



UNIVERSIDAD DE **Belgrano**

BUENOS AIRES - ARGENTINA

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO
CARRERA LICENCIATURA EN DISEÑO DE INTERIORES



EXPERIENCIAS PERCEPTUALES

EN EL DISEÑO DE INTERIOR

ALUMNA: Micaela Marina Jasin

ID:156249

TUTORA: Arq. Laura Raffaglio.

INDICE:

1. OBJETIVOS.....	Pag. 03
2. TEMA.....	Pag. 04
3. INTRODUCCION	Pag. 05
4. MARCO TEORICO	
a. La percepción. Definición y características.....	Pag. 06
b. Relación de los sentidos con las experiencias perceptivas	Pag. 10
c. Clima y experiencias perceptivas. Definición.....	Pag.20
d. Los diferentes recursos para crear distintos climas. Conceptos y estrategias.....	Pag. 23
e. Materiales y técnicas para resolver climas.....	Pag.30
5. ANALISIS DE CASOS	
a. Pesca restaurante, estudio YoDezeen.....	Pag. 40
b. The covered hearth chi-qat there on the bund, Nery & Hu.....	Pag. 47
c. Aut vinvere aut mori, Tamara Batsmanova.....	Pag. 52
d. Les ideas claires, Joseph Dirand.....	Pag. 58
e. Vista coffee shop, estudio Karvone.....	Pag. 62
f. Happy Panda, studio Hou de Sousa.....	Pag. 69
g. Caso nº7 : Yanlord health café, Cl3architects.....	Pag. 74
6. CONCLUSION.....	Pag. 80
7. AGRADECIMIENTOS.....	Pag. 81
8. BIBLIOGRAFIA.....	Pag. 82
9. SITIOFRAFIA.....	Pag. 82
10. IMAGENES	

Objetivos generales:

- Validar el título de la licenciatura en diseño de interiores
- Generar interés sobre el tema planteado
- Aportar para futuras generaciones de estudiantes de la universidad.
- Indagar sobre la percepción de las personas del espacio
- Estudiar como se aplica la experiencia perceptiva en el diseño de interiores.
- Observar el comportamiento de las personas respecto a las distintas experiencias perceptivas.

Objetivos específicos:

- Definir percepción, clima y experiencia.
- Buscar las características de la percepción.
- Observar los recursos para crear distintos climas en el interiorismo.
- Identificar como el diseño de interiores brinda experiencia
- Estudiar el concepto experiencia perceptiva.
- Observar la aplicación de distintos materiales que ayudan a crear distintos climas
- Analizar las distintas técnicas que permiten concretar espacios perceptivos.
- Analizar los distintos sentidos que crean a la percepción.
- Analizar distintos casos donde se vean distintas percepciones
- Validar con palabras de diferentes autores los distintos casos de percepción buscados.

Tema

Experiencias perceptuales en el diseño de interior

Hoy en día podemos notar que cada ambiente puede generar otro clima y con ella distintas sensaciones, donde cada persona puede percibir distintas cosas y ganar experiencias.

Las experiencias perceptivas pueden ser de forma positiva o negativas, estas se generan a través de distintos recursos, como la materialidad, el color, los objetos y mobiliario, la luz, los espacios o la falta de ellos.

Para poder llegar a crear un espacio perceptivo hay que pensar de forma integradora, hay que delimitar, configurar, organizar y ambientar el espacio, pero sobre todo hay que lograr experiencias perceptivas a través de los sentidos, donde cada espacio tenga un valor y un significado, dejando recuerdos de quienes experimenten estos lugares.

La atmósfera es otro de los puntos a considerar ya que es fundamental para crear determinado clima. Ambos dan distintas sensaciones a las personas que lo perciben de distinta manera, dependiendo de los sentimientos de cada uno.

Introducción

En el pasado el diseñador estaba mas enfocado a la decoración, trabajaba mucho con la estética y con el resultado visual, dejando de lado las emociones, sensaciones y percepciones que podía causar en el usuario. Es decir, le daban mas importancia a lo visual que al confort emocional o psicológico del cliente.

Hoy en día, vivimos en un mundo que esta desconectado entre si, o mas bien que esta conectado a través de algún dispositivo, sin prestar atención al espacio que nos rodea.

También hay que tener en cuenta que vivimos en un mundo globalizado, donde las personas están deshumanizadas y la información es instantánea, donde todo podemos conocer o visualizar por una imagen. Ahí es cuando entendemos que el rol del diseñador es fundamental, ya que el es quien puede hacer que un espacio genere destinas emociones, sensaciones, donde el usuario pueda llevarse destinas experiencias, percibir destinas cosas, obtener buenos recuerdos y aprendizajes, haciendo que la persona se interese por vivir esa experiencia, dejando de lado las pantallas digitales y prestando atención al espacio que lo rodea. Es la tarea del diseñador que las personas no puedan vivir la experiencia a través de una foto, sino que el lugar se convierta en una parada obligatoria, donde tenga que ser vista en persona.

Hoy en día es impensable que un licenciado no diseñe con una intencionalidad de provocar algo en el usuario, ya que el espacio es un generador constante de emociones, y el diseñador va a contar con un mundo que esta desarrollado tecnológicamente a su favor para poder crear y potenciar distintos climas, además cuenta con herramientas como materiales y tecnología de ultima generación que permiten optimizar el espacio y con ello lograr las distintas sensaciones.

La tecnología es la herramienta mas grande que tienen los diseñadores a la hora de crear espacios perceptivos, por eso es que hoy en día es posible lograr las distintas sensaciones y experiencia.

MARCO TEORICO

Definición y características de percepción.

Para poder llegar a entender el tema de esta tesina tenemos que saber que los diseñadores hoy en día buscan que el diseño nos provoque alguna sensación, emoción, generando nuevas experiencias y recuerdos. Para ello es fundamental empezar abarcando que es la percepción.

La percepción es muy difícil de poder definir, hay muchos psicólogos que tratan y dan distintas teorías de ella.

La primera definición que todos conocemos y que no puede faltar a la hora de empezar a definir es la del diccionario.

“Del lat. Perceptio, -ōnis.

1.f. Acción y efecto de percibir.

2.f. Sensación interior que resulta de una impresión material producida en los sentidos corporales.

3.f. Conocimiento, idea.”¹

Una de las teorías que explica la percepción es la Gestalt, la cual en otras palabras nos está diciendo que un todo es mayor que la suma de las partes. Esta frase impacta en el diseño de interiores ya que uno no observa o siente las cosas por separado, sino que para llegar a sentir algo, o que el lugar provoque sensaciones, tiene ser un todo. Adentro de un restorán por ejemplo, uno no siente nada al ver una mesa con sillas, pero si a la mesa le agregas determinada iluminación, color, etc. te va a crear determinado sentimiento y con ello la percepción.

¹ Real academia española

La percepción se va a crear en nuestro interior mediante la interpretación de los sentimientos generados en el ambiente. Tenemos que tener en cuenta que es fundamental poder estar en el ambiente, sentir el clima, poder tocar las cosas, sentir la materialidad que tiene cada objeto. Como dice Rudolf Arnheim *“La visión y la percepción no son procesos que se registren de forma pasiva o reproduzcan lo que ocurre en la realidad. La visión y la percepción son la comprensión activa, creativa. Hay que imaginarse lo siguiente: Cuando observamos algo, lo alcanzamos; nos movemos a través del espacio, tocamos las cosas, sentimos sus superficies y sus contornos. Y nuestra percepción es capaz de estructurar y ordenar la información que proporcionas las cosas en formas determinables”*².

Otro enfoque Gestaltico es el de los psicólogos Carterett y Friedmann, quienes dicen que la percepción *“Es una parte esencial de la conciencia, es la parte que consta de hechos intratables y, por tanto, constituye la realidad como es experimentada. Esta función de la percepción depende de la actividad de receptores que son afectados por procesos provenientes del mundo físico”*³. En otras palabras, nos están diciendo que la percepción es la información que una persona puede captar del medio que lo rodea a través de la energía que llega a los sistemas sensoriales.

Hay muchos pensamientos que se van aportando para llegar al significado de percepción. Un grupo de psicólogos consideran a la percepción *“como un proceso superior e integrador de los datos sensoriales”*⁴ con esta frase se entiende que la percepción es la interpretación de las distintas sensaciones, es decir aquello que es captado por los sentidos y adquiere un significado.

La percepción es la sensación interior que surge de una impresión derivada de nuestros sentidos. Es subjetiva y selectiva, ya que cada individuo tiene sus experiencias, sensaciones,

² Entrevista a Rudolf Arnheim, para Infolio, <http://www.infolio.es/07infolio/arnheim/home.htm>

³ Arias Catilla, Carmen Aurora *“Enfoques toricos sobre la percepcion que tienen las personas”* 2006, pag10

⁴ Bayo Margalef Jose, *“Percepcion, desarrollo cognitivo y artes visuales”* Editorial Anthropos, pag 22, año 1987, España.

sentidos y necesidades. Entendemos así que los estímulos de cada persona son diferentes y cada individuo va a percibir distintas cosas por mas que estén en un mismo ambiente.

*“Consideran una visión in mente, una visión presentada en instantáneas retinas y posteriormente elaborada”*⁵ Es decir, uno tiene en mente lo que necesita, lo ve y luego interpreta lo que esta percibiendo. *“La percepción visual no viene dada exclusivamente por la visión y elaborada por el cerebro. Se entiende que la precepción requiere un tiempo en la elaboración de su respuesta.”*⁶ . Para poder percibir, el cerebro va a tener que atravesar por un proceso de elaboración, donde primero debe seleccionar y luego organizar para finalmente, poder interpretar.

Cuando hablamos de selección nos referimos a que cada persona recibe los estímulos y sensaciones que van de acuerdo con su personalidad y con las necesidades de ese momento. Luego las debe organizar para poder interpretarlas y tener la ganancia de una experiencia preceptiva.

Podemos entender que la percepción es un proceso por el cual el individuo es capaz de comprender su entorno a través de estímulos como las sensaciones, sentidos y necesidades. Hay dos arquitectos que en sus respectivos libros tratan de explicar la percepción, uno de ellos es PETER ZUMTHOR donde dice *“La atmosfera habla a una sensibilidad emocional, una percepción que funciona a una increíble velocidad y que los seres humanos tenemos para sobrevivir”*⁷

*“¿Que me ha conmovido de allí? Todo. Todo, las cosas, la gente, el aire, los ruidos, los colores, las presencias materiales, las texturas, y también las formas... ¿Y que mas me ha conmovido? Mi propio estado de animo, mis sentimientos, mis expectativas...”*⁸ El trata de

⁵ Idem, pag 22,

⁶ Idem, pag 13.

⁷ Zumthor Peter, *“Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor”* Pag. 13, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España.

⁸ Idem Pag. 16,

explicar sus sentimientos, de informarnos las cosas que lo están conmoviendo en ese momento y el clima que es fundamental para poder percibir.

Y STENN EILER RASMUSSEN, *“Incluso con una descripción muy precisa que enumere todas las características visibles, no nos hacemos a la idea de que lo que sentimos es la propia esencia del objeto. Al igual que no somos conscientes de cada letra que forma una palabra, sino que percibimos la idea completa que esta expresa, no nos damos cuenta de que es lo que percibimos, sino del concepto que se crea en nuestra mente cuando lo percibimos.”*⁹

Estos autores vuelven a la teoría de Gestalt, donde el observador tiene que estar pendiente de todo lo que lo rodea para poder percibir.

⁹ Rasmussen, Stenn Eiler. *“La experiencia de la arquitectura, sobre la percepción de nuestro entorno”* Pag.30, Editorial Reverte, Año 2004, España

Relación de los sentidos con las experiencias perceptivas.

Es fundamental entender a que nos referimos con sentidos cada vez que se trata de hablar de la precepción.

La primera definición que se suele usar es la del diccionario, donde podemos encontrar que la palabra sentidos viene de sentir y de sentido/sentida.

Definición de sentir:

1. *“tr. Experimentar sensaciones producidas por causas externas o internas.*
2. *tr. Oír o percibir con el sentido del oído. Siento pasos.*
3. *tr. Experimentar una impresión, placer o dolor corporal. Sentir fresco, sed.*
4. *tr. Experimentar una impresión, placer o dolor espiritual. Sentir alergia, miedo.”¹⁰*

Definición de sentido/sentida:

1. *“m. Capacidad para percibir estímulos externos o internos mediante determinados órganos. Los sentidos corporales clásicos son la vista, oído, olfato, gusto y tacto. Tienen afectado el sentido del equilibrio”.¹¹*

Se entiende que los sentidos es el primer medio de comunicación y sensación que tienen los humanos.

Los sentidos son cinco, el tacto, la vista, el olfato, la audición y el gusto. Se podría decir que estas cualidades ayudan a las personas a adaptarse a un determinado entorno, por ejemplo, en un restorán, si hay un olor que nos resulta desagradable, no va a ser un ambiente cómodo y relajado, sino que nos va a costar adaptarnos y sentirnos a gusto.

¹⁰ Real academia española

¹¹ Idem

Tanto la vista como la audición, establecen una relación mas fría con el espacio, o mejor dicho son las primeras que juzgan el espacio de una forma mas impersonal. Mientras que el olfato y el tacto son vivencias mas cercanas e intimas. Hoy en día uno puede visualizar determinado espacio atreves de una fotografía o puede escuchar atreves de un teléfono celular, pero a la hora de tener que tocar y sentir esa materialidad uno si o si tiene que concurrir al espacio.

Peter Zumthor en su libro “Pensar la arquitectura”, describe las sensaciones que sentía al ir a la casa de su tía diciendo *“Aun creo sentir en mi mano el picaporte, aquel trozo de metal, con una forma parecida al dorso de una cuchara, que agarraba cuando entraba en el jardín de mi tía. Aquel picaporte se me sigue representando, todavía hoy, como un signo especial de la entrada a un mundo de sentimientos y aromas variados. Recuerdo el ruido que hacían los guijarros bajo mis pies, el suave brillo de aquellas maderas de roble de la escalera, siempre bien fregadas, y todavía retengo en mis oídos como la pesada puerta de la calle se cerraba tras de mi, y recorro el sombrío pasillo y entro en la cocina, el único espacio de la casa realmente luminoso.”*¹²

Zumthor con esta anécdota nos esta demostrando que todo material no significa nada sino genera una sensación, que en definitiva ese es el recuerdo que nos queda del espacio. *“Que puede significar un determinado material en un determinado conjunto arquitectónico. Las buenas respuestas a esta pregunta pueden hacer aparecer bajo una nueva luz tanto la forma de uso habitual de ese material como también sus peculiares propiedades sensoriales y generadoras de sentido. Si lo logramos, los materiales pueden adquirir resonancia y brillo en la arquitectura.”*¹³

El diseño se transforma en una experiencia o en una vivencia cuando lo podemos sentir corporalmente. Como dice Juhani Pallasmaa *“estamos conectados con nuestro mudo a través*

¹² Zumthor Peter, “Pensar la arquitectura”, Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2004, pag 9

¹³ Idem, pag 10

de nuestros sentidos; estos no son simples receptores pasivos de estímulos (...). Pues nuestros sentidos y todo nuestro ser corporal estructuran, producen y almacenan directamente un conocimiento existencial silencioso.”¹⁴ “Todo nuestro ser en el mundo es un modo de ser sensorial y corporal”¹⁵

Es fundamental que el diseño este pensado para el cuerpo, donde el moverse o desplazarse sea una experiencia. Las manos es una parte fundamental de nuestro cuerpo, ya que estas van a expresar las sensaciones internas respecto a la relación que tiene cada individuo con el exterior. *“Nos conectamos con el mundo a través de nuestros sentidos. Nuestras manos y todo nuestro cuerpo poseen habilidades y sabiduría corporal”¹⁶*

“A pesar de que solo ocasionalmente somos consiente de ello, todos nosotros somos metafísicos; somos metafísicos no en el sentido de un mundo ideal. Sino como parte de nuestra capacidad cotidiana de dotar de sentidos a nuestra experiencia.”¹⁷

Es de suma importancia que el diseñador logre que su proyecto sea multisensorial, donde las personas puedan tener imágenes corporales, vivencias y sensaciones para lograr que el espacio genere una experiencia perceptiva. *“Los arquitectos no inventan nada, transforman la realidad”¹⁸*

Para poder crear estos espacios multisensoriales hay que explicar cada una de las cinco sensaciones. *“Todos nuestros sentidos “piensan” y estructuran nuestra relación con el mundo, aunque normalmente no seamos conscientes de esta actividad continua.”¹⁹*

¹⁴ Pallasmaa Juhani, *“La mano que piensa – sabiduría existencial y corporal en la arquitectura”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2012, pag 9

¹⁵ Idem, pag. 9

¹⁶ Idem, pag. 11

¹⁷ Idem, pag. 10, citando a Dewey John, *“El arte como experiencia”*, Paidós, Barcelona 2008.

¹⁸ Idem, pag. 12

¹⁹ Idem, pag 14

EL TACTO:

“Todos los sentidos, incluida la vista, son prolongaciones del sentido del tacto; (...) y todas las experiencias sensoriales son modos del tocar y, por tanto, están relacionados con el tacto”²⁰

La definición que solemos utilizar es la del diccionario:

1.m. Sentido corporal con el que se perciben sensaciones de contacto, presión y temperatura.

2.m. Acción de tocar o palpar

3.m. Manera de impresionar un objeto el sentido táctil.

5.m. Med. Exploración, con las yemas de los dedos, de una superficie orgánica o de una cavidad accesible.²¹

Podemos captar directamente las cualidades de los objetos, las sensaciones de presión, como es su temperatura, calor/frío, sus texturas. Se puede decir que el tacto es la cualidad que satisface la curiosidad que genera la vista, como ningún otro sentido el tacto esta relacionado directamente con el universo tridimensional, el espacio y la arquitectura y conlleva una capacidad de alterar el ambiente. *“Sentí una irresistible tentación de dirigirme directamente hacia el muro de hormigón y tocar la suavidad aterciopelada y la temperatura de su piel. Nuestra piel localiza la temperatura de los espacios con una precisión certera; la sombra fresca y tonificante debajo de un árbol o la esfera con una calidez que acaricia un lugar soleado se convierten en experiencias de espacio y lugar”²²*

El tacto se da a través de las manos *“Las manos son ejecutoras (con el cuerpo) de gestos comunicativos, expresan lo interior y la reacción ante el afuera; las manos manejan*

²⁰ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 10

²¹ Real academia española

²² Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 59 Juhani Pallasmaa, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 59

herramientas, hacen emerger la subjetividad y el pensamiento propositivo; sienten el gozo de la creación. Las manos liberadas, sabemos, movilizan la imaginación y la dimensión lúdica que el ser humano alcanza a través del trabajo manual esta muy reconocida.”²³ El hacer manual, es decir poder tocar la textura de cada material enriquece la experiencia perceptiva y generando aprendizajes. *“Es un placer apretar un pomo de una puerta que brilla por las miles de manos que han cruzado aquella puerta antes que nosotros; el limpio resplandor del desgaste se ha convertido en una imagen de bienvenida y hospitalidad”*²⁴

El tacto también se puede dar con los pies, o con cualquier parte de nuestra piel. *“estar descalzo sobre una lisa roca glacial a la orilla del mar al atardecer y sentir la calidez de la piedra calentada por el sol a través de las palmas de los pies, es una experiencia extraordinariamente sanadora”*²⁵

EL OLFATO:

La definición del diccionario dice:

*l.m. Sentido corporal con el que se perciben aromas y sustancias dispersas, como el humo.*²⁶

Se puede decir que el olfato es un sentido que no es tan pensado pero que es determinante, es el sentido que de no gustarte te vas a acordar, como, por ejemplo, sentarse en un restaurante a comer cuando limpian la mesa con lavandina. y de gustarte el aroma también te va a traer recuerdos ya que te va a ser viajar a otro lugar o te va a ser acodarte del espacio en el que estas. Sin duda vas a querer volver a vivenciar ese sentido.

²³ Trachana, Angélique. *“Invariantes arquitectónicas- notas sobre una atropología del habitat”* Pag. 20, Editorial Diseño

²⁴ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 58

²⁵ Idem, pag. 59

²⁶ Real Academia Española

Cada casa tiene su olor particular *“A menudo, el recuerdo mas persistente de cualquier espacio es su olor.”*²⁷

Un olor nos puede traer viejos recuerdos que teníamos guardados en la mente nos pueden traer una imagen que teníamos guardada en la retina. *“concretamente, puedo recordar vívidamente el aroma a hogar que golpeaba mi cara como un muro invisible cuando abría es puerta.”*²⁸

LA AUDICION:

La primera definición que se puede encontrar es la del diccionario:

Del lat. Auditio, -ōnis.

1.f. Acción de oír (ll percibir con el oído).

*2.f. Capacidad de oír (ll percibir con el oído). Ha perdido audición en el oído derecho.*²⁹

Muchas veces no somos conscientes de la importancia que tiene este sentido en el diseño, junto con el olfato son las dos sensaciones que un diseñador puede dejar de lado erróneamente, ya que ellas pueden hacer que la experiencia perceptiva cambie totalmente, ya que pueden ser la que mas disgusto den, al tal punto de no ser aguantadas por las personas. Es muy difícil que seamos conscientes de lo que estamos oyendo. Podemos tener un objeto en frente y no darnos cuenta de todos los sentidos que están interactuando para crearnos tal impresión. *“contemplo un objeto, pero el sonido me llega; el ojo alcanza, pero el oído recibe. Los edificios no reaccionan a nuestra mirada, pero nos devuelven nuestros sonidos al oído”*³⁰

²⁷ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 55

²⁸ Idem, pag55

²⁹ Real Academia Española

³⁰ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 50

Los materiales también transmiten sonido, y muchas veces podemos reconocer los lugares por ellos. *“Los característicos sonidos que producen los túneles se oyen claramente en las salpicaduras del agua y en los ecos de los que persiguen al tercer hombre. En este caso, la arquitectura se oye sin duda alguna. Nuestros oídos reciben el impacto tanto de la longitud del túnel como de su forma cilíndrica”*³¹

Podemos ver que Steen nos redacta una escena de una película, mas precisamente nos esta relatando como es el entorno a través de los sonidos y uno ya se puede imaginar como es el lugar, sin la necesidad de estar viéndolo. *“Oír estructura y articula la experiencia y la comprensión del espacio. Normalmente no somos conscientes del significado del oído en la experiencia espacial, a pesar de que el sonido a menudo provee el continuum temporal en el que se insertan las impresiones visuales. Por ejemplo, cuando a una película se le quita el sonido, la escena pierde su plasticidad y sentido de la continuidad y de la vida.”*³²

*“un espacio se entiende y aprecia tanto por medio de su eco como por su forma visual, pero el precepto acústico normalmente pertenece como una experiencia inconsciente de fondo”*³³

LA VISTA:

En el diccionario dice:

*Del lat. Tardío *vista, der. Del lat. Videre ‘ver’.*

1.f. Sentido corporal con que los ojos perciben algo mediante la acción de la luz.

2.f. Conjunto de los órganos de la visión

3.f. Visión (ll acción de ver). La vista del incendio me impresionó.

4.f. Aspecto o disposición de las cosas que se ven. Colocando así los muebles tienen mejor vista,

³¹ Rasmussen, Stenn Eiler. *La experiencia de la arquitectura, sobre la percepción de nuestro entorno* Pag.190, Editorial Reverte, Año 2004, España

³² Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 51

³³ Idem, pag.52

5.f. *Panorama que se ofrece al espectador desde un punto. U .t. en pl. con el mismo significado que en sig. Una ventana con muy buenas vistas.*

6.f. *Representación pictórica o fotográfica de un lugar o monumento. Una vista del Partenón.*

7.f. *Conocimiento claro de las cosas.*

10.f. *Mirada superficial o ligera.*³⁴

Se puede decir que la vista junto al oído son sentidos sociales, mientras que los demás sentidos se podrían decir que son privados.

Cuando entramos en un espacio el primer sentido en “encenderse” es la vista, es la primera información que recibimos del lugar, *“la buena arquitectura ofrece formas y superficies moldeadas para el tacto placentero del ojo”*³⁵

Es el sentido que todo lo puede, nos puede trasladar a un determinado lugar y acercarnos a otros. *“a través de la vista tocamos el sol y las estrellas”*³⁶

Pero al mismo tiempo es un sentido que hoy en día se volvió peligroso, ya que vivimos en un mundo globalizado, donde podemos visualizar un espacio a través de una fotografía y así perder la sensibilidad del lugar. *“La arquitectura se ha convertido en un arte de la imagen impresa fijada por el apresurado ojo de la cámara fotográfica, adoptando las estrategias psicológicas de la publicidad, de la percepción instantánea, en lugar de ser un encuentro situacional y corporal. Ha predominado más que nunca un tipo de arquitectura visual, de una imagen llamativa y memorable frente a una arquitectura espacial con una base existencial basada en la experiencia plástica de los materiales”*³⁷

³⁴ Real Academia Española

³⁵ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 46

³⁶ Idem, pag 44

³⁷ Trachana, Angélique. *“Invariantes arquitectónicas- notas sobre una atopología del habitat”* Pag. 29, Editorial Diseño

“En lugar de una experiencia plástica y espacial con una base existencial, la arquitectura ha adoptado la estrategia psicológica de la publicidad y de la persuasión instantánea; los edificios se han convertido en productos – imagen separados de la profundidad y de la seriedad existencial”³⁸

Ninguno de los sentidos puede captar el espacio directamente, es decir uno puede visualizar el espacio, y junto con el cerebro crear una precepción o una idea de lo que estamos viendo. Para obtener una imagen del espacio hay una elaboración de nuestra vista junto con nuestra mente que visualiza lo que capta nuestra retina. *“La percepción no es una suma de datos conocidos, visuales, táctiles y auditivos. Hay una simultaneidad e interacción de los sentidos. Percibo de una forma total con todo mi ser; capto una estructura única de la cosa, una única manera de ser que habla a todos los sentidos y a la vez”³⁹*. La vista nos permite a los seres humanos captar la luz y con ella los materiales, colores, superficies, etc..

EL GUSTO:

Según el diccionario el gusto es:

1.m. Sentido corporal con el que se perciben sustancias químicas disueltas, como las de alimentos.

2.m. Sabor que tienen las cosas.

3.m. Placer o deleite que se experimenta con algún motivo, o se recibe de cualquier cosa.⁴⁰

Este último sentido creo que es el menos relacionado con la arquitectura, ya que es cuando el órgano de la lengua capta a través de sus nervios y de las papilas gustativas determinado gusto.

³⁸ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006. Pag.29

³⁹ Trachana, Angelique. *“Invariantes arquitectónicas- notas sobre una atopología del habitat”* Pag. 29, Editorial Diseño

⁴⁰ Real Academia Española

Un espacio diseñado de calidad siempre está pensado en los cinco sentidos para poder vivenciar la experiencia, ya que la experiencia arquitectónica y el gusto trae un contacto más íntimo con el cuerpo. Nuestras experiencias sensoriales se originan en la boca.

“La lengua siente subliminalmente la superficie de una piedra pulida delicadamente coloreada. Nuestra experiencia sensorial del mundo se origina en la sensación interior de la boca, y el mundo tiende a volver a sus orígenes orales (...) Me vi obligado a arrodillarme y a tocar con la lengua el umbral de mármol blanco de delicado brillo de la puerta principal”⁴¹

⁴¹ Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006. Pag.60.

Clima y experiencias perceptivas. Definición.

Es fundamental entender que el clima posibilita la experiencia perceptiva. Dependiendo del clima que tenga el lugar, las personas van a poder percibir una cosa u otra.

La primera definición de clima la solemos encontrar en el diccionario, esta dice:

“Del lat. Tardío clima ‘latitud, región’, y este del gr. Klima.

1.m. Conjunto de condiciones atmosféricas que caracterizan una región.

2.m. Ambiente”⁴²

Experiencia:

“ *Del lat. Experientia.*

1.f. Hecho del haber sentido, conocido o presenciado alguien algo.

2.F. Practica prolongada que proporciona conocimiento o habilidad para hacer algo.

3f. conocimiento de la vida adquirido por las circunstancias o situaciones vidas.

4.f. Circunstancia o acontecimiento vivido por una persona.

5.f. experimento”⁴³.

El clima es fundamental para crear distintas atmósferas y con ellas distintas percepciones. El clima nos trae sensaciones y es capaz de poner nuestra sensibilidad a flor de piel. Es lo que hace al lugar, son nuestros recuerdos “*Es jueves santo del 2003. Aquí estoy, senado en una plaza al sol, un gran soportal, largo alto, hermoso bajo el sol. La plaza – frete de casas, iglesia, monumentos- como un panorama ante mis ojos. A mi espalda la pared del café. La justa densidad de gente. Un mercado de flores. Sol. Las once. La cara de enfrente de la plaza en sombra, de un apacible color azulado. Ruidos maravillosos; conversaciones cercanas,*

⁴² Real Academia Española

⁴³ Idem

pasos en la plaza, en la piedra, pájaros, ligero murmullo de la multitud, sin coches, sin estrepito de motores, de vez en cuando ruidos lejanos de una obra (...) La temperatura: agradable fresca. Y cálida. Estoy sentado bajo el soportal, en un sofá tapizado en un verde pálido, en la plaza, la estatua de bronce sobre su alto pedestal frente a mi me da la espalda, contemplando, como yo, la iglesia con sus dos torres. (...) Una de ellas es mas alta y tiene una corona de oro alrededor del extremo de la cúpula”⁴⁴

En esta sección de su texto, Peter nos esta contando sobre las cosas que recuerda y si prestamos atención, podemos notar que en realidad lo que nos esta relatando es el clima de ese momento. El clima que el recuerda seria totalmente distinto si la iglesia no se encontrara frente a la plaza, y sus sentimientos cambiarían.

El clima es poder pensar en forma integradora, es el entorno y como este se configura. Es lograr que un ambiente tenga determinada atmosfera, pensando en lo que la persona pueda llegar a sentir, utilizando distintos recursos como la luz o las texturas.

Se podría decir que se logra una experiencia perceptiva cuando la persona adquiere una cierta conciencia del espacio que esta habitando, por medio de los sentidos y sentimientos. *“La arquitectura significativa hace que tengamos una experiencia de nosotros mismos como seres corporales y espirituales. De hecho, esta es la gran función de todo arte significativo”⁴⁵*

Las personas que se encuentren en el espacio tienen una relación directa con el. El espectador esta abierto, muchas veces sin darse cuenta, a recibir las emociones que el espacio le esta ofreciendo. *“En la experiencia del arte tiene lugar un peculiar intercambio; yo le presto mis*

⁴⁴ Zumthor Peter *“Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor”* Pag. 17, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España

⁴⁵ Juhani Pallasmaa Juhani, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 11

emociones y asociaciones al espacio y el espacio me presta su aura, que atrae y emancipa mis percepciones e ideas.”⁴⁶

La experiencia perceptiva se da a través de los sentidos, gusto, tacto, olfato, oído, vista. Y se logran gracias a los distintos recursos que tiene el diseñador, como la luz el color, la textura, etc.. *“Cada experiencia conmovedora de la arquitectura es multisensorial; las cualidades del espacio, de la materia y de la escala se miden a partes iguales por el ojo, el oído, la nariz, la piel, la lengua, el esqueleto y el musculo”⁴⁷*

⁴⁶ Idem, Pag. 11

⁴⁷ Idem, Pag. 43

Los diferentes recursos para crear distintos climas. Conceptos y estrategias

“El vivo encuentro con la Casa de la cascada de Frank Lloyd Wright entreteje el bosque circundante, los volúmenes, las superficies, las texturas y colores de la casa, e incluso los olores del bosque y los sonidos del río, en una experiencia excepcionalmente completa”⁴⁸

Podemos observar que los diseñadores suelen usar distintos recursos para crear los distintos climas, como lo son las texturas, los colores, la luz, sin olvidarse de los sentidos.

Peter Zumthor nos habla de la “magia de lo real” para poder lograr el clima que desea en cada una de sus obras, para explicar que es para el la “magia de lo real” nos cita a Andre Boucourechiliev, el es un musicólogo y escribió para una enciclopedia *“Diatonixa radical, versificación rítmica potente y diferenciada, nitidez de la línea melódica, claridad y crudeza de las armonías, brillo cortante de los colores sonoros y, finalmente, simplicidad y transparencia de las textura musical y robustez del armazón formal”⁴⁹* =

Con esta frase nos esta queriendo decir que uno como diseñador también necesita de herramientas, procedimientos, intereses e instrumentos, para poder lograr el clima que se esta buscando.

Estos instrumentos son:

Materiales:

“Reunir cosas y materiales del mundo para que, unidos, creen este espacio. Para mi se trata de algo así como una anatomía. En realidad, al hablar de ‘cuerpo’ lo hago en el silencio literal de la palabra. Como nuestro cuerpo, con su anatomía y otras cosas que no se ven, una piel, etc.. así entiendo yo la arquitectura y así intento pensar en ella; como masa corpórea,

⁴⁸ Juhani Pallasmaa, *“Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos”* Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006, pag 46

⁴⁹ Peter Zumthor, *“Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor”* Pag. 19, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España

como membrana, como material, como recubrimiento, tela, terciopelo, seda.. todo lo que me rodea. ¡El cuerpo!”⁵⁰

“Los materiales concuerdan armoniosamente entre si y producen brillo y en esa composición de materiales surge algo único. Los materiales no tienen limites;”⁵¹

De un mismo material puedes ir creando nuevas cosas continuamente, y estas van a ser únicas, uno puede usar la misma piedra en todos sus proyectos, pero ir lustrándolas, entonces esa misma piedra va a ir cambiando, nunca va a ser la misma.

“Además hay otra cosa, una cercanía crítica entre los materiales que depende del tipo de material y de su peso. Se pueden combinar materiales en un edificio, y llega un punto en el que se distancian demasiado unos de otros. No vibran conjuntamente, y, mas tarde, otro punto donde están demasiado próximos, y luego están como muertos”⁵²

Es muy importante como se combinen estos materiales para poder llegar a crear el clima correcto y deseado, nos pueden gustar mucho determinados materiales por separado, pero puede pasar que, a la hora de ver el diseño completo, los materiales no concuerden.

La textura de cada material también habla mucho del clima en el espacio.

Textura

“Algunos edificios tienen paredes enfoscadas para que solo se vea la superficie de yeso; en otros, el ladrillo queda visto, revelando así el trazado regular de las hiladas. En unos periodos domina una tendencia, y en otros la otra. Pero también hay edificios en los que se han empleado ambas cosas para obtener contrastes llamativos”⁵³.

Las texturas pueden ir variando, pero siempre van a llamarnos la atención, van a activar nuestros sentidos, y lograr que la vista y el tacto quieran participar.

⁵⁰ Idem pag 23

⁵¹ Idem pag 26

⁵² Idem, Pag 27

⁵³ Rasmussen Stenn Eiler. *La experiencia de la arquitectura, sobre la percepción de nuestro entorno* Pag.134, Editorial Reverte, Año 2004, España

Pueden ser de textura rugosa o lisa. Muchas veces se trata de ocultar al material revistiéndolo y otras se ‘honra’ la textura del material, dejando estas expuestas, es decir no ocultan ni el material ni la textura.

El sonido:

“Todo espacio funciona como un gran instrumento: mezcla los sonidos, los amplifica, los transmite a todas partes. Tienen que ver con la forma y con la superficie de los materiales que contiene y con como estos se han aplicado”⁵⁴

Es algo muy frecuente en nuestra profesión escuchar que tal material va a ‘frenar el sonido’, por ejemplo, un diseñador suele poner en un restorán alfombras, cortinas, telas, etc.. para que en el lugar no haya tanto eco.

El clima en los diferentes espacios se logra también con el sonido, es decir, escuchar a la gente hablar o los pasos de las personas, o mismo escuchar el silencio, también hacen al clima de lugar.

La temperatura:

Es importante crear un clima agradable y cuando hablamos de este clima, estamos hablando de su temperatura. Es fundamental para el usuario que habita el espacio sentirse a gusto con la temperatura del lugar, no da lo mismo entrar a determinado ambiente y sufrir la temperatura, en caso de que por alguna razón se este buscando eso. Los materiales ayudan a lograr la temperatura sea la indicada. *“Cuando afuera hacia mucho calor, dentro en el pabellón, se disfrutaba de un frescor de bosque, y, cuando fura hacia frio, hacia mas calor dentro del pabellón que fuera, a pesar de que no estaba cerrado”⁵⁵*

⁵⁴ Zumthor Peter, “Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor” Pag. 29, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España

⁵⁵ Idem. Pag. 35

El interior y exterior:

“Transición entre interior y exterior, una inefable sensación del lugar, un sentimiento indecible que proporciona la concentración al sentirnos envueltos de repente (...) Y entonces tiene lugar allí un juego entre lo individual y lo público”⁵⁶

Tenemos que pensar bien que es lo que queremos que el exterior se entere de lo que está ocurriendo en el interior, hay que pensar que espacio mostramos para que la persona que está en el exterior se interese por el interior y que al mismo tiempo el que está en el interior no lo sienta como una violación a su privacidad.

Es una relación exterior-interior donde ambos mundos dialogan, estos se puedan dar a través de límites, como lo es una ventana, o pueden darse de forma directa.

Escala

Cuando hablamos de la escala nos referimos a tamaño, dimensión, proporción, y espacio relacionado con uno mismo.

No se puede pensar que por diseñar algo a ‘escala del hombre’ la persona va a sentirse cómoda dentro de ese lugar. El espacio por fuera puede ser muy grande pero al entrar en su interior sentirnos que estamos en el lugar correcto, o viceversa.

“es algo grande y monumental, y sin embargo, al entrar no me siento en absoluto intimidado, sino, más bien, me siento cercano a lo sublime, (...) El entorno no me amedrenta, sino que, de algún modo, me hace más grande o me deja respirar con mayor libertad. (...) no se puede decir simplemente: claro, lo grande es malo, le falta escala humana”⁵⁷

Otro autor que también nos habla de escala y proporción es Rasmussen, él dice que la proporción es fundamental a la hora de diseñar y se pregunta si el espectador se da cuenta de ella. *“Experimenta el espectador realmente esta proporción? La respuesta es sí; no las*

⁵⁶ Idem. Pag. 47

⁵⁷ Idem. Pag. 53

medidas exactas, pero si la idea fundamental que subyace en ellas. La impresión que se tiene es la de una composición noble y sólidamente integrada, en la que cada habitación presenta una forma ideal dentro de un conjunto mayor. También se aprecia que existe una relación entre el tamaño de las habitaciones.”⁵⁸

Luz sobre las cosas:

La luz natural es algo que excede al ser humano, no depende del hombre y no se puede controlar ya que va cambiando tanto a lo largo del día como a lo largo de los años. *“La luz es de una importancia decisiva en la experiencia de la arquitectura. Se puede hacer que la misma habitación produzca impresiones especiales muy distintas mediante el simple recurso de cambiar el tamaño y la posición de sus huecos. El desplazamiento de una ventana desde el centro de un muro hasta un rincón cambiara por completo el carácter de la habitación”*⁵⁹.

Podemos notar lo bello que es cuando la luz da en el material y este brilla, le da color, generando un hermoso clima en el espacio. Poder ver como la luz natural crea y juega con las distintas luces y sombras haciendo que el ambiente tenga un sentido, creando así una atmosfera. “Estuve mirando durante cinco minutos que pasaba con la sala de estar de mi casa. Como era la luz. ¡Es fantástica! Seguro que os ocurre algo parecido. Me puse a examinar donde y como daba la luz de lleno, donde había sombras y como las superficies estaban apagadas, radiantes o emergían de la profundidad.”⁶⁰

Arquitectura como entorno

Son los elementos que conforman el ambiente, creando un entorno amigable.

⁵⁸ Rasmussen Stenn Eiler. *La experiencia de la arquitectura, sobre la percepción de nuestro entorno* Pag.95, Editorial Reverte, Año 2004, España

⁵⁹ Idem, pag. 153

⁶⁰ Zumthor Peter, *“Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor”* Pag. 57, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España

Ritmo

En el diseño de interiores o en la arquitectura vemos que diseñadores y arquitectos juegan con el ritmo, por ejemplo, con el ritmo de la estructura, juegan con la ubicación de ventanas, o con sólidos y vacíos.

Color

Se puede decir que cuando hablamos de color en el diseño de interior es para enfatizar el carácter del espacio.

El color en el pasado lo daba el material, es decir usaban el color que les daba la naturaleza. Hoy en día se puede decir que, si bien esto cambio, las personas tienen la costumbre de pintar del color del material y cambiar, por ejemplo, el color del marco. Un caso es cuando se pinta la casa de color blanco, tono parecido al color piedra, y los marcos de las ventanas se ponen de un tono azul. Pintan el espacio de un tono derivado por el propio material natural haciendo modificaciones.

Además, hoy en día esta la posibilidad de pintar de colores que no sean derivados del material natural, y por ejemplo la misma piedra se pinte de un color rojo.

Cada color tiene un símbolo o mismo cada color esta asociado a algo, si el diseñador utiliza el color correctamente se va a poder expresar mejor y va a lograr transmitir sensaciones correctas en el usuario, como son el miedo, la intriga, la alegría, etc..

El color puede jugar con las percepciones, hacer que un espacio parezca mas grande de lo que es o viceversa.

“No existen reglas definitivas, no hay directrices que garanticen la buena arquitectura (...) El color puede ser un poderoso medio de expresión para el arquitecto que tiene algo que decir. Para unos puede significar que el techo debe ser oscuro y pesado, y para otros que debe ser ligero y etéreo. (...) El color se utiliza no solo para proteger los materiales

*constructivos y enfatizar la estructura y la textura, sino también para hacer mas clara una gran composición arquitectónica y para articular las interrelaciones entre una serie de espacios.”*⁶¹

Se dice que los colores pueden ser cálidos o fríos, estos juegan un papel importante en los sentimientos de una persona, ya que pueden crear distintas emociones y estados de ánimo en los seres humanos.

Peter Zumthor dice que es fundamental que un diseñador a la hora de crear un espacio piense en todos estos recursos, y que de esta forma se logra que un diseño quede en la memoria de las personas.

*“son por ellas mismas, porque entonces son lo que quieren ser”*⁶²

*“ Ser coherente por si misma. Entonces todo hace referencia a ese todo y no se puede escindir el lugar, el uso y la forma”*⁶³

⁶¹ Rasmussen Stenn Eiler. *La experiencia de la arquitectura, sobre la percepción de nuestro entorno* Pag. 180, Editorial Reverte, Año 2004, España

⁶² Zumthor Peter, *“Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor”* Pag.67, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España

⁶³ Idem, pag. 69

Materiales y técnicas para resolver climas

MADERA

La madera es un material muy usado en el mundo del diseño del interiorismo. Se caracteriza por ser orgánico, estético, acogedor, muy resistente y térmico. Logra climatizar el espacio de forma natural.

La madera se puede clasificar en duras o blandas, dependiendo de su utilidad, se optará por elegir una u otra. Para el exterior se suele usar maderas duras, ya que estas tienen mayor resistencia a la intemperie y a la humedad. Para interiores se suele recomendar el uso de madera blanda.

Madera dura: proviene de los árboles con crecimiento prolongado, lo que hace que el material sea más caro. Tienen mejor resistencia mecánica y estética. Por lo general son oscuras, resistentes y son más difíciles de manejar.

Se suele utilizar en elementos permanentes en la vivienda, como suelos, revestimientos, techos, entre otros.

CAOBA: su color es rojizo intenso, es una madera oscura, fuerte y fácil de trabajar. Se suele utilizar en suelos, mobiliario y elementos como puertas.

ROBLE: es una madera resistente y duradera, con posibilidad de agrietarse. Su tonalidad es de un marrón claro. Se suele utilizar para pisos parquet.

NOGAL: se caracteriza por ser la madera con un veteado ondulado de color chocolate. Es propensa a la carcoma. Se las puede ver de distintos muebles, puertas y revestimientos.

CEREZO: Se caracteriza por ser una madera decorativa, que varia de aspecto con el paso del tiempo. En principio tiene un color rosado, pero con los años, va tornando hacia un rojo mas intenso. Es un tipo de madera delicada y propensa a la carcoma. Se la suele ver en muchos muebles y revestimientos.

OLIVO: Se caracteriza por tener vetas muy llamativas y decorativas. Es una madera muy resistente, que va combinando distintos tonos de grises claros, amarillos, y rojos. El color se lo otorga el origen. Se suele utilizar en diseños rusticos.

OLMO: se caracteriza por ser de color marron claro, con tintes rojizos. Es muy resistente a la putrefaccion. Los ebanistas suelen utilizar estas maderas para intervenirlas.

HAYA: es una madera muy duradera y si se hace el proceso de secado bajo presión, es mas resistente que el roble. Se la suele ver en distintos muebles y en suelos.

Madera blanda: Los arboles de madera blanda no llevan tanto tiempo de crecimiento como lo necesita las maderas duras, lo que hace que este tipo de maderas sean mas accesibles.

Generalmente son maderas mas claras que las duras, pero tambien son mas esteticas y maleables. Son menos duraderas y tienen menor resistentes, generalmente son mas sensibles a la humedad. Son mejores aislantes termicos.

PINO: es la madera mas economica y usada en el diseño de interiores. Se caracteriza por ser de color claro, cuando finaliza su sellado adquiere un color miel. Cuenta de textura uniforme y es facil de manejar e intervenir lo que hace que sea muy utilizado en carpinterias, panles y muebles.

CERDO DEL LIBANO: Dentro de las maderas blandas, es la mas dura. Se caracteriza por ser aromatica, duradera y densa. Su aroma repele a los insectos, lo que las hace un buen material para armarios, cajones, comodas, roperos.

CASTAÑO: Se caracteriza por su durabilidad. Es una madera muy estetica y fuerte, lo que la convierte en un elemento fundamental para crear muebles, ventanas, frisos, etc.

ALAMO: Es una madera lijera y por lo tanto, facil de trabajar. Tiene buena resistencia a los golpes, al desgaste y a la humedad. Es una maderas de tonos claros con vetas de color marron, amarillo y verde oliva.

ABETO: Es una madera muy blanda, pero cuenta con gran resistencia y elasticidad. Tiene resistencia a los quimicos y contiene poca resina. Se la suele ver en revestimiento de paredes y techos para el interior.

ABEDUL: es una madera elastica, pero no tiene una gran resistencia ni durabilidad. Tiene un tono amarillento o blanco – rojizo, se la suele utilizar en revestimientos interiores.

La madera cuenta, con distintos procesos para poder ser usada en el interiorismo.

Tiene que ser cortada, luego secada, para poder ser pintada y luego poder ser colocada en el diseño.

Tipos y formas de cortados:

ROUTER CNC: La máquina CNC Router permite hacer cortes y grabados en distintos materiales: Madera sólida (caoba, pino, secoya, fresco, etc). Madera compuesta (mdf, aglomerado, melanina, madera contrachapado, etc).

TALADRO: Un taladro es una herramienta eléctrica que en sus inicios, su uso principal era realizar perforaciones en cualquier tipo de material. Con los avances de las nuevas tecnologías, el taladro se ha convertido en una herramienta que, acoplado a una serie de elementos, te permite lijar, atornillar o afilar.

CORTE LASER: Es una técnica digital para cortar y grabar materiales.

El corte por láser puede utilizarse en diversos materiales tales como el plástico, madera, cartón, etc. El proceso consiste en cortar el material con un láser potente y de alta precisión que se centra en una pequeña área del material.

FRESADORA: Con ella podremos ranurar, cortar, realizar molduras, perfilar, entre otras cosas, por lo que se convierte en una máquina a tener en cuenta para realizar nuestros trabajos de carpintería en madera.

CORTE DE CIZALLAS: La cizalla funciona en forma similar a una tijera. Los filos de ambas cuchillas de la cizalla se enfrentan presionando sobre la superficie a cortar hasta que vencen la resistencia de la superficie a la tracción rompiéndola y separándola en dos. El borde cortado por cizallamiento se presenta irregular. La presión necesaria para realizar el corte se obtiene ejerciendo palanca entre un brazo fijo que se coloca en la parte inferior y otro que es el encargado de subir y bajar ejerciendo la presión. En las cizallas manuales este movimiento de ascenso y descenso se realiza por un operario, aunque también existen las cizallas automatizadas.

SIERRA: Herramienta que sirve para cortar madera y otros cuerpos duros y que está formada por una hoja de acero con dientes al borde y sujeta a un mango.

Formas de secado:

SECADO NATURAL: Es el secado de la madera logrado a base de aire natural, por lo cual se denomina también secado al aire libre. El secado de la madera también puede lograrse por métodos especiales que estimulan la salida del agua en forma más o menos rápida (artificial, en horno, o en cámara de circulación forzada).

SECADO ARTIFICIAL: En el secado artificial, se mantienen las condiciones climáticas para hacer que el aire dentro de la cámara este constantemente seco y arrastre la humedad superficial de la madera, suministrando calor (temperatura) y controlando la humedad relativa del aire en la cámara con el uso de ventiladores y rociadores de agua.

SECADO EN HORNO: En un pre-secador, la madera es apilada dentro de una estructura donde el calor y humedad son controlados. La temperatura es mantenida generalmente alrededor de 90-100°F (35°C). La madera es secada con un contenido de humedad de entre 20-30%, y Page 8 8 después colocada en un horno para el secado final.

Formas de pintar:

CABINA DE PINTURA: Las cabinas de pintura presurizadas están diseñadas para la captación, aspiración, filtración y secado de pinturas, barnices o lacas en diferentes procesos de recubrimiento de piezas.

HORNOS DE PINTURA: Es una pintura especial que endurece con el calor. ... Una vez aplicada se introduce a, al menos, 150°C logrado una terminación mucho más resistente y un acabado de gran dureza. La pintura al horno permite crear terminaciones muy resistentes, incluso para puertas expuestas a la intemperie.

PISTOLA PARA PINTAR: Las pistolas a presión convencionales funcionan a una presión alta con un bajo volumen. ... Otra desventaja de este tipo de pistolas convencionales es que precisan de un compresor de aire mucho más grande para funcionar que las pistolas de baja presión.

BARNIZ: El barniz ayuda con el cuidado de la madera. Concretamente es una disolución de aceites o resinas que precervan aquella superficie por la cual se aplica. Hay dos tipos de barnices, están los de origen natural y los barnices sintéticos.

Este producto cuida y protege a la madera, además la hace resistente a los cambios climáticos. Puede restaurar muebles que fueron afectados con el paso del tiempo y que este quede más brillante.

Existen distintos tipos de barnices dependiendo si la madera es exterior, interior o si se usa para el suelo.

ESMALTE: Para poder pintar la madera primero hay que preparar la superficie, para eso hay que lijarla con una lija semi-fina, luego se le saca el polvo con un pincel, hay que estar atentos en las escinas, lugar donde más polvo se puede llegar a junta. Luego se pasa un trapo húmedo.

Después se puede dar la primera mano de pintura como base de esmalte sintético, y dejar reposar, luego se le puede pintar con esmalte sintético o de acrílico, dependiendo el brillo y color. Se recomienda dar entre 2 a 3 capas de pintura.

El barniz forma una película sólida y transparente donde su mayor función es proteger la madera. Mientras que el esmalte aparte de proteger la madera le da color.

Técnicas para unir la madera:

La madera se puede unir de tres formas distintas, por juntas, ensamblados o empalmes.

DISTINTOS TIPOS DE LUCES:

Hoy en día no alcanza con que un ambiente tenga una buena iluminación natural, sino que también hay que tener en cuenta la luz artificial. Esta actúa a nivel funcional pero también de forma estética y sensorial por eso es que hay que cuidar del aspecto y diseño del mismo, buscar que tipo de iluminación es el adecuado para cada habitación y pensando en el diseño del espacio.

La iluminación aporta carácter y expresividad al espacio, es capaz de transformarlo realzando colores, formas y texturas.

Las luces pueden ser cálidas o frías. Las cálidas tienen un tono más amarillento y se suelen usar en dormitorios, salas de estar y comedores. Las frías son de un tono más blanco, se suelen instalar en espacios que sea necesario la máxima luz, como oficinas.

TIRAS LED:

La iluminación led creció mucho tecnológicamente estos últimos años, hoy en día se considera un recurso fundamental adentro del diseño de interiores, donde lo esencial es saber que tonalidad de luz utilizar.

Dependiendo que tipo de iluminacion led utilicemos, vamos a poder crear distintos ambientes con distintos climas.

El uso de las tiras led es adecuado en cualquier espacio, ya que generalmente se usan como complemento de iluminacion, igualmente se podria decir que se utiliza para resaltar detalles o iluminar objeto, ya sea un cuadro o un nicho.

Las tiras led tienen un bajo costo y bajo consumo energetico. Son relativamente faciles de instalar, cuentan con una cinta adhesiva en su parte trasera para poder ser colocada en la superficie y se suelen cortar cada 3 leds, de esta forma se pueden adaptar a cualquier espacio. Ademas de los colores mencionado con anterioridad, las tiras de luz led puede ser de varios tonos. Este tipo de luz es ideal para crear distintos climas en los ambientes. Mezcla los tres colores primarios, rojo, azul y verde.

Las tiras led vienen por metro, cuantos mas leds tengas por metro, mayor va a ser la potencia de iluminacion ya que la distancia entre cada led se reduce. Un tira con un gran numero de luces consumirá mas volteos por metro.

Por lo general, una tira led cuenta con un voltaje de 12 y de 24.

Estas tiras son muy fáciles de cortar, simplemente hay que fijares la marca entre los tacos de cobre y cortar con tijera en la indicacion. Son reutilizables, puedes cortarlas, instalar la parte que necesitas y la otra parte puede ser usada para otro ambiente.

Para asegurar la colocacion correcta de la tira, es fundamental que la superficie este bien limpia, tambien se recomienda instalar clips de fijación o colcar perfiles, los cuales van a dar sensación de luz linial y no puntiada.

La temperatura de la luz de tiras led se va a medir en Kelvins (K), igual que el resto de todas las luces. Cuando la tira es de un tono calido, la temperatura va a ir entre los 2700 y 3000K.

Si la luz es fria, la temperatura va a ir entre los 6000 y 6500K.

Las tiras led aparte de contar con tonalidad calida y tonalidad fria, cuenta con una tonalidad mixta, es decir, juega con ambas mezclándolas, colocando un led calido y un led frio.

LUZ PUNTUAL O FOCAL:

Se puede decir que es un tipo de luz mas concentrada, la cual tiene como finalidad iluminar solamente la parte en la que se esta realizando la actividad. Es tan importante como la luz general, la sule complementar, tambien crean diferentes clima como se puede decir que es la luz decorativa (tiras de luz led).

Los tipos de artefactos de la luz puntual pueden ser lamparas de pie, de mesa, apliques de pared, focos de techo, etc..

La luz puntual es un tipo de luz centralizada, médiante este tipo de luz se puede obtener una visión mas clara del área. Hay que tener sumo cuidado a la hora de colocarlas ya que puede generar sobras no deseadas.

En la iluminación puntual hay que tener mucho cuidado con la intensidad y temperatura ya que esto es clave para la correcta colocación. La intensidad suele ser potente y con un buen brillo que acompañe a la temperatura que de nitidez.

Generalmente la temperatura de la luz puntual va de los 4.000k y los 6.500k. Se suele usar 4.000k para no generar deslumbre en el ambiente, ya que ese seguramente también contara con la colocación de otro tipo de iluminaria.

La luz puntual además de alumbrar zonas especificas, ayuda a disimular la fatiga visual haciendo que el usuario no fuerce la vista.

Es una iluminación que alumbrá distancias cortas, para obtener mejor intensidad y claridad en el área a alumbrar.

METODOLOGÍA DE ANÁLISIS

- 1) ¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?
- 2) ¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?
- 3) ¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?
- 4) ¿Qué recursos usa para crear climas?
- 5) ¿Con que materiales se propone estimular?
- 6) ¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?
- 7) ¿Cómo se plantea la iluminación?
- 8) Conclusión del caso

ANALISIS DE CASOS

Caso n°1 : Pesca restaurante, estudio YoDezeen

El Restaurante es una renovación echa en el año 2017, en Ucrania, Kiev. La reforma estuvo a cargo del estudio YoDezenn.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea el estudio YoDezeen son la calidez y la paz. Usan una proporción amigable al ser humano, es decir abrazan y no estremecen. Además, el concepto mas importante que utilizan es el de mostrar los materiales a la vista, llevan la naturaleza al extremo, poniendo arboles y con la comida mostrando sus ingredientes.



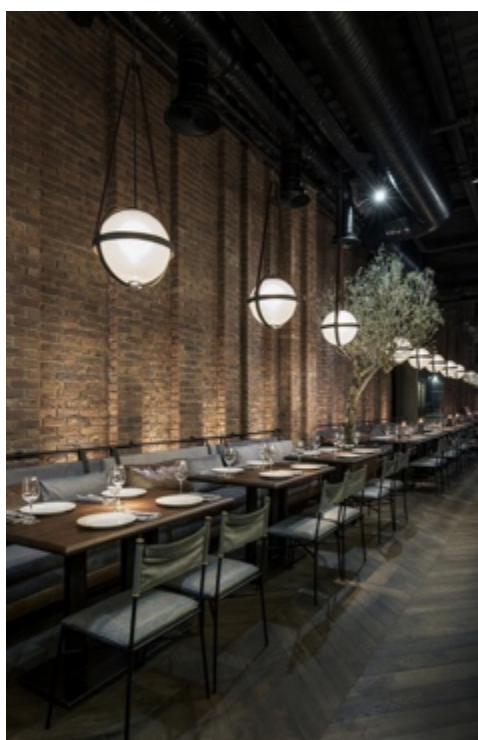
¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son las distintas texturas para estimular el tacto, los colores cálidos, y el olor por la comida y de los arboles estimulando el olfato.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

Las Percepciones que los arquitectos desean se cumplen a la perfección con lo que sienten y perciben los usuarios, ya que ellos pueden percibir la calidez, la intimidad y la paz que genera el ambiente. También pueden o no sentirse a gusto con el aroma del lugar, ya que en la barra se encuentran exhibidos los pescados y eso a algunos usuarios puede no molestarle, hasta le puede gustar ya que muestran la verdad y la posibilidad de elegir, pero a otros el olor puede incomodarlos.



¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: el color, la textura, la luz y la sombra, la escala y también se usa mucho textil en los asientos para aislar el sonido.



¿Con que materiales se propone estimular?

Los materiales que se usan para estimular son duraderos, y además en si mismos se ven naturales, como es el ladrillo, el cuero, el mármol y la madera



¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

La técnica que se usa con el ladrillo es picarlo, de esa forma va a resaltar mas el ladrillo a la vista y la junta va a quedar en segundo plano. Para el piso se usa madera con una terminación lustre, esta genera movimiento y da sensación de que la misma flota.



¿Cómo se plantea la iluminación?

Hay distintos tipos de iluminación, podemos encontrarnos con las generales que están altas en el techo agarradas de rieles, con las puntuales que se dan en forma de bochas o por velas, cada mesa contara con una. También tenemos las luces led, ayudando a percibir, que están instaladas en el perímetro del local, es decir luz rasante, que da clima y logra sobresaltar la textura de la pared.



Conclusión del caso

Podemos ver que el restaurante para lograr que el usuario logre una experiencia perceptual trata de usar todos los sentidos, como son el tacto, la vista, el olfato, el gusto y seguramente también el sonido ya que en estos lugares suelen pasar una música muy tranquila y relajante. Podemos notar como todo se va conectando para generar en el usuario cierta tranquilidad y comodidad. El espacio resulta amplio y la luz ayuda a crear distintos climas, se podría pensar que una persona puede ir al mediodía y tener una reunión de trabajo ya que es un lugar muy elegante y a la noche ir a cenar en una cita, ya que las luces hacen que la atmosfera se transforme. Pero en ambos casos el usuario va a percibir tranquilidad, paz y va poder contar con su espacio personal.

El clima creado es acorde a la comida servida.



Caso n°2 : The covered hearth chi-qat there on the bund, Neri & Hu.

El Restaurante es una renovación, en China, Shanghai. La reforma estuvo a cargo del estudio Neri&Hu.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea el estudio Neri&Hu son la paz, la relajación y la calidez. Se puede notar que es un lugar mas zen, donde el usuario no se estremece por la escala y logra, por los distintos planos, tener privacidad.



¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son el color, ya que usa toda una gama de colores monocromática generando espacios cálidos, y la textura de la madera para generar el sentido del tacto.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

Las Percepciones que siente el usuario corresponde a lo previamente planificado por el equipo de arquitectura. El lugar da sensación de ser grande gracias a los distintos planos y al mismo tiempo, estos generan sensación de ser acogedores, donde cada individuo logra tener su espacio personal. La luz junto con la madera logra la calidez en el espacio.



¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: el color, la textura, la luz y la sombra, la escala, se usa mucho textil en los asientos para aislar el sonido.



¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

La técnica que se usa con la madera es lograr una trama y se hace a través del encastre de la misma.



¿Cómo se plantea la iluminación?

Hay distintos tipos de iluminación, podemos encontrarnos con las generales que están altas en el techo, con las puntuales que se dan en forma de bombita de luz donde caen de la estructura de madera, cada mesa contará con una o cada sector de la mesa tendrá una. También tenemos las luces led, creando determinado efecto y ayudando que se perciba el espacio de forma cálida, estas están instaladas debajo de la mesa haciendo que ese resalte.



Conclusión del caso

Se puede observar que en este caso el elemento principal para formar la experiencia perceptiva es la madera, ya que ella va a ir creando las distintas tramas, generando distintas texturas, haciendo que la experiencia sensorial del usuario sea gratificante. Además, es la encargada de crear los distintos planos, haciendo que cada mesa sea lo mas privada posible.

También, al usar tanta madera, hace que el espacio sea lo mas cálido y confortable posible. Utilizando la madera y la piedra, trae el material en su forma verdadera, natural, no trata de mentirlo, sino que los expone creando así ambientes naturales.

Al contar con tanta luz puntal y cálida, crea los ambientes privados y reconfortantes.

Caso n°3 : Aut vinvere aut mori, Tamara Batsmanova.

El Restaurante echo en Kiev, Ucrania. El diseño estuvo a cargo de Tamara Batsmanova.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea Tamara son la elegancia, pero de forma descontracturada, ya que el diseño se encuentra dentro de un galpón. También es un lugar que transmite calidez.



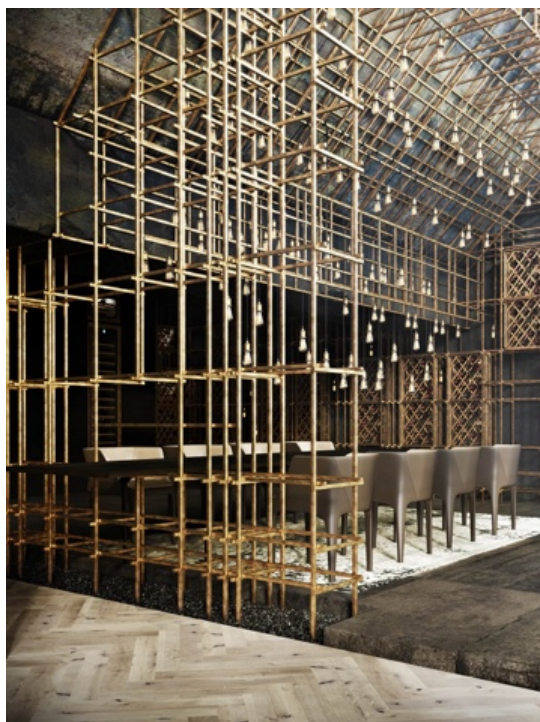
¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son el color, ya que usa toda una gama de colores monocromática y textura de la madera y de los distintos textiles para generar el sentido del tacto.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

Las Percepciones que siente el usuario corresponde a las intenciones que busca la diseñadora. Se puede ver que estamos hablando de un lugar cómodo, que, si bien tiene mucha elegancia, no hace sentir incomodo a nadie ya que también juega con lo informal que genera la estructura en la cual se encuentra el diseño, que es un galpón. También se juega con las luces, ya que, si solo usa la natural, el ambiente va a ser mas descontracturado. El usuario puede ir solo o acompañado, y en ambas circunstancias lograr sentirse cómodo.



¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: La luz y sombra, ya que juega mucho con la luz natural y la luz puntual. Las distintas texturas, las cuales se va creando gracias al entramado de madera y los distintos textiles. El color, ya que le da elegancia al lugar, y la escala, que si bien esta es muy grande se hace amiga del usuario gracias a la bajada que genera la estructura de madera junto a las luces que caen. El edificio al ser un ex taller, da un contraste, muy especial.



¿Con que materiales se propone estimular?

Los materiales que se usan para estimular son todos materiales como el hormigón, el vidrio, el hierro y la madera.



¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

La técnica que se usa con la madera es lograr una trama y se hace a través del encastre de la misma. Trabaja con una técnica de filigrana en el encastre de la de la luz con la trama de la madera. Logra un velo de luz muy delicado.

¿Cómo se plantea la iluminación?

En este caso además de haber distintos tipos de iluminación, contamos con luz natural, ya que hay un gran ventanal que recorre a lo largo todo el restaurante, creando de esa forma una atmosfera mas relajada. También se ven luces puntuales y luces generales que de noche hacen que la atmosfera cambie rotundamente.



Conclusión del caso

Con este caso, podemos ver como un mismo lugar genera distintas percepciones, dependiendo en el horario que el usuario asista, si uno va de noche es un lugar elegante, romántico, donde ir acompañado no es una opción, sino que una obligación. En cambio, de día la percepción cambia rotundamente y se convierte en un espacio mucho mas relajado e informal pero no deja de ser elegante.

Podemos ver como el color es fundamental para generar el clima y la elegancia. También notamos que es fundamental la estructura de madera para bajar el techo y que el usuario sienta confort en el lugar.

Caso n°4 : Les idées claires, Joseph Dirand

Echo en Paris, Francia. El diseño estuvo a cargo de Joseph Dirand.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea es el lujo, la soledad, la calma, calidez, paz , elegancia, armonía, sensación de estar flotando.

¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son la luz de la pantalla y color llamativo de la bacha para estimular los sentidos de tacto y vista. Podemos observar que es un lugar minimal, para que contraste con la imagen, y el usuario solo se concentre en lo que esta viendo y se sienta flotando.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

Las Percepciones que siente el usuario es de ser chiquito ante semejante espacio. Podemos ver que la imagen elegida en la pantalla es de nubes, algo que es infinito y hace al ser humano sentirse mínimo en la tierra. También, debemos tener en cuenta que el espacio es muy grande para ser solo un baño, lo que también va a generar abrumación en el usuario. Al mismo tiempo, el usuario también va a poder percibir la elegancia del lugar, la tranquilidad y la calidez de las nubes, ya que estamos hablando de un espacio minimal, donde las personas se van a sentir flotando.

¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: la poca luz en el espacio, el color, lo que da la sensación de estar realmente en las nubes, y la escala, que logra que el usuario se sienta muy pequeño. Y el minimalismo, que hace que las personas puedan observar solamente la pantalla.

La pantalla esta perspectiva da logrando así una vista que solo se da si estas en un avión.



¿Con que materiales se propone estimular?

Los materiales que se usan para estimular son la madera lustrada para revestimientos, hierro para las instalaciones a la vista, el acero inoxidable en el bajo bacha que refleja el piso y piedra pulida en la bacha.

¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

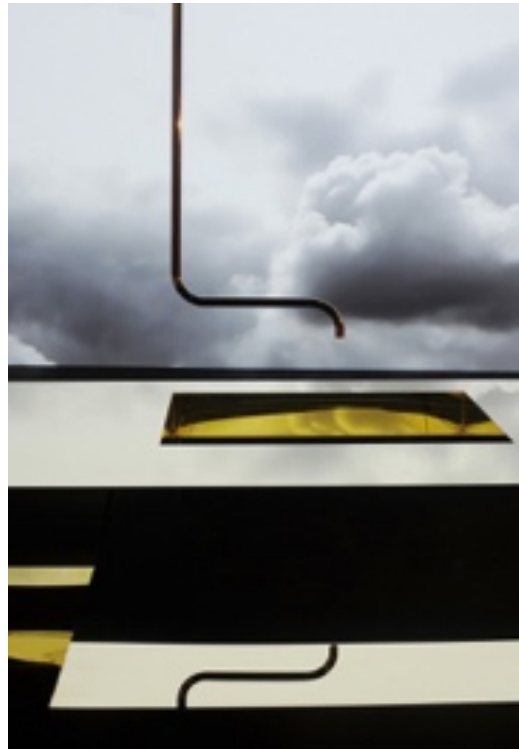
La tecnología que se usa en este diseño es simular la vista a través de una pantalla, esta esta perspectiva da, simulando una pantalla.

Las instalaciones de la canilla y de la luz queda a la vista, la piedra de la bacha esta pulida, a nivel de crear su propio brillo.

¿Cómo se plantea la iluminación?

En este caso la luz se da a través de la pantalla, uno puede ver que el lugar no cuenta con mucha iluminación y eso hace percibir que estas en el espacio que la pantalla quiere que pienses que estas.

También cuenta solo con una luz puntual, donde se puede ver toda la instalación a la vista.



Conclusión del caso

Con este caso podemos ver como el diseño genera en el usuario la sensación de ser pequeño en el mundo que lo rodea y la inmensidad que pueden tener las cosas. El diseñador logra que el ser humano sienta que esta flotando, es muy bueno hacer la comparación de lo que vendría a ser el interior con el exterior, ya que el interior esta súper despojado, pero la vista que crea la pantalla es todo lo contrario. También, muestra el valor del material, y así deja en descubierto otra vez lo pequeño que es el hombre.

El espacio logra, a pesar de todo esto, tranquilidad en el usuario y que pueda disfrutar de una vista surrealista, que solo se daría si estaríamos en un avión.

Caso nº5 : Vista coffee shop, estudio Karvone

El Restaurante echo en Fujian, China. El diseño estuvo a cargo del estudio Karv One Design.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea son de fluidez, ligereza, naturaleza, hacer un ambiente lúdico y un poco frio. Es un ambiente dinámico, pensado para genta joven.



¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son las plantas para crear el olor a naturaleza y estimular el olfato, las rejillas y el entramado que invita a que los usuarios quieran tocar. También las plantas sintéticas que caen en formas esféricas perfectas, esponjosas, van a invitar al usuario a querer tocar.

El dinamismo, el movimiento, la fluidez, la ligereza y los reflejos logrados gracias al agua del exterior y al espejo del interior, va a lograr que el usuario quiera estar con los ojos abiertos, sin perderse de nada, ya que va a tener la sensación de que todo el tiempo está pasando algo.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

Las Percepciones que siente el usuario es de un ambiente fluido, que esta en constante movimiento, un lugar para pasarla bien, pero para estar poco tiempo en el establecimiento, ya que da sensación de movimiento constante. Se ve un lugar pensado para jóvenes ya que es muy dinámico, los usuarios que concurran al lugar están buscando algo que los motive, en este caso lo natural y la fluidez lo logran.

El espacio cuenta con un espejo que refleja el espacio, esto genera mayor movimiento, fluidez y hace que el espacio parezca mas grande.

La vegetación crea jardines y trae a la naturaleza, dándole así un espacio verde al usuario.



¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: la luz y sombras, creadas por la estructura metálica que baja desde el cielorraso. También podemos observar que se encuentran colgadas las plantas y hay una que cae con tensores en forma de cinta, con una malla que permite una transparencia relativa, ya que es como un velo. Esta condición genera distintos espacios, que a su vez generan sombra.

Otro recurso son las texturas, el color blanco y la escala, ya que esta es bastante grande y se hace amigable al usuario gracias a la bajada que logra el entramado de metal y las plantas artificiales.



¿Con que materiales se propone estimular?

Los materiales que se usan para estimular son el granito para pisos y bancos, metal para la estructura que baja del techo, las plantas tanto naturales como artificiales, y el vidrio y el agua, que logran el reflejo y la amplitud del lugar.



¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

La técnica que se utiliza para crear este diseño es el encastre de metal para la bajada del techo y el espejo reléjate para dar sensación de amplitud y de mayor fluidez en el espacio.

También podemos ver que en el exterior nos encontramos con una capa fina de agua, la cual también refleja el interior del local, generando ya fluidez desde un comienzo.

Las plantas las podemos ver colgadas, algunas están de cabeza agarradas con tensores, y otras podemos ver que están colgadas con tensores en forma de cinta, con una malla, que van bajando. Esto permite una transparencia relativa, ya que oficia de velo.



¿Cómo se plantea la iluminación?

En este caso la luz se da de forma general enfatizando la curva, también se pueden ver la luz led, dando mayor percepción haciendo notar los canteros, donde iluminan las hojas.



Conclusión del caso

Con este caso, podemos ver como un lugar genera movimiento, como el usuario lo puede percibir, como se genera la fluidez, como estando en un lugar cerrado puede sentir la naturaleza y el aire. Es muy interesante como el lugar genera amplitud haciendo que el usuario se sienta cómodo y no sienta la incomodidad de ser pequeño en el espacio. Se puede notar que es un lugar refrescante para el usuario.

Caso n°6 : Happy Panda, estudio Hou de Sousa

El Restaurante es en Quito, Ecuador. El diseño estuvo a cargo del estudio Hou de Sousa.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea el estudio son de crear un lugar descontracturado, para relajarse y pasarla bien. Un lugar cálido, tranquilo

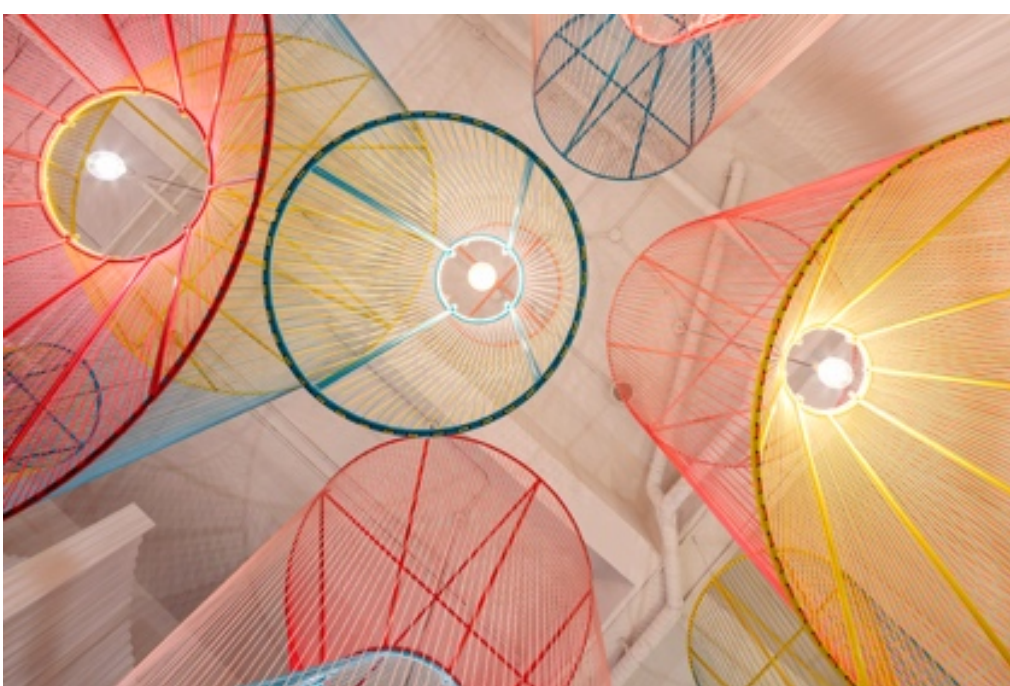
¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son las distintas texturas, para estimular el tacto y el color, y las formas para estimular la vista.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

Las Percepciones que le genera al usuario pueden ser varias, ya que se puede notar que para muchos usuarios es un lugar para distender, distraerse y pasarla bien, pero para otros puede traer intranquilidad, ya que podemos notar que el espacio es blanco y de madera, donde a primera vista puede ser muy cálido, pero luego vienen los colores variados y llamativos, de distintas formas, que bajan del cielorraso teniendo un tamaño gigante, y pueden abrumar al usuario.



¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: Las películas de textiles de colores, colgadas, para formar el cielorraso, recubriendo las luces. Estas son todas de distintos tamaños y colores, generando una escala amigable al usuario, ya que bajan el cielorraso. La luz va creando espacios donde la luz brilla mas que en otros sectores creando espacios de sobra.

¿Con que materiales se propone estimular?

Los materiales que se usan para estimular son todos materiales duraderos y cálidos, como el metal de color, la madera en revestimientos, solado de madera, y la mesada de granito y de lona tensada. Para las pantallas de la iluminación usa rafia.



¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

La técnica que usa el diseñador es usar rafia para crear las pantallas de la iluminación. Estas se van a enganchar en una estructura metálica. La madera del revestimiento de pared esta cortada con laser.

La barra esta formada por lona tensada, esta lleva luz por detrás y se transluce, creando así un efecto de precepción.



¿Cómo se plantea la iluminación?

Hay tres tipos de iluminación, podemos ver luz general y luz led, en los perímetros del local, iluminando la pared de madera y creando distintos efectos.

Se puede ver que en la barra a simple vista parece luz puntual, pero en verdad es luz difusa.

Por detrás de la lona tesada que compone la barra se encuentra una tira led, dando un velo de luz.

La iluminación de las pantallas es focal, pero da sensación que no lo son.

Conclusión del caso

Podemos ver que el restaurante logra jugar con el usuario haciéndolo percibir diferentes cosas. Se puede ver que al entrar el usuario se va a sentir de buen ánimo. Esto se logra por los colores llamativos y variados. Es un lugar donde las personas se van a sentir cómodas y a gusto ya que es un ambiente cálido y amigable.

Caso nº7 : Yanlord health café, CI3architects.

El Restaurante fue diseñado en el año 2018, en Shezhen, China. El diseño estuvo a cargo de CI3architects.



¿Que conceptos se plantean para generar experiencias perceptuales?

Los conceptos que plantea el estudio son la calidez, la paz, una proporción amigable al ser humano, donde todos los colores combinan a la perfección trasmitiendo lujo y elegancia. El ambiente transmite calma.



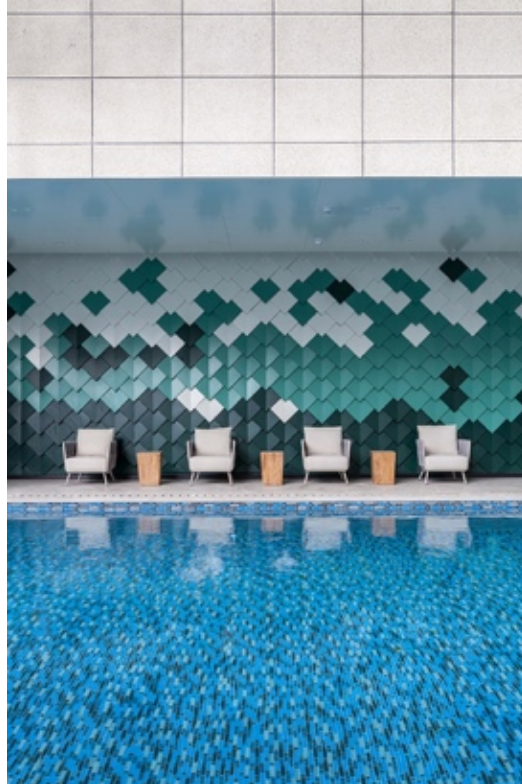
¿Cuáles estrategias utiliza para estimular los sentidos?

Las estrategias utilizadas para estimular los sentidos son las distintas texturas para el estimular el tacto, los colores cálidos para estimular la vista, y el olor de la pileta estimulando el olfato.



¿Qué Percepciones se le ofrecen al usuario?

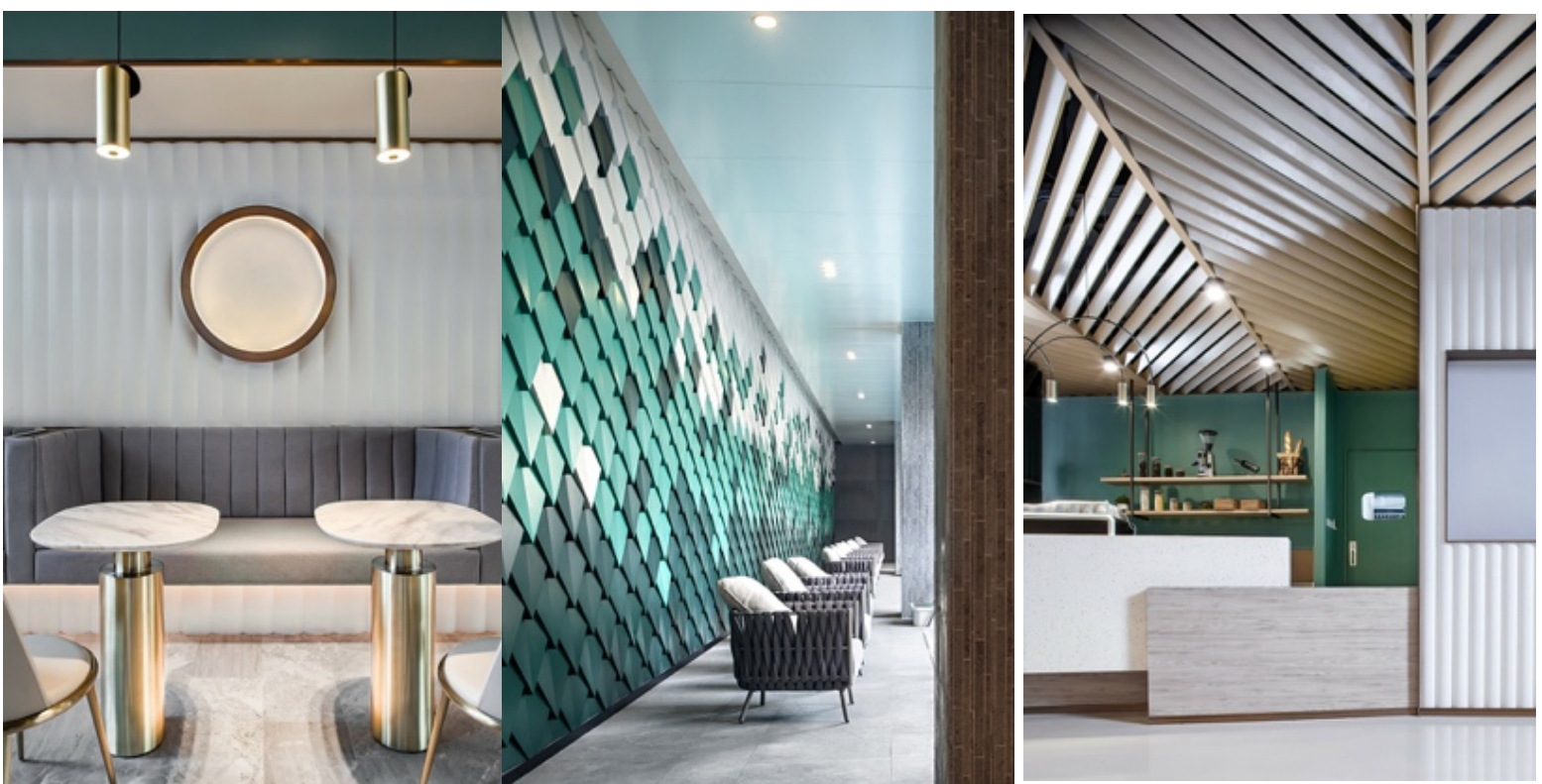
Los usuarios cuando entran pueden percibir que están en un barco muy elegante, donde se hace referencia al agua y a la naturaleza en todos los espacios. Los usuarios pueden percibir la tranquilidad y la calidez que el lugar quiere generar.



¿Qué recursos usa para crear climas?

Los recursos que se utilizan para crear el clima en el ambiente son: el color verde agua, que ayuda con la percepción de naturaleza y transmite calma, las texturas brillosas, la luz y la sombra y la escala amigable para el hombre.

También podemos ver que colocan una pileta en el exterior, eso ayuda al clima náutico.



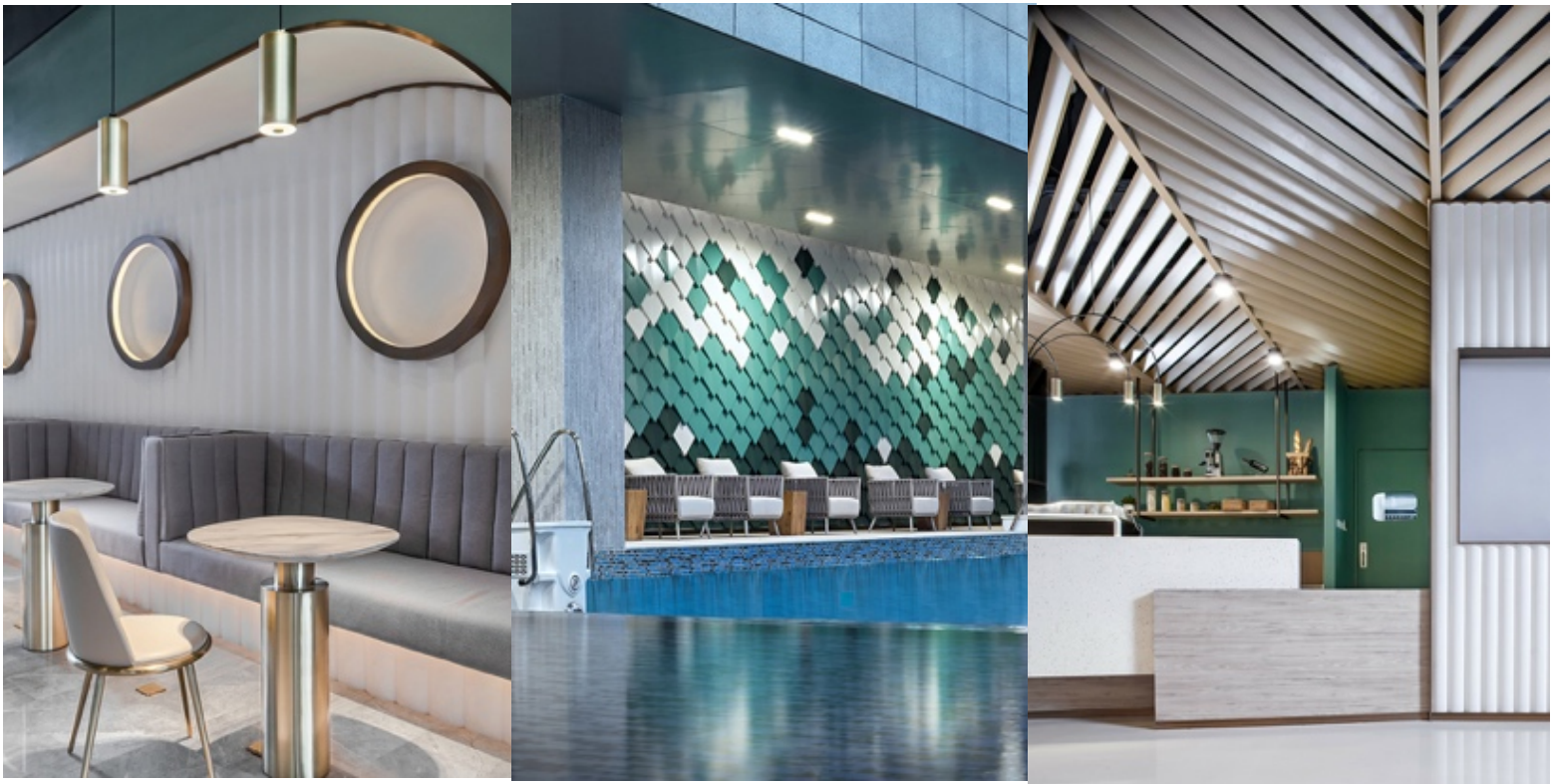
¿Con que materiales se propone estimular?

Los materiales que se usan para estimular son todos materiales duraderos, cálidos y que simulan el agua. Estos son el cuero, pana como textil, mármol y granito lustrado.

También se puede ver un capitoné, atrás de los bancos, creando así un lugar mas acolchonado y cómodo para el cliente. El cielorraso cuenta con varillas metálicas y para simular las ventanas de buque se usan espejos redondos.

En el exterior como revestimiento hay una pared de cerámicos simulando el agua.

Todos los materiales generan elegancia, tienen brillo y son de colores que llaman la atención, las patas de las mesas son de bronce.



¿Qué técnicas y/o tecnologías se utiliza para concretarlos?

La técnica que se usa el diseñador es el lustre y el brillo, lo genera a través del esmaltado y el laqueado, generando así mas reflejo. Los tonos que se usan en todo el diseño son celeste y blanco, para que los usuarios lo asocien con la náutica y el agua.

En el exterior, donde se encuentra la pileta podemos ver una pared revestida en cerámicas, generando así un panel que represente a las olas y al movimiento del agua. Se puede ver que las cerámicas además de ser usadas como revestimiento crean un espacio de escultura.

Teniendo en cuenta que estas conviven a la perfección con el agua, la humedad, y el clima, es decir pueden estar al aire libre. Es un material hidrófugo.

Se puede ver en el interior que las patas de la mesa son de bronce y estas están soldadas.

El cielorraso cuenta con barrillas metálicas, ubicadas de forma diagonal.

La barra es plegada y encastrada ya que cuenta con dos materiales, la madera y el granito.



¿Cómo se plantea la iluminación?

Hay distintos tipos de iluminación, podemos encontrarnos con las generales y puntuales que alumbran a cada mesa, luces que ayudan a percibir, se encuentran en tiras led, la cuales están ubicadas alrededor de los espejos redondos, simulando las ventanas de buque.

Conclusión del caso

Podemos ver que el restaurante logra que el usuario sienta la calma y la paz, lo hace a través del agua y haciendo una referencia constante de la misma. Elige materiales con terminación brillante para hacer del lugar un sitio elegante. El color y la luz es fundamental para llegar a crear el clima deseado.

Conclusión:

En esta Tesina se plantea el rol de la experiencia perceptiva, para que el usuario se pueda llevar una impresión del lugar y poder quedarse con recuerdos del mismo.

Las herramientas adquiridas del manejo de la luz y la sombra, la textura, la escala, el color, el sonido, permiten transformar espacios que generan nuevas percepciones y con ellas nuevos climas. El diseñador puede generar en el usuario la oportunidad de experimentar con todos los sentidos, y disfrutar de nuevas situaciones espaciales.

Agradecimientos:

Antes que nada, tengo que empezar agradeciendo a las personas que me guiaron, acompañaron, apoyaron y ayudaron a lo largo de este camino.

En primer lugar, quiero agradecer a la Arquitecta Laura Raffaglio, por siempre brindar palabras de apoyo, escucharme, guiarme y ordenarme en el proceso de aprendizaje, marcando mi formación y aprendizaje en la Universidad de Belgrano.

A mis padres, quienes tuvieron un rol fundamental en mi educación, quienes me tuvieron paciencia, me brindaron su amor incondicional, me acompañaron en cada decisión y quienes tuvieron mas fe en mí que yo misma, quienes nunca dejaron de confiar en mí, me supieron escuchar y aguantar, dando me los mejores consejos.

A mis hermanas por acompañarme, escucharme y ayudarme siempre que lo necesite, por ser mi contención y mis confidentes, por hacer que mire siempre para adelante en momentos difíciles.

A mi tía, por ser mi referente en la profesión, por abrirme la puerta a un mundo que no conocía.

A mi familia y amigos, quienes me tuvieron paciencia, me apoyaron en el camino, quienes me aguantaron y se aguantaron mi mal humor y cambios de humor, mis llantos, mi felicidad, mis noches sin dormir y por sobre todo me contuvieron.

A mi compañera Micaela Salamonowki, quien me acompañó en gran parte de la carrera, quien se hizo amiga y me ayudo a estar donde estoy hoy.

A mi compañera Lucia Bordeu, quien conocí en la facultad y se hizo parte de mi familia, sin ella yo hoy no estaría acá ya que es quien me escucho y aguanto cuando sentía que no iba a poder, quien en muchas ocasiones hicimos grupo de estudio, quien me motivo en momentos difíciles para que siga adelante.

Y por último quiero agradecer a toda persona que haya tenido que ver con que yo hoy este acá, dando su consejo o prestando una mano cuando lo necesite.

Bibliografía:

- Arias Catilla, Carmen Aurora “*Enfoques toricos sobre la percepcion que tienen las personas*” 2006,
- Bayo Margalef Jose, “*Percepcion, desarrollo cognitivo y artes visuales*” Editorial Anthropos, año 1987, España.
- Pallasmaa Juhani, “*La mano que piensa – sabiduria existencial y corporal en la arquitectura*” Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2012
- Pallasmaa Juhani, “*Los ojos de la piel – la arquitectura y los sentidos*” Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2006
- Rasmussen, Stenn Eiler. “*La experiencia de la arquitectura, sobre la percepcion de nuestro entorno*”, Editorial Reverte, Año 2004, España
- Trachana, Angelique. “*Invariantes arquitectonicas- notas sobre una atropologia del habitat*”, Editorial Dise
- Zumthor Peter, “*Atmosfera, Entornos arquitectónicos - Las cosas a mi alrededor*”, Editorial Gustavo Gili, SL, año 2006 España.
- Zumthor Peter, “*Pensar la arquitectura*”, Editorial Gustavo Gili, Sa. Barcelona 2004,

Sitiografia:

<http://www.infolio.es/07infolio/arnheim/home.htm>

<https://www.rae.es>

- Aut vincere aut mori:

<https://www.aboutdecorationblog.com/restaurant-aut-vincere-aut-mori-tamara-batsmanova/>

- Happy Panda:

<https://ambientesdigital.com/restaurant-happy-panda-ii-hou-sousa/>

- Hotel Tanta boutique, studio Felipe Escudero:

<https://www.cl3.com/yanlord-health-cafe-shenzhen>

<https://www.archiscene.net/mixed-use/yanlord-clubhouse-shenzhen/>

- Les idées claires, Joseph Dirand:

https://www.josephdirand.com/realisations/les_idees_claires

- Pesca restaurante:

<https://www.archdaily.com/891256/fish-restaurant-catch-yodezeen-studio>

- The covered hearth chi-qat there on the bund, Nery & Hu.

<http://www.neriandhu.com/en/works/the-covered-hearth-chiq-at-three-on-the-bund>

- Vista coffee shop, estudio Karvone

<https://www.designboom.com/architecture/karv-one-flowy-metal-ceiling-fixture-dreamy-cafe-interior-china-01-05-2020/>