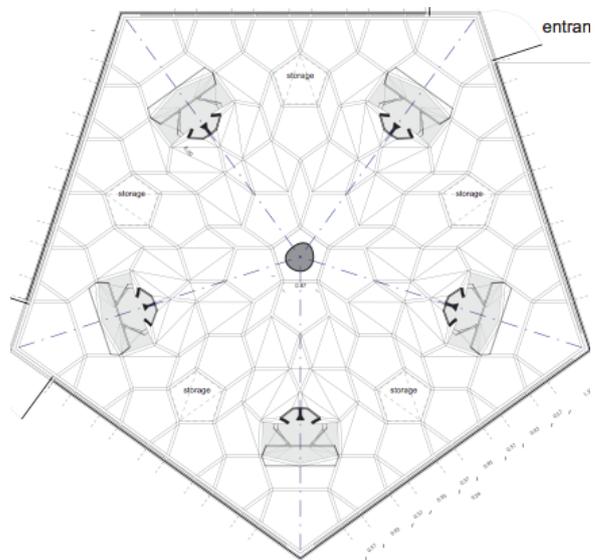
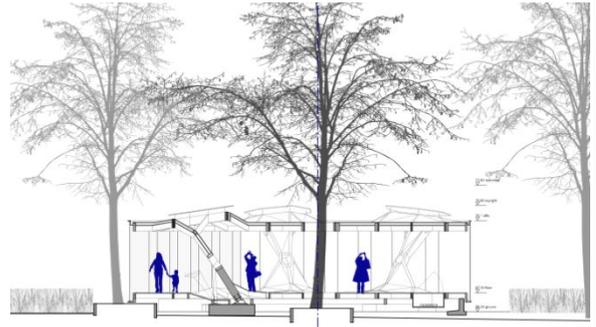
⁴⁷ <http://www.buga2011.de/web/en/index.php>, 2011.



principal. La misma se concretó con el último prisma, el de mayor tamaño, que formaba un espacio interior, donde se traducían el lema principal del diseño. Las plataformas al descubierto, propusieron diversas actividades al aire libre, que tuviesen que ver con la exploración y la observación del medio envolvente. Se distribuyeron a lo largo de ellas, diversas sillas con un diseño particular y específico, para ese acontecimiento. Cada etapa, fomentaba la sociabilización entre las personas, la integración entre los individuos y la naturaleza y el disfrute de una nueva experiencia. El plano mayor extruido, conllevaba a realizar tareas, que requerían de un ambiente aislado, es decir excluido de los ruidos del tránsito urbano. Se hace referencia, a situaciones relacionadas con charlas de grupo, clases explicativas o reuniones sociales, que precisaban, un poco más de privacidad. Este volumen, tenía la particularidad de cambiar su aspecto, según las visuales de cada individuo. "Diseñamos el pabellón a partir de la forma extruida de un pentágono en vez de una caja cuadrada (...) Es un simple plus geométrico que combina la apariencia significativa del edificio en relación con el punto de vista del espectador."⁴⁸

La composición de cada planta pentagonal, construida modularmente, estaba determinada por una misma trama, que surgió del dibujo del cruce de las ramas. Se utilizó esta matriz, para ordenar la posición y distribución de los cinco polígonos. A su vez, en el cuerpo final, el cielorraso copiaba el diseño del solado, siendo simétrico a este. Ambos planos, fueron realizados por una geometría estructural y compositiva, dividida en mosaicos iguales, que regulaban la estructura interna. De

⁴⁸ Hoffman Holfer, <http://www.architonic.com/aisht/treehugger-one-fine-day/5100933>, 2011.



igual modo, parte de la cubierta superior se iluminaba de noche, reaccionando ante los movimientos de los visitantes, variando en intensidad y color. La puesta se virtualizaba, tiñéndose de la tonalidad que ameritaba la ocasión, forzando a que la obra mutara según las combinaciones de color, sorprendiendo y emocionando al espectador. Es decir, que ese mismo espacio, podía presentar diversos climas interactivos, dependiendo de cuál sea la sensación buscada. Esto era posible, gracias al sistema lumínico integrado, que había sido proyectado de ante mano, y era controlado desde un consola de alta tecnología. Se presentaba como un **elemento fantástico**, que trascendía las posibilidades constructivas del hombre, haciendo de este espacio un lugar mágico.

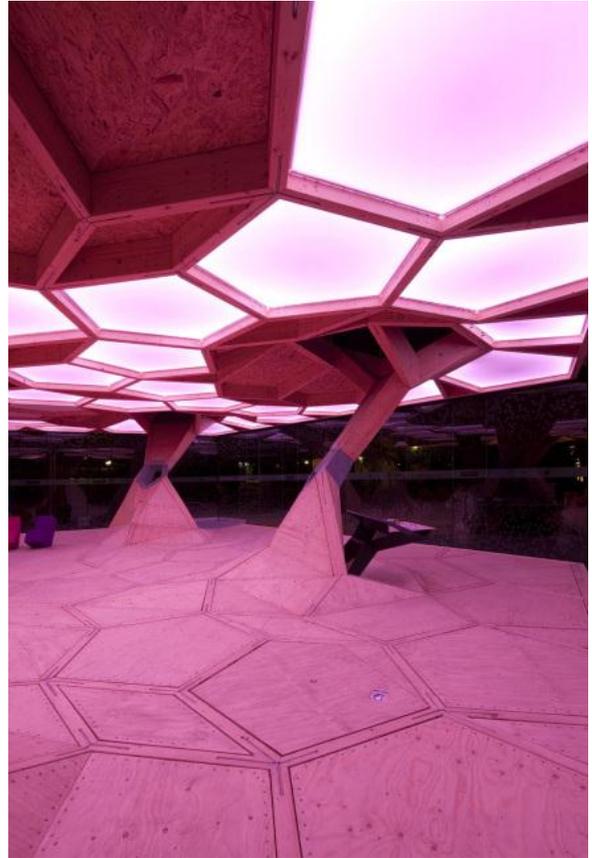
La configuración del espacio interno, con sus límites diluidos en un material transparente, promovió el continuo vínculo entre la atmósfera interna y la vida exterior. Lo que sucedía dentro, se conectaba directamente con los sucesos del afuera, reflejando sobre su superficie las siluetas de la actividad externa, creando una superposición de imágenes, que permite el juego entre las proyecciones. Su centro, estaba marcado por el tronco del árbol preexistente. Las columnas, que sostenían la estructura superior, se emplazaron teniendo en cuenta el punto central, convirtiéndose en análogas a este, exhibiéndose como un grupo de cinco troncos. La superficie superior, que quedaba en contacto con ellas, desaparecía, recuadrando imágenes específicas del entorno, que los diseñadores quisieron mostrar. Incluso, el sector que las rodeaba, tanto a las pilastras, cuanto a las ventanas, se lo trabajó dejando la estructura a la vista. Por ende, al momento de iluminarse la obra, esas zonas quedaban en



sombra, visualizándose como las copas de los árboles. Esta dramatización, hacía del pabellón, un espacio que pretendía ser construido en torno y por la naturaleza.

El material principal, fue la madera contrachapada, con la cual fue realizado el mayor porcentaje del pabellón. Para contener y sostener, la estructura completa, se utilizó acero, ubicado en el sector de columnas. Como límite que encierra el volumen principal, se empleó un vidrio serigrafiado, con pentágonos diminutos, que parecían deslizarse sobre el material. La instalación, fue completada por los estudiantes del Departamento de Diseño Digital, de la Universidad de Ciencias Aplicadas de Trier.

Este espacio lleva al espectador, a un **sitio fantástico y lúdico**, explotando al máximo las cualidades tecnológicas, a la hora de diseñar. El punto más fuerte del diseño, que define su **inspiración**, es el árbol central. El interior se integra a este, a partir de la utilización de la **analogía**, como medio de conexión, entre el **sentimiento de protección** a la naturaleza, y el manejo de un proyecto digital. La intensidad, con la que se interpreta este elemento central, hace del diseño, un **espacio naturalizado**, por el hecho de pensarse a partir del árbol, adaptando e integrando sus formas, para el desarrollo de un ambiente en continuo contacto con la naturaleza.



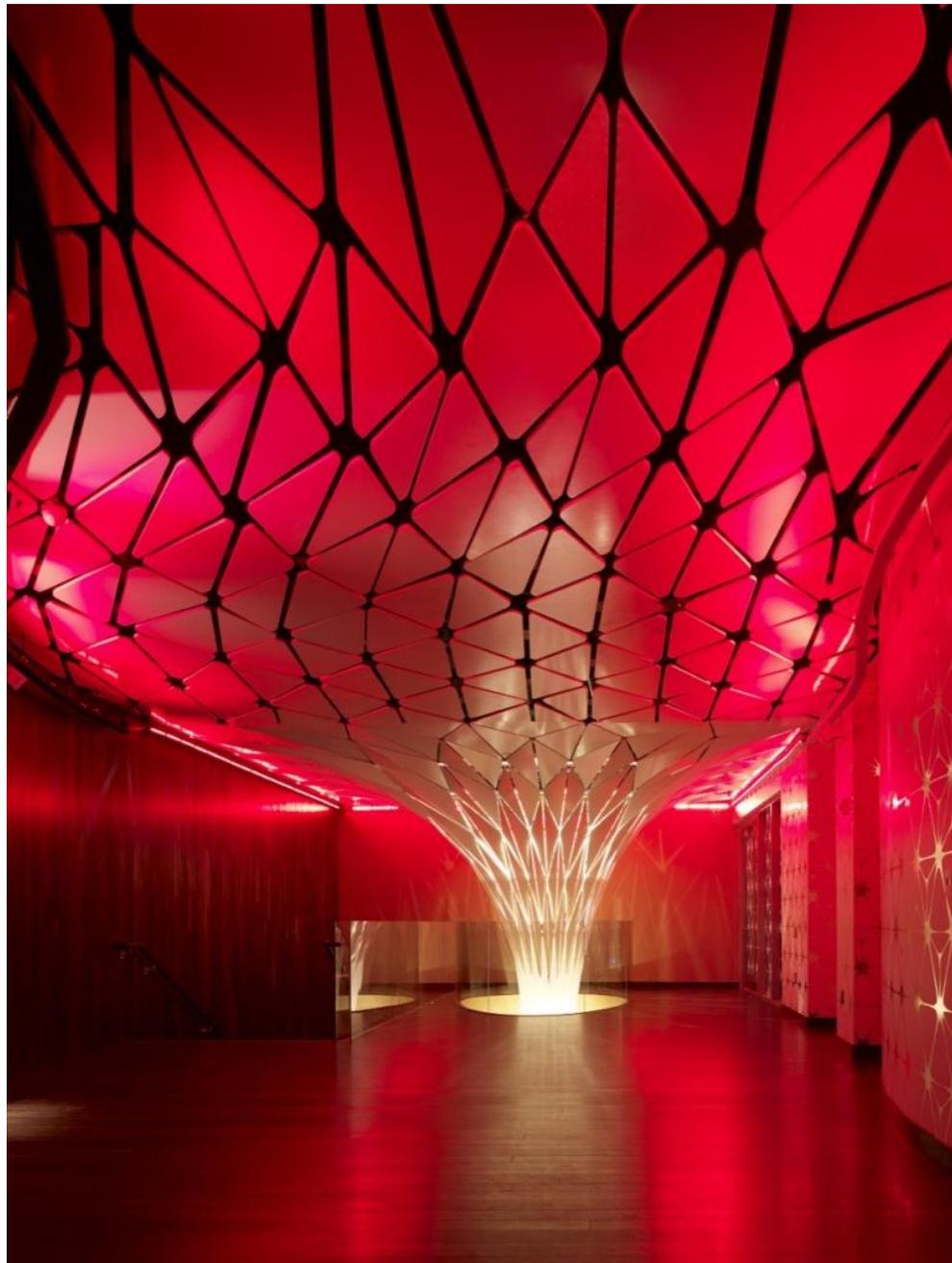
- **Objetivo:** Gestar el diseño entorno al árbol, como eje central.
- **Idea:** Abrazar al árbol.
- **Enfoque:** Inspiración en la protección a la naturaleza.
- **Estrategia:** Analogía del entorno natural.
- **Verifica:** Naturalización del diseño.

BELZBERG ARCHITECTS

Club Nocturno Latino.

LOS ANGELES, ESTADOS UNIDOS

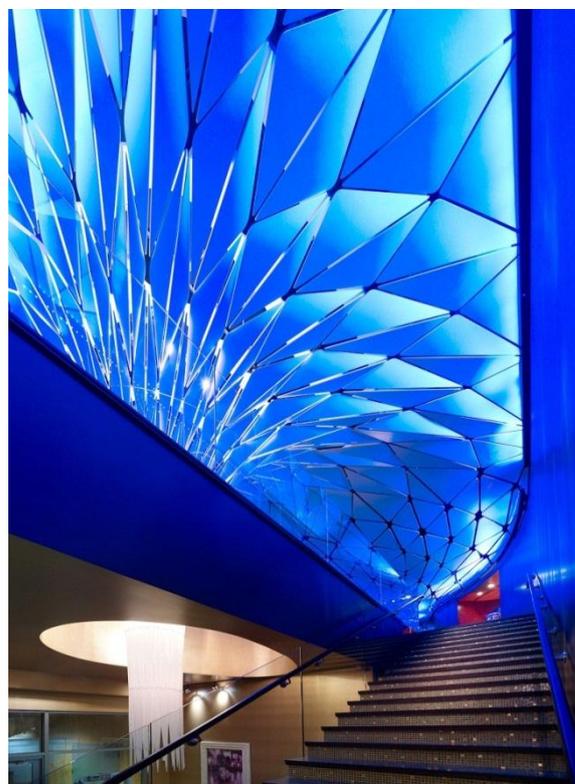
2008



El proyecto, definido por el grupo de arquitectos Belzberg, debía inspirarse en el **baile de la cultura latina**. El rediseño de este club nocturno, comprendía una nueva etapa, atrayendo a nuevos clientes y mejorando el rendimiento general de la disco. Los profesionales, propusieron un diseño creativo e innovador, que intenta evocar el **ritmo y los movimientos** de la salsa y la rumba. El deseo del cliente, era reflejar **la vitalidad, la alegría y la energía** de la cultura latina. Por ende, las formas proyectadas, debían traducir el dinamismo que estos tipos de baile transmiten, englobados en un espacio en continua actividad. "Tal vez el diseño del club intenta ser la energía de la comunidad latina, homenajeando sus raíces y su profunda historia, mientras se funde con la ferviente vida moderna de Los Ángeles."⁴⁹

Dentro del salón, se distinguían varios problemas a resolver, con el fin de mejorar las instalaciones disponibles. Como primera cuestión, la pista de baile, el sector de restaurante y el bar, se ubicaban en el segundo piso. El objetivo de los arquitectos, era crear un diseño que **cautive y seduzca** a los visitantes, con el fin de atraerlos y direccionarlos hacia el siguiente nivel. Una gran escalera, se presentaba como acceso, siendo el inicio de la imponente creación, que se tenía en mente.

Se ideó una estructura, que provocara curiosidad en los usuarios, y que a su vez, desencadene las actividades y organice la totalidad espacial. Un detalle, no menor, a tener en cuenta, era que este establecimiento recibiría diariamente un flujo considerable de personas, de modo que el diseño proyectado, debería ser



⁴⁹ Belzberg Architects, <http://www.archdaily.com/160584/the-conga-room-belzberg-architects/>, 18 de Agosto de 2011.

diagramado estratégicamente, para que no estorbase el paso. Por último, se buscaba aislar acústicamente y acondicionar su sistema de sonido e iluminación.

La solución, fue realizar todo el diseño sobre el cielorraso. Un gran eje central, situado como la base de donde surge toda la obra, traspasa la losa, y deja caer sus raíces sobre el ambiente de la planta baja, exhibiéndose como la atracción principal. Esta perforación, enmarca una porción de la imagen total del diseño, anticipándose a los sucesos del segundo piso. De este gran tronco, se desarrolla una superficie sinuosa, que contiene desde el hall hasta la pista de baile. Esta cubierta, se asoma sobre los escalones, sorprendiendo al espectador en cada paso que da. Se visualiza a partir de la **abstracción del árbol**, que resguarda bajo su copa la actividad interna. Su inmensidad se impone ante la figura del espectador, ganando su atención e hipnotizándolo, con su desenlace escultórico.

El diseño, fue realizado a partir de la fragmentación de pétalos, que avanzan sigilosamente y se amoldan a cada instancia del local. La madera contrachapada, pintada, fue el material elegido, para realizar cada panel. Cada pétalo, fue diseñado digitalmente, a partir de un proceso en búsqueda del mejor resultado posible. Estas piezas, unidas entre sí, forman una superficie completa, que va delineando cada ambiente. Cerca de la base, son irreconocibles, fundidas en una única forma. Se presentan como un patrón de diamantes, derivado del clásico paso de baile de rumba cubana. Pero, a medida que avanzan sobre la cubierta, crece su configuración. Estos rombos, se separan y se dividen en triángulos, redondeando sus puntas, a medida que alcanzan la zona de baile. Se redimensionan, y comienzan a agruparse de a seis, generando a su



vez flores que se deslizan por la curvatura. Las mismas, despliegan su forma más perfecta sobre el escenario principal, invitando y guiando las acciones de los clientes. El interior se va **naturalizando**, conjuntamente con el desarrollo del diseño. Al avanzar la estructura por el espacio, se va concretando su **estética natural**, evidenciando su forma y desplegando su dinamismo característico.

Para llevar a cabo el armado completo, se bajó la altura del techo considerablemente, presentando la profundidad necesaria para albergar todo el sistema contenedor, de estas piezas complejas. Para acentuar aún más la puesta, se instauró un sistema lumínico, enriquecedor del diseño. La gran cubierta ondulante, intensifica la experiencia, cambiando de color e intensidad, reaccionando al compás de la música. El ritmo que desprende, la convierte en un participante activo de la escena. Tras este método, se incentivó la noción de movimiento, ilusionando la visión de avance y mutación.

En este caso, la fuente inspirativa se desarrolla desde las nociones del baile, precisamente de la salsa y la rumba. Su innovación se desprende desde el estudio de la cultura latina, siendo su conocimiento, lo que lleva a los diseñadores a encontrar la forma adecuada. Se la relacionó con la idea de **movimiento, ritmo, sinuosidad y sensualidad**, traduciéndose en una estructura que refleje este ánimo naciente. La estética natural, fue la elegida para concretar este interior, por sus características orgánicas, que abundan en las culturas latinas. La **abstracción** que encierra la idea principal, se relaciona con el objetivo de **desarrollar vida** en el espacio. Se parte de una gran estructura arbórea, que genera su fruto, y lo esparce por toda la superficie del local. La flor



representa la **metáfora del nacimiento y del progreso**, siendo el conductor de las actividades.

Por ende, se puede afirmar, que al relacionar el baile con la imagen de la naturaleza, se **naturalizó el diseño**. Se integró, la idea de crecimiento y desarrollo de la estructura arbórea, con los movimientos, la dinamicidad y la actividad, que albergará este interior diariamente.



- **Objetivo:** Representar las características de los ritmos latinos.
- **Idea:** Nacimiento y progreso.
- **Enfoque:** Estética natural.
- **Estrategia:** Metáfora de vitalidad y energía.
- **Verifica:** Naturalización del diseño.

SEBASTIEN WIERNICK

Espacio para la Galería de Arte & Mobiliario, del Festival Designami '07.

BERLIN, ALEMANIA

MAYO 2007 – JUNIO 2007



La propuesta del diseñador Sebastien Wiernick, para la galería de arte y mobiliario del festival Designami 2007 en Berlín, comprendía una instalación innovadora y multifuncional. El diseño, tenía la particularidad de ser realizado con materiales económicos e industriales, con el objetivo de promover el reciclaje y la reutilización, de aquellos elementos que se creían desechos. Llevó a cabo, dentro del espacio, una estructura que se manifestaba ofreciendo diversas situaciones. Su forma aludía metafóricamente a la composición de un árbol.

Utilizó la estructura arbórea, como objeto central y único de toda la obra. La imagen del árbol, fue explotada como objeto capaz de satisfacer múltiples funciones. La metodología de elaboración, se desarrolló partiendo del eje principal, de donde surgen las actividades. Desde este punto central, emergen las diversas posibilidades que brinda la instalación. La puesta, plantea y dramatiza la **idea de cobijo y contención**, que a su vez actúa como fuente lumínica y como banco a lo largo de toda la galería.

El proyecto, se creó a partir del tronco de este árbol, que contiene sus ramas y desprende sus raíces sobre la superficie. Constructivamente, la instalación se realizó en una única pieza, que va mutando y se va adaptando, a las condiciones que debe deleitar. La clave, para llevar a cabo este tipo de armado, es el elemento principal que el diseñador utiliza. Este componente, es exclusivo y típico de los diseños programados por este profesional. Sus características, le permiten moldearlo, obteniendo todo tipo de formas, siendo claramente distinguible cada etapa creativa. Volviendo a este caso en particular, su idea para el festival Designami '07, tiene que ver con las posibilidades que puede dar un objeto de la



naturaleza, y como el individuo las aprovecha y hace uso de ellas.

Esta instalación, sugiere al tronco como punto de sostén y contención, de toda la estructura. Las ramificaciones, que desencadenan de él, se presentan como una cubierta superior, que refugia la actividad espacial. Estas copas abstractas, se localizan en dos puntos primordiales del ambiente, enfrentándose una con otra, creando diversas situaciones. A su vez, el diseñador utiliza la **metáfora del árbol en flor**, para transcribir sobre ella, el objeto que culmina en las ramas. Utilizó lámparas, para generar la dramatización de una cubierta lumínica, desempeñándose como artefacto de luz. Los complementos, que componen esta estructura, permiten que la misma trascienda, direccionando sus ramas hacia diferentes puntos, siguiendo líneas curvas, que otorgan al espacio un carácter dinámico fundamental.

Sobre el suelo, afloran las raíces de este gran árbol. Las mismas, se acomodan y se amoldan, para generar diversos lugares de asiento y descanso. El profesional, sostiene su idea de que los muebles son extensiones del cuerpo humano, es decir prótesis amoldadas a su ergonomía. Por lo tanto, utiliza estas formas cilíndricas, para crear los mejores "sillones", confortables y adecuados, proyectando la integración del material, para que el diseño ofrezca situaciones precisas y técnicas, en relación a las comodidades requeridas por el usuario. Debido al movimiento, que ofrece el elemento principal de la obra, los sitios de reposo se van alternando e invadiendo la superficie espacial. La movilidad que ejercen, permite una diversidad de acontecimientos, en donde los bancos se enfrentan, o se dan la espalda.

El único y principal material, de esta obra, son los tubos flexibles de polietileno. Este modo de



trabajo, desafía las concepciones generales de belleza, integrando al mundo del diseño, un elemento fabricado industrialmente. Se produce en diferentes tamaños y colores, ofreciendo al diseñador diversas opciones, aprovechando sus características de firmeza y resistencia, adaptables a todo tipo de armado. “Al combinar el uso de este material particular con un diseño principalmente digital y un proceso de producción que hace que sea fácil producir formas complejas y variables de equipamiento en configuraciones variadas (...) Tal vez el objetivo detrás de este proyecto es mezclar entre concepto de prótesis/mueble humano con el concepto de interfaz digital entre las personas y la información en un espacio determinado.”⁵⁰

La descontextualización de este material, le agrega una carga estética de la cual carecía, demostrando su capacidad de crear una obra escultórica, innovadora y trascendental. Su textura rugosa, genera varias sensaciones al percibirlo. Sus características de liviandad y movilidad, permitieron que esta estructura sinuosa y dinámica, se visualice en una única pieza. La construcción, se llevó a cabo, a partir de un conjunto de tubos, que se fueron alternando, teniendo en cuenta cada instancia. Para crear la copa, los tubos se explayaron y se separaron unos de otros. Mientras que en el tronco, se unieron, para luego dar lugar a los asientos, que conllevan un armado más comprimido, para amoldarse a las condiciones solicitadas. El valor más interesante que presenta, es la continuidad que ofrece el material, para crear una única pieza, que funciona como banco de asiento, y luego se desarrolla como elemento lumínico. Toda esta construcción



⁵⁰ Wiernick Sebastien,
<http://www.evolo.us/architecture/public-furniture-as-flux-of-energy-light-and-information-onsite-studio/>, 10 de Noviembre de 2011.

es soportada por un sistema inferior, de acero inoxidable, que sigue la forma y las líneas creadas.

Al realizarse dentro de un entorno neutro, carente de todo tipo de agregado, este objeto escultórico sobrepasa los límites. Es el centro del espacio, desencadenando todas las actividades, y estructurando la organización espacial. Se presenta en un único color, sin alteraciones a lo largo de su recorrido, siendo uniforme en textura. Es el protagonista principal de la galería, ofreciendo una escultura creativa e inventiva. La singularidad de esta puesta, es la posibilidad de diferenciar cada parte, y a su vez, visualizar el todo.

La forma resultante de esta instalación, está directamente relacionada con la naturaleza, representado **metafóricamente** la estructura arbórea. La mirada del diseñador, tiende a una vertiente **industrializada**, integrando la figura del árbol, con un material ligado a la industria. Su valor trascendental, se refleja en la **estética**, que genera la combinación de dos mundos opuestos. Desarrolla la concepción de belleza, sobre un elemento ajeno a ella, exponiéndolo en otro contexto, y demostrando como el diseño es capaz de transformarlo, y presentarlo como creador de una obra escultórica.



- **Objetivo:** Diseñar una instalación con elementos económicos e industriales.
- **Idea:** El árbol como cobijo y como contenedor del espacio.
- **Enfoque:** Valor estético de la continuidad y el movimiento de las ramas.
- **Estrategia:** Metáfora del árbol en flor.
- **Verifica:** Industrialización del diseño.

IWAMOTO SCOTT ARCHITECTURE – LISA IWAMOTO, CRAIG SCOTT

Instalación del Instituto de Arquitectura, para la galería de arte de Carolina del Sur.

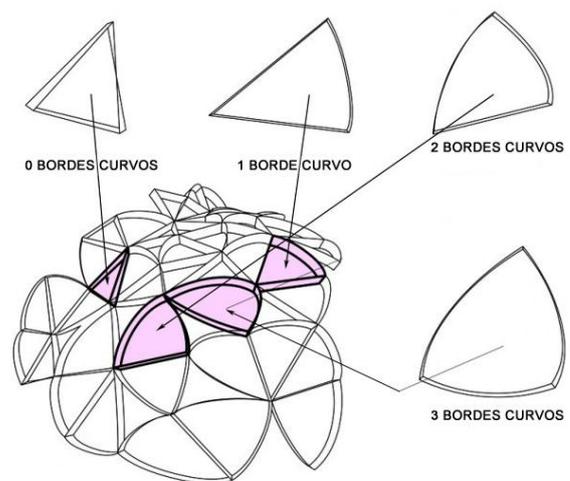
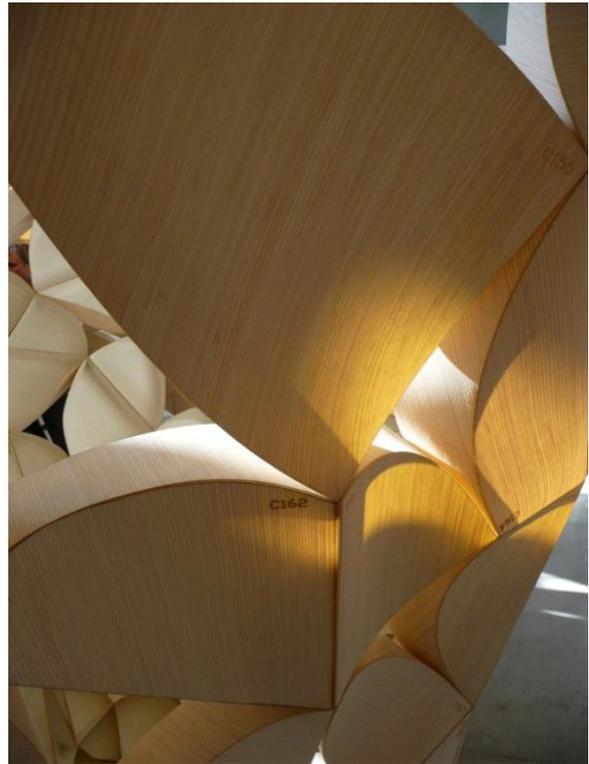
LOS ANGELES, ESTADOS UNIDOS

AGOSTO 2008 – SEPTIEMBRE 2008



El principal objetivo de esta instalación, era desafiar las técnicas de construcción. Es decir, crear un sistema constructivo de bóvedas y columnas, con un material ultra liviano. Intenta desconectar, la visión obvia entre estructura y material, provocando un nuevo sistema de anclaje para una construcción tradicional, ya conocida. “Confundir las estrategias estructurales y materiales (...) Es otro tipo de herramienta, otra forma de hacer algo (...) La parte innovadora es lo que haces con él.”⁵¹ La idea, era modificar la condición de rigidez, de los típicos materiales de construcción, a partir de una **mirada naturalizada de las estructuras clásicas**. Se utilizó, una infinidad de piezas en forma de pétalos, unidos entre sí, resultando en una superficie unificada, donde cada parte depende de la otra. Su anclaje a los muros de contención, permite la concreción de su forma comprimida y arraigada. Este, es el secreto de esta puesta, desarrollar una metodología de armado, que comprende una única estructura, formada por una considerable cantidad de fragmentos.

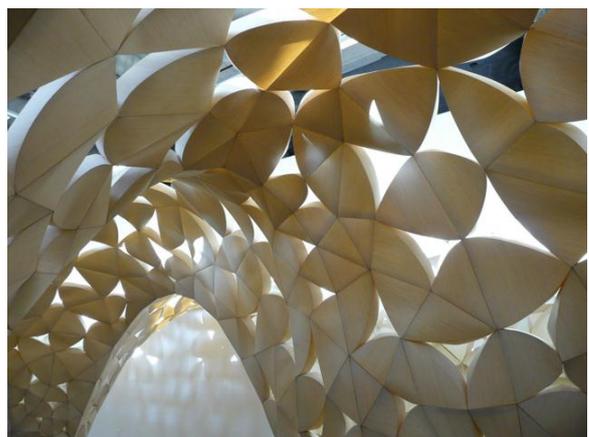
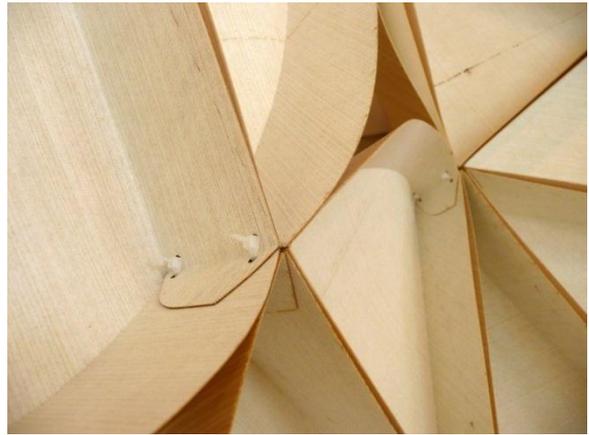
Los diseñadores, proyectaron un conjunto de bóvedas, formadas por la unión de pétalos de cuatro medidas diferentes. Estas piezas, fueron diseñadas previamente, desde un programa digitalizado, copiando un modelo de cadenas, en busca de las formas más eficientes, para lograr un encastre perfecto. La construcción, se llevó a cabo aplicando la triangulación de Delaunay, es decir, un patrón matemático, definido por una red de triángulos que cumple la condición, de que la circunferencia circunscrita en cada uno de ellos, no debe contener ningún vértice de otro



⁵¹ Iwamoto Lisa, <http://www.core.form-ula.com/2008/08/08/voussoir-cloud-at-sci-arc-gallery/>, 08 de Agosto de 2008.

triángulo.⁵² Este método, ha definido las características físicas de esta configuración por pétalos. La forma final comprendía entonces, un conjunto de triángulos curvados, que en composición, modelaban una cubierta sinuosa y desafiante. La intención de estos arcos, era crear una superficie unificada pero a su vez porosa. Por ende, se realizó un estudio previo, para obtener el mejor resultado posible. Se diseñaron de tal manera, que al plegar sus salientes, se conectaban unas a las otras, de manera exitosa. Los elementos más pequeños, se colocaron en las bases, comprendiendo el sostén de la cubierta. Su estructuración comprimida, y la densidad de su armado, permitió descargar al suelo, las fuerzas que ejercía el voladizo superior, siendo que carece de todo tipo de armado estructural, que le de rigidez y soporte. Del mismo modo se trabajaron los ejes, ya que funcionaban como costillas, dándole forma al plano completo. A medida que, los cuatro pies de este módulo arqueado, van ganando altura, los pétalos son de mayor tamaño, dispersándose sobre la superficie. Al ser más grandes, se redujo la cantidad utilizada, liberando espacio entre la uniones, resultando en una cubierta liviana y etérea. El efecto que produce su dimensión, se traduce en una placa permeable, capaz de recrear diversas impresiones.

Como su nombre lo define, Voussoir Cloud alude a un grupo de dovelas en forma de nube, entendiéndose como dovela a la piedra labrada en forma de cuña, para formar arcos o bóvedas.⁵³ Su característica constructiva, se relaciona con la **metáfora** de crear una cubierta ligera, a partir de



⁵² Delone Boris Nikolaevich, http://es.wikipedia.org/wiki/Triangulaci%C3%B3n_de_Delaunay, 22 de Julio de 2012.

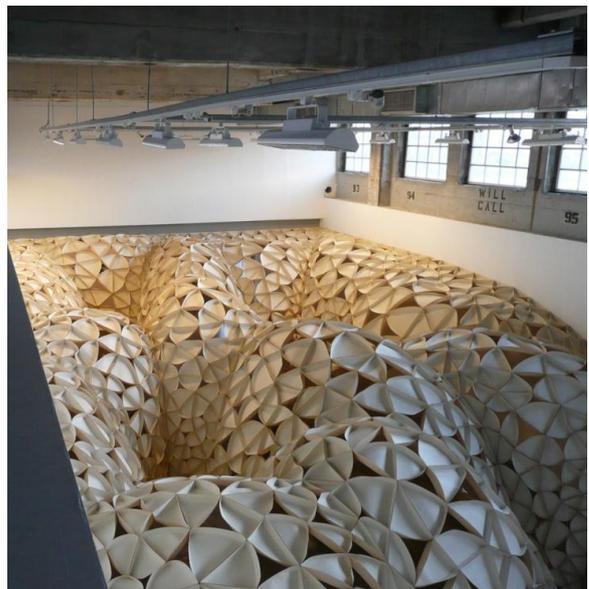
⁵³ Diccionario de “La Real Academia Española” – Editorial: Espasa Libros, S.L.U., 22^a ed., 2001, Madrid.

elementos naturales, desarrollados ante la **sensación de cobijo**, que ofrecen las estructuras arbóreas.

Al ingresar en ella, el mundo exterior queda despojado, resguardando bajo su manto a todo aquel que la experimente. Debido a la porosidad que presenta, se genera un juego constante, entre las luces y el revestimiento permeable. El resultado ocasiona, diversos dibujos proyectados sobre el solado, que le proporcionan a la puesta un carácter más dramático. Estos efectos de luz y sombra, instauran en el interior, un clima cálido, que invita a la reflexión y relajación.

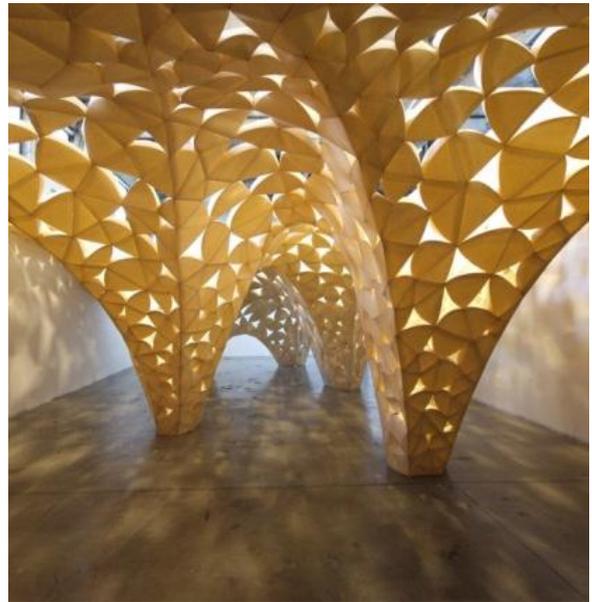
La mayor atracción de esta muestra, es que la escultura puede ser vista desde diferentes ángulos. El espectador, ingresa y percibe las diversas sensaciones, que le genera el estar resguardado bajo esta gran cubierta, teniendo la posibilidad de experimentar con su tacto, el conjunto de elementos que componen la obra, reconociendo su material y su textura. A su vez, tiene la posibilidad de visualizar la concreción total de la instalación, situándose fuera de esta. Finaliza, con una vista superior, que le permite alcanzar la comprensión total, reconociendo cada una de las partes, que develan su intrínseca construcción.

El único material utilizado, fue la madera balsa plegada, que presenta una condición ultra liviana y ligera, siendo el elemento ideal para realizar esta instalación. Se experimentó el modelo estructural, desde el empleo de una sistematización constructiva, partiendo de la proyección digital. La mejor solución, era integrar láminas de pétalos, que obtenían su tridimensionalidad, al plegar la madera. El resultado, se conformó a partir del cuidadoso manejo de cada pieza, que generó formas inesperadas e innovadoras. El material, fue



trabajado en su máxima expresión, sin intervención sobre su textura, presentándolo con todas sus características. Fue desarrollado, desde la precisión técnica, idealizada por la máquina, que permitió el máximo detalle, en cuanto a los encastre y las uniones.

La idea principal, fue **naturalizar un sistema estructural clasicista**, desde una composición que refleja **la porosidad y la liviandad**, que presentan las copas de los árboles. Se utilizó la **metáfora**, para integrar estos dos conceptos, a partir de la unión de diversas piezas en forma de pétalos, que en conjunto crearon una estructura unificada, pero a su vez permeable. El resultado, presenta a la naturaleza, desde su **estética compositiva**, que crea una situación de cobijo, aludiendo a la protección que generan las estructuras arbóreas, sobre el suelo natural.



- **Objetivo:** Desafiar un sistema estructural tradicional.
- **Idea:** Construcción por pétalos de madera balsa.
- **Enfoque:** Estética natural compositiva, de la trama densa del follaje.
- **Estrategia:** Metáfora de la permeabilidad de la luz y del cobijo de las estructuras arbóreas.
- **Verifica:** Naturalización del diseño.

SUPPOSE DESIGN OFFICE – MAKOTO TANIJIRI

Local de ropa.

TOKIO, JAPON

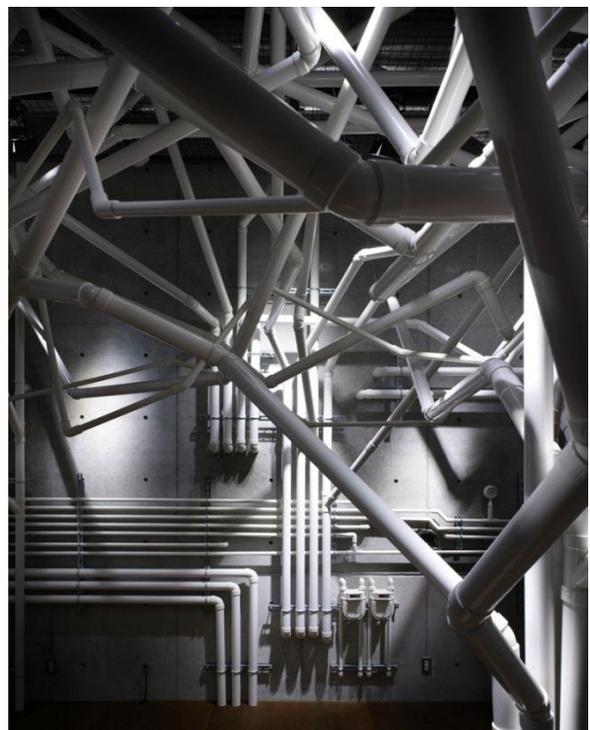
AGOSTO 2009 – ENERO 2010



Dos veces por año, en Aoyama Tokio, se celebra a los talentosos diseñadores, brindándoles un espacio en donde puedan expresarse. La única condición a respetar, es que además de ser una galería de arte, debe funcionar como tienda, para presentar la colección de la marca Diesel. En esta oportunidad, el agasajado fue el arquitecto Makoto Tanijiri, que se interesó por relacionar la naturaleza, con la fábrica y la moda. El diseño fue pensado a partir de la utilización de materiales relacionados con la industria, para representar la naturaleza, y a su vez exponer los productos de la marca. “Cuando creo, pienso en encontrar el encanto del plan.”⁵⁴ El desafío fue crear un local de ropa, que promueva el **vínculo entre lo comercial y lo experimental**.

El espacio tenía como objetivo integrar, dentro de un entorno urbanizado, una situación de la naturaleza. La imagen, de la cual partió el diseñador, habla de un conjunto de árboles que crean un paseo, bajo el **cobijo** de sus copas. Combinó esta idea, con la **simbología de la fábrica**, con la intención de **industrializar la figura natural**, y expresar metafóricamente, la relación entre estos dos mundos. El nombre del proyecto, “Fábrica Natural”, define la ideología de la puesta, utilizando elementos industriales descontextualizados.

El diseño, surgió de las cañerías adosadas a la pared, y a partir de ellas el espacio comenzó a transformarse. Las instalaciones fabriles, se desprendieron de los muros, para avanzar sobre la superficie espacial, creando objetos, que poco tienen que ver con su configuración original. Los caños y los codos, característicos de este tipo de instalación, se distribuyeron de tal manera, que

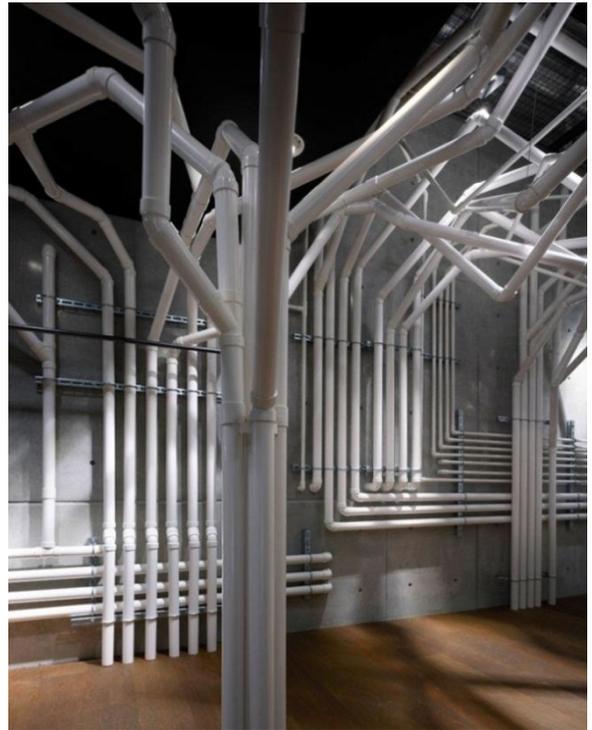


⁵⁴ Tanijiri Makoto, <http://yatzer.com/Nature-Factory-by-Makoto-Tanijiri-of-Suppose-Design-Office>, 18 de Agosto de 2009.

comenzaron a darle forma a las ramas y troncos. El resultado, refleja el **traspaso de la fábrica a la naturaleza**. La galería, se transformó en un bosque artificial, de “árboles blancos”, que crecieron y se integraron a todo el espacio. Recorrieron con la extensión de sus ramas, la superficie del cielorraso y paredes, conteniendo toda la conformación espacial. Ofrecían situaciones, no solo de exposición de productos, sino también, de armado de fachada, de cielorrasos, y de climas. A través de su creación, se intensifica la experiencia de ver y comprar moda, dentro de una única e innovada tienda.

Este diseño, es atrapado por el caos que ocasionan las ramas, que se dispersan, se cruzan y se enredan, creando una cubierta contenedora. Posee un fuerte dinamismo, que cautiva y controla la obra por completo, siendo esta cualidad la que rige y activa la galería. La atención del espectador, es atraída por esta estructura, que refleja el ritmo y la euforia de la naturaleza, desde una **estética industrial**. Al ingresar a la puesta, el usuario es sorprendido, por la innovación de esta construcción, incitándolo a observar en todas direcciones, con el objetivo de entender su propuesta y su mensaje. Desde la fachada, el carácter caótico y dinámico del interior, invade al exterior, invitándolo a experimentar diversas sensaciones, provocadas por una realidad modificada.

La clave de este diseño, esta relacionada con la descontextualización, del principal y único material del proyecto. La idea rectora, incorpora elementos de otro contexto. El objetivo es integrar, dentro de un espacio, la **estética de la estructura fabril**, para que configure a la naturaleza, desde una mirada mecánica. Se la definió para que transformara, el clima cálido y sereno que refleja el



entorno natural, en una atmósfera activa y dominante.

Se utilizaron, caños de pvc, el elemento característico de las instalaciones de agua, sin ninguna intervención sobre su superficie, como si fuesen a ser empleados para la construcción o la industria. Por el simple hecho de conocer su utilidad, carecen de la concepción de belleza. El objetivo de Makoto Tanijiri, era modificar su condición y su significado original, para presentarlos más allá de su apariencia. La atractiva escena, presenta a las cañerías desde una **estética compositiva**, proponiéndoles un uso diverso y un valor aún más alto, dado por la creatividad del diseñador. Pone a prueba al objeto, para que sea interpretado independientemente de su incondicional función, siendo la estructura que conforman en conjunto, lo que realza su belleza. Cada pieza es trabajada desde el detalle técnico, para logara el encastre perfecto entre cada una, y así dar forma al mejor resultado posible.

Este tipo de estructuración, se visualiza como una **naturaleza geometrizada**. Las líneas que la forman, son rectas y rígidas, contenidas por un ritmo que se relaciona con la **idea de industrialización**. Este proyecto, presenta una doble mutación. Es decir, tanto la fábrica cuanto la naturaleza, son transformadas y modificadas en cuestiones ideológicas. Lo fabril se desvirtúa en lo natural, y la naturaleza se reforma a partir de la composición industrial.

El propósito del arquitecto, era ofrecer al visitante un diseño para explorar, invitándolo a la observación y a la experimentación. Desde un plano abierto, el hombre percibía las formas, que dibujaban un conjunto de árboles, avanzando por todo el espacio. Pero, era necesario ingresar y experimentar la instalación, desde un punto de vista cercano, para entender su identidad y el



trabajo realizado sobre la misma. Se debía sentir la obra, para comprender su carácter esencial.

El espacio contenedor, se presenta como neutro, en colores grises, realzando el protagonismo de las cañerías. Su color blanco predomina, resaltando las diferentes prendas, que cuelgan en percheros sostenidos por las ramas. El cielorraso, de color negro, hace de fondo a las copas blancas, generando la sensación de avance, sobre quien las admire. Los efectos de luces, en conjunto con la disposición de las cubiertas, emiten sombras, que intensifican la idea de bosque. Proyectan, sobre las mesas de exposición, las tramas que dibujan el cruce de las ramas.

El factor predominante, de este caso, es la estética modificada del material, que le aporta al diseño características fabriles, para crear una situación natural. El interior se resuelve, dentro de una experiencia profunda, que utiliza la **metáfora** para relacionar dos mundos dispares. El diseñador, definió el **valor estético y la mirada industrial**, como factores predominantes del interior. Con esta idea de **industrializar la naturaleza**, ha creado un proyecto **provocador e innovador**, a partir de la utilización de materiales traídos desde otro contexto, para integrar en un mismo espacio, **la estética de la fábrica, la concepción natural** y la influencia de la moda.



- **Objetivo:** Relacionar naturaleza, fábrica y moda.
- **Idea:** Geometrizar las ramas de los árboles.
- **Enfoque:** Estético geométrico.
- **Estrategia:** Analogía de bosque.
- **Verifica:** Industrialización de la naturaleza.

JUMP STUDIO

Diseño de 3 halls de oficinas, para la compañía Bloomberg L.P.

LONDRES, INGLATERRA

2009

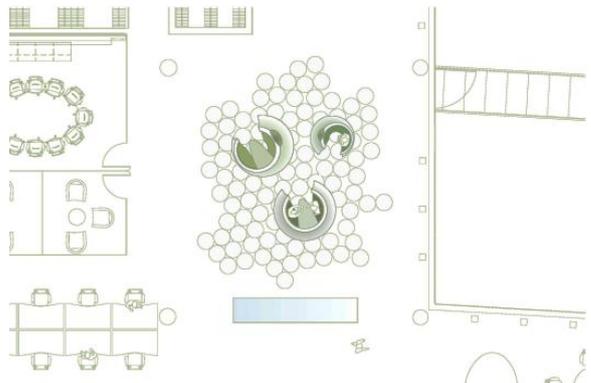
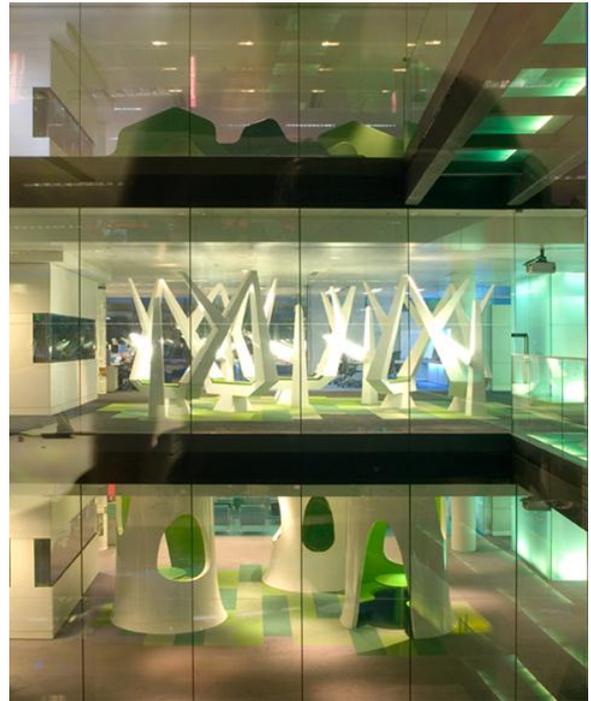


Este proyecto, estaba dividido en 3 etapas, es decir, se debían proponer 3 situaciones diferentes, pero relacionadas, para un mismo espacio repetido en 3 pisos, dentro del edificio de la compañía Bloomberg L.P., de la sede de Londres, en Finsbury Square, conocido también como "City Gate House."⁵⁵ Es una empresa estadounidense, que ofrece software financiero, datos y noticias.⁵⁶

Estos recibidores, rodeados de oficinas, equipadas con diversos productos tecnológicos, carecían de zonas para el despeje y el descanso. Por ende, el grupo de estudio Jump, propuso introducir en estos ambientes, altamente ligados a la tecnología, un diseño que **evoque y recree situaciones de la naturaleza**, siendo a su vez accesibles y funcionales para el personal. Se instauró la idea de equilibrio, entre los espacios verdes y el entorno urbanizado.

El despliegue del diseño, comenzó con el **concepto de vida y crecimiento, reflejado simbólicamente en la imagen del árbol**. Esta idea de progreso, a su vez fue relacionada con los avances de los negocios, siendo que, para que el establecimiento siga con su curso exitoso, el personal debería estar atento, concentrado y activo. Por ende, se requiere de un equipo de trabajo descansado, relajado y en armonía, con el resto de los integrantes. En consecuencia, la misión de Jump Studio, era ofrecerle al edificio y a su personal, sectores que inviten al intercambio de ideas, en un ámbito distendido, dentro de espacios adecuado para distraer la mente y relajar el cuerpo.

Se aprovechó la continuidad entre los niveles, para generar la sensación de avance de la

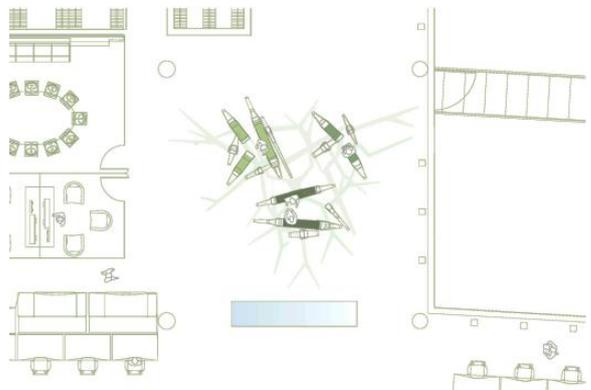
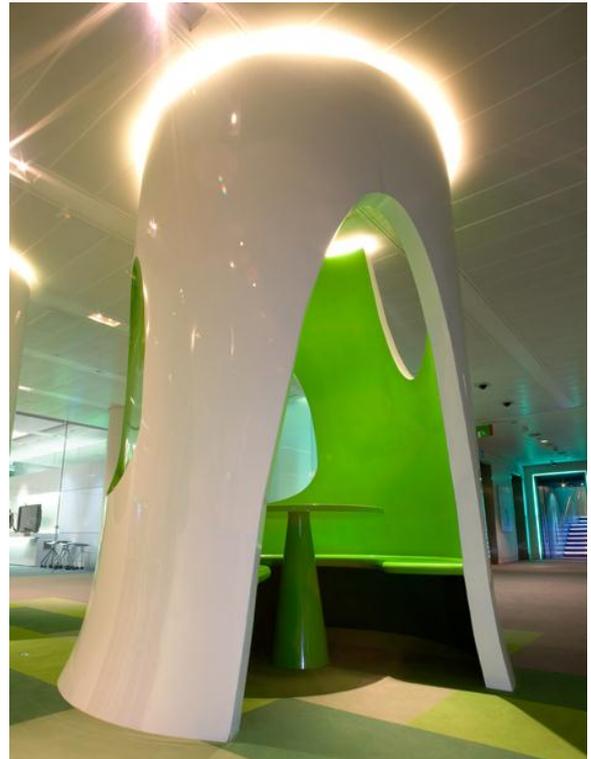


⁵⁵ <http://www.bloomberg.com/careers/office-tours/>, 2012.

⁵⁶ http://es.wikipedia.org/wiki/Bloomberg_L.P., 17 de Octubre de 2012.

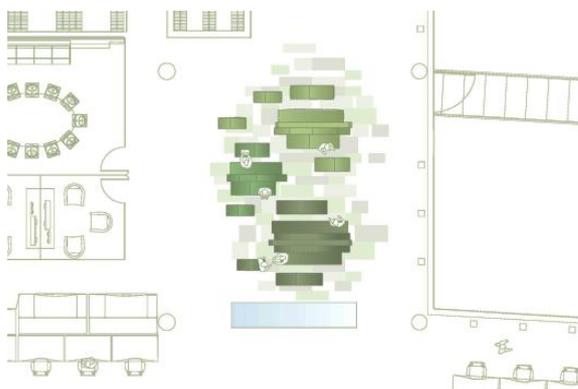
estructura arbórea, dejando en cada uno de ellos, una escena que creaba sitios de encuentro social. Se transformó cada hall, en sitios evocados completamente a la relajación y a la sociabilización. En el primer piso, se implantaron los troncos, en el segundo, se extendieron las ramas y en el último, se coronó la idea, con el follaje. Se sugirieron tres propuestas distintas, desarrollando dramáticamente las comodidades, que cada una de las situaciones podía ofrecer. La privacidad, se apoderó del nivel inferior, reparando en un sitio íntimo y cerrado. El nivel medio, fue abordado por el dinamismo, traducido en la dispersión de las ramas, direccionadas hacia diferentes puntos. En cambio, en el nivel superior, abundaron en el espacio, piezas que invitaban al descanso y a la búsqueda del confort.

Se inició con tres troncos, que creaban un recinto privado, dentro del hall. Su estructura completa, presentaba perforaciones visualizadas como las ventanas y la puerta, equipadas en el interior con un asiento y una mesa, simbolizando la imagen de una casa. Se planteaban, las sensaciones de cobijo y resguardo, destinadas a aquellas personas, que buscaban escapar por un instante de sus obligaciones, necesitadas de un momento de privacidad. Esta idea de refugiarse dentro del tronco de un árbol, alude a una experiencia surrealista e innovadora, que imagina un mundo en donde el hombre vive en paz dentro de la naturaleza. Para incentivar la percepción de crecimiento, se iluminó el contorno de cada tronco, en contacto con el cielorraso, para generar la ilusión de que sobrepasa la losa y alcanza el siguiente nivel. A continuación, las ramas se extendieron por la zona del recibidor, generando una estructura en donde perderse. Estas piezas, se distribuyen partiendo de una trama organizada por el cruce real de las ramas, formando un



matorral. Se expresó cada una, como sitio de asiento, simulando la impresión de estar trepado a un árbol. El espacio es disperso y dinámico, ocasionando situaciones públicas, en donde cada parte está a la vista. Por último, estas estructuras culminan en el nivel superior con las copas. Los elementos de este piso, reflejan la liviandad, la ligereza y la frondosidad, que presenta la parte superior del árbol. Fueron confeccionados, para acomodarse según el deseo de quien los vaya a utilizar, siendo accesibles a toda forma de descanso, ya sea sentado o recostado. Se propone una situación personal, entre el ánimo de cada persona y el objeto en cuestión. El individuo, se enfrenta a un acontecimiento lúdico e imaginario, concretando la idea de alcanzar la punta más alta del árbol. Sobre el suelo, de las tres plantas, se identifica un solado que intenta imitar el terreno natural, pero desde una mirada industrializada. Este tapiz, confeccionado en rectángulos en colores aledaños a la vegetación, engloba aún más el criterio general de la obra.

La fachada vidriada, fue la clave para comprender la ideología principal de esta instalación interconectada visualmente. “Queríamos crear algo que fuese caprichoso e interrumpa las percepciones de la gente acerca del edificio.”⁵⁷ Desde el exterior, es posible distinguir cada etapa, y visualizar el árbol completo. Se observa, cómo estas estructuras, crecen y avanzan a través del edificio. Situados en el interior del establecimiento, la vista hacia la plaza hace notar el desencadenante del diseño. La hilera de árboles, es el claro ejemplo para llevar a cabo esta puesta, trayendo al mundo urbanizado y tecnológico, un **diseño naturalizado**. “Queríamos darles una alternativa al carácter tecnológico de su

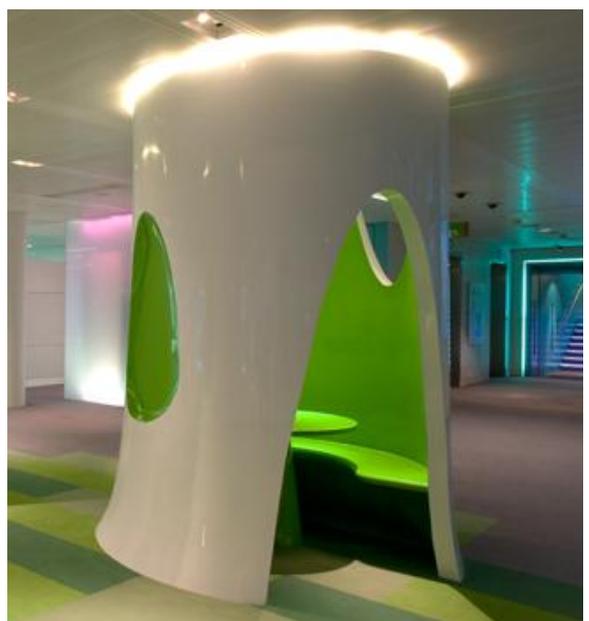


⁵⁷ Jordan Simon, <http://dzinetrip.com/bloomberg-headquarters-in-london/>, 2 de Agosto de 2012.

ambiente de trabajo, donde las pantallas y fuentes de audio están en todas partes, incluso en los baños (...) Mirábamos por la ventana a los árboles en la plaza y decidimos traer un poco de naturaleza al interior, sin ser demasiado literal, usando plantas en macetas.”⁵⁸

Tanto los troncos, cuanto las ramas, fueron realizados en fibra de vidrio de color blanco. En cuestión a los troncos, estos fueron pintados de color verde vivo en su interior, así como los asientos de las ramas. Toda la conformación ramificada, fue producida a partir de dos moldes, que se distribuyeron de modo y dirección dispersa, para obtener como resultado una variedad de formas. En cambio, las piezas que forman las copas, se confeccionaron con espuma cortadas a láser. Estas, debían tener una imagen liviana y ligera, para ser trasladadas constantemente, además de poseer una textura mullida, apropiada para el confort.

Los diseñadores de Jump Studio, concibieron un **espacio surreal naturalizado**, envuelto en un entorno altamente tecnológico. Se desarrolló el interior, a partir de la mimesis, que integra cada parte del árbol, dentro de una atmósfera fantástica, que intenta promover la interacción entre el personal. La inspiración se relaciona directamente con el exterior, que contiene el clima, del cual carece el edificio, generando la invasión intencional, del entorno natural, a los espacios de trabajo. El proyecto, esta contenido por un **simbolismo**, en cada una de sus partes. La imagen total del árbol, **simboliza la idea de crecimiento y progreso**. Mientras, que cada una de las piezas, evocan las sensaciones que provoca el contacto con la naturaleza, desde una mirada lúdica y dinámica. Los diseñadores,



⁵⁸ Idem.

desarrollaron un diseño integrado a la idea de juego, que exterioriza la casita del árbol, el acto de treparse a las ramas y el deseo de recostarse sobre la frondosidad de las copas.



- **Objetivo:** Búsqueda de espacios para el encuentro social.
- **Idea:** Árbol desarrollado en tres pisos.
- **Enfoque:** Valor simbólico del crecimiento y progreso.
- **Estrategia:** Analogía resuelta como tronco, ramas y follaje, uno en cada nivel y de forma surrealista.
- **Verifica:** Naturalización del diseño.

24° STUDIO – FUMIO HIRAKAWA, MARINA TOPUNOVA

Instalación para la semana de diseñadores de Tokio.

TOKIO, JAPON

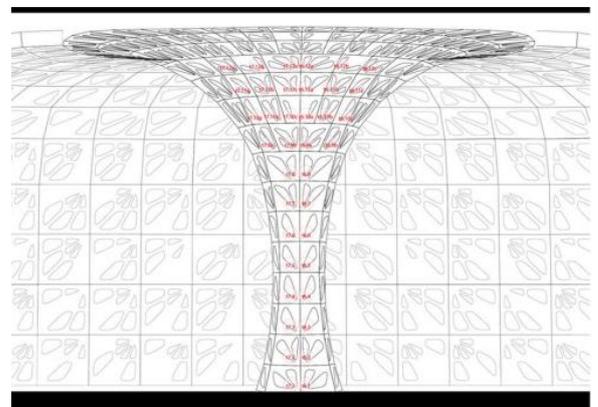
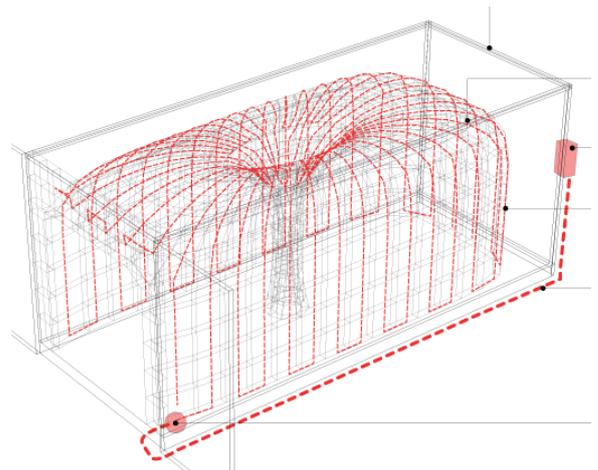
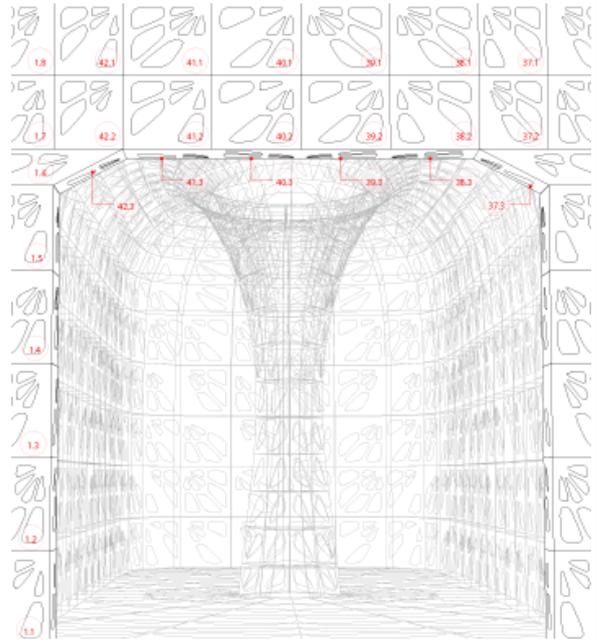
OCTUBRE 2010



La temática, de la semana de diseñadores de Tokio, del año 2010, se relacionaba directamente con la consigna de preservación del medio ambiente, debiendo ser considerado como medio natural y condición de vida, vinculado a la mente y al cuerpo del hombre. Los diseñadores de 24° Studio, se basaron en la reflexión acerca del mantenimiento y los cuidados, por parte del individuo, hacia el entorno natural. Su idea se concretó a partir de la concreción de un árbol, como punto de partida, que contenía el espacio, pero que a su vez, presentaba características que merecían un cuidado intensivo. Se atendieron cuestiones vinculadas al entorno conocido, con la búsqueda de generar un debate a partir de la **experimentación**. Se indagó en el entendimiento entre los visitantes, el lugar en donde desarrollaban su vida cotidiana y la naturaleza que los rodeaba. “Últimamente, nos bombardean con productos que tratan de hacer frente a las consecuencias de los daños ambientales del mundo, pero a veces pasamos por alto las raíces de estos problemas que se producen al no comprender plenamente nuestro medio ambiente.”⁵⁹

El concepto principal del proyecto, tenía como objetivo, exhibir las diversas características que el árbol ofrece. El diseño, lo exponía como compañero, como **sitio de refugio**, como material para la construcción, como fuente de vida, o simplemente como su uso más particular, el **papel**. Explayando todos los recursos que brinda cotidianamente, se quiso crear conciencia, del deterioro que el medio ambiente sufre, de acuerdo con las intervenciones por parte del hombre, para extraer sus productos. Entendiéndose, que es su

⁵⁹ Hirakawa Fumio y Topunova Marina, <http://www.24d-studio.com/hope-tree.html>, Octubre 2010.

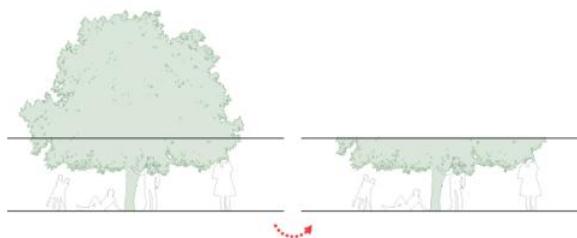


propio abuso el factor más perjudicial para el árbol, peligrando la pérdida de los aspectos fundamentales, si continúa su constante padecimiento. Por ende, la misión de los diseñadores, era generar una instalación conceptual, en donde el árbol no solo sea el protagonista y único objeto, sino también el creador de la puesta en sí. Ofrecieron un espacio, que incita a la **concientización**, envuelto en el **simbolismo** que conlleva las cualidades de la naturaleza.

La obra, se desarrolló a partir de un eje central, figurado como el tronco, que estructuraba el sentido de circulación, alrededor de él. La imagen inspirativa, que dio lugar a la realización de esta exposición, comprendía al soporte del árbol hasta sus primeras ramas, creadoras de una cubierta protectora, que acobijan y brindan una sombra agradable para el descanso. Por consiguiente, el diseño se originó desde el tronco, elevándose con su copa por el espacio, cayendo luego hacia los laterales, creando un manto contenedor. Este recubrimiento descendía hasta el suelo, originando un espacio completamente resguardado y preservado por él. La intención era crear, a partir de la **mímesis de la naturaleza**, una cápsula asilada, en donde ningún elemento externo invada su estética, ni la visión del espectador.

Se trabajó la puesta en color blanco, vinculado a la percepción de pureza y a la creación de vida. La superficie toroide, es decir una superficie de revolución engendrada por una curva cerrada y plana⁶⁰, ofrece una experiencia etérea y sobrecogedora, cuestionando la acción del individuo frente a su entorno. Estos conceptos, se intensificaron con la utilización del único material,

⁶⁰ Diccionario de “La Real Academia Española” – Editorial: Espasa Libros, S.L.U., 22^a ed., 2001, Madrid.



producido especialmente por el árbol. A través de este elemento, los diseñadores intentaron mostrar dos facetas opuestas. El papel se presenta como **material frágil**, de poca resistencia y muy liviano. Pero en este caso, se lo ponderó como elemento principal, **generador** de la obra completa y **creador de una experiencia espacial innovadora y creativa**. El mensaje a desarrollar, se relacionaba con la ejemplificación de su capacidad constructiva de espacio, más allá de sus condiciones técnicas. Pero, requiere el máximo cuidado, ya que el mínimo deterioro que padezca, causaría su caída total. Se lo utilizó como **análogo** para traducir el lema principal del proyecto, dramatizando la firmeza del árbol, como soporte natural y su fragilidad frente a los maltratos del hombre. Se instauró la búsqueda de concientización, para comprender que, por más de que sea una estructura sólida, bajo un daño constante y una falta de cuidado, puede derrumbarse inmediatamente.

El armado de la obra comprende una precisión técnica y un manejo primordial del material. Se utilizaron 670 paneles de papel, que formaron un arco espacial, creando un ambiente excluido de toda actividad exterior. Cada sección fue calada cuidadosamente, con un patrón en forma de hoja, contenido por detrás por un papel calco. Estas horadaciones, texturizaron la puesta, y dada su consistencia, respondían dinámicamente a los factores ambientales. Tendían a torcerse o encorvarse, dependiendo de la humedad y la condensación espacial. Su porosidad y la translucidez, que presentan estos componentes, incrementan la percepción lumínica de la obra, funcionando como difusores de la intensidad. La misma, posee un sistema de iluminación por leds, que tras el movimiento de los cortes, se produce un juego de luz, que varía dependiendo de las



circunstancias. Al encenderse se acentúa la pureza de la obra, su ligereza y su liviandad, convirtiéndose en el sitio perfecto, para la contemplación y la relajación, envuelto en una calidad etérea que fascina. Genera un clima que pondera la conexión espiritual con el objeto, en donde los únicos protagonistas son la estructura en sí y la curiosidad del individuo.

Esta instalación, está envuelta en un concreto **valor simbólico**, que tiende a la **concientización** de la relación entre el individuo y sus cuidados, con respecto al medio ambiente. Expone un sitio, en donde el hombre se conecta directamente con el objeto y con sus experiencias vividas, **naturalizando**, desde su propuesta y sus formas, al diseño. La tranquilidad y la perfección, que emana la obra, refleja el trabajo delicado y la precisión en cada detalle realizado, para **construir miméticamente** el interior. Esta visión, tiende a explayarse sobre las acciones de cada persona, con el fin de crear conciencia, de un cuidado necesario, para proteger al medio que lo rodea.



- **Objetivo:** Generar concientización en la preservación del medio ambiente.
- **Idea:** Crear una experiencia espacial a partir de las cualidades del árbol.
- **Enfoque:** Valor simbólico, sitio de reflexión para el cuidado de la naturaleza.
- **Estrategia:** Mimesis del árbol y de sus características como cobijo y como soporte estructural.
- **Verifica:** Naturalización del diseño, desde las experiencias próximas entre el hombre y la naturaleza.
- **Verifica:** Industrialización del diseño, a partir de la utilización del papel, material que nace del árbol pero se produce industrialmente.

KOICHI TAKADA ARCHITECTS

Restaurante de comida japonesa.

SIDNEY, AUSTRALIA

DICIEMBRE 2010



Tras este diseño contemporáneo, se esconde un gran **valor simbólico**. La figura del árbol, es utilizada como objeto formal de la obra, creando un acontecimiento que encarna las cualidades y virtudes propias de la naturaleza. “El dramático personaje arquitectónico es siempre único en cada proyecto, aportándole una identidad distintiva y eterna.”⁶¹

El diseñador, busca integrar en su proyecto una porción de la cultura japonesa. Se interesó por transmitir, una festividad tradicional del medio oriente, contenida dentro del restaurante de sushi. Su intención es dar a conocer, a los ciudadanos y visitantes de Sídney esta celebración, y asimismo ofrecerles a aquellos japoneses que residen en la zona, un sitio que evoca a su tierra natal. El diseño se inspira en la fiesta Hanami, caracterizada por celebrar la llegada de la primavera con almuerzos bajo la sombra de los árboles de cerezo en flor.⁶² Esta tradición, que involucra la participación de toda una sociedad, cautivo la mirada del arquitecto, definiéndola como la idea rectora de su proyecto.

El interior, se define como **análogo** de este festejo, relacionándose directamente con la naturaleza, y más aun con la estructura arbórea, protagonista de esta festividad. El diseño, queda envuelto dentro de un clima dramático, que capta la atención de todo usuario interviniente. Propone a sus visitantes, vivir la **experiencia** de comer bajo la copa de un gran árbol, presenciando un acontecimiento único y memorable. Koichi Takada crea una atmósfera serena, en donde la paz y la tranquilidad son los factores más importantes. Esta imponente estructura, genera la **sensación de**



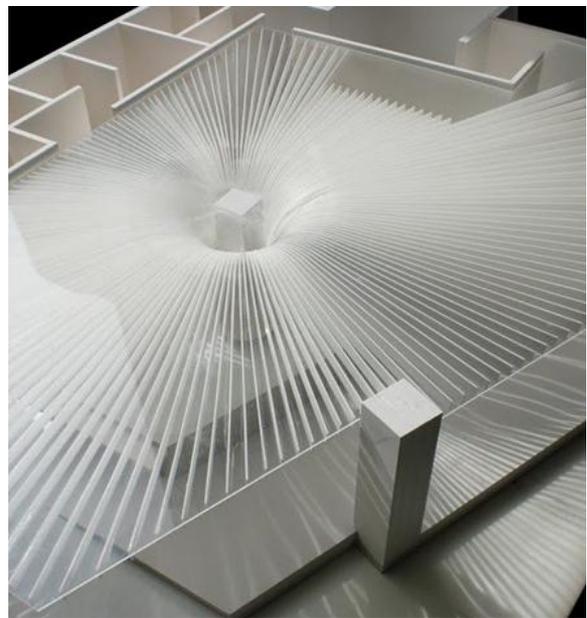
⁶¹ Takada Koichi, <http://www.koichitakada.com/>, 2011.

⁶² Hanami, <http://es.wikipedia.org/wiki/Hanami>, 1 de Septiembre de 2012.

cobijo y resguardo, extendiendo sus ramas sobre la superficie espacial, creando una cubierta acogedora y contenedora. La copa abraza al interior, contiene al espectador y ordena las actividades. Su inmensidad sobrepasa a todo elemento secundario, direccionando las miradas de los visitantes, que experimentan dentro del restaurante, diversas sensaciones. El ambiente se carga de un valor exuberante, que conduce al espectador a otra realidad, desconectándolo de su mundo.

El diseñador plantea una disposición concéntrica, creando un foco que domina a todo el espacio, exteriorizándose como elemento principal. El árbol se presenta como único objeto, el cual configura la organización interior, regula las actividades y determina la estética espacial. Se ubica en el centro del local, y es alrededor de él, donde ocurre toda la función. Engloba el sector de cocina abierta, coronado con una mesada de acero, que rodea al tronco, ofreciendo una zona de barra o de mesas bajas.

Representa a la naturaleza desde una visión honesta, aludiendo a sus formas curvas y a su calidez estructural. La estrategia constructiva se definió con la seriación de partes. Es decir, se produjo cada unidad dentro de un proceso de fabricación industrial. El árbol se lee como un todo, pero está formado por una sucesión de perfiles refinados de madera. Tanto el tronco, cuanto las ramas fueron confeccionados por estas varas idénticas, colocadas a la misma distancia, dejando un espacio entre ellas para distinguir cada entidad componente. Estas líneas, que dibujan su figura, visten al ambiente con una elegancia única. Se apodera de él, la maleabilidad que se obtiene con la materia prima. La estructuración de este árbol, refleja un trabajo artesanal de la madera curvada, en donde cada parte encastra perfectamente con

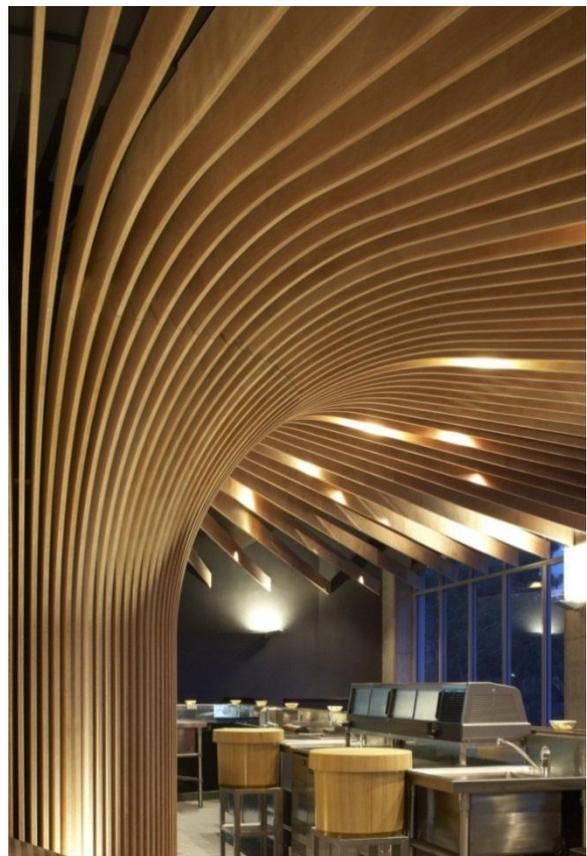
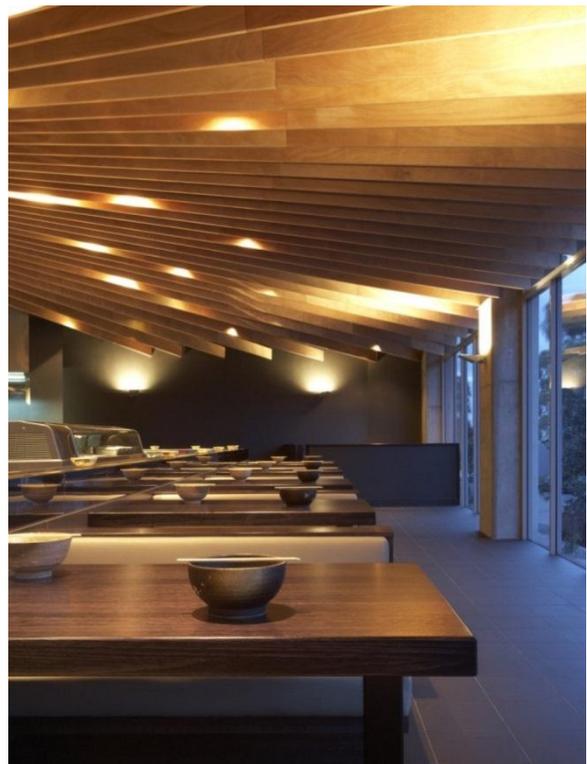


la otra, leyéndose como una única pieza. Se modeló cada una de ellas, desde el tronco hasta la extensión de sus ramas, exponiendo la máxima expresión del material. La realidad, se reduce a una operación industrial, dando como resultado un producto, que se funde con las leyes naturales. Conserva la identidad, la sensibilidad y las características propias de la naturaleza, contenido por un gran valor emocional.

El sistema de iluminación, se integra a la estructura superior. Todas las luces del espacio, se colocaron por encima de esta cubierta perfilada, generando diversos efectos de luz y sombra. Se cargó al restaurante de diversas sensaciones, provocadas al recorrerlo. La configuración seriada del árbol, genera cambios en la intensidad de la luz, simulando la luminosidad del sol, que intenta filtrarse por entre las ramas. Se produce un juego lumínico, que realza la obra, dándole realidad.

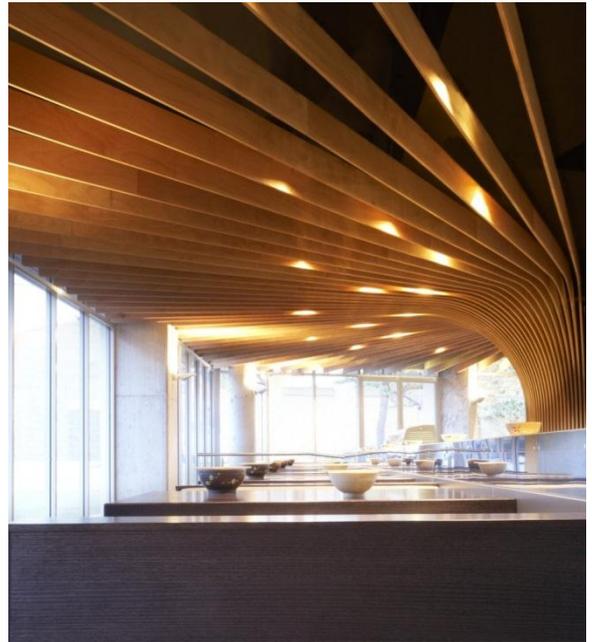
El material utilizado fue madera laminar, trabajada desde la calidad de la máquina. El diseño interior, se construyó a partir de una precisión técnica, visible en cada detalle, siendo la clave de su armonía espacial. El equipamiento restante, se funde en un mismo tono, presentándose como un fondo unificado, resaltando la figura principal. Tanto el mobiliario del sector de mesas bajas y de la zona de barra, cuanto las paredes y el solado, se mimetizan en colores grisáceos y madera en color oscuro, quedando fuera de foco, intencionalmente, para que el interés del usuario se centre únicamente en el árbol.

Los límites que dan al patio, se desdibujan, permitiendo que todo el simbolismo contenido en el interior, se relacione directamente con la naturaleza. Se crea un diálogo, entre la atmósfera del diseño y la vegetación del exterior. El árbol interno, se conecta con el entorno natural,



convirtiéndose en una extensión del mismo, dentro del espacio.

Este restaurante, se inspira en una tradición cultural, que involucra a la naturaleza, identificándose, a su vez, en **estética**. La utilización de la **analogía**, como recurso para definir la obra, relaciona aún más, el mundo natural con el diseño, presentando como elemento principal del espacio, a la figura del árbol. Esta estructura arbórea, traduce un acontecimiento propio de la naturaleza. El trabajo realizado sobre el material, es el carácter que refleja la identidad del interiorista, como la de su proyecto, ofreciendo una composición diferente, de la forma conocida del árbol. La estructuración, por seriación de partes, hace referencia a la idea de **industrializar la naturaleza**. Es decir, se integra al espacio, una situación característica del mundo natural, trabajada desde una mirada que se interesa por el modelado industrial. Pero, el factor más importante de este interior, es el **valor simbólico** que contiene, al transmitir a sus usuarios las cualidades de una festividad japonesa, recreando tanto sus emociones, como sus climas.



- **Objetivo:** Evocar una fiesta tradicional japonesa.
- **Idea:** El árbol como protagonista de cobijo, para el almuerzo social.
- **Enfoque:** Valor simbólico del árbol como evocador de la tradición.
- **Estrategia:** Analogía del árbol.
- **Verifica:** Industrialización del diseño.

En todos los casos, se presenta al **árbol como generador de diseño**, situándose como el elemento principal. Se desarrolla como único objeto, o como la multiplicidad de ese objeto, definiendo la postura espacial, desencadenando las actividades y organizando la concreción del diseño.

Cuando el diseñador se siente atraído por la naturaleza, ella le **inspira** las ideas para su transformación del espacio. Estas ideas, pueden tener estrategias analógicas o metafóricas, con gran contenido conceptual, que alude a sus características y atributos. En los casos se observó, que lo que inspira es: el descanso en el cobijo de la naturaleza, la búsqueda de la intimidad del hogar entre los árboles y la necesidad de proteger la naturaleza como actual consigna.

La transformación del espacio, se concreta en la **búsqueda estética** de las características del árbol, como representante de la naturaleza. En los casos, se visualizó la observación del movimiento sensual de las copas y la densidad del follaje. En otro, la continuidad y el movimiento de las ramas ó la trama de la permeabilidad de la luz y su densidad. Por ultimo, la geometrización estética de la continuidad y entrelace de las ramas en el bosque.

Cuando los acontecimientos significativos de una sociedad, son tomados como **valor simbólico** para desencadenar el diseño de interiores, su estrategia busca evocar y crear climas que los recuerde a través de la presencia arbórea. En los casos, se observó el valor del árbol como símbolo de crecimiento y progreso y de preservación del medio ambiente, como de cobijo y de soporte, y como protagonista de una festividad cultural japonesa.

La **industrialización de la naturaleza**, se lleva a cabo a partir de la utilización de elementos industriales, para recrear uno natural. La descontextualización, se relaciona directamente con esta postura, integrando materiales de otro contexto a la concreción de la estructura arbórea.

En cambio, la **naturalización del diseño**, se desarrolla a partir de la búsqueda de identidad. La mirada natural, desencadena la personalidad y la atmósfera, de la cual carece ese interior, integrando al diseño ideas desde la inspiración, la estética y el valor simbólico, que se resuelven a partir de la naturaleza.

En la mayoría de los proyectos, se destaca la **metáfora de dar cobijo**, generada por una cubierta superior, que tiende a resguardar y contener el espacio. La particularidad, que relaciona a todos los diseño citados, es la **invitación a la experimentación**. Los espacios se definen a partir de estructuras, que permiten la exploración y la búsqueda de sensaciones y emociones por parte de los usuarios.

Como conclusión final, se destacan las cualidades de los diferentes diseñadores intervinientes, que se interesaron en la realización de **espacios innovadores y creativos**, originando diversas situaciones, abordadas por la **estructura arbórea**.

A partir del desarrollo de la tesina, surge la pregunta sobre si el diseñador debe industrializar la naturaleza en sus proyectos, o si su actitud debería ser naturalizar el diseño. Se llega a la conclusión de que ambas vías son factibles. Los casos lo verifican, tomando la imagen del árbol para desencadenar la transformación del espacio interior.

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, quisiera agradecer a mis padres, Mario y Liliana, por el apoyo constante, desde mis primeros días de facultad, hasta este último esfuerzo, que cerrará una etapa y abrirá otras nuevas. Me han alentado desde el inicio, padeciendo junto a mí las noches en vela, consecuentes a las numerosas entregas y finales, aportando toda su ayuda. Su respaldo y su incentivo diario, han sido de gran valor para mí, agradeciéndoles eternamente por guiar el camino de mi crecimiento.

En segundo lugar, agradezco a mi tutora, la arquitecta Laura Raffaglio, por inspirarme en la búsqueda de espacios, que desarrollen el diseño de interiores desde una postura innovadora, creativa y valorada desde la metáfora, proponiendo diversidad de situaciones y actividades. Su mirada profesional, ha desencadenado en mí el interés en proyectos identificados en propuestas espaciales y objetivos conceptuales. Le doy las gracias por su dedicación y por sus consejos, que me encaminaron en la realización de esta tesina.

Por último, destaco a mi novio, José, que fue la persona que me impulsó a no bajar los brazos, cuando no veía salida alguna. Le agradezco infinitamente por su ánimo diario, y por su preocupación, para que mi proyecto se hiciera realidad.

A todos ellos les digo gracias, por apostar en mí y por incentivarme a seguir progresando en mi vida profesional.

Libros

- ✓ **Arquitectura Mineral.** Analogías entre el mundo mineral y la arquitectura contemporánea - Bahamón Alejandro y Perez Patricia – Editorial: Parramón, Arquitectura y Diseño, 2007, Barcelona.
- ✓ **Arquitectura Vegetal.** Analogías entre el mundo vegetal y la arquitectura contemporánea. - Bahamón Alejandro, Perez Patricia y Campello Alex – Editorial: Parramón, Arquitectura y Diseño, 2006, Barcelona.
- ✓ **Arte y Arquitectura: nuevas afinidades.** (Art and architecture: new affinities) – Schulz-Dornburg Julia– Editorial: Gustavo Gili, 2002, Barcelona.
- ✓ **Inquietud Teórica y Estrategia Proyectual.** En la obra de ocho Arquitectos Contemporáneos – Moneo Rafael – Editorial: Actar D, 2004, Barcelona.
- ✓ **Introducción a la Arquitectura.** Conceptos Fundamentales – Ignasi de Solà-Morales, Llorente Marta, Montaner Josep María, Antoni Ramon, Jordi Oliveras – Capítulo 3º “Naturaleza” - Editorial: Ediciones UPC, 1º ed., Octubre 2000, Barcelona.
- ✓ **La Modernidad Superada.** Arquitectura, arte y pensamiento del siglo XX – Montaner Josep María - Editorial: Gustavo Gili, 4º ed., 2002, Barcelona.
- ✓ **Las Formas del Siglo XX** – Montaner Josep María - Edición: Gustavo Gili, 2002, Barcelona.
- ✓ **Los Objetos Singulares.** Arquitectura y Filosofía – Baudrillard Jean, Nouvel Jean – Editorial: Fondo de Cultura Económica de España S.L., Colección Popular 614, 2007, Buenos Aires.

Textos

- ✓ **4.1. Arquitectura y Naturaleza:** Breves notas históricas – Andrés Lozano.
- ✓ **El Museo como Espectáculo Arquitectónico** – Cuaderno Central p.35 a p.38 – Montaner Josep María – Edición: Número 55, B.MM, Abril-Junio 2001.
- ✓ **La Metáfora Ausente.** Analogías biológicas y ciudad en la noción de ecología urbana. N°139 - Bartrons Caride Horacio – Instituto de Arte Americano e Investigaciones Estéticas – Seminario de Crítica – Julio 2004.
- ✓ **La Mímesis de la Naturaleza en Arquitectura** – Grillo Antonio Carlos - Trabajo elaborado a partir de la Tesis de Doctorado: “La arquitectura y la naturaleza compleja: Arquitectura, ciencia y mimesis a finales de siglo XX.” - Libros de Arquitectura y Urbanismo, Belo Horizonte, v.14/ n.15, Diciembre 2007, Barcelona.

Artículos en Revistas Digitales

- ✓ **Architectural Principles** - Organic Architect - Architecture + Design.
 - <http://www.organicarchitect.com/pdf/principles.pdf>
- ✓ **Biomimicry. Finding Design Inspiration in Nature** – Designboom, 2010.
 - <http://www.designboom.com/contemporary/biomimicry.html>
- ✓ **Biomimicry: Architecture Inspired By Nature** – Arquitecta Lehman Maria Lorena - Sensing Architecture. New Ideas for the Architecture of Tomorrow, 22 de Junio de 2009.
 - <http://sensingarchitecture.com/1374/biomimicry-architecture-inspired-by-nature/>
- ✓ **Buscar en la Naturaleza Inspiración para Nuevos Diseños** - Real de León Roberto, Vargas Rubio Julia, Flores Enríquez Marco Antonio – De Alter Arquitectura, 9 de Noviembre de 2007.
 - <http://dearquitectura.emuseo.org/?p=44>
- ✓ **Diseño de Estructuras Adaptables Inspiradas en la Naturaleza** – Arquitecto Marroquin Luis Alberto - Apuntes de Arquitectura, 16 de Diciembre de 2010.
 - <http://apuntesdearquitecturadigital.blogspot.com.ar/2010/12/disenio-de-estructuras-adaptables.html>
- ✓ **El Diseño Inspirado en la Naturaleza.** La Bio Arquitectura de Senosian. – Apuntes de Arquitectura, 15 de Abril de 2010.
 - <http://apuntesdearquitecturadigital.blogspot.com.ar/2010/04/el-diseno-inspirado-en-la-naturaleza-la.html>
- ✓ **La naturaleza como Inspiración en la Arquitectura.** El ejemplo de Gaudí Antoni (1852-1926) - Arquitecta Villanueva-Meyer Cristina– Revista Galenus n°27, p.106.
 - <http://www.galenusrevista.com/spip.php?article1671>
- ✓ **What can Architecture learn from Nature** – Arquitecto Holverstott Brett – GreenBiz, 07 de Septiembre de 2008.
 - <http://www.greenbiz.com/blog/2008/09/07/what-can-architecture-learn-nature>

Blogs y Revistas Digitales

Blogs

- ✓ **AECcafe** – <http://www.aeccafe.com/>
- ✓ **Arch Worlds** – <http://www.archworlds.com/>
- ✓ **Architecture, Modern Home & Interior Design, Furniture** - <http://archplanner.com/>
- ✓ **Architonic** – <http://www.architonic.com/>
- ✓ **Chictip** – <http://www.chictip.com/>
- ✓ **Core.Form-Ula** – <http://www.core.form-ula.com/>
- ✓ **Daily Tonic** – <http://www.dailytonic.com/>
- ✓ **Design 4 Retail** – <http://www.design4retail.co.uk/>

- ✓ **DSGnr Studio, SCL.** – <http://www.dsgnr.cl/>
- ✓ **Freshome.** Design & Architecture – <http://freshome.com/>
- ✓ **Green Building Elements** – <http://greenbuildingelements.com/>
- ✓ **Heinze.** Alemania – <http://www.heinze.de/>
- ✓ **Hipbip** – <http://www.hipbip.com/>
- ✓ **HomeDit.** Interior Design & Architecture - <http://www.homedit.com/>
- ✓ **Inhabitat** – <http://inhabitat.com/>
- ✓ **Modern House Decorating** - <http://modernhousedecorating.com/>
- ✓ **New Home Moderns** - <http://www.newhomemoderns.com/>
- ✓ **Restaurants Interior Design** - <http://www.restaurantsinteriordesigns.com/>
- ✓ **Retail Design** - <http://retaildesignblog.net/>
- ✓ **Rotwang Haus** - <http://rotwanghaus.blogspot.com.ar/>
- ✓ **Selector Australia** - <http://selector.com/au>
- ✓ **Triangulation** - <http://www.triangulationblog.com/>
- ✓ **Yossawat** - <http://www.yossawat.com/>
- ✓ **Zeospot** - <http://zeospot.com/>

Revistas Digitales

- ✓ **Arch Daily** - <http://www.archdaily.com/>
- ✓ **Architect.** Architectural Design - <http://www.architectmagazine.com/default.aspx>
- ✓ **Baunetz.** Alemania - <http://www.baunetz.de/>
- ✓ **Contemporist** - <http://www.contemporist.com/>
- ✓ **Contract** - <http://www.contractdesign.com/>
- ✓ **Deezen.** Architecture & Design - <http://www.dezeen.com/>
- ✓ **Delood** – <http://www.delood.com/>
- ✓ **Demagazine.** Design Exchange Magazine - <http://www.demagazine.co.uk/>
- ✓ **Designboom** - <http://www.designboom.com/eng/>
- ✓ **Dwell.** Modern Design & Architecture - <http://www.dwell.com/>
- ✓ **Dzinetrip** - <http://dzinetrip.com/>
- ✓ **E-Architect** - <http://www.e-architect.co.uk/>
- ✓ **Evoló** - <http://www.evoló.us/>
- ✓ **IDesignArch.** Interior Design & Architecture - <http://www.idesignarch.com/>
- ✓ **Lightecture.** Diseño de Iluminación - <http://www.lightecture.com/>
- ✓ **Plataforma Arquitectura** - <http://www.plataformaarquitectura.cl/>
- ✓ **Re City Magazine** - <http://www.recitymagazine.com/>
- ✓ **The Architects Newspaper** - <http://archpaper.com/>
- ✓ **The Design Home.** Interior Design & Architecture – <http://thedesignhome.com/>
- ✓ **Yatzer** - <http://yatzer.com/>

Sitios Web de Arquitectos y Diseñadores

- ✓ **24° Studio** – Hope Tree - <http://www.24d-studio.com/>
- ✓ **Belzberg Architects** – Conga Room - <http://www.belzbergarchitects.com/>
- ✓ **Dark Design Group** – Sliver Restaurant - <http://darkdesign.ru/>
- ✓ **IwamotoScott Architecture** – Voussoir Cloud - <http://www.iwamotoscott.com/>
- ✓ **Jump Studio** – Bloomberg - <http://jump-studios.com/>
- ✓ **Koichi Takada Architects** – Tree Restaurant - <http://www.koichitakada.com/>
- ✓ **One Fine Day** – Treehugger Pavilion - <http://o-f-d.net/>
- ✓ **Onsite Studio** – Onsite Installation - <http://os00.info/>
- ✓ **Querkraft** – TMW Technical Museum - <http://www.querkraft.at/>
- ✓ **Suppose Design Office** – Nature Factory - <http://www.suppose.jp/>