



De la idea al espacio

PORTAFOLIO ACADÉMICO

Diseñadora Industrial Lucia Paulina Buelvas Álvarez
Arquitecto Juan David Velandia Reyes

Universidad Pontificia Bolivariana
Escuela de Arquitectura y Diseño
Especialización en Proyectos de Arquitectura Interior

Asesores portafolio
Marta Arias | Maria Isabel González

2015

Contenido general

Módulo I

Taller de oficinas

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. Conceptos generales

Los espacios de trabajo y la condición del usuario

CAPÍTULO 2. Contexto

Grupo Éxito

CAPÍTULO 3. Estudio de casos

Los espacios de trabajo a nivel local e internacional

CAPÍTULO 4. Etapa práctica

Diagnóstico del espacio a trabajar

CAPÍTULO 5. Propuesta de diseño

Oficinas para el grupo Éxito

POSTURA

REFERENCIAS

Módulo II

Taller de espacios efímeros

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO 1. Conceptos generales

Del espacio efímero a la experiencia museográfica

CAPÍTULO 2. Contexto

Los espacios de contacto y el lugar de implantación

CAPÍTULO 3. Estudio de casos

Luces, cámara y acción

CAPÍTULO 4. Usuario

El viajero curioso

CAPÍTULO 5. Propuesta de diseño

Acentos, viaja por Medellín

POSTURA

REFERENCIAS

Introducción general

“De la idea al espacio” es un portafolio académico dedicado a la creación de espacios interiores basados en la conformación conceptual de las ideas. La creación de proyectos de arquitectura interior es una actividad que permite a diseñadores y arquitectos proyectar en el contexto espacios con identidad propia. Diseñar, desarrollar y crear ambientes para resolver las necesidades de las personas, así como también incentivar el disfrute y la invención de nuevas experiencias. Por lo anterior se propuso un objetivo general a cumplir por los módulos (Oficinas – Espacios efímeros) vistos en la especialización “Proyectos de Arquitectura Interior” y que cita de la siguiente manera: resolver de manera funcional y estética una problemática naciente de las necesidades observadas en un espacio interior determinado o propuesto, por medio de la conceptualización y el trabajo de campo pertinente.

Para la correcta realización de cada uno de los proyecto inicialmente se tuvo en cuenta la parte teórica y conceptual de los módulos, así como también la investigación realizada para cada uno de los contextos y los estudios de caso realizados en los cuales las variables eje de cada proyecto se vieron identificadas; seguido de una etapa de trabajo de campo cuyo propósito fue realizar diagnósticos de los espacios, los usuarios, las condiciones y delimitaciones proyectuales, entre otros aspectos que determinaron poco a poco los lineamientos para establecer una propuesta de diseño, de la cual finalmente el equipo de trabajo elaboró un contenido con todo el proceso y desarrollo de la idea.





Módulo I

Taller de oficinas

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
Escuela de Arquitectura y Diseño
Especialización en Proyectos de Arquitectura Interior

Diseñadora Industrial Lucia Paulina Buelvas Álvarez
Arquitecto Juan David Velandia Reyes

Portafolio académico

El objetivo de la arquitectura es hallar la mejor manera de repartir el espacio para que la gente se sienta bien en él.

John Pawson



grupo éxito® OFICINAS

El espacio interior de oficinas
Mejorando la calidad en el espacio de trabajo de las personas

Asesores: Arquitecto Santiago Gil - Arquitecto David Restrepo - Arquitecto Carlos Franco

INTRODUCCIÓN

1. CONCEPTOS GENERALES

- 1.1 El espacio de trabajo: Individual y colaborativo
- 1.2 Cliente: El área de mercadeo y la imagen de marca
- 1.3 Usuario: La ergonomía
- 1.4 Síntesis

2. CONTEXTO

- 2.1 La empresa
- 2.2 Localización del edificio
- 2.3 Síntesis

3. ESTUDIO DE CASOS

- 3.1 Caso 1. Empresa local: BANCOLOMBIA
- 3.2 Caso 2. Empresa internacional: GOOGLE
- 3.3 Síntesis

4. ETAPA PRÁCTICA

DIAGNÓSTICO DEL ESPACIO A TRABAJAR

- 4.1 Diseño metodológico
- 4.2 El cliente y el usuario
- 4.3 Diagnóstico del espacio: localización del edificio, interior y vista exterior
- 4.4 Diagnóstico del espacio: sistemas técnicos
- 4.5 Diagnóstico del espacio: materialidad actual
- 4.6 Diagnóstico del espacio: registro fotográfico
- 4.7 Síntesis

5. PREMISAS Y PROPUESTA DE DISEÑO

- 5.1 Idea básica o concepto
- 5.2 Actividades y áreas - Organigrama de relaciones
- 5.3 Niveles de privacidad
- 5.4 Planta general

5.4.1 Planta general y zonificación

5.4.2 Distribución en planta de las dependencias

5.5 Tipos de mobiliario

5.6 Columnas

5.7 Cartas de materiales

5.8 sistemas técnicos: Iluminación, detectores de humo, sprinklers

5.9 Renders y secciones

5.10 Síntesis

POSTURA PERSONAL

REFERENCIAS



Introducción

El presente proyecto hace referencia a la arquitectura interior (interiorismo), cuyo **interés de estudio** se ubicó en el diseño del espacio interior de oficinas, el cual no solo fue abordado de manera arquitectónica sino que también fue visto de forma antropológica. Analizando la ergonomía, los ambientes colaborativos y el espacio individual que puede tener una persona dentro de este. Se encuentra **justificado** en la premisa que presentó el módulo de oficinas, la cual permitió – otorgarle al diseño de los espacios de trabajo un contexto para poder comprender la problemática actual que los conforma. Dar significado a dichos espacios por medio de los aspectos sensibles que los caracterizan, así como de dotarle de unas adecuadas condiciones de uso y función.

La racionalización del espacio, la noción de confort físico y psíquico, la gestión de las redes de datos, el criterio sostenible, la funcionalidad, la adaptabilidad y la identificación del usuario con los objetivos empresariales y de marca; todos ellos son elementos que se abordaron en diferente intensidad, conformando así una visión base para afrontar ejercicios reales de proyectación de espacios de trabajo en el campo laboral – **1**.

La **idea general** fue llevar a cabo una reflexión de la observación de las distintas situaciones en los espacios de trabajo (oficinas) que requirieron de una solución efectiva, por lo cual fue importante ver de forma general en qué consisten las distribuciones de los espacios y sus funciones, con el fin de enfrentar la **problemática** que surgió al momento de abordar el enunciado de taller, el cual implicó el diseño de un espacio interior de oficinas para una empresa determinada (Grupo Éxito), tomando como punto de partida el diseño actual de la oficina principal ubicada en la Cra 48 # 32B sur - 139. Avenida Las Vegas Envigado, Colombia. Por otro lado fue importante incluir dentro del proyecto la abstracción conceptual del estudio del caso (Diagnóstico del diseño actual).

Cabe resaltar que los **antecedentes** presentados en este proyecto fueron en primer lugar una revelación de conocimiento en torno a la

temática general y en segundo lugar tomados como base y respaldo para el desarrollo y el enriquecimiento, pues en las distintas ponencias dentro del módulo se habló de los espacios de trabajo, el mobiliario, las texturas, el color, las emociones, la iluminación, la aplicación de materiales y los sistemas constructivos; temas que al momento de llevar a cabo un diseño de esta índole son de importante consideración, así como también la guía de los distintos catálogos de productos que fueron facilitados.

Se encontrará dentro de este proyecto tres **variables** que direccionaron la idea básica del diseño, estas variables o elementos eje fueron resueltos desde los conceptos de la ergonomía, los espacios de trabajo colaborativo y los espacios de trabajo individual, nombradas de la siguiente manera: El espacio de trabajo: Individual y colaborativo (Hace referencia al espacio dedicado a la actividad laboral de una empresa u organización, cuyos retos más importantes son optimizar los bienes inmuebles, mejorar la colaboración entre empleados, desarrollar proyectos y crear bienestar laboral), Cliente: El área de mercadeo y la imagen de marca, (Específicamente el Área de mercadeo del Grupo Éxito, para la cual su enfoque se centra en el producto. Está encargada de la innovación, el posicionamiento de marca, la comunicación de ofertas e incremento de las ventas y la conservación de la identidad de marca) y Usuario: La ergonomía. (Grupo de personas conformado por los empleados y los visitantes externos, para los cuales el bienestar es lo más importante, así como también la satisfacción de sus necesidades).

Para lograr la eficiencia y coherencia en el diseño del espacio interior de oficina, el conocimiento de la empresa o la marca (Grupo Éxito) fue fundamental dentro del enunciado, pues de esta forma se logró ser consciente de su modo de trabajo, su filosofía e imagen corporativa, permitiendo finalmente interpretarla y representarla de forma arquitectónica. Siendo así, la forma arquitectónica no solo debió respetar la filosofía corporativa de la empresa sino que

1. GIL, Santiago. Justificación (Enunciado módulo de oficinas). Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. 2015.

Introducción

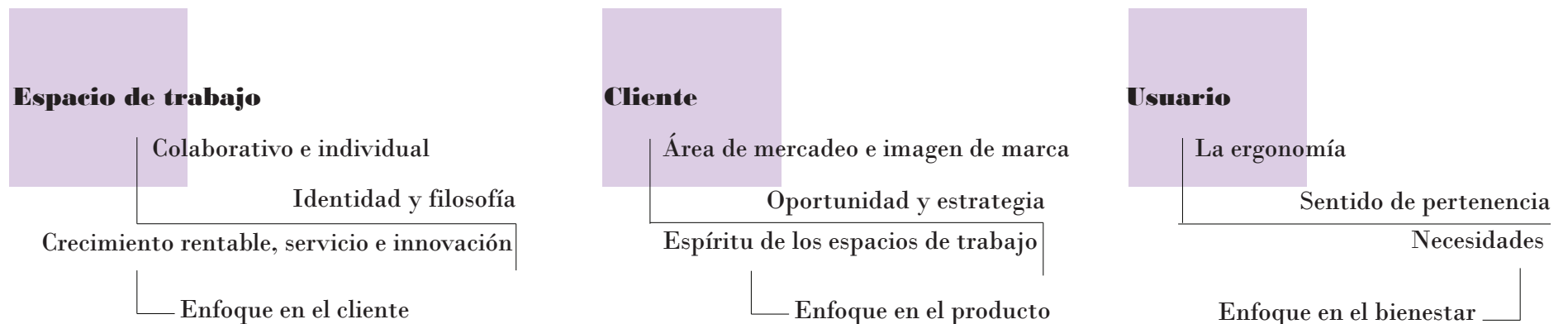
también debió respetar ciertas **delimitaciones** propuestas en su momento por el cliente, estas delimitaciones establecieron que no se debía modificar la fachada del edificio, los sistemas técnicos interiores y las columnas. Adicional, el espacio debía albergar al área de mercadeo del Grupo Éxito conformada por 80 empleados, la mayoría mujeres. Para el equipo de trabajo, esta última premisa implicó crear un diseño que fuera eficiente no solo en la comodidad de los empleados sino que también lo fuera en el aprovechamiento del espacio.

Por lo anterior se formuló entonces la **pregunta de investigación** que cita de la siguiente manera: ¿Cómo debe desarrollarse un espacio interior de oficinas que interprete los hábitos de trabajo y la imagen corporativa de la empresa, evidenciándose en una arquitectura que represente las variables, espacios de trabajo, cliente y usuario?

Siguiendo con las directrices para la idea básica del diseño se conformó una serie de **objetivos** a cumplir durante el desarrollo del

proyecto, se tuvo como **objetivo general** Proponer un concepto para el desarrollo de un espacio interior de oficinas que represente la filosofía e imagen corporativa del Grupo Éxito y las variables, espacios de trabajo, cliente y usuario, por medio de atributos de diseño. Y a modo de pautas se propusieron entonces los **objetivos específicos** de la siguiente manera: primero, Proponer un concepto que esté acorde a la filosofía e imagen corporativa de la empresa teniendo en cuenta los conceptos generales y las variables, espacios de trabajo, cliente y usuario. Segundo, Evaluar el diagnóstico del diseño actual de la oficina principal del Grupo Éxito. Tercero, Proponer el diseño conceptual del espacio interior de oficinas apoyado en atributos de diseño y referentes. Y cuarto, Identificar las ideas principales para desarrollar la propuesta de diseño.

Por todo lo anterior lo que se quiso **lograr** fue realizar un diagnóstico que permitiera evaluar las condiciones actuales de la oficina principal del Grupo Éxito, con el fin de mejorar la calidad en el modo de trabajo de las personas, optimizando las cualidades del espacio. Generando así mayor productividad para la empresa.



Capítulo

1

CONCEPTOS Generales



Los espacios de trabajo y la condición del usuario

Para el desarrollo de este proyecto, inicialmente se definieron tres variables que direccionaron la idea básica del diseño, estas fueron: El espacio de trabajo: Individual y colaborativo, Cliente: El área de mercadeo y la imagen de marca, Usuario: La ergonomía. Teniendo en cuenta que para la propuesta espacial (Distribución del área) todas y cada una de ellas desde sus ámbitos aportaron herramientas en el diseño, el cual debió incluir espacios de trabajo colaborativo y espacios de trabajo individual para los distintos usuarios: empleados. Espacios que no solo propiciaran la comodidad sino que también crearan una propuesta de un modo de trabajo enriquecedor para la empresa.

1.1 El espacio de trabajo: Individual y colaborativo

El espacio de trabajo hace referencia al espacio dedicado a la actividad laboral de una empresa u organización, cuyos retos más importantes son optimizar los bienes inmuebles, mejorar la colaboración entre empleados, desarrollar proyectos y crear bienestar laboral. Se encuentran asociados a esta variable los espacios de trabajo individual y los espacios de trabajo colaborativo. El espacio de trabajo individual en una empresa, se direcciona a esos puntos definidos para cada empleado. Estos permiten la concentración y la privacidad del trabajador, así como también la adaptación de carácter personal.

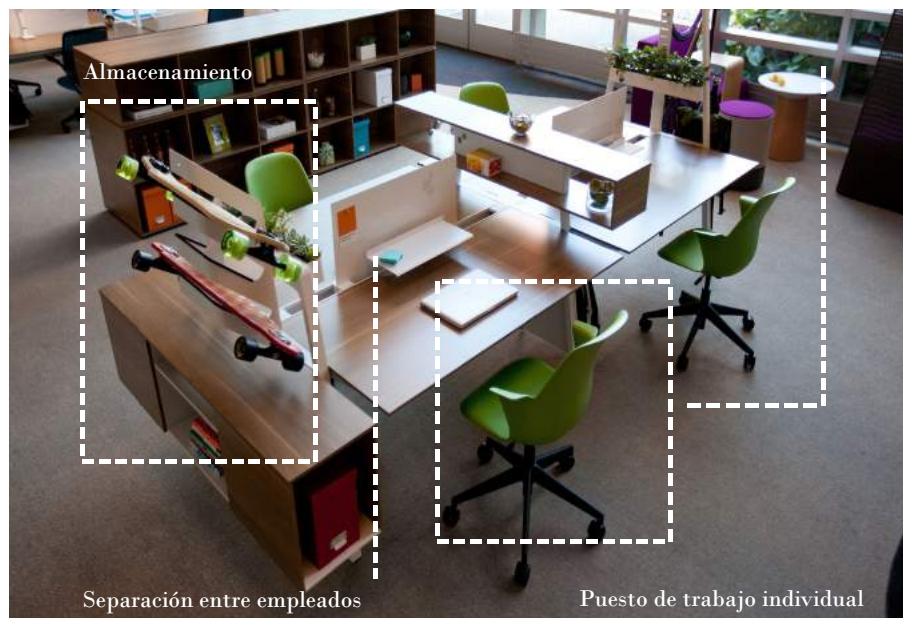
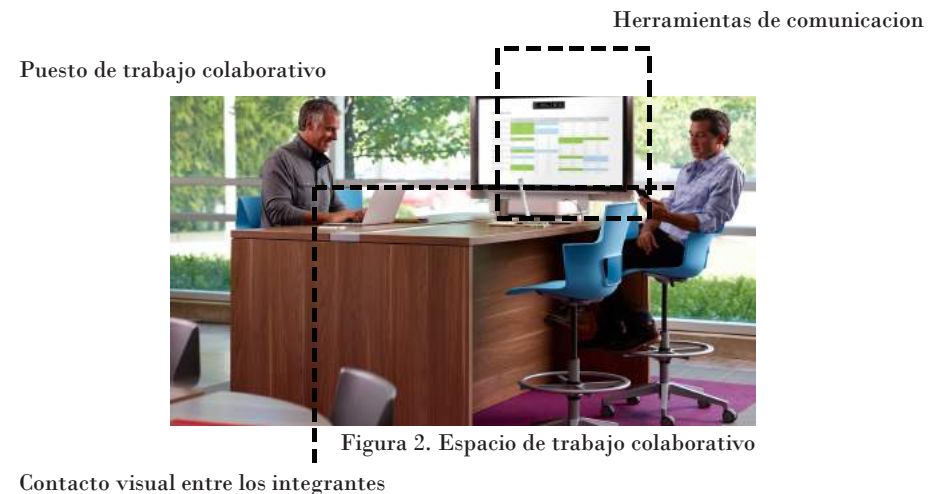


Figura 1. Espacio de trabajo individual

“Planificar un espacio de trabajo exige una postura flexible por parte del diseñador, pues son múltiples los elementos que se tienen que entrelazar, conectar y separar.

Se deben tener en cuenta elementos tan simples como las dimensiones del mobiliario, hasta la ubicación de las redes de datos; pero antes de tomar las decisiones de índole práctico, se debe contar con la idea de qué es lo que sucede en la oficina y que entorno de trabajo se quiere crear”. **2**

Los espacios de trabajo colaborativo son esos pequeños nichos dentro del conjunto de oficinas que permiten la interacción entre empleados y la creación y desarrollo de ideas. El modo de trabajo actual en las empresas ha ido trascendiendo a una forma más comunicativa, les interesa su crecimiento, la productividad y el buen trabajo entre un equipo interdisciplinar.



Distribución de los puestos de forma integradora

1.2 Cliente: El área de mercadeo y la imagen de marca

El cliente: El área de mercadeo y la imagen de marca, está encargado de la innovación, el posicionamiento de marca y la comunicación de ofertas e incremento de las ventas.



Para lograr dicho cometido esta área se encuentra dividida generalmente en siete departamentos que hacen posible todas las actividades, estos son: investigación de mercados – mercadeo relacional – mercadeo y espacios comerciales – conocimiento del cliente – fidelización – publicidad y activación – impresos. Cuyo enfoque central es el producto, siendo así, este equipo de trabajo se encarga de potenciar el acceso de sus productos por medio de diferentes canales creando así la oportunidad de incrementar sus ventas. **3**

Cada organización o empresa está definida por distintas áreas de trabajo, la conjugación de todas estas áreas permite una consolidación empresarial definida por la interdisciplinariedad. Una de las áreas más importantes es la de mercadeo, pues otra de sus funciones es la difusión de la imagen de marca y no solo desde su enfoque que es el producto, sino que también lo hace de manera interna transmitiéndola a sus empleados.

1.3 Usuario: La ergonomía

“La ergonomía como disciplina científica estudia la interacción entre los elementos del sistema persona – máquina – ambiente aplicando teorías y principios, así como métodos de diseño en función de optimizar el bienestar humano en sus ámbitos de desempeño; así mismo, contribuye al diseño y evaluación de actividades, productos y ambientes para hacerlos más compatibles con las necesidades, habilidades y limitaciones de las personas.

Hoy día, la ergonomía se concibe de manera interdisciplinaria pues requiere el apoyo de diversas áreas del conocimiento para lograr su objetivo: optimizar el desempeño del hombre con calidad de vida”. **4**



Figura 3. Medidas ergonómicas: puesto de trabajo. La ergonomía se encuentra altamente relacionada con el bienestar y la salud de las personas dentro de la actividad laboral.

El usuario dentro de una empresa generalmente está conformado por los empleados y los visitantes externos. Estas personas se enfocan en el bienestar y la satisfacción de algunas necesidades comunes dentro del espacio de trabajo (Trabajo en equipo - Practicidad y funcionalidad - Facilitar la interacción - Concentración - simplicidad e innovación - Espacio privado); pues son quienes hacen uso de los productos, interactúan y pasean dentro de la estructura arquitectónica.

3 GIL, Santiago. *Grupo Éxito*. Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Medellín. 2015. Clase presencial.

4 SÁENS ZAPATA, Luz Mercedes. *Ergonomía y diseño de productos: Criterios de análisis y aplicación*. 2005. Editorial Universidad Pontificia Bolivariana. ISBN: 958-696-488-4. Reimpresión, 2007.

1.4 Síntesis

El diseño de oficinas es un campo que contiene un amplio banco de opciones a la hora de crear una propuesta. Los conceptos de las variables expuestas con anterioridad abrieron un camino a seguir para desarrollar una propuesta de diseño para el área de mercadeo del Grupo Éxito, teniendo en cuenta que para la elaboración de una propuesta coherente fue necesario saber de qué manera se comportan esos micro espacios (Colaborativos) dentro de la organización y cómo es posible por medio de la ergonomía optimizar las condiciones laborales individuales. Por otro lado entender cómo se comporta la imagen de marca dentro de la empresa le permitió al diseñador contextualizarse y no salirse de los valores, lineamientos y filosofía corporativa.



Capítulo

2

CONTEXTO



Grupo Éxito

Si bien el diseño del espacio interior de oficinas busca mejorar la calidad en el modo de trabajo de las personas, es fundamental para el diseñador conocer a la empresa para la cual va dirigido el diseño. Conocer la identidad y la filosofía corporativa es una forma de dar un paso acertado para la interpretación y representación arquitectónica.



2.1 La empresa

La empresa hace referencia al Grupo Éxito, una compañía líder de retail en Colombia y Uruguay que incluye hipermercados y supermercados. Ofrece a sus clientes en Colombia un portafolio de negocios complementarios y cuyo enfoque es el cliente: viajes Éxito, seguros Éxito, movil Éxito, tarjeta de crédito y giros internacionales.

Siendo una compañía de gran tamaño está comprometida con el empleo responsable y el respeto de los derechos humanos, por lo cual cuenta con una iniciativa de sostenibilidad. Lucha contra el cambio climático, implementa acciones para reducir el impacto ambiental y sus operaciones con el desarrollo de las comunidades donde opera.

Por otro lado cuenta con una estrategia omni – canal para conectar los canales físicos y virtuales, con la finalidad de liderar el comercio electrónico en Colombia. Esta compañía se encuentra conformada por cuatro marcas que han logrado extenderse a lo largo del mercado nacional y ser la primera opción del cliente. Los clientes están en el centro de nuestra operación, por eso día a día buscamos nuevas formas para sorprenderlos y servirles con pasión y compromiso. ⁵



2.2 Localización del edificio

El enunciado de este proyecto implicó el diseño de un espacio interior de oficinas para una empresa determinada (Grupo Éxito), tomando como punto de partida el diseño actual de la oficina principal



Figura 4. Mapa de Colombia.

Figura 5. Mapa de Medellín.

Figura 6. Mapa de Envigado.



Figura 7. Localización del edificio.

ubicada en la Cra 48 # 32B sur - 139. Avenida Las Vegas Envigado, Colombia. La propuesta de diseño debió tener en cuenta ciertas delimitaciones, se estableció que no se debía modificar la fachada del edificio, los sistemas técnicos interiores y las columnas. Por otro lado una delimitación accesoria del proyecto dada por el cliente fue que el espacio debía albergar al área de mercadeo del Grupo Éxito conformada por 80 empleados, la mayoría mujeres. Así mismo, las condiciones del contexto implicaron la concurrencia de la ubicación del edificio, pues está situado en una zona con alto flujo de tránsito y personas, por lo cual era necesario aportar cualidades acústicas al espacio interior. Otra condición fue que el rango crítico de incidencia solar se genera entre las 7 am y 11 am, en esta medida se aprovecharon las entradas (Ventanas) de luz natural al espacio y por último, dentro de su paisaje y visual externa se contempla a los cerros orientales del Valle de Aburrá, una subregión ubicada en el centro-sur del departamento de Antioquia, Colombia, en medio de la Cordillera Central de los Andes.

2.3 Síntesis

Durante el proceso de diseño el conocimiento de la marca es de gran importancia, pues solo de esta forma se garantiza que el diseño sea apropiado y coherente, que sea integrado y que respete el mensaje que se quiere transmitir a la comunidad y a los empleados, quienes deben tener consciencia de la empresa para la cual están laborando. Por otro lado en el apartado de la implantación fue preciso conocer las condiciones del contexto, las cuales facilitaron el acercamiento al edificio y posteriormente la intervención dentro.



Capítulo

3

ESTUDIO De casos

Los espacios de trabajo a nivel local e internacional

El estudio de casos se presentan como una revelación de la aplicación real de los conceptos tenidos en cuenta para los distintos procesos de diseño. Ejemplifican y dan cuenta de la relevancia de los referentes y la valoración del trabajo. Es así como el análisis teórico permite construir el conocimiento propio de la experiencia.

3.1 Caso 1. Empresa local: BANCOLOMBIA



“Somos un grupo financiero latinoamericano que apoya los sueños de las personas y busca establecer con ellas relaciones duraderas, basadas en la confianza, la cercanía, el respeto, la inclusión y la calidez.

Escuchar, pensar en el otro y ser sensible a sus necesidades, nos ha llevado hacia una manera diferente de relacionarnos en la que todos somos importantes, porque no es lo mismo prestar servicios financieros que apoyar la construcción de proyectos de vida. Continuamos avanzando en nuestro proceso de transformación. La meta es ser más para servir mejor a través de soluciones ágiles, simples e impecables. Para lograrlo, le estamos poniendo el alma”. 6

Bancolombia cuenta con su edificio insignia en la ciudad de Medellín, el cual contiene las oficinas principales y una serie de instalaciones que funcionan como salas de conferencia. Dirección: Carrera 48 # 26-85, Medellín, Antioquia, Colombia.

Bancolombia es un ejemplo cautivador en el desarrollo de espacios de oficinas, pues desde las variables: El espacio de trabajo: Individual y colaborativo, Cliente: El área de mercadeo y la imagen de marca, Usuario: La ergonomía... Logra responder con una infraestructura completamente racional y funcional desde el diseño interior y desde los usos.

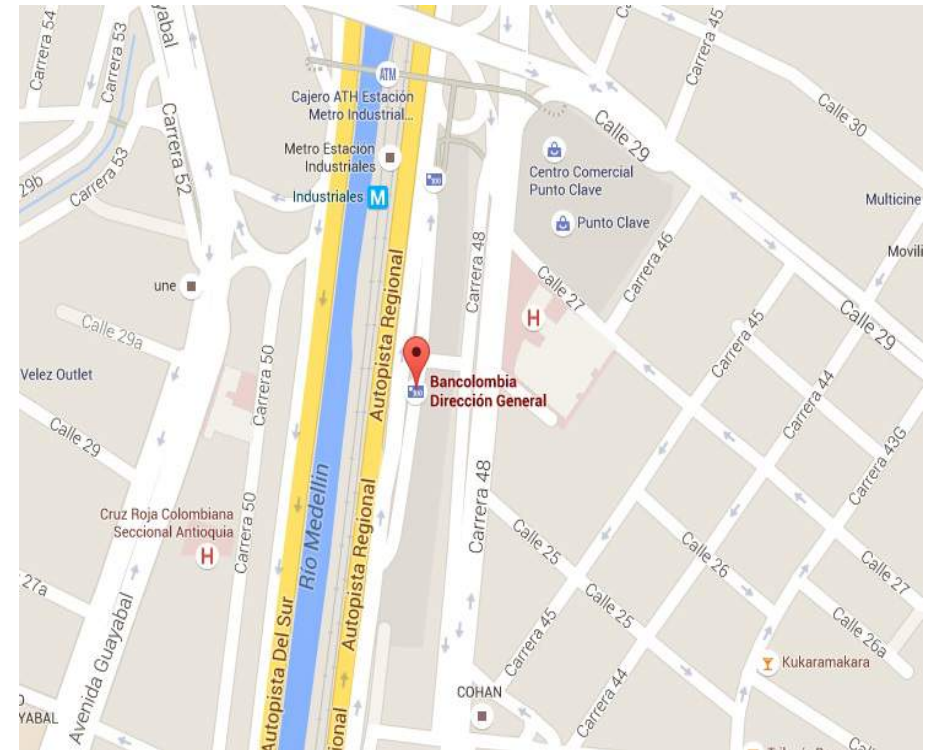


Figura 8. Dirección general Bancolombia, Medellín. Colombia



Figura 9. Vista aérea del edificio.

Figura 10. Edificio Bancolombia, Medellín.



Figura 11. living, edificio Bancolombia. Medellín.

Desde los espacios internos del edificio se observó que la empresa cuenta con espacios de trabajo individual bien capacitados para satisfacer cada una de las necesidades de los trabajadores, por otro lado los espacios de trabajo colaborativo cuentan con todos los sistemas técnicos y audiovisuales para las reuniones empresariales informales y formales.



Figura 12. A. Colaborativo informal



Figura 13. B. Colaborativo informal



Figura 14. Colaborativo informal.

Espacio colaborativo que funciona como sala de espera cercano a las oficinas principales y jefaturas.



Figura 15. Colaborativo formal
Equipados con el mobiliario, los sistemas técnicos y audiovisuales.

Bancolombia se preocupa por el bienestar y las necesidades de sus empleados, una de las formas para contribuir con esta premisa es brindarle confort desde el mobiliario ergonómico y el acondicionamiento de cada espacio de trabajo individual, así como también en la flexibilidad de sus espacios recreativos, entre los cuales encontramos gimnasios, restaurante, terrazas, entre otros.

Siendo así, convierte el modo de trabajo en un trabajo humanizado pensado desde el trabajador, vinculándose con él.

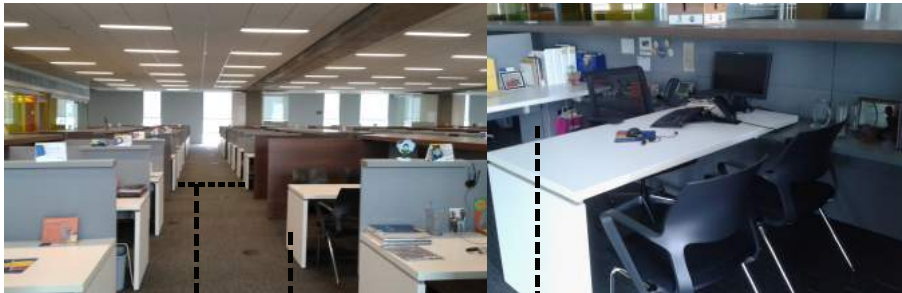


Figura 16. Espacios de trabajo individual con aplicaciones ergonómicas. A. Silla ergonómica Steelcase.

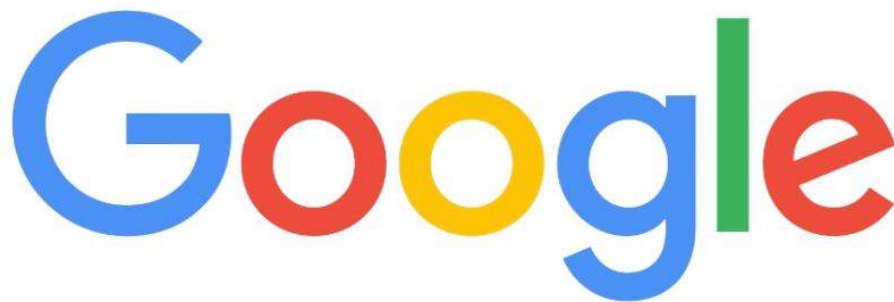


Espacio de trabajo colaborativo interno

Separación adecuada entre oficinas individuales

Bancolombia convierte el modo de trabajo en un trabajo humanizado pensado desde el trabajador, vinculándose con él.

3.2 Caso 2. Empresa internacional: GOOGLE



Googleplex es la sede de la compañía Google Inc, ubicada en 1600 Amphitheatre Parkway, en Mountain View, Santa Clara, California, cerca de San José.

“Es una compañía, principal subsidiario de la multinacional estadounidense Alphabet Inc., especializada en productos y servicios relacionado con Internet, software, dispositivos electrónicos y otras tecnologías. El principal producto de Google es el motor de búsqueda de contenido en Internet del mismo nombre aunque ofrece también otros productos y servicios como el correo electrónico llamado Gmail, sus servicios de mapas Google Maps y Google Earth, el sitio web de vídeos YouTube y otras utilidades web como Google Libros o Google Noticias, Google Chrome y la red social Google+. Por otra parte, lidera el desarrollo del sistema operativo basado en Linux, Android, orientado a teléfonos inteligentes, tabletas, televisores y automóviles y en gafas de realidad aumentada, las Google Glass”. 7

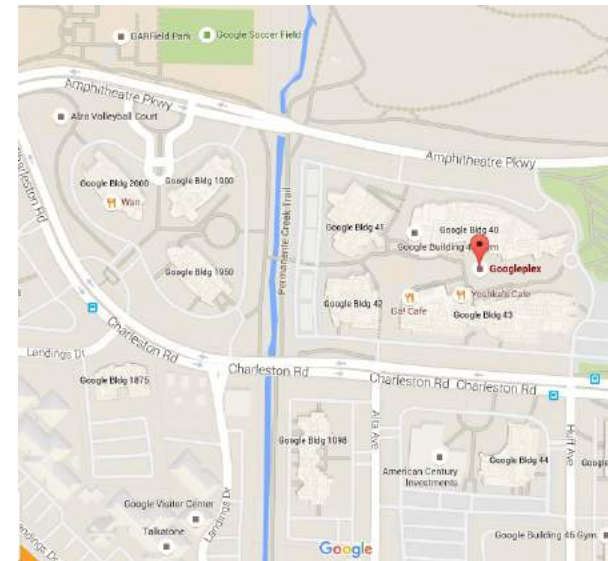


Figura 17. Mountain View, California, Estados Unidos

Google brinda una infraestructura enorme para que sus empleados disfruten de un espacio muy amplio, patios enormes, permite el acceso de perros a las oficinas y el estacionamiento de bicicletas en los pasillos, posee futbolines, mesas de ping-pong, mesas de billar y pistas de vóley y, como servicios adicionales, guardería, lavandería, sala de masajes y un gran restaurante con varios chefs y menús variados, todo completamente gratuito.



Figura 18. Googleplex. Mountain View, California, Estados Unidos

Es una de las empresas más consolidadas a nivel mundial, no solo por su infraestructura corporativa sino que también lo es por su infraestructura a nivel arquitectónico. Como empresa se ha dado cuenta de que el bienestar que brinda a sus empleados incrementa la producción y el crecimiento laboral, por lo anterior cuenta con innumerables espacios disponibles para empleados y visitantes... Espacios al aire libre, restaurantes, zonas de estudio, deportivas y recreativas, oficinas, entre otros.



Figura 19. Espacios de trabajo colaborativo. Google.



Figura 20. Espacio de trabajo individual. Google.

Todos representados desde la imagen de marca, transmitiendo el mensaje de comunicación y de conexión propio de la empresa.

Por ser una de las empresas más grandes a nivel mundial, siempre están buscando la manera de sorprender a sus clientes, empleados y visitantes. Su identidad se aprecia en todas sus actividades, su arquitectura y diseño interior.



Figura 21. Representación de la imagen de marca en el espacio interior. Google.

3.3 Síntesis

Es importante dentro del proceso de diseño tener en cuenta los estudios de caso, pues de esta forma el equipo de trabajo se aseguró de explorar referentes que permitieran la aproximación a una propuesta. Comprender cada caso desde las variables seleccionadas es comprender de qué manera se aplican esos conceptos en espacios ya existentes y de qué forma puede el diseñador abordarlos para un diseño interior más elaborado, comprometido y eficiente. Siendo así, Bancolombia es una empresa financiera en Colombia que ha logrado evolucionar ese concepto en el modo de trabajo, ha logrado implementar adecuadamente espacios colaborativos para la comunicación flexible entre sus empleados, así como también la dotación de mobiliario ergonómico en cada uno de sus puestos de trabajo de carácter individual. Por otro lado Google se ha convertido en el ejemplo a seguir para aquellas empresas que buscan humanizar el diseño del espacio interior de oficinas y ver desde ese ámbito su imagen de marca representada.



Capítulo

4

ETAPA
Práctica

Diagnóstica del espacio a trabajar

La sociedad actual se encuentra en frente de una nueva tendencia que la mayoría de las empresas han comenzado a seguir, se trata de una tendencia en pro del cuidado del medio ambiente y los recursos naturales. El Grupo Éxito es una organización comprometida con el empleo responsable y el respeto de los derechos humanos, en esta medida implementa una iniciativa de sostenibilidad basada en la lucha contra el cambio climático, implementando acciones para reducir el impacto ambiental y sus operaciones con el desarrollo de las comunidades donde opera.

De acuerdo a lo anterior fue importante que los diseñadores se guiaran de esta idea y se propusieran llevar a cabo un diagnóstico del espacio a trabajar, con el fin de evaluar dicho diagnóstico para reciclar y reutilizar los bienes que pudieran ser aplicados a la nueva propuesta para el diseño.

4.1 Diseño metodológico

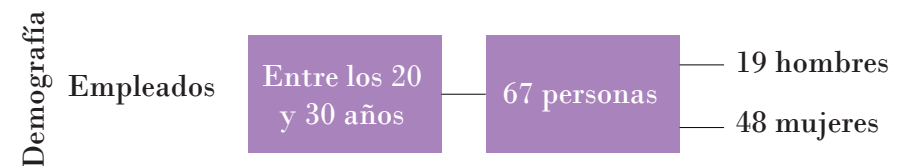
Lo que se quiso lograr fue llevar a cabo un diagnóstico que permitiera evaluar las condiciones actuales de la oficina principal del Grupo Éxito ubicada en la Cra 48 # 32B sur - 139. Avenida Las Vegas Envigado, Colombia, con el fin de mejorar la calidad en el modo de trabajo de las personas, optimizando las cualidades del espacio. La información para dicho diagnóstico se recogió por medio de una visita a la oficina principal, en la cual se abstrajeron medidas, anotaciones y un registro fotográfico. Por otro lado esta información se completó con una entrevista realizada a la señora Elisa Maya (Contacto Grupo Éxito). Por ultimo toda la información del proyecto se organizó en una presentación expositiva. Dicha presentación sirvió para analizar y exponer el proyecto a los respectivos profesores y en esa medida ir realizando las correcciones pertinentes hasta llegar al momento final y síntesis.

4.2 El cliente y el usuario

El área de mercadeo (**Cliente**) y la imagen de marca, está encargado de la innovación, el posicionamiento de marca y la comunicación de ofertas e incremento de las ventas. Para lograr dicho cometido esta área se encuentra dividida en siete departamentos que hacen posible todas las actividades, estos son: investigación de mercados – mercadeo relacional – mercadeo y espacios comerciales – conocimiento del cliente – fidelización – publicidad y activación – impresos. Cuyo enfoque central es el producto, siendo así, este equipo de trabajo se encarga de potenciar el acceso de sus productos por medio de diferentes canales creando así la oportunidad de incrementar sus ventas.



Este equipo de trabajo es entonces lo que llamamos **usuario**, está conformado por los empleados y los visitantes externos. Estas personas se enfocan en el bienestar y la satisfacción de algunas necesidades comunes dentro del modo de trabajo (Trabajo en equipo - Practicidad y funcionalidad - Facilitar la interacción - Concentración - simplicidad e innovación - Espacio privado).



4.3 Diagnóstico del espacio: localización: interior y exterior

Para la localización del edificio fue importante primero reconocer las condiciones del contexto (Alto flujo de tránsito y personas - Rango crítico de incidencia solar se genera entre las 7 am y 11 am - Se contempla a los cerros orientales del Valle de Aburrá), estas condiciones fueron la base para la creación de la propuesta de diseño.



Figura 22. Oficina principal: Cra 48 # 32B sur - 139. Avenida Las Vegas Envigado, Colombia



Figura 23. Paisaje exterior del edificio, Cerros orientales de Valle de Aburrá. El rango crítico se encuentra entre las 7 y 11 am - Contempla los cerros orientales del Valle de Aburrá.

El Valle de Aburrá es una subregión ubicada en el centro-sur del departamento de Antioquia, Colombia, en medio de la Cordillera Central de los Andes.

Corte longitudinal



Figura 24. Corte longitudinal, lupa 1. Placa: 3.34 m - Viga: 2.84 m - Aire acondicionado: 2.35 m

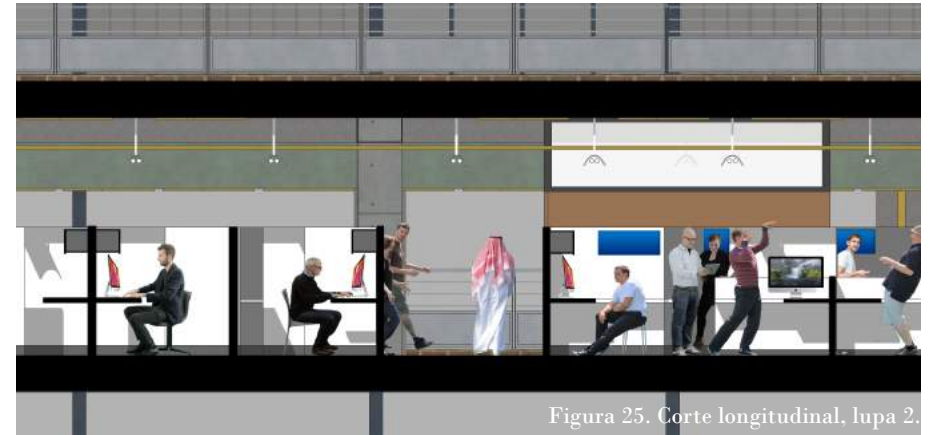


Figura 25. Corte longitudinal, lupa 2.

Corte transversal

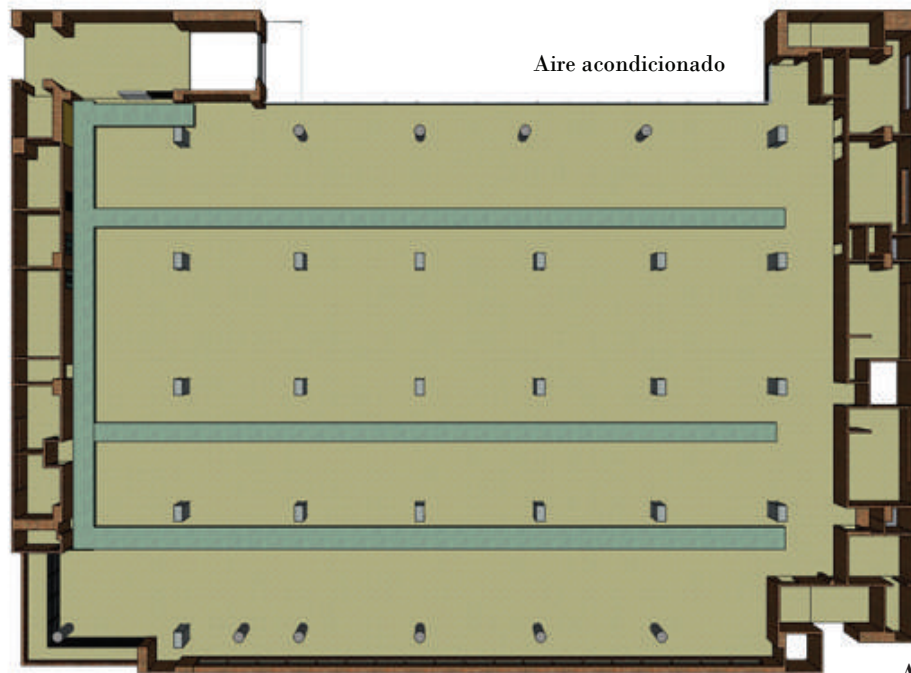


Figura 26. Corte transversal, lupa 1.



Figura 27. Corte transversal, lupa 2.

4.4 Diagnóstico del espacio: sistemas técnicos

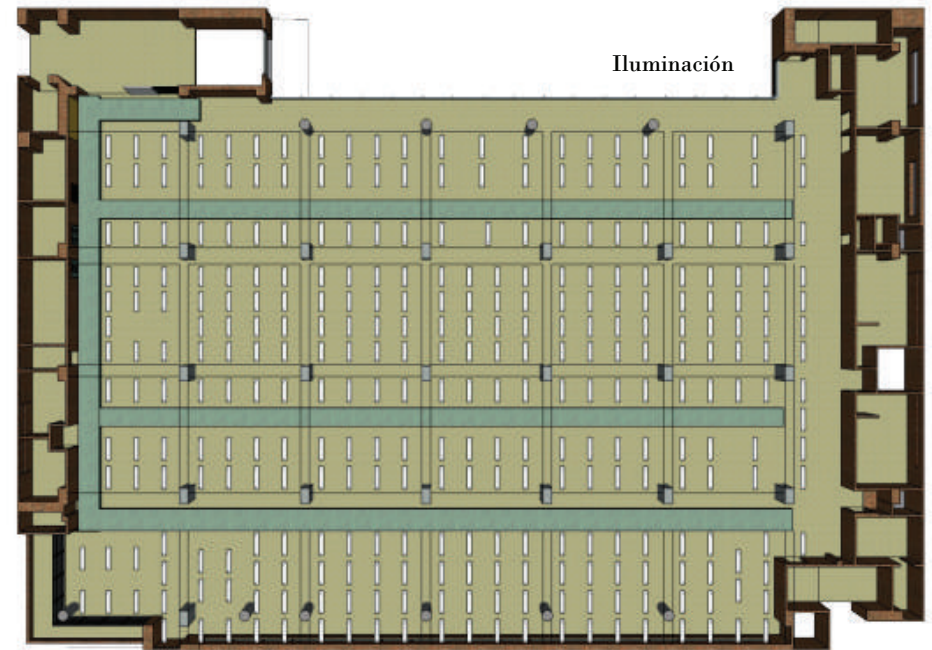


A



B

Figura 28. A. Sistema de aire acondicionado, oficina principal del Grupo Éxito. B. Foto representativa. Sistema de agua helada con entrega por difusores laterales de una vía.



A



B

Figura 29. A. Sistema de iluminación, oficina principal del Grupo Éxito. B. Foto representativa. La disposición oriente - occidente de las luces, sumada a las disposiciones de los puestos de trabajo generan baja calidad de la iluminación.

4.5 Diagnóstico del espacio: materialidad actual

Pisos

Cerámica



Formato: 30 cm X 30 cm
Color: beige
Acabado: semi-mate
Reflejo: medio y difuso
Ruido: alto
Durabilidad: facil mantenimiento
Defecto: juntas irregulares

Formato: 24 cm X 12 cm x 6 cm
Color: rojo
Acabado: mate
Reflejo: bajo y difuso
Ruido: alto
Disposicion: Junta corrida o trabada
Durabilidad: facil mantenimiento
Defecto: juntas irregulares

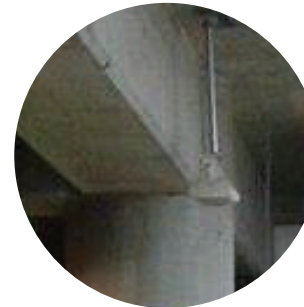


Ladrillo

Cerramientos verticales

Columnas

Concreto



Formato: rectangulares y circulares
Color: gris
Acabado: mate
Reflejo: bajo y difuso
Ruido: alto
Durabilidad: ningun mantenimiento

PUERTAS TECNICAS
Material: lamina metalica pintada
Formato: entamorado

PUERTAS OFICINAS
Material: madera
Formato: entamorado



Lamina metálica pintada - Madera

Puertas

Paneles modulares

PERFILES: Lamina calibre 18 - Color: Gris medio - Acabado: Mate

PANEL 1 : lamina calibre 18
Color: mostaza
Formato: entamborado
Altura: 2,3 m
Tapizado: textil
Usos: ocinas individuaes
Forma: techo descubieto



Figura 30. Panel 1

PANEL 2: lamina calibre 18
Color: negro y gris oscuro
Formato: entamborado
Altura: 1,8 m
Tapizado: textil
Usos: ejes centrales - núcleo de ocinas, trasporte de potencia y datos
Forma: techo descubieto

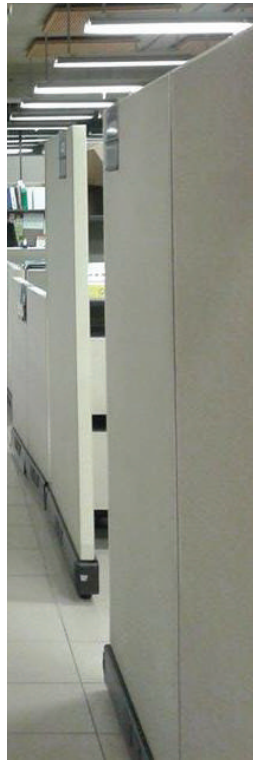


Figura 31. Panel 2

PANEL 3: Lamina calibre 18
Color: Gris claro
Formato: entamborado
Altura 1,1 m
Tapizado: Textil
Usos: Ocinas, trasporte de potencia y datos
Forma: Sillar

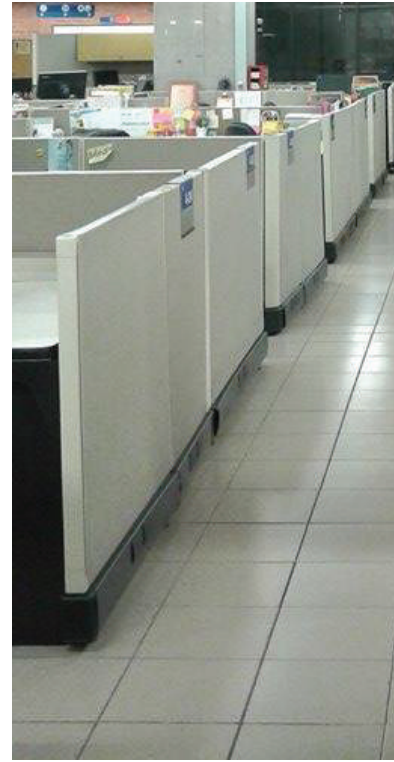


Figura 32. Panel 3

Accesorios

CAJONERAS:

Tapa: aglomerado con chapilla de madera clara
Cuerpo: aglomerado con chapilla negra

VENTANAS ALTAS:

Marcos: aluminio con pintura negra
Diafragma: vidrio

PUERTAS:

Marcos: aluminio con pintura negra
Diafragma: vidrio con capa en medio para intimidad

ESTANTES:

Marcos: aluminio con pintura negra
Diafragma: aglomerado con chapilla negra

TOMAS Y CONEXIONES:

Appliques normales

4.6 Diagnóstico del espacio: registro fotográfico

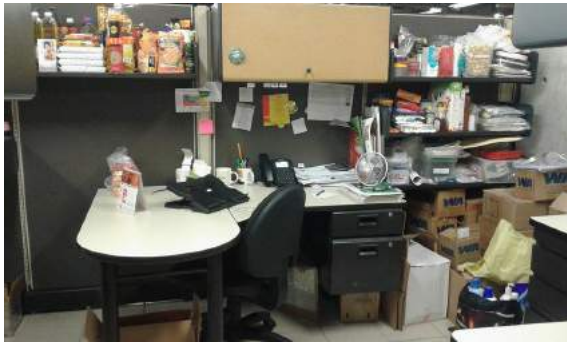


Figura 33. Almacenamiento en espacio de trabajo individual. Oficinas del Grupo Éxito. El almacenamiento de productos, archivo, suministros, entre otros, dentro del espacio de trabajo se vuelve un mal uso del área disponible. Genera desorden y puede llegar a afectar el bienestar de los empleados. Afecta la circulación dentro del espacio.



Figura 34. Entrada de luz natural. Oficinas del Grupo Éxito. La entrada de luz difusa es un elemento que puede llegar a utilizarse para minimizar el uso de luminarias en horas de la mañana. La distribución de los paneles evita la entrada de luz difusa.



Figura 35. Espacio de trabajo colaborativo. Oficinas del Grupo Éxito. Una mejor distribución del mobiliario puede lograr un ambiente mas confortable de trabajo y mejorar el uso del espacio. Se ve afectada la circulación y se aumentan los esfuerzos.



Figura 36. Espacio de trabajo colaborativo. Oficinas del Grupo Éxito. Necesidad de implementar espacios adecuados para el trabajo colaborativo y reuniones informales. Espacios mas amplios



Figura 37. Copi center. Oficinas del Grupo Éxito. Los puntos de copiado y suministros se encuentran ubicados a los extremos de los puntos de trabajo (Alarga el tiempo de la actividad). Sin espacio adecuado para archivos.

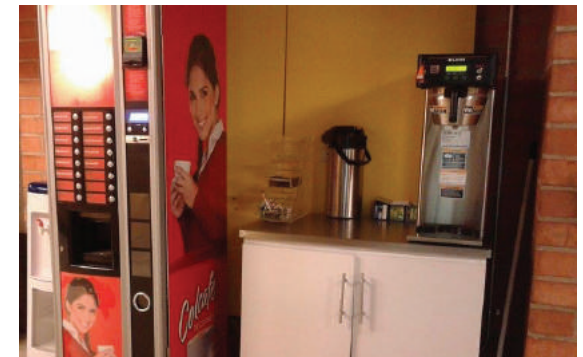


Figura 38. Punto de café. Oficinas del Grupo Éxito. Para las pausas activas del día es importante contar con espacios que brinden a los empleados momentos de relajación y recreación. Un buen punto para tomar el café e interactuar con los demás, hace la diferencia.

4.7 Síntesis

El diagnóstico realizado permitió dar cuenta de las condiciones actuales del espacio, le dio a conocer al grupo de trabajo cuales eran esos recursos que podían ser usados dentro del proceso de diseño, así como también el conocimiento en detalle del espacio para optimizar sus cualidades y que condiciones de carácter ergonómico existían.



Capítulo

5

PROPUESTA De diseño



Oficinas para el grupo Éxito

La idea básica o concepto permite crear relaciones con el espacio y exponer un banco de referentes para generar una sensación espacial de la propuesta. No solo fue importante tener en cuenta el desarrollo de una idea de forma arquitectónica, fue imperativo hacer que la forma arquitectónica reflejara las actividades y el organigrama de relaciones dentro de un determinado espacio de trabajo, en este caso el Área de mercadeo del Grupo Éxito. Se sabía que el Grupo Éxito es una empresa líder de retail en Colombia, por lo tanto busca siempre expandirse y ser la primera opción del cliente, en esta medida la propuesta del concepto debió bajo sus atributos de diseño ver representado ese ideal.

5.1 Idea básica o concepto

Se refiere al concepto para el desarrollo del espacio interior de oficinas para el Área de mercadeo del Grupo Éxito, con atributos de diseño y referentes que reflejaran y dieran soporte a la idea.

Creciendo contigo

Para el Grupo Éxito, el Crecimiento significa ampliar el mercado, generar más empleo, robustecerse financieramente, posicionar su marca y ser la primera opción del cliente. Así mismo significa que sus espacios sean atractivos, impactantes, agradables visualmente y que logren generar un equilibrio entre la parte comercial, corporativa y ambiental.

Atributos: Orgánico - Modular o adaptable - Cercanía

Cuando el individuo se apropia del enriquecimiento dentro de la organización genera progreso, sentido de pertenencia y orgullo.

Referentes



Figura 39. Referentes para la propuesta de diseño.

5.2 Actividades y áreas - Organigrama

Síntesis de las diferentes actividades que se realizan dentro del espacio de trabajo en el Área de mercadeo y las distintas relaciones que se dan entre la comunidad de empleados y jefes.

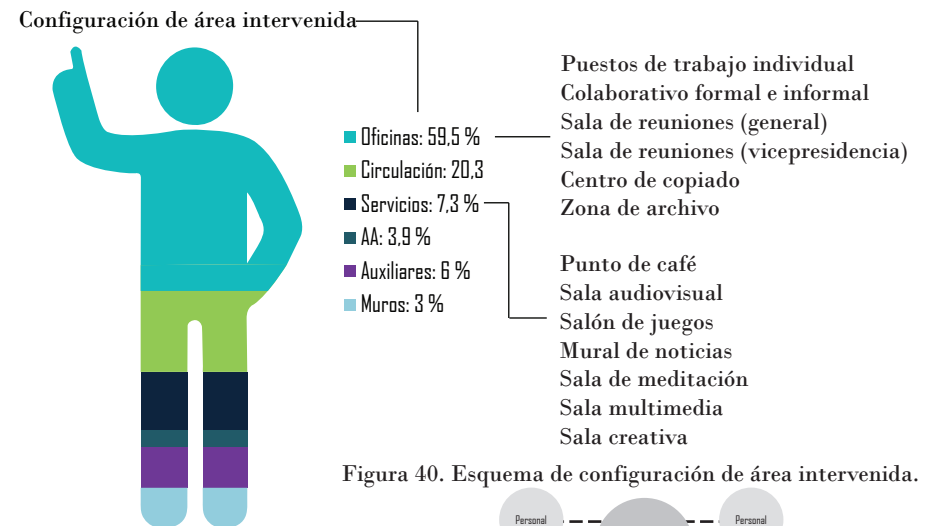


Figura 40. Esquema de configuración de área intervenida.

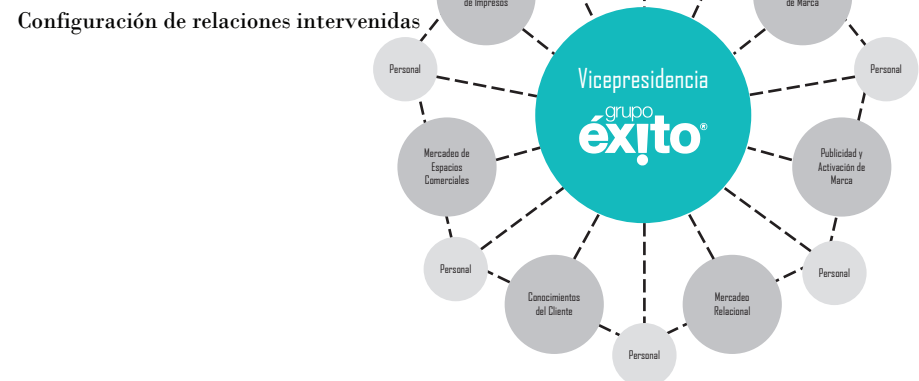


Figura 41. Esquema de configuración de relaciones intervenidas.

5.3 Niveles de privacidad

Son los espacios mínimos que requiere cada empleado y los distintos departamentos que conforman al Área de mercadeo.

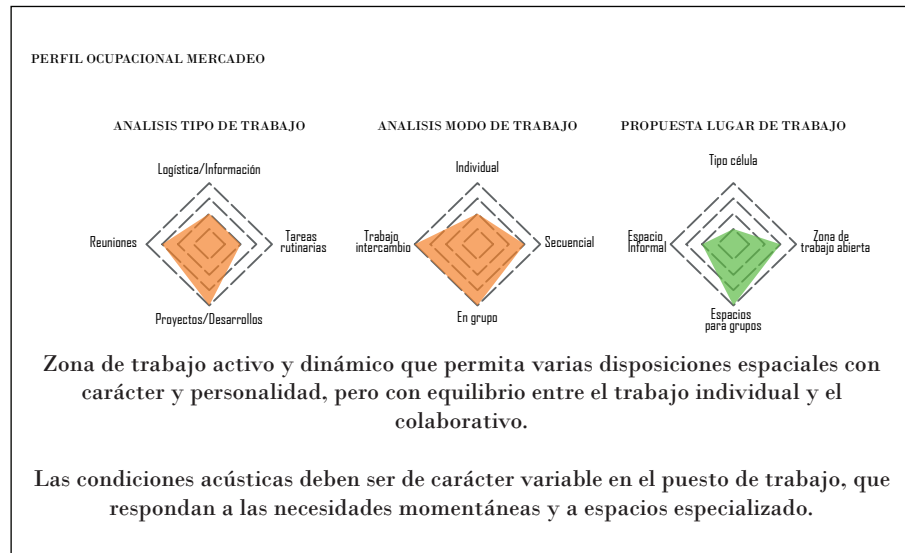


Figura 42. Esquema de los niveles de privacidad.

5.4 Planta general

El desarrollo de un espacio interior de oficinas en su tarea cuenta con varias herramientas que permiten evidenciar la idea básica o concepto de diseño, una de estas herramientas es la configuración de la planta general en la cual se puede contemplar la distribución de las áreas que componen un espacio de trabajo y las distintas actividades que allí se realizan. Permite junto con todos sus elementos expandir la filosofía corporativa de una empresa o marca y el dinamismo del trabajo colaborativo. Una planta general le deja percibir al cliente los atributos de diseño abstraídos del concepto y el tipo de ambiente creado.

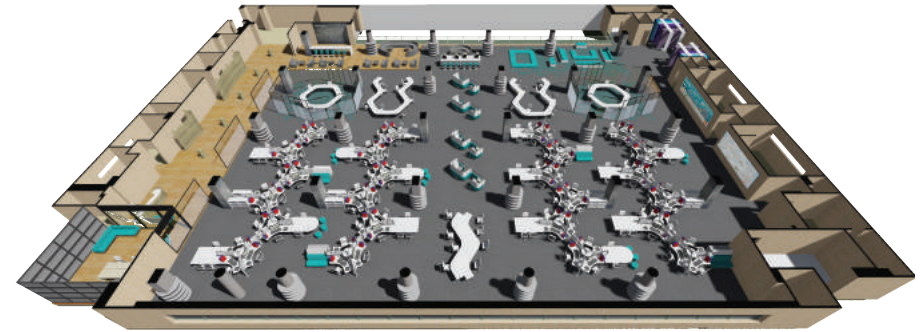


Figura 43. Planta general.

Descripción de la propuesta

Se funda bajo los principios de seguir creciendo con las personas. Convirtiendo el espacio en una herramienta que permita expandir la filosofía de la empresa y el dinamismo, incrementando el trabajo colaborativo.

Sabemos que el Grupo Éxito puede crecer el número de sus empleados a futuro, por lo tanto, se propone un tipo de mobiliario que tenga la capacidad de crecer y adaptarse al espacio. Así mismo las formas y colores aplicados generan un aspecto fresco y agradable que propicia la interacción.

5.4.1 Planta general y zonificación



5.4.2 Distribución en planta de las dependencias

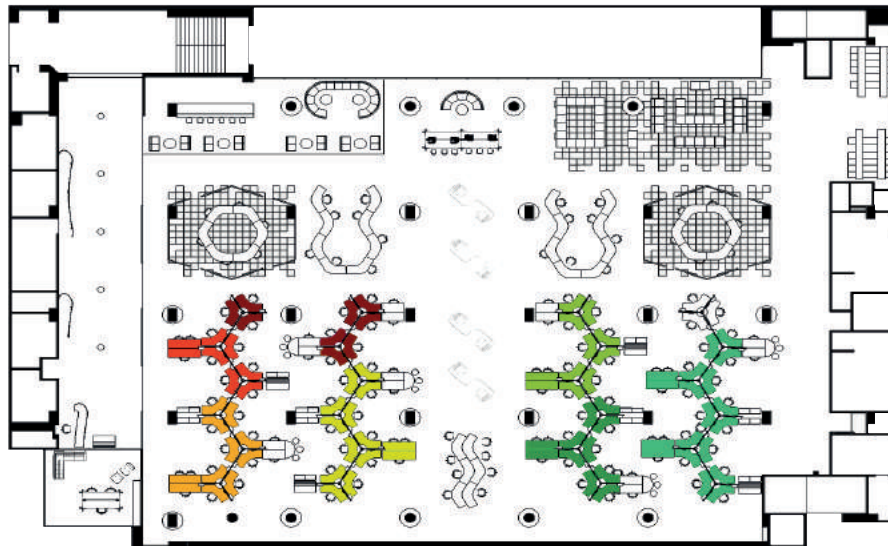


Figura 45. Distribución en planta de las dependencias.

● Dep. Investigación de mercados: 90	● Dep. Fidelización: 90	
● Dep. Mercadeo relacional: 70	● Dep. Publicidad y activación: 150	
● Dep. Mercadeo y espacios comerciales: 90	● Dep. Impresos: 90	Libres: 30
● Dep. Conocimiento del cliente: 120		Área en metros cuadrados

5.5 Tipos de mobiliario

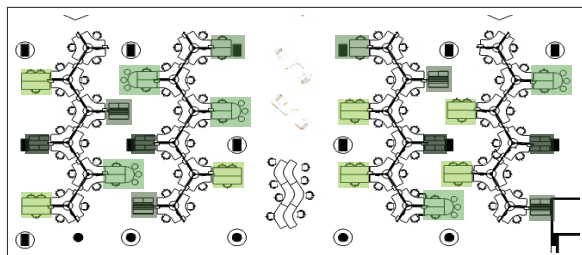
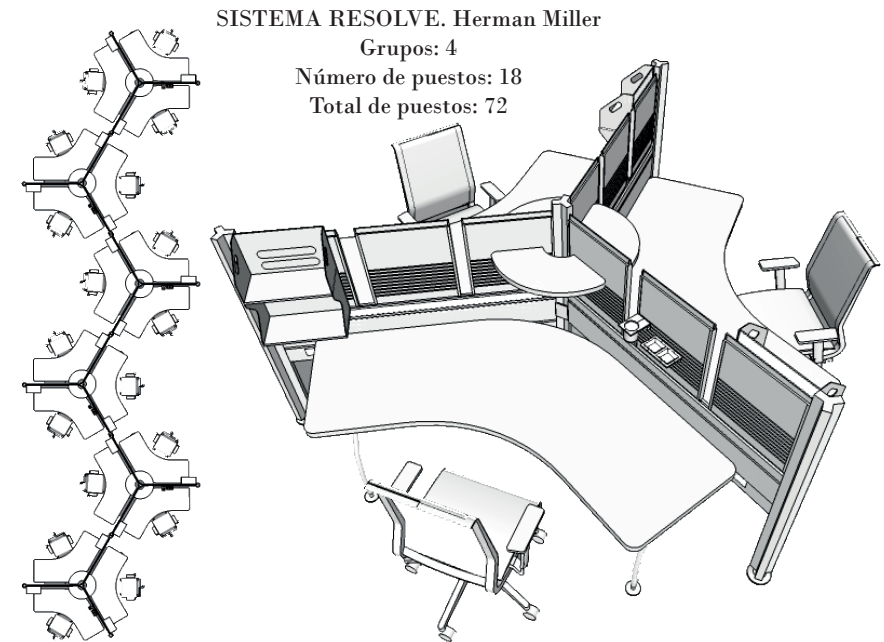


Figura 46. Distribución en planta del tipo de mobiliario.

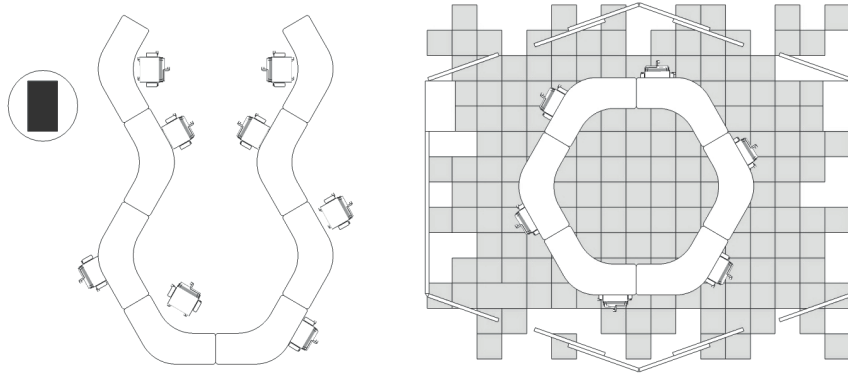
PUESTOS DE TRABAJO INDIVIDUAL



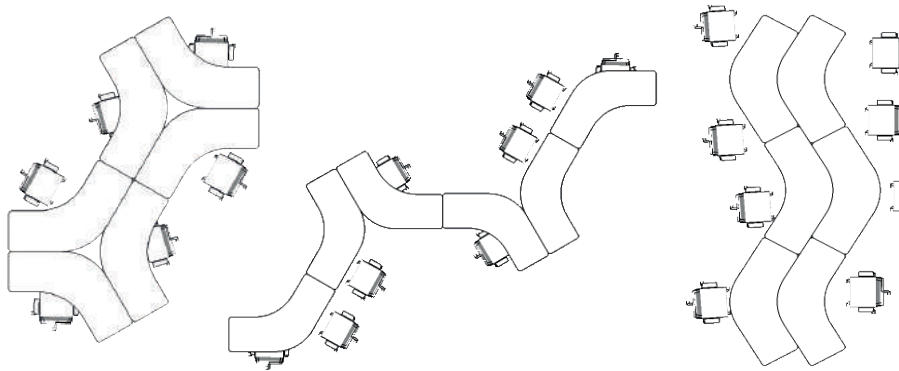
PUESTOS DE APOYO

SISTEMA RESOLVE Herman Miller Unidades: 7	SISTEMA RESOLVE Herman Miller Unidades: 4	SISTEMA RESOLVE Herman Miller Unidades: 2	BIX Steelcase Unidades: 4
■ Jefaturas. Escritorios con interlocutores.			
■ Reuniones departamentales.			
■ Mesa de trabajo.			
■ Sofa + Depósito.			
■ Depósito.			
			SIS. MOD. ALMACE Vitra Unidades: 4

PUESTOS DE TRABAJO COLABORATIVO



Posibilidades de reconversión.



PUNTO DE CAFÉ

Mobiliario modular de la empresa
ARCADIA.

Línea ACHELLA LOUNGE



Figura 47. Sistema de mobiliario, línea ACHELLA LOUNGE. Puntos de café.

SALA CREATIVA

“MULTIPLO”,
Equipo italiano HEYTEAM

Figura 48. Sistema de mobiliario, MULTIPLO. Sala creativa.

5.6 Columnas

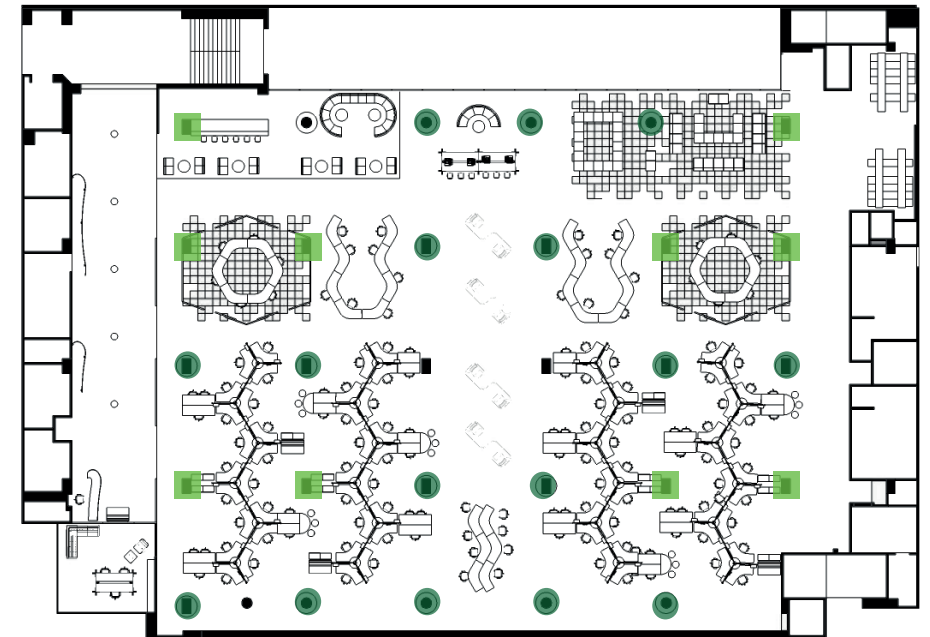


Figura 49. Sistema de columnas.

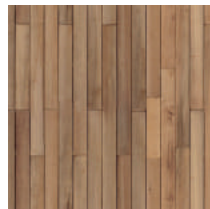
● Almacenamiento

■ Pizarra de ideas



Figura 50. Referentes de diseño para las columnas.

5.7 Carta de materiales



Durafloor
Producto: piso laminado

UNIQUE. Lucerna.

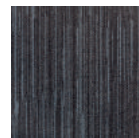
Acceso
Punto de café
Pasillo galería
Vicepresidencia



Milliken & Company - Productor: alfombra.
QUADRUS. Gravity. Modular.

Referencia 1
GRA119-27 Streamline
50 x 50 cm
Color: gris

Puestos de trabajo individual
Colaborativos
Cofi center



Referencia 2
GRA73-27
Jettison
50 x 50 cm
Color: Celeste
Sala de reuniones
formales
Sala creativa

PLANTA DE PISOS

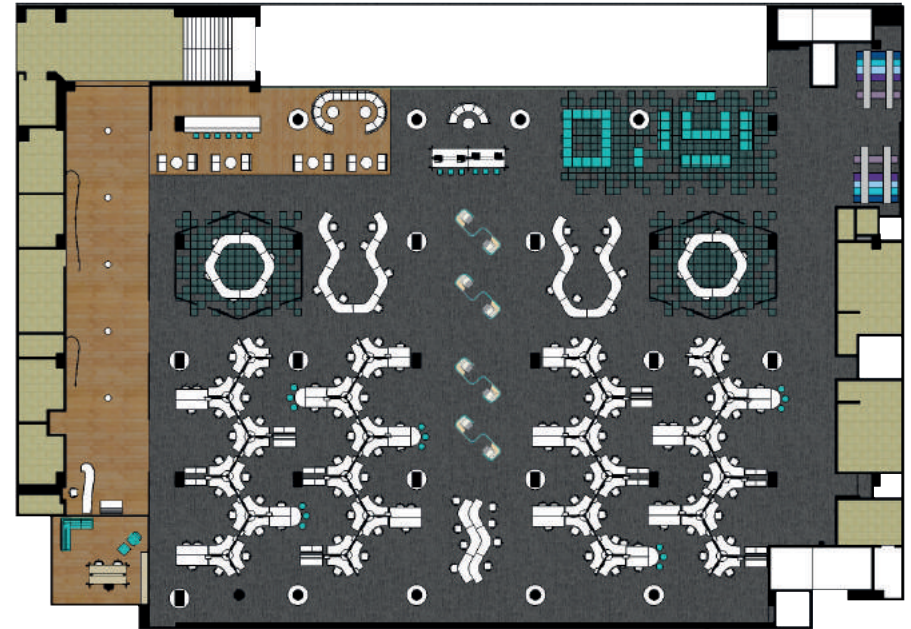
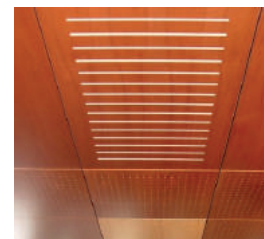


Figura 51. Aplicación de materiales en planta de pisos.



Madera perforada
Punto de café



Drywall perforado/Normal
Puestos de trabajo individual
Espacios de trabajo colaborativo
Sala creativa



PLANTA GENERAL DE CIELOS

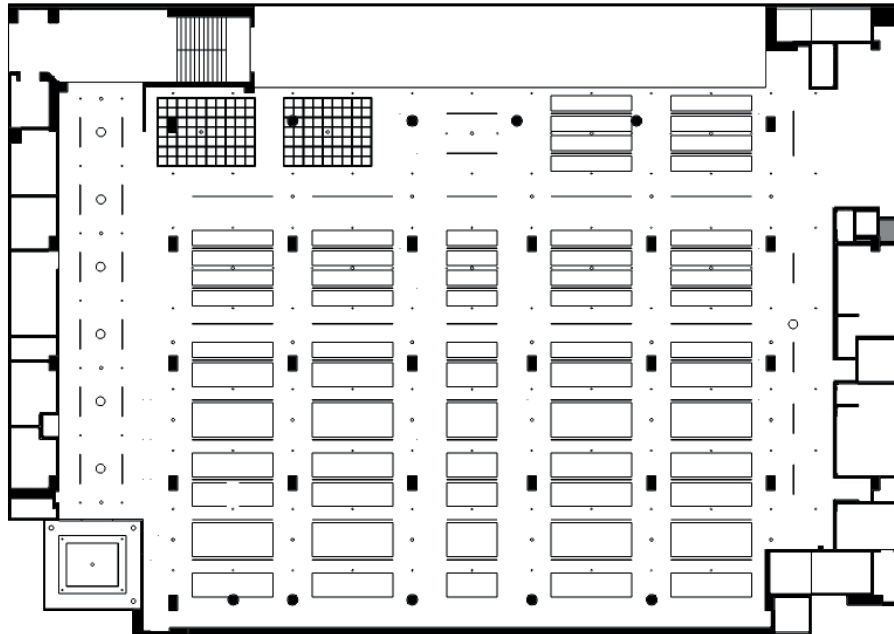
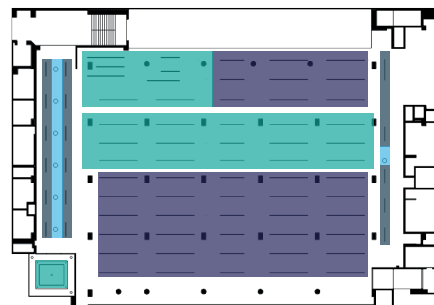


Figura 52. Planta general de cielos.

5.8 sistemas técnicos: Iluminación, detectores de humo, sprinklers

PLANTA DE ILUMINACIÓN SUGERIDA



Sistema laser blade de Iguzzini

- Spot con tensoluz
- Laser blade - sys 53
- Laser blade - In 30
- Laser blade - Wall washer

Figura 53. Planta de iluminación.

PLANTA DE ROCIADORES SUGERIDA

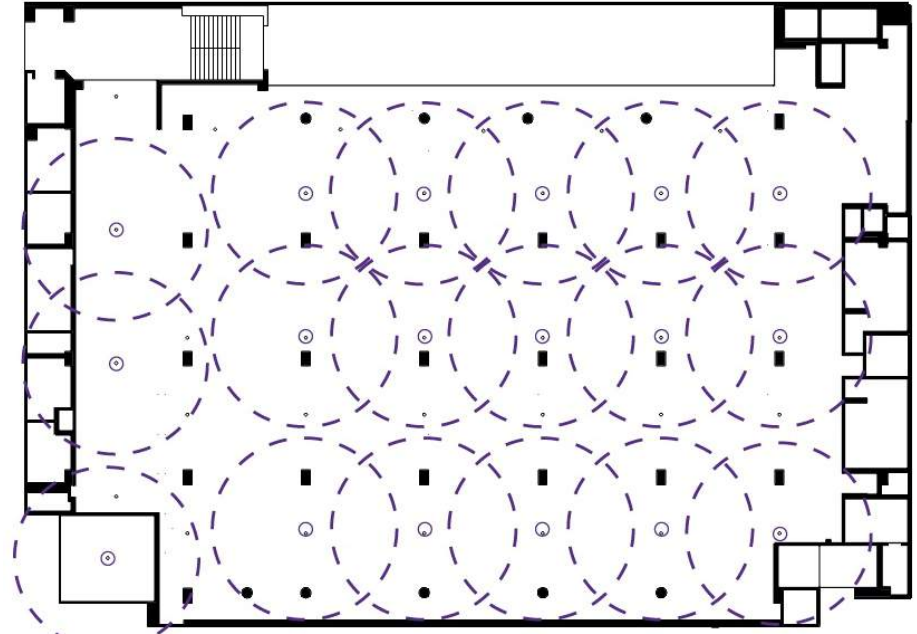
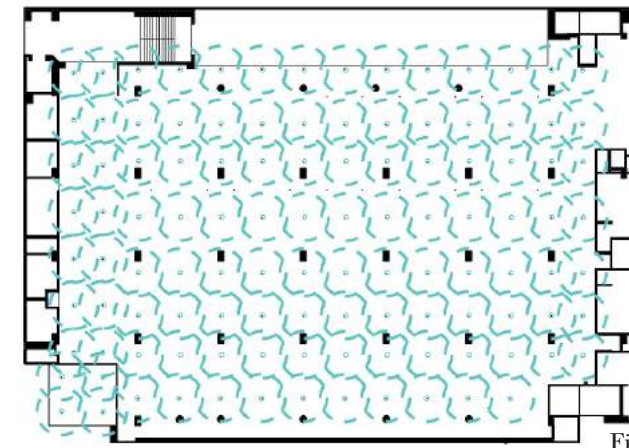


Figura 54. Planta de rociadores.

● Detector y radio de cobertura

PLANTA DE SPRINKLERS

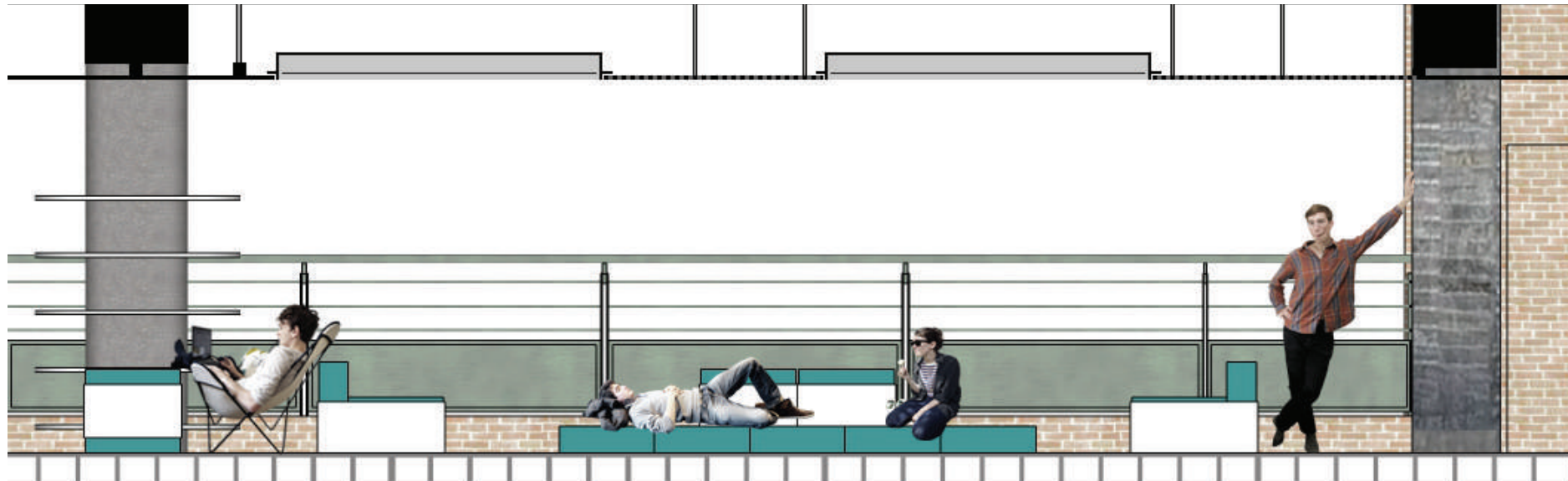


● Sprinklers y radio de cobertura

Figura 55. Planta de sprinklers.

Renders

5.9



S e c c i o n e s





Punto de café



Reunión formal



Colaborativo



Showroom



Sala recreativa



Trabajo individual

5.10 Síntesis

El diseño del espacio interior de oficinas en su quehacer busca mejorar las condiciones en el modo de trabajo de las personas, busca la calidad y la seguridad, así como también el conocimiento de la imagen de marca de cada organización.

El módulo de oficinas brindó a los diseñadores y arquitectos un amplio banco de herramientas para la construcción de espacios interiores que fueran adecuados para la actividad laboral, generándole cierta comodidad y beneficio al trabajador... Lo cual incrementa la productividad y el enriquecimiento corporativo. Cabe mencionar que para llevar a cabo una propuesta funcional y coherente, el proyectista debe saber cómo interpretar esos hábitos y comportamientos laborales, de esta manera se garantiza que el espacio arquitectónico pueda llegar a ser humanizado.





Postura personal

Actualmente en los espacios de trabajo existe un alto nivel de congestión en relación a la información a causa de la hiper – conexión, ya sea por el correo, las notificaciones, las video llamadas, entre otros. Este exceso, va en contravención de la concentración... La cual es una capacidad innata del ser humano y que generalmente depende del entorno para su correcto desarrollo. Lo anterior, fue entonces la premisa tomada como punto de partida para desarrollar el ejercicio propuesto inicialmente en el módulo de oficinas de la especialización “Proyectos de arquitectura interior”, y dentro del cual se participó sobre las distintas discusiones teóricas alrededor de la conformación de los espacios de trabajo y el desarrollo pertinente de ese tipo de proyectos.

Durante el desarrollo proyectual ejecutado por el equipo de trabajo, se encontró un punto de vista vital para la conformación del ideal: “Nuevas ideas sobre cómo los entornos, cuando se diseñan correctamente, pueden ser una herramienta eficaz y productiva que ayude a los trabajadores a gestionar mejor su atención” ⁸.

Permitió abordar la temática desde una perspectiva holística. En la cual se es consciente de que los espacios de trabajo poseen ciertos atributos que van más allá de lo físico, lo significativo, lo ergonómico y todas aquellas variables de carácter material y funcional, por lo cual cabe resaltar que intervienen también variables de carácter económico, cultural, social, psicológico y de carácter privado de cada individuo.

Por lo tanto, los entornos deben responder a las nuevas expectativas y formas de vida, las cuales son diametralmente opuestas a lo tradicional y así, encontrar un equilibrio para la creación de espacios de trabajo que propicien la concentración y la pro actividad, así como el disfrute laboral.

⁸ Steelcase. Pensar mejor. [<http://www.steelcase.com/eu-es/investigacion/art%C3%ADculos/pensar-mejor/>] [febrero 03 de 2016]

Referencias

GRÁFICAS DENTRO DEL ARCHIVO

- Figura 1. Steelcase. Bivi Modern Office Desk System by turnstone - Steelcase. Espacio de trabajo individual. Tomado de: <http://www.steelcase.com/products/benching/bivi/>. 2015.
- Figura 2. Brant Basics. Office supplies & Furniture. Desing Gallery. Meeting table ideas. Espacio de trabajo colaborativo. Tomado de: <http://brantbasics.com/design-gallery/>. 2015.
- Figura 3. Medidas ergonómicas para el puesto de trabajo. Tomado de: <http://soyga.co/asesorias/wp-content/uploads/2012/12/Ergonomia.jpg>. 2015.
- Figura 4 - 5 - 6. Mapa de Colombia, Medellín y Envigado. Google Maps. Tomado de: <https://www.google.it/maps>. 2015.
- Figura 7. Localización aerea del edificio de la oficina principal del Grupo Éxito. Google earth. Tomado de: <https://www.google.com/earth/>. 2015.
- Figura 8. Dirección general Bancolombia, Medellín. Google maps. Tomado de: <https://www.google.it/maps>. 2015.
- Figura 9. Vista aerea del edificio. Google earth. Tomado de: <https://www.google.com/earth/>. 2015.
- Figura 10. Edificio Bancolombia, Medellín. Tomado de: <http://vidamasverde.com/blog/wp-content/uploads/2012/01/Bancolombia-1.jpg>. 2015.
- Figura 11. Living, edificio Bancolombia, Medellín. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 12 - 13 - 14. Colaborativo informal. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 15. Colaborativo formal. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 16. Espacios de trabajo individual con aplicaciones ergonómicas. Fotografía tomada por el grupo de trabajo. A. Silla ergonómica Steelcase. Tomado de: <http://3.bp.blogspot.com/-PgYmnwHuikg/VG7j4RviFLI/AAAAAAAACjc/tKMdtD7e3bY/s1600/1.jpg>. 2015.
- Figura 17. Mountain View, California, Estados Unidos. Google maps. Tomado de: <https://www.google.it/maps>. 2015.
- Figura 18. Googleplex. Mountain View, California, Estados Unidos. Tomado de: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/e/e2/Google_Campus_Mountain_View_CA.jpg. <http://www.santiagobarrionuevo.com/wp-content/uploads/2015/03/googleplex.jpg>. 2015.
- Figura 19. Espacios de trabajo colaborativo. Google. Tomado de: <http://cde.peru21.pe/ima/0/0/1/3/2/132963.jpg>. <http://cdn4.decoracion2.com/imagenes/2014/12/oficinas-google.jpg>. 2015.
- Figura 20. Espacio de trabajo individual. Google. Tomado de: https://farm8.staticflickr.com/7581/15766508516_9166a6b008_c.jpg. 2015.
- Figura 21. Representación de la imagen de marca en el espacio interior. Google. Tomado de: <http://i.blogs.es/eb94ed/google-londres-10/original.jpg>. http://artsofa.es/wp-content/uploads/2013/02/google_londres_7132_728x.jpg. 2015.
- Figura 22. Oficina principal: Cra 48 # 32B sur - 139. Avenida Las Vegas Envigado, Colombia. Dirección.
- Figura 23. Paisaje exterior del edificio. Cerros orientales de Valle de Aburrá. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 24 - 25. Corte longitudinal, lupa 1 y 2. Elaboración propia. 2015.
- Figura 26 - 27. Corte transversal, lupa 1 y 2. Elaboración propia. 2015.
- Figura 28. A. Sistema de aire acondicionado, oficina principal del Grupo Éxito. B. Foto representativa. Imagen y fotografía por el grupo de trabajo.
- Figura 29. A. Sistema de iluminación, oficina principal del Grupo Éxito. B. Foto representativa. Imagen y fotografía por el grupo de trabajo.
- Figura 30 - 31 - 32. Paneles actuales de la oficina del Grupo Éxito. Fotografías tomadas por el grupo de trabajo.
- Figura 33. Almacenamiento en espacio de trabajo individual. Oficinas del Grupo Éxito. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 34. Entrada de luz natural. Oficinas del Grupo Éxito. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 35. Espacio de trabajo colaborativo. Oficinas del Grupo Éxito. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 36. Espacio de trabajo colaborativo. Oficinas del Grupo Éxito. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 37. Copi center. Oficinas del Grupo Éxito. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 38. Punto de café. Oficinas del Grupo Éxito. Fotografía tomada por el grupo de trabajo.
- Figura 39. Referentes para la propuesta de diseño. Elaboración propia. 2015.
- Figura 40. Esquema de configuración de área intervenida. Elaboración propia. 2015 .
- Figura 41. Esquema de configuración de relaciones intervenidas. Elaboración propia. 2015.
- Figura 42. Esquema de los niveles de privacidad. Elaboración propia. 2015
- Figura 43. Planta general. Elaboración propia. 2015.
- Figura 44. Planta general y zonificación. Elaboración propia. 2015.
- Figura 45. Distribución en planta de las dependencias. Elaboración propia. 2015.
- Figura 46. Distribución en planta del tipo de mobiliario. Elaboración propia. 2015.
- Figura 47. Sistema de mobiliario, línea ACHELLA LOUNGE. Puntos de café.
- Figura 48. Sistema de mobiliario, MULTIPLO. Sala creativa. Tomado de: http://2.bp.blogspot.com/-eKm-g9WUZTk/UN4XymaP_fI/AAAAAAAAB6w/qBInQ8j_zK0/s1600/1.jpg. 2015.
- Figura 49. Sistema de columnas. Elaboración propia. 2015.
- Figura 50. Referentes de diseño para las columnas. Tomado de: https://lh3.googleusercontent.com/Jp7MMLNKS2cZIYPORyBw6RjUWfix_NQN9XQaKZJWbytwbsQTx8J8CJDQSRyHdwI7k30=s114. https://lh3.googleusercontent.com/gIMCjRP9VzQt8VAAso8bH7cmatp3_hm20zrf-RRK_C9vEolNVrsQJ8BYaIBTiEd8bzRr8w=s85. 2015.
- Figura 51. Aplicación de materiales en planta de pisos. Elaboración propia. 2015.
- Figura 52. Planta general de cielos. Elaboración propia. 2015.
- Figura 53. Planta de iluminación. Elaboración propia. 2015.
- Figura 54. Planta de rociadores. Elaboración propia. 2015.
- Figura 55. Planta de sprinklers. Elaboración propia. 2015.

CATÁLOGOS DE SOPORTE

Catalogue. REPUBLIC OF Fritz Hansen. Col-lection 2015. Ligne Roset.

ID CHAIR CONCEPT, A UNIVERSE OF IDENTITIES. Vitra. iGuzzini. Incontroluce. iGuzzini. Underscore inspiration through integration. iGuzzini. Trick push the boundaries. iGuzzini. Wow clever light. Ioyn. Vitra. Ronan y Erwan Bouroullec.

Light first. Brother. iGuzzini. Ligne Roset 2014.

PROJECTS WE LOVE. OUR NEW COLLECTION, Graphic sensations. CLOSE UP, Giulio Cappellini. INSIGHT, The Story Of Bolon.

The home collection. Vitra.

BIBLIOGRÁFICAS - De tipo conceptual

ALZATE, Carlos. Plan estratégico territorial. Cartografía. Revisión y Ajuste del Plan de Ordenamiento Territorial 2010. 2015. Tomado de: <http://www.envigado.gov.co/Secretarias/OficinaAsesoradePlaneacion/Lists/Contenido%20General/NDispFormPDI.aspx?ID=49>. [Año de consulta: 2015.]

DESIGNBOOM. Designboom interviews Neri & Hu on defining the future workspace.[Artículo de internet]. <http://www.designboom.com/design/neri-hu-design-and-research-office-04-21-2015/>. [Consulta: Septiembre 5 de 2015]

GIL, Santiago. Proyectando los espacios de trabajo. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Notas propias. Medellín. 2015. Espacios – Flexible – Idea – Proceso – Desempeño – Actividades – Beneficios

GIL, Santiago. Mobiliario de oficinas. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Notas propias. Medellín. 2015. Palabras clave Ergonomía – Adaptabilidad – Flexibilidad – Mobiliario – Atributos – Usuario

GIL, Santiago. Texturas, color y emoción. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Notas propias. Medellín. 2015. Palabras clave Pertenencia – Luz – Contexto – Herramientas de diseño – Efectos

LOPEZ, Paola. Sistemas constructivos. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Notas propias. Medellín. 2015. Palabras clave Sistemas técnicos – Materiales

RESTREPO, David. Metodología para el desarrollo de un proyecto corporativo de Oficinas. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Notas propias. Medellín. 2015.

SÁENS, Luz Mercedes. Ergonomía y diseño de productos: Criterios de análisis y aplicación. 2005. Medellín: Editorial Universidad Pontificia Bolivariana, 2005. 110p.

BIBLIOGRÁFICAS - De tipo contextual

GIL, Santiago. Grupo Éxito. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados, escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de oficinas. Notas propias. Medellín. 2015. Palabras clave Comercio al detal – Omnicanal – Servicios – Cliente – competencia

GRUPO EXITO. Informe de sostenibilidad 2014 [Documento institucional] Tomado de: www.grupoexitos.com.co/es. [Año de consulta: 2015.]





Módulo II

Taller de espacios efímeros

UNIVERSIDAD PONTIFICIA BOLIVARIANA
Escuela de Arquitectura y Diseño
Especialización en Proyectos de Arquitectura interior

Diseñadora Industrial Lucia Paulina Buelvas Álvarez
Arquitecto Juan David Velandia Reyes

Portafolio académico

La arquitectura es el encuentro de la luz con la forma.
Le Corbusier



ACENTOS

Viejando por Medellín
Recolectando los imaginarios colectivos dentro de la ciudad

Asesores: Arquitecta Dovi Vargas - Arquitecta Estrella Benito

INTRODUCCIÓN

1. CONCEPTOS GENERALES

- 1.1 El espacio efímero
- 1.2 La experiencia museográfica
- 1.3 La experiencia híbrida: la palabra y su significado
- 1.4 La experiencia híbrida: creación de imágenes
- 1.5 La experiencia híbrida: la conjugación de las palabras y la creación de imagen híbrida
- 1.6 Síntesis

2. CONTEXTO

- 2.1 Los espacios de contacto
- 2.2 Lugar de implantación
- 2.3 Punto de intervención
- 2.4 Síntesis

3. ESTUDIO DE CASOS

- 3.1 LAB 3, MAMM (Museo de arte moderno)
- 3.2 Pabellón Medellín
- 3.3 Pabellón Inglés 2010, la semilla (Ciudad)
- 3.4 Síntesis

4. USUARIO

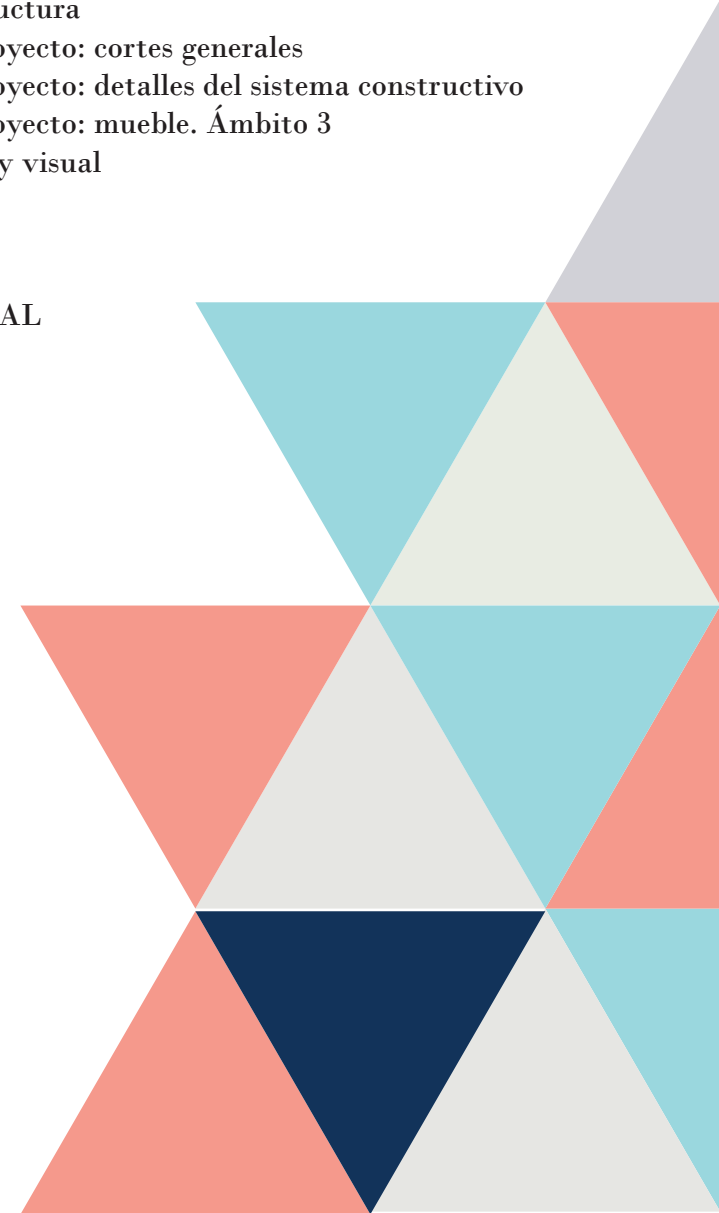
- 4.1 Diseño metodológico
- 4.2 El viajero curioso: descripción (Público o Visitantes)
- 4.3 Carta al viajero
- 4.4 Síntesis

5. PROPUESTA DE DISEÑO

- 5.1 Abstracción de la forma
- 5.2 Planta putual de la propuesta
- 5.3 Ámbitos del espacio efímero
- 5.4 Dibujos digitales
- 5.5 Despiece de la estructura
- 5.6 Planimetría del proyecto: cortes generales
- 5.7 Planimetría del proyecto: detalles del sistema constructivo
- 5.8 Planimetría del proyecto: mueble. Ámbito 3
- 5.9 Aplicación gráfica y visual
- 5.10 Imágen 3D
- 5.11 Síntesis

POSTURA PERSONAL

REFERENCIAS



Introducción

El presente proyecto hace referencia a la arquitectura interior (interiorismo), cuyo **interés de estudio** se ubicó en el diseño del espacio efímero (temporal), el cual no solo fue abordado de manera arquitectónica sino que también fue visto de forma artística y conceptual. Siendo así, partió del estudio de la palabra “**Híbrido**” cuyo concepto se dirigió a un ejercicio de “**Hibridar sobre la hibridación**”. Se encuentra **justificado** en la premisa que presento el módulo de espacios efímeros, la cual permitió llevar a cabo un ejercicio de pensamiento que dio paso a una experiencia mediante el escape de la lógica para crear pensamientos en cadena, traducidos en una experiencia museográfica y que por medio de herramientas y premisas de diseño pudiera ser introducida en un espacio temporal.

“ Una idea o pensamiento, puede llevarnos a otro que parece no tener una relación lógica con el anterior; si somos capaces de seguir esta cadena aparentemente irracional, buceando en el fondo e intensificando nuestro poder de comprensión, podemos llegar a nuestras propias construcciones, a lugares a los que no llegaríamos siguiendo sólo los razonamientos “lógicos”. La mente actúa de formas maravillosas que, por el afán simplificador, no utilizamos. Tratamos de mantener “el foco” en uno de los caminos que nos arroja. ” 9

La idea general fue llevar a cabo una reflexión de la observación de las distintas situaciones que componen a esos espacios temporales, que requieren de una preparación y un montaje de acuerdo al lugar de implantación y a la temática propia de la experiencia museográfica, con el fin de enfrentar la **problemática** que surgió al momento de abordar el enunciado de taller, el cual implicó proponer un espacio temporal que contuviera una experiencia museográfica y que permitiera volver tangible al sonido o que lo representara.

Es importante destacar que los **antecedentes** presentados para este proyecto fueron la base del conocimiento en torno a la temática general y tomados como fuentes de **respaldo** para el desarrollo y crecimiento del proyecto. Ya que dentro de las distintas actividades (Visitas) y ponencias del módulo se habló de proyectos escenográficos, expositivos y museográficos, así como también del teatro, los museos, la iluminación para cada uno de estos, el sonido, los materiales de construcción, entre otros.

Se encontrará dentro de este proyecto tres **variables** que direccionaron la idea básica del diseño, estas variables o elementos eje fueron resueltos desde el apartado conceptual dentro del módulo, nombradas de la siguiente manera: **El espacio efímero** (Conocido como esas construcciones temporales utilizadas para las celebraciones y ferias, con el fin de exponer un espectáculo o una muestra museográfica en una ciudad determinada haciendo uso de instalaciones artísticas para comunicar y transmitir ideas, mensajes e historias), **la experiencia museográfica** (Conocida como esa muestra alrededor de una temática... La expresión simbólica de una idea en particular, de carácter político, religioso, académico, social, lúdico, cultural, etc. Para crear vivencias que generen recordación) y por último **la experiencia híbrida** (Un ejercicio de pensamiento mediante el escape de la lógica para crear pensamientos en cadena... Creando conexiones que producen imágenes mentales a partir de recuerdos, memorias y vivencias).

Otro aspecto a resaltar fue la escogencia del **lugar de implantación** de la propuesta, en este caso se escogió al Aeropuerto Enrique Olaya Herrera, un aeropuerto colombiano ubicado en el sur - occidente de la ciudad de Medellín, el cual atiende vuelos regionales y nacionales de aviación general y comercial.

Introducción

Un lugar que bajo sus condiciones y **delimitaciones** contextuales expresa que para intervenir en él, primero, el proyectista tuvo que tener en cuenta que es un lugar de alta incidencia cultura, por lo que era necesario hacer uso de una segunda lengua, segundo, cualquier actividad que se fuese a llevar a cabo dentro de sus instalaciones no debía interrumpir las rutinas diarias del espacio y que dicha actividad o propuesta debía estar relacionada, tercero, la intervención debía ser de carácter temporal, y cuarto, no se debía modificar la fachada ni la arquitectura intental del lugar, pues esta ha sido declarada como patrimonio cultural.

Por lo cual se formuló entonces la **pregunta de investigación** que cita de la siguiente manera: ¿cómo debe desarrollarse una experiencia museográfica que interprete un concepto híbrido para ser transmitida por medio de un espacio efímero?

Siguiendo con las directrices para la idea básica del diseño se conformó una serie de **objetivos** a cumplir durante el desarrollo del proyecto, se tuvo como **objetivo general** proponer un concepto híbrido para crear una experiencia museográfica que pudiera ser construida en un lugar determinado en la ciudad de Medellín. Y a modo de pautas se propusieron entonces los **objetivos específicos** de la siguiente manera, primero, interpretar y conjugar los híbridos individuales para crear el concepto, segundo, proponer una experiencia museográfica que representara dicho concepto, y tercero, identificar en la ciudad de Medellín un lugar para llevar a cabo la implantación de la propuesta.

Por todo lo anterior lo que se quiso **lograr** fue una experiencia museográfica para los habitantes y visitantes de la ciudad de Medellín que permitiera crear una nueva perspectiva de la ciudad a partir de los sonidos.

El espacio efímero



La experiencia museográfica



La experiencia híbrida

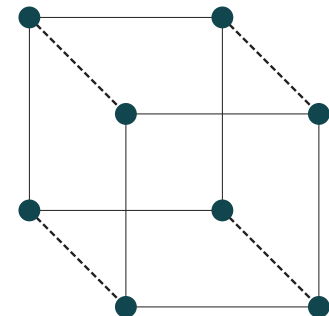


Figura 56. Esquema de variables.

Capítulo

1

CONCEPTOS Generales

Del espacio efímero a la experiencia museográfica

Un espacio efímero crea momentos temporales que permiten generar recuerdos en la memoria de las personas, exponen de manera fugaz un concepto en relación a una temática específica... Una experiencia museográfica, traducida en elementos de carácter material que le dan vida a la temporalidad de las ideas.

1.1 El espacio efímero

Un espacio efímero es aquel que se proyecta para que su tiempo de duración sea relativamente corto, sin embargo, este concepto involucra características importantes que contribuyen a su definición y valoración como tal, entre ellas podemos mencionar el concepto del suceso que se evidencia en el espacio, este por naturaleza siempre va a ser un acontecimiento irrepetible en las diferentes oportunidades en que se presente, debido a una gran cantidad de factores que influyen sobre él, que pueden ir desde agentes ambientales, lugar de representación, tipo de público, actores, cantantes o presentadores, según sea el caso.



Figura 57. Puesta en Escena. Ópera Dido y Eneas. H. Purcell.

A este tipo de espacios pertenecen el diseño de exposiciones, de stand, la museografía, el diseño de escaparates y por supuesto la escenografía, entre otros. **10**

“El término de arte “efímero” se ha restringido para denominar las manifestaciones plásticas utilizadas en ciertos momentos celebrativos y festivos: recibimientos, entradas reales, festividades religiosas públicas, triunfos, etc. En estas ocasiones se emplean variadas manifestaciones arquitectónicas, escultóricas o pictóricas, que tienen una duración limitada en el tiempo que dura la manifestación y después son destruidas, porque el material utilizado para su confección se preveía con un destino fugaz, temporal y efímero.” **11**

1.2 La experiencia museográfica

El objetivo de la museografía no es sólo mostrar un bien u objeto material, sino la expresión simbólica de una idea, un proceso, un clima, un contexto, etcétera; en diferentes tiempos: pasado, presente o futuro. Para lograr lo anterior, las técnicas museográficas se adecuan y perfeccionan, adoptando de otros medios los elementos indispensables para realizar de mejor forma su tarea, y para crear un ambiente favorable dirigido a una preservación integrada y significativa. En la actualidad el museógrafo trabaja junto con las ciencias de la comunicación y la informática para transmitir los contenidos de forma lúdica y efectiva. Para el museógrafo es importante conocer si se logran dichos objetivos, para lo cual recurre al análisis de la experiencia museográfica de los visitantes, ya que al conocerla podrá proponer mejoras y modificaciones a la exposición, o en sus propuestas futuras podrá plantearlas para que se logren los objetivos previstos por el museo.

10 TELLEZ García, María Isabel de Jesús. *Espacios efímeros: Escenografía*. Octava edición. Diciembre 2009. Tomado de: <http://www.interiorgrafico.com>. Fecha de consulta: 2015.

11 TORRIJOS, Fernando. ICAZA, Javier. FELIU, Jose. HINOJOSA, Pilar. PASTOR, Rosa. JAVIERRE, Yolanda. RUESCAS, Mercedes. PUIGGRÓS, Elena. MORENO, Rosa. GENEROSO, Isabel. ROVIRA, Isidre. VINUESA, Josefina. MORALES, Juan. *Arte efímero y espacio estético*, Editorial Anthropos, Barcelona.1988 Pag 10

En ese mismo sentido, el diseñador de los entornos debe conocer la experiencia museográfica para trabajar en la misma ruta: la satisfacción del visitante. **12**

“La visita a un museo propicia en el visitante una experiencia particular, con características especiales para cada individuo, esto es, una experiencia museográfica, la cual se inicia desde el momento en que hay un acercamiento físico al museo.” **13**

“Museología como ciencia humana (Bernard Deloche), que abarca todos los estudios teóricos y filosóficos de lo que es el museo y de cómo se puede organizar.

El termino museografía designa la disciplina técnica que conlleva la aplicación a la práctica todas las ideas anteriores.

¿Qué es la expografía? Avanzamos especificando cada vez más, y de acuerdo con la terminología aceptada en algunos países anglosajones más pragmáticos, hacia la expografía, entendiendo como tal la parte que trata tan solo de la relación de la obra con el espacio, al cumplir una de las funciones prioritarias del museo: la de mostrar, ya que el término anterior es mucho más genérico.

La expografía abarca todos los conocimientos prácticos y técnicos que van desde la iluminación, conservación, etcétera, hasta los más sutiles del diálogo del objeto con la arquitectura, la ordenación y la relación entre piezas de una exposición, la percepción del visitante y el estudio de los puntos de vista.” **14**

1.3 La experiencia híbrida: la palabra y su significado

Este proyecto comenzó por medio de una experimentación que tuvo

un escape de la lógica, un ejercicio para construir pensamientos en cadena. Parte del significado de la palabra “**Híbrido**”, la cual debió ser interpretada por cada integrante del equipo de trabajo, tomando como guía la siguiente cadena.

Palabra – Concepto – Objeto, elemento, material, persona –
Espacio – Luz – Sonido

Teniendo como base el significado literal de la palabra “**Híbrido**” (Híbrido: RAE. (Lat. hybrida). Dicho de una cosa: que es producto de elementos de distinta naturaleza), cada integrante seleccionó una palabra que desde su imaginario pudiera representarla, y de la cual pudiera entonces desencadenarse un concepto capaz de ser representado en un objeto, un elemento, un material o una persona. Con el fin de crear una imagen que mostrara la idea en conjunto, pudiendo ser intervenida con luz, sonido y aquellos efectos pertinentes de carácter comunicativo.

Palabras seleccionadas y su significado literal

Dualidad: RAE. Existencia de dos caracteres o fenómenos distintos en una misma persona o en un mismo estado de cosas.

Inefable: RAE. Que no se puede explicar con palabras.

Percepción: RAE. Sensación interior que resulta de una impresión material hecha en nuestros sentidos.

“La arquitectura se desarrolla en el tiempo y en el espacio.” **15**

12 PÉREZ Aguilera, Demetrio. GALVÁN Huerta, Víctor Manuel. *La experiencia museográfica y los museos virtuales*. Investigación y diseño: 2006. Tomado de: http://148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/217-4615qkn.pdf. 2015.

13 ZAVALA, Lauro. *La recepción museográfica, entre el ritual y el juego, Posibilidades y límites de la comunicación museográfica*. México, 1993.

Palabras seleccionadas y su interpretación

Dualidad: La realidad de un elemento que sin su contrario no es capaz de definirse.

Un mundo de elementos contrarios, el bien y el mal, blanco y negro, oscuridad y luz. Un juego infinito de luces y sombras que permiten un discurso de ambientes.

Inefable: la ramificación de las ideas.

No se explica con palabras pero conlleva a una conmoción semántica que genera relaciones, conexiones y tejidos para dar sentido y significado a las cosas, expresada de forma estructural.

Percepción: La realidad de lo intangible a lo tangible.

Ese momento vivido en la realidad de lo intangible que permite crear imágenes mentales traducidas a una realidad material (Tangible). Dadas las interpretaciones anteriores a partir de la palabra “Híbrido”, puede decirse que existe una infinidad de posibilidades para la interpretación, Le Corbusier desde su punto de vista lo expresa de la siguiente manera... Una arquitectura compuesta por dos elementos, un híbrido.”

1.4 La experiencia híbrida: creación de imágenes

Observemos de qué manera las palabras seleccionadas cobran vida por medio de la interpretación de los integrantes del equipo de trabajo y cómo dicha interpretación puede hacerse tangible y llevar nombre a partir de un conjunto de imágenes que representan los cimientos para el concepto híbrido.

Las palabras con el papel de ideas fuerza fueron seleccionadas de manera introspectiva, cada integrante a partir del significado literal de la palabra híbrido, seleccionó una palabra que representara dicho significado de manera subjetiva. ¿Qué palabra interpreta el significado de la palabra híbrido para cada quién? Estas palabras que aparentemente no tenían relación alguna, fueron conectándose para crear un concepto híbrido, en el cual cada una de ellas cumplía una función específica, teniendo en cuenta las interpretaciones mencionadas con anterioridad de cada una de ellas, construidas por cada integrante. Se observará a continuación de qué manera se concretaron estas palabras para la propuesta del espacio efímero que contuvo la experiencia museográfica.

Dualidad

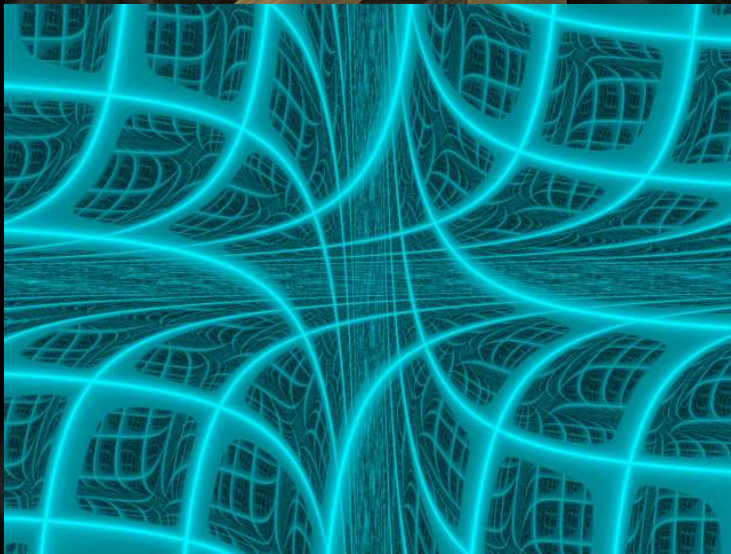
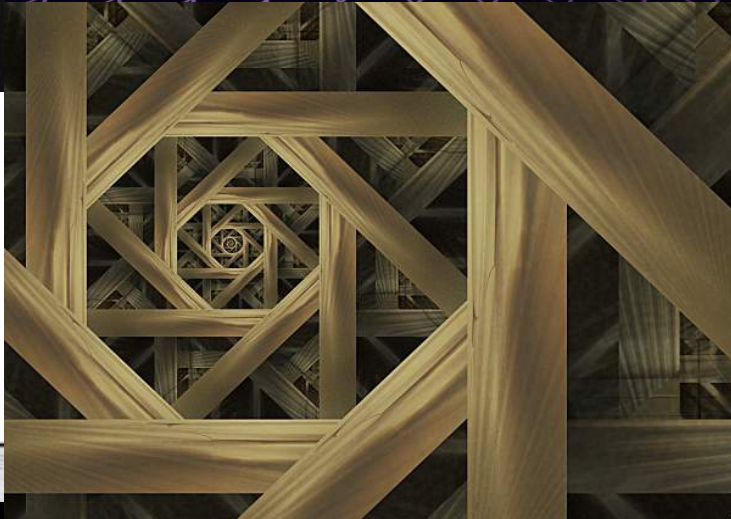
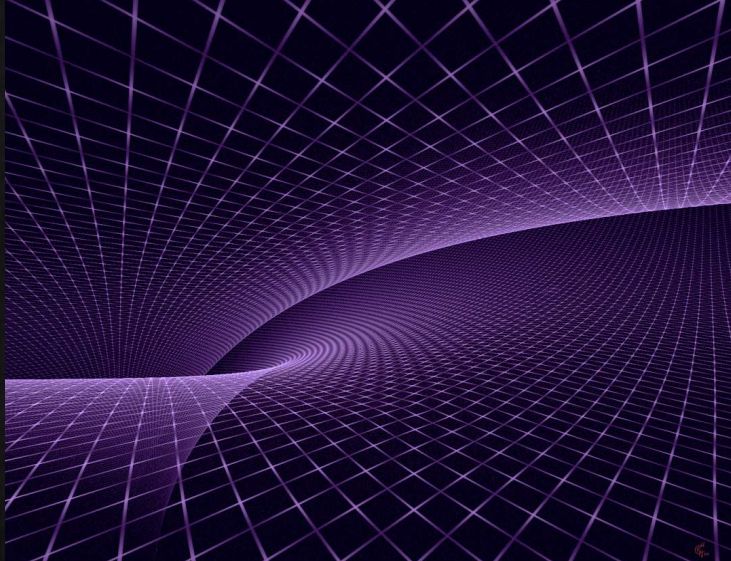
Lo dual representa todo aquello que es contrario, en este caso se habla de los materiales y el vacío, la luz y la sombra, todo aquello que genera contraste para la conformación de espacios.

Inefable

Esta palabra se transformó en una conmoción semántica que generó una conexión entre la palabra dualidad y percepción, esta palabra fue representada por la estructura fractal, convirtiéndose en la estructura del espacio efímero.

Percepción

Es la parte sensorial de la experiencia museográfica, permite llevar todo aquello que es intangible al mundo de lo tangible, algo como el sonido, llega a ser recreado por medio de imaginarios en las personas, un imaginario colectivo que se forma a partir de la percepción.



Dualidad

La arquitectura siendo observada desde otra perspectiva... Puede hacer notar la dualidad en sus materiales rígidos y el ambiente. Haciendo uso del contraste entre la luz y la sombra, esta dualidad se hace evidente ante los ojos.

“Yo pienso que todo tiene su parte mercancía y su parte creativa. Y creo que hay un cine que es creativo y otro que es mercancía, como hay literatura y hay best sellers. Eso está en todos los ámbitos. Lo que sucede es que como el cine es lo más masivo es donde más se muestra esta dualidad”

Hugo Mujica

Sacerdote, escritor, ensayista y poeta argentino.



Figura 58. Dualidad. La realidad de un elemento que sin su contrario no es capaz de definirse.

Inefable

La conmoción semántica de las palabras expresaba por medio de una estructura fractal ordenada... Es de esta forma que se puede evidenciar la conformación de las ideas. Un pensamiento que se ramifica, crece y se consolida.

“Como consumidor de pintura creo que su gran rol es justamente aportar el espacio que puede ser inefable”

Le Corbusier

Arquitecto y teórico de la arquitectura, ingeniero, diseñador y pintor suizo nacionalizado francés.

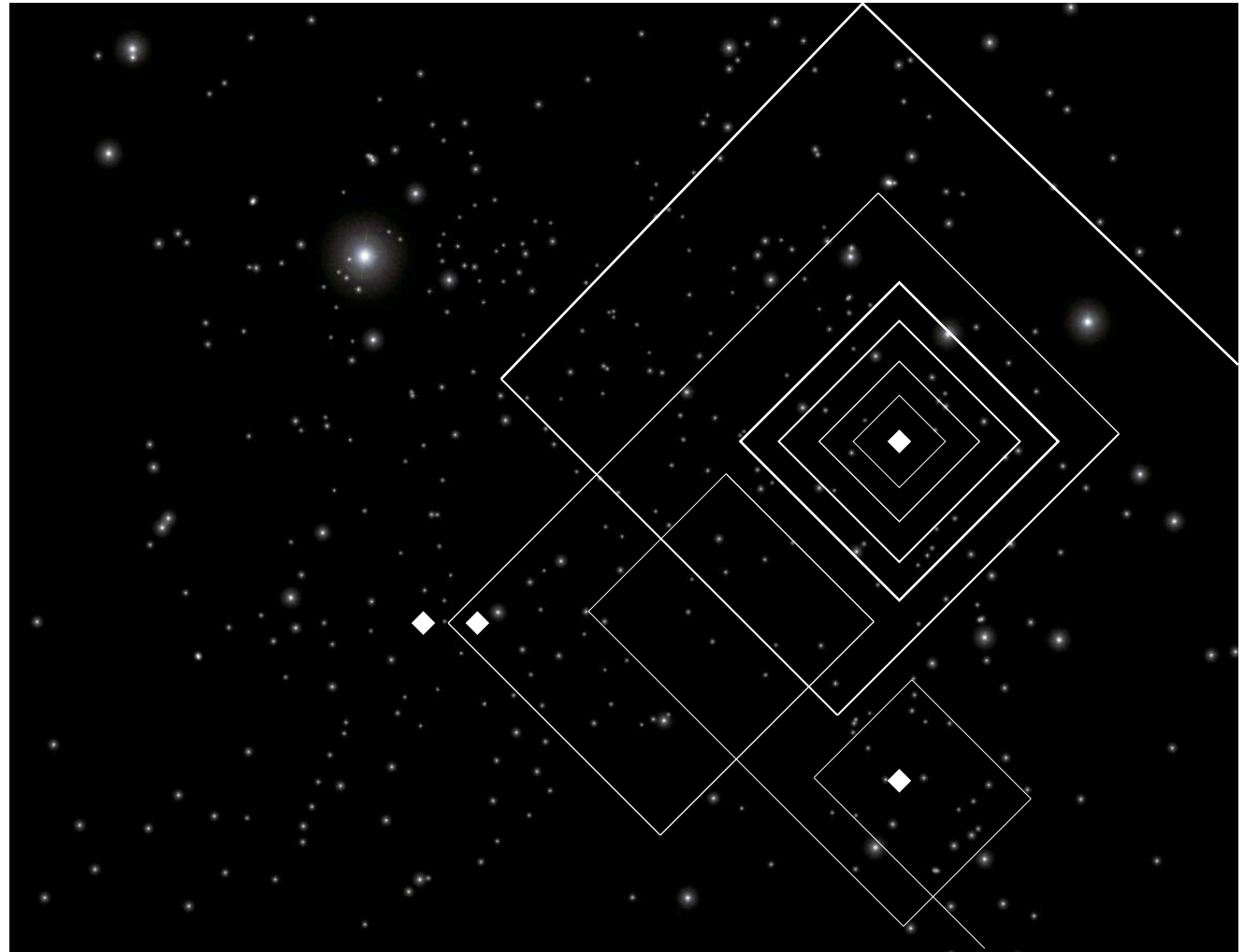


Figura 59. Inefable. La ramificación de las ideas.

Percepción

La materialidad que se puede moldear, permite darle vida a las ideas, diseñar y armar el mundo tangible... Por otro lado, algo intangible como el sonido recrea en la memoria de las personas un mundo a partir de las vivencias y recuerdos.

“Si las puertas de la percepción fueran limpiadas, todo aparecería ante el hombre tal como es: infinito.”

William Blake

Poeta, pintor y grabador inglés.



Figura 60. Percepción. La realidad de lo intangible a lo tangible.

1.5 La conjugación de las palabras y la creación de imagen híbrida

Hibridar sobre la hibridación

Lugares a los que no llegaríamos siguiendo sólo los razonamientos lógicos.

Este es un híbrido que se expresa bajo una conmoción semántica de las palabras “dualidad” y “percepción”. Crea relaciones, conexiones y tejidos por medio de una estructura fractal que logra dar sentido y significado a un elemento, del cual sus componentes no se definen el uno sin el otro.

Hibridar sobre la luz y la sombra, sobre el sonido y el silencio... De lo intangible a una estructura “tangible”, perceptible por los sentidos.

Si bien la luz y la sombra permiten crear ambientes por medio del contraste... El sonido y el silencio recrean “imágenes mentales” a través de memorias y recuerdos.

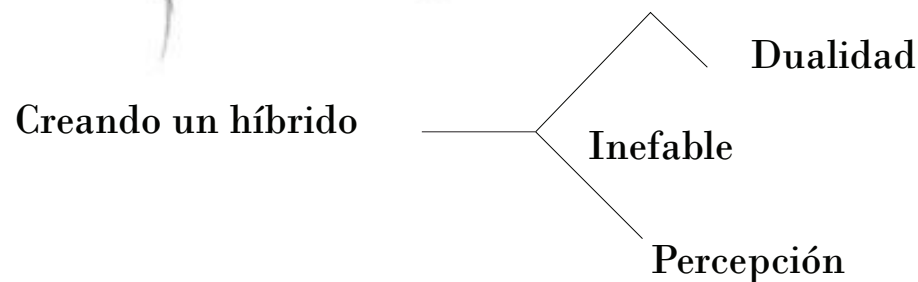


Figura 61. Híbrido.

1.6 Síntesis

Los espacios efímeros constituyen espacios temporales para la exposición de una idea, sea una pintura, una obra de teatro, exposiciones temática, entre otros.

Dentro de los ejercicios del módulo de espacios efímeros se combinaron tres palabras... Cada una de ellas con significados personales... Tres personas de diferente origen, juicios de valor y visión del contexto. Dicha hibridación permitió la construcción de un imaginario, una sucesión de ideas que no parecían tener relación alguna... Pero que sí generaron un vehículo, el vehículo de la idea. Por lo anterior nace el proyecto de “confrontar al territorio con el individuo que la habita” y su imaginario de este para construir un “imaginario colectivo” de la ciudad de Medellín.



Capítulo

2

CONTEXTO





Los espacios de contacto y el lugar de implantación

El contexto puede permitir al hombre dar cuenta de todo a su alrededor... Le permite al ser humano llevar sus sentidos al límite, por medio del sonido identificar lo tangible, crear imágenes mentales y recrear directamente la realidad. Tocar el ambiente con los sentidos e identificar los espacios de contacto.

2.1 Los espacios de contacto

La problemática de este proyecto implicó proponer un espacio temporal que contuviera una experiencia museográfica y que permitiera volver tangible al sonido o que lo representara, en este sentido... Dicha propuesta debía estar ubicada en la ciudad de Medellín en un lugar determinado que de momento tendrá el nombre de “lugar de implantación”. Cabe resaltar que antes de abordar la temática del lugar de implantación, es necesario hablar de los espacios de contacto, estos espacios fueron cinco lugares de la ciudad de Medellín previamente seleccionados que calculan como unos de los cinco lugares más representativos de la ciudad y de la cultura paisa, de los cuales se abstraieron únicamente los sonidos por medio de herramientas de audio digital. Ya que la propuesta era volver tangible al sonido, parte del proyecto se conformó con un trabajo de campo en el cual los integrantes del equipo de trabajo revelaban el sonido de estos lugares a los habitantes de la ciudad, estos inmediatamente y con sus propias palabras expresaban que significaba para ellos cada sonido. Así, uniendo todas las interpretaciones se logró entonces elaborar un imaginario colectivo para cada lugar seleccionado, siendo este imaginario el material simbólico de la experiencia museográfica. El alma que lleno ese espacio temporal que veremos más adelante.

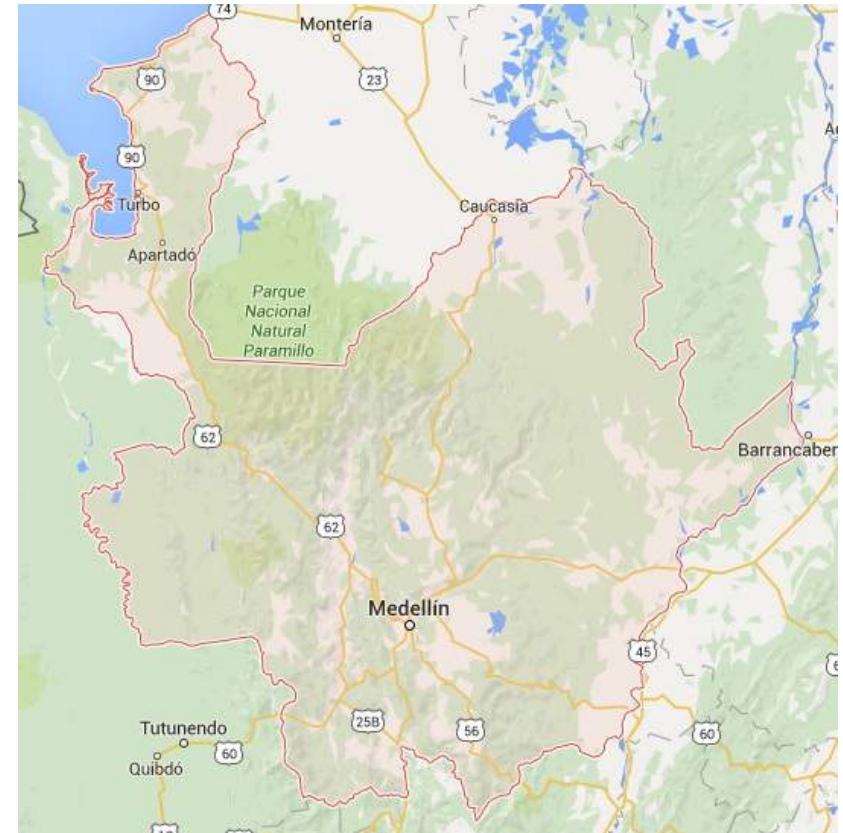


Figura 62. Mapa de Medellín



Figura 63. Los espacios de contacto. Parque de las luces - Av. Regional - Jardín botánico - El metro - Estadio Atanasio Girardot.



La noche del contraste entre luces y sombras



Horas sonoras de camino a casa



Conexiones de nuestra ciudad



Somos una sola pasión



Queremos abrirte las puertas de nuestra cultura

La problemática de este proyecto implicó una investigación previa para recoger un sustrato en donde se vio reflejado el imaginario colectivo de la ciudad. El marco físico de la investigación fue determinado por cinco espacios urbanos o “espacios de contacto” representativos de la cultura paisa. Para la definición de esos espacios seleccionado se tomó en consideración la siguiente denominación de espacio urbano:

“El espacio urbano, considerado como arte de relación (utilizando la expresión de Cullen), es un paradigma de arte efímero que exige una percepción serial por la complejidad de espacios públicos, espacios privados y espacios restringidos. El espacio físico urbano se transforma en lugar simbólico, donde la celebración ritual y la fiesta consagran elementos plásticos pluri – sensoriales como productos efímeros o escenificación de la vida. La Fiesta es la escenificación de la vida de cada época y de cada cultura y los elementos con la denominación de “arte”. Lo cual nos permite afirmar que la fiesta, síntesis del comportamiento vital, se manifiesta por la escenificación de arte, con lo que lo estético es una manifestación de lo ético” **16**

Los espacios urbanos llevaron al equipo de trabado de variables pluri – sensoriales a una variable reducida de estudio: el sonido. El cual fue abstraído de su contexto por medio de herramientas digitales, posterior a eso se realizó un sondeo para volver ese sonido... algo tangible, dándole un significado a partir del imaginario del habitante de la ciudad de las flores. Siendo así y uniendo todas las interpretaciones se logró entonces elaborar un imaginario colectivo para cada lugar seleccionado, convirtiéndose finalmente en el material simbólico de la experiencia museográfica.

El alma que lleno ese espacio temporal y que permitió volver tangible al sonido o que lo represento, fue el hecho de que la propuesta de diseño se ubicó en la ciudad de Medellín y en uno de los

lugares con mayor incidencia cultural: El Aeropuerto Enrique Olaya herrera. Lo anterior permitió confrontar los valores simbólicos del espacio mismo, ya que es una conexión de la ciudad con el país, de los valores simbólicos de los viajeros y habitantes; los cuales dentro de su operación diaria conviven apelando al arte de la relación como medio de análisis.

Estadio Atanasio Girardot

El estadio representa en múltiples culturas una pasión que transforma por un breve momento cada fin de semana a la ciudad, por lo tanto su relevancia cultural y social es interesante, de la misma manera su carácter de escenario perpetuado en el tiempo con una actividad que se realiza tan solo dos horas cada 8 días. Los visitantes se transforman en otro grupo social... “La comunidad que se denomina “equipo” se unifica cada semana y ese sentimiento le sirve a sus componentes para vivir de otra manera la cotidianidad. El fútbol, como masa doble y enfrentada, permite también el enfrentamiento simbólico de las comunidades, que se dejan así de ser también peligroso para el sistema” **17**. Por lo tanto se desarrollan relaciones e imaginarios colectivos que se nutren del espectáculo de lo efímero.

Parque de las luces

El parque de las luces como espacio urbano nos presenta un escenario civil, en donde se establece un sector administrativo de la ciudad. Así mismo este contiene un carácter histórico debido a su relación con la estación ferroviaria, y no menos importante es la nueva construcción de cultura cívica por medio del programa político en la cual la obra está enmarcada. Lo anterior muestra un espacio urbano enriquecido por el tiempo y la gran variedad de actores que la frecuentan, generando construcciones de significado que es debido explorar.

16 TORRIJOS, Fernando. ICAZA, Javier. FELIU, Jose. HINOJOSA, Pilar. PASTOR, Rosa. JAVIERRE, Yolanda. RUESCAS, Mercedes. PUIGGRÓS, Elena. MORENO, Rosa. GENEROSO, Isabel. ROVIRA, Isidre. VINUESA, Josefina. MORALES, Juan. *Arte efímero y espacio estético*, Editorial Anthropos, Barcelona.1988 Pag 12 y 67.

17 Ibid.p.70.

Avenida regional y metro

Como dos medios de transporte con sus diferencias, el interés del grupo parte de encontrar en primera medida la caracterización de cada uno de estos... Pero a su vez contrastar estos resultados y comprender con que ojos mira el habitante de Medellín y como los entiende a cada uno por separado o si los entienden con una relación directa. Cada uno también por sus características de movilidad nos permite entender como el habitante se siente frente al “otro”, al viajero o al extranjero.

Jardín botánico

Representa un interés primordial por una relación que el grupo desea explorar: es la relación del habitante con la naturaleza.

Actualmente se entiende la importancia biológica para el habitante de la ciudad de la eterna primavera, ya que dentro de este escenario la ciudad por más orgánica que sea, en su cotidianidad es artificial. Debido a su ubicación, el Jardín botánico representa un pulmón de cambio y tranquilidad para el humano y las especies silvestres que se adaptaron a vivir en la ciudad... En todo el sistema de parques, plazas y zonas verdes de Medellín.

2.2 Lugar de implantación

Aeropuerto colombiano ubicado en el sur - occidente de la ciudad de Medellín, el cual atiende vuelos regionales y nacionales de aviación general y comercial.



Aeropuerto Enrique Olaya Herrera

Figura 64. Aeropuerto Enrique Olaya Herrera



Figura 65. Mapa Medellín.



Figura 66. Espacio interior.

El espacio interior

El aeropuerto Enrique Olaya Herrera es uno de los lugares mas concurridos en la ciudad de Medellín, así como también un punto de encuentro cultural.

El terminal de pasajeros posee dos salas de espera que cuentan con accesos a la plataforma principal, la cual tiene capacidad para 18 aviones. También cuenta con una amplia zona comercial con oficinas y tiendas, una plaza de comidas, 11 counters dobles para check-in de aerolíneas, una sala para fumadores, y conexión con la vecina Plaza Gardel. Posee pantallas LCD para dar información de vuelos, y de tiempos de salida y de llegada de aviones.

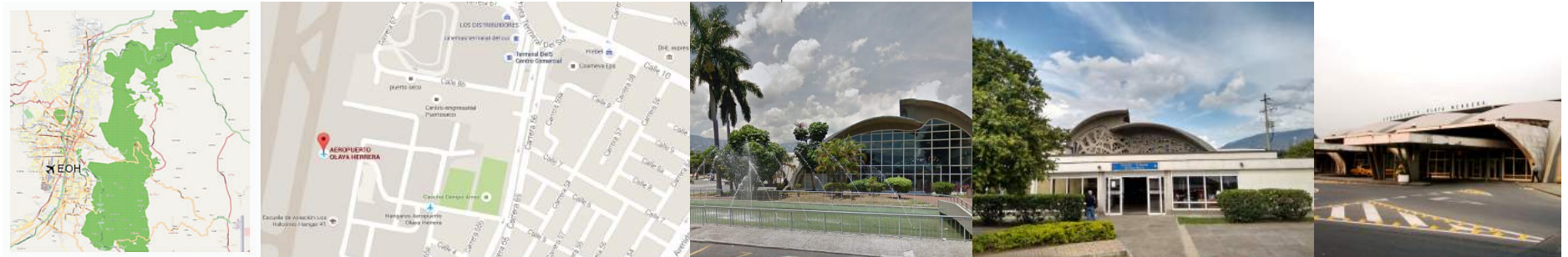


Figura 67. Ubicación - Dirección: Carrera 65 A # 13-157 - Vista lateral derecha - Vista lateral izquierda - Frente.

El espacio exterior

El espacio exterior está conformado por aquellos espacios de carácter cultural cercanos al aeropuerto Enrique Olaya Herrera, se caracterizan por tener alto flujo peatonal y por tener al aeropuerto como punto de referencia.



Figura 68. Distribución de las dependencias.

2.3 Punto de intervención

Dentro del lugar de implantación se encuentra el punto de intervención, este punto fue seleccionado por los integrantes del equipo de trabajo por ser un espacio estratégico, ya que se encuentra situado en frente de uno de los accesos principales del aeropuerto, cercano a las cabinas de registro de las aerolíneas y en frente del ventanal principal, un atractivo de su arquitectura.

Otro atractivo a destacar es el efecto que generan los vitrales al contacto con la luz; un efecto híbrido que se refleja en parte del suelo de todo el salón y que resulta llamativo a los ojos de espectador.

Por otro lado, una de las delimitaciones del proyecto estableció que la propuesta de diseño para el espacio efímero debía estar relacionada con el lugar de implantación, por lo cual se quiso recrear ese efecto generado entre los vitrales de colores y la luz. Lo anterior fue entonces la razón final para la escogencia del punto de intervención, una zona con alto nivel de entrada de luz natural y un amplio campo visual.

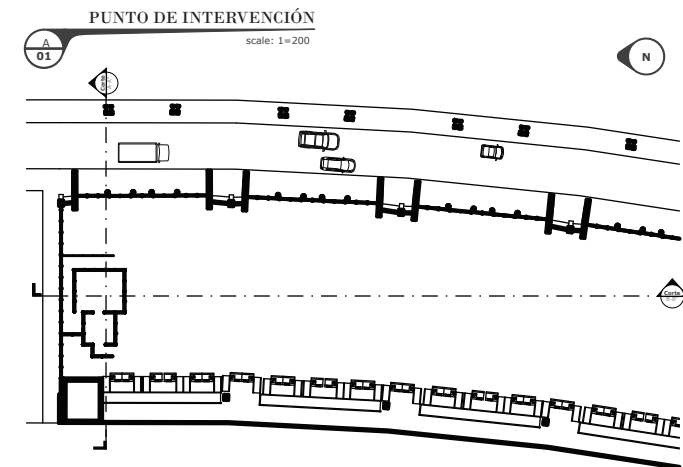


Figura 69. Planta de localización. Punto de intervención.

2.4 Síntesis

La ciudad como construcción social de una comunidad posee espacios de identificación grupal que construyen un imaginario, el cual da origen a una identidad. Se hizo entonces uso de los cinco lugares más representativos de la ciudad de Medellín y que tuvieran ese “plus” de identidad: el estadio, el metro, el jardín botánico, la avenida regional y el parque de las luces. Al final del trabajo de campo se pudo finalmente condensar la identidad de cada uno de estos lugares en una sola frase que los representara.

El lenguaje colectivo es en donde se generan los acentos que distinguen al territorio contenedor (Medellín) y es aquello que permite dar evidencia del imaginario del habitante. Siendo así, un espacio de alta incidencia cultural debía albergar al espacio efímero para la experiencia museográfica, lo que finalmente condujo al equipo de trabajo al lugar de implantación: el aeropuerto Olaya Herrera; Dando paso al punto de intervención, un lugar seleccionado por sus cualidades favorables para fortalecer el espacio efímero de la propuesta. Un lugar que desde las variables eje del proyecto no solo permite la implantación de un espacio efímero, sino que también permitiera vivir una experiencia híbrida gracias a un efecto generado por dos elementos de distinta composición en el espacio, la luz natural y los vitrales de colores en el aeropuerto. Lo anterior junto con la muestra de los imaginarios colectivos es lo que finalmente compone a la experiencia museográfica que se quiere transmitir a los habitantes y viajeros de la ciudad.



Capítulo

3

ESTUDIO De casos



Luces, cámara y acción

El estudio de casos en sí mismo es una práctica temporal tal y como lo es el espacio efímero, es una actividad que permite a los proyectistas observar cómo se desenvuelve en el contexto la parte conceptual de las ideas y la aplicación de los espacios efímeros. Por otro lado permitió al equipo de trabajo encontrar referentes que hicieran evidente las variables del proyecto, enunciadas en tres casos a continuación.

3.1 LAB 3, MAMM (Museo, arte moderno)

Hibridar para confrontar

“Se dice de todo lo que es producto de elementos de distinta naturaleza”. **18**

La anterior es la definición que desde la biología se tiene de la palabra “Híbrido”, por lo tanto, se puede inferir que desde ese punto de vista la ciudad en sí misma es un híbrido y que a lo largo de la historia se ha convertido en un escenario para los sucesos sociales y culturales de sus habitantes. El LAB 3 del MAMM (Museo de arte moderno de la ciudad de Medellín) realiza la exposición de arte sonoro, cuya finalidad es analizar desde diferentes perspectivas la realidad de la ciudad.

El arte sonoro ha estado presente desde el fulgor de los tiempos, pero actualmente es usado como un “Dispositivo crítico ante la dominante tendencia a ver, pensar y tocar” **19**, el ocular centrismo genera entonces una simplificación cartesiana de la realidad limitándola a magnitudes, llevando a la persona a un desequilibrio sensorial. Esto atrofia la percepción de la realidad, ya que... “El sentido de la realidad, de cada uno se fortalece y se articula por medio de la interacción constante” **20**. Por lo tanto, la realidad carece de sentido si solo es percibida por un sentido, entonces percibir con todos los sentidos es una experiencia híbrida.

“La arquitectura proporciona una estructura conceptual y material de las instituciones sociales” **21**

Si la perspectiva de interacción con el espacio en el caso del arte sonoro, permite que la materialidad dentro del LAB 3 sea transformada por la pieza sonora, esta pieza en un momento determinado tiene la capacidad de emitirse a un receptor.



Figura 70. Exposición de arte sonoro, LAB 3-MAMM.

Varios elementos más allá del arte sonoro están trastocando la experiencia híbrida que se tiene de la realidad, algunos de ellos son: la realidad aumentada, la realidad virtual, las redes sociales, entre otras... En donde las distancias se acortan y las fronteras se desdibujan. El LAB 3 del MAMM permitió dar a entender un caso concreto de como unas condiciones físicas (Sistema acústico, aislamiento visual y sonoro, color) brindan un espacio en negro para que el arte sonoro pinte sus paisajes y construya un espacio dentro de otro entendiendo que... “La mirada implica tacto inconsciente” **22** y nada es puro dentro de esta realidad híbrida.

3.2 Pabellón Medellín

La museografía hecha ciudad

El Pabellón Medellín expresa claramente el objetivo que busca la museografía... “Da carácter e identidad a la exposición y permite la

18 RAE. Definición, Híbrido. [<http://lemZ.rae.es/drae/srv/search?id=Q5zQx3PTYDXX2xoCqqRU>] [enero 15 de 2016]

19 Isaza, Miguel. *Escuchas, una selección de arte sonoro*. [<http://www.elmamm.org/proximamente-en-sala-escuchas/>] [enero 15 de 2016]

20 Pallasmaa, Juhani. *Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos*. Barcelona, España. Ediciones Gustavo Gili, 2006. p.43.

comunicación hombre / objeto” **23**, transformando al espacio contenedor en una extensión del contenido. Lo principal para que el objetivo de la museografía se cumpla es que dicha experiencia refleje el conjunto de valores que la temática de la exposición contiene y amerita.

Por lo anterior y por lo que se observa en la figura 16, la exposición “Medellín, ciudad en construcción” utiliza dos elementos para concretar los valores de la temática en el espacio. En primer lugar se usan elementos encontrados en una construcción, tales como los puntales; cuya función dentro de la exposición es ser la estructura de soporte de los elementos museográficos. Y en segundo lugar se puede observar como el plano de la ciudad se integra al mismo espacio mediante el uso de un adhesivo vinílico.



Figura 71. Elementos constructivos y planimétricos.

Los anteriores elementos museográficos muestran la sincronía entre los valores que tiene el contenido o tema a exponer con el espacio, las soluciones constructivas y formales que los diseñadores de la exposición en su momento plantearon. Entender la colección no como un conjunto de objetos sino como un conjunto de piezas que tienen un contenido representativo... Es entender esta experiencia museográfica como la elaboración de un guión ordenado en el cual se puede desgranar una historia que ha de ser contada a los visitantes.

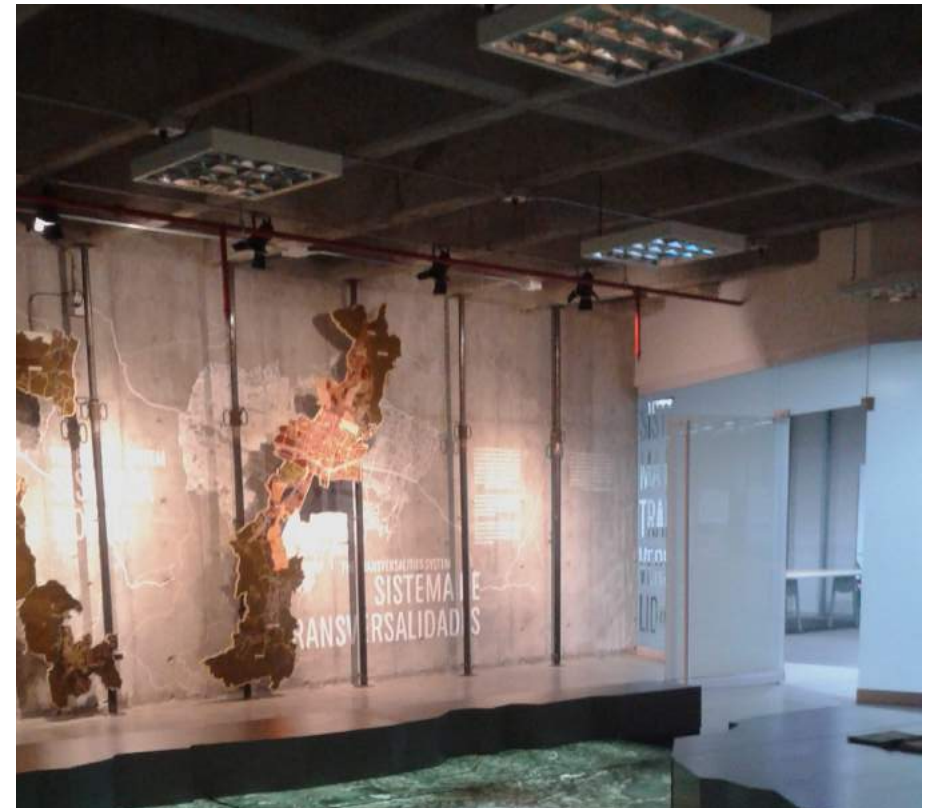


Figura 72. Pabellón Medellín, experiencia museográfica.

21 Ibid.p.45 / 22 Ibid.p.43

23 Restrepo, Paula. Carrizosa, Amparo. “Manual básico de montaje museográfico”

3.3 Pabellón Inglés 2010, la semilla

Mejores ideas, mejores vidas

Los espacios se constituyen en efímeros a través de la actividad que albergaran, pues si esta actividad se prolonga... El mismo espacio puede dejar de ser efímero en su naturaleza. Esto, establece una clara relación entre el suceso y el contenedor. Para un estudio claro de esta relación tomaremos el ejemplo del “Pabellón Inglés” en la “Exposición Internacional de Shanghái 2010”, en donde la temática “Better cities, better life” marca claramente el objetivo a cumplir en su diseño.

Habiendo estableciendo la relación entre el suceso y su contenedor, se debe agregar una variable a la ecuación y es el imaginario de que “Los espacios y lugares que una obra de arte promete son reales en todo el sentido de la experiencia” ²⁴ y esta experiencia final es la que pretende lograr la “Exposición Internacional de Shanghái 2010”. Heathetwick Studio’s planteo una serie de acciones constructivas y de diseño que establecieron la experiencia misma desde el diseño arquitectónico. Dichas acciones fueron:

- Todo lo necesario para su elaboración y construcción debía estar localizado en un radio de 300 km del sitio de implantación.
- Que el complejo en sí mismo al perder su suceso pudiera mutar en otros elementos, por lo tanto las varillas acrílicas que contenía las semillas fueron recicladas y las semillas plantadas.
- La mano de obra debía ser local.

Lo anterior dio como resultado el contenedor vivencial del suceso que alimenta los imaginarios como se puede observar en la figura 73, logrando entablar un diálogo claro no solo de la idea y el guion de la Exposición Internacional sino de lo que es la cultura inglesa, ya que Londres está en el primer lugar en metros cuadrados verdes.



Figura 73. Diálogo entre el usuario y el contenido.

Así mismo cuenta con el “Royal Botanic Gardens” un importante parque público y a su vez una institución botánica.

Un espacio efímero construye imaginarios más allá de su existencia y reconstruye mentalmente nuestra imagen y percepción del mundo a través de la añoranza.

3.4 Síntesis

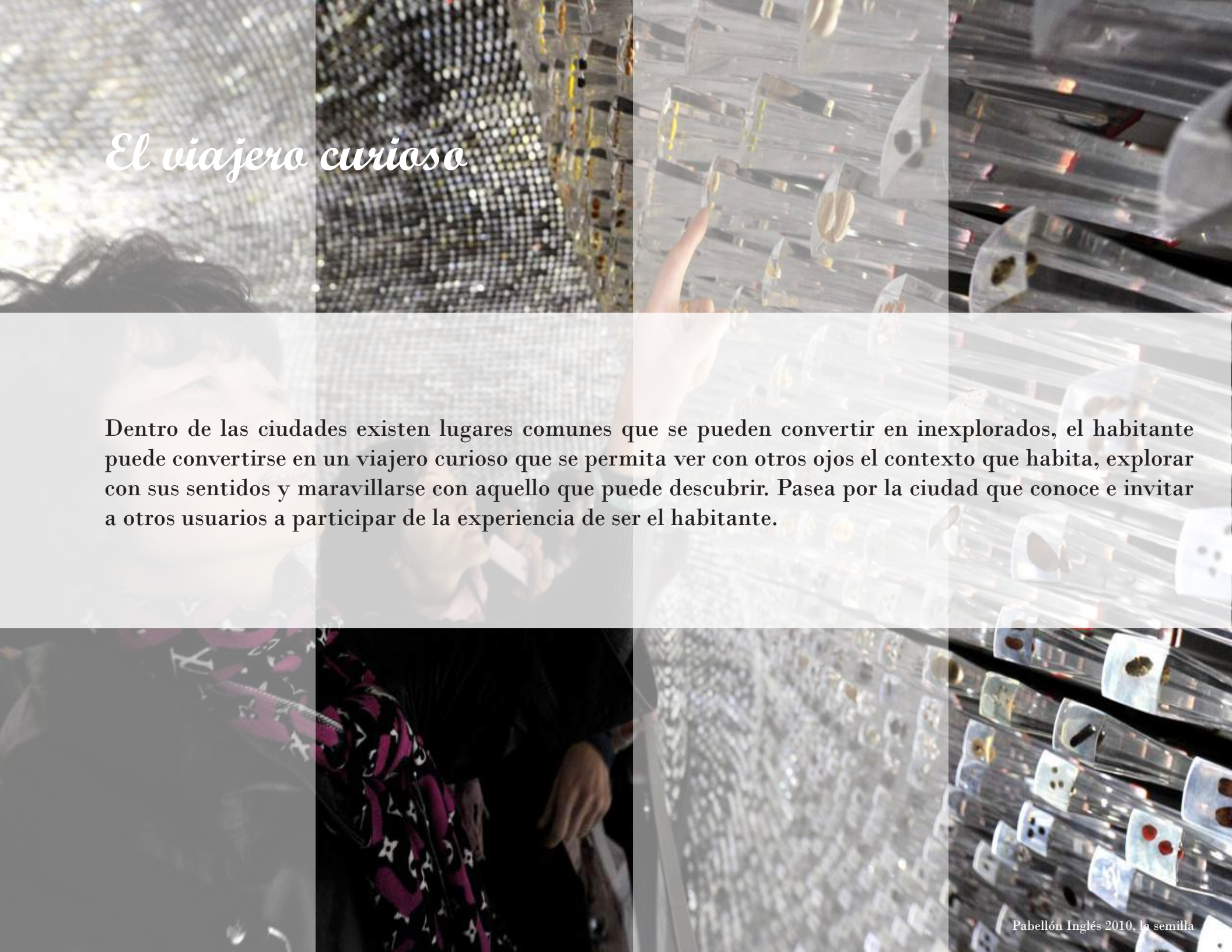
Proyectos a lo largo del mundo desarrollan y construyen con claridad las tipologías de los espacios efímeros. Las tres variables (El espacio efímero - La experiencia museográfica - La experiencia híbrida) dentro de este proyecto se ven desarrolladas respectivamente con las puestas en escena del LAB 3 del Museo de Arte Moderno de Medellín, el Pabellón Medellín y el Pabellón inglés en la feria mundial de Shanghái. Cada proyecto desarrolla la exposición de su ideal de diferentes maneras, con múltiples dispositivos y distintas variables en usos de tecnologías o trucos análogos, lo importante en estos casos no es el medio (vehículo), sino la idea de comunicar y lograr implantarse en la memoria del receptor.



Capítulo

4

ETAPA Práctica



El viajero curioso

Dentro de las ciudades existen lugares comunes que se pueden convertir en inexplorados, el habitante puede convertirse en un viajero curioso que se permita ver con otros ojos el contexto que habita, explorar con sus sentidos y maravillarse con aquello que puede descubrir. Pasea por la ciudad que conoce e invitar a otros usuarios a participar de la experiencia de ser el habitante.

4.1 Diseño metodológico

La idea matriz que determina la aproximación metodológica es: tomar una percepción espacial, en este caso, el SONIDO de cinco espacios; Parque de las luces, Jardín botánico, Estadio Atanasio Girardot, Avenida Regional y el Metro. Con la finalidad de buscar palabras que logren crear un imaginario colectivo de la ciudad de Medellín, permitirá evocar... Cómo perciben las personas la ciudad que habitan. Una vez realizado el trabajo de campo, es entonces el momento de llevar a cabo la instalación del espacio efímero en un lugar de implantación determinado, dicho espacio contendrá la experiencia museográfica abstraída, dando como resultado una muestra de los habitantes para los habitantes. Véase a continuación las etapas metodológicas dentro del desarrollo del proyecto.

1. Trabajo e investigación de campo: toma de sonidos en los cinco espacios seleccionados.
2. Estudio de imaginarios: exposición de sonidos a un grupo de sujetos y toma de impresiones.
3. Espacio efímero: espacio expositivo de los resultados de la investigación, así como también de expresión del usuario.

4.2 El viajero curioso (Descripción)

El usuario seleccionado para este proyecto fue el denominado “Viajero curioso”, este es un personaje que puede ser cualquier habitante de la ciudad de Medellín, pues es quien conoce a ciencia cierta la ciudad y la cultura que alberga. Inicialmente este viajero permitió al equipo de trabajo elaborar un imaginario colectivo de los cinco lugares más representativos de la ciudad de la eterna primavera, por medio de una interpretación mental del sonido. Una vez realizado este trabajo de campo, la ciudad invita a sus viajeros a ser parte de una experiencia museográfica que revela los resultados

de dicho imaginario. El público de la obra o el visitante... Es entonces esa persona que conoce su ciudad y se maravilla de la cercanía entre personas extrañas que sienten y perciben un lugar de la misma manera.

Por otro lado, este usuario podría ser también aquella persona que viene de otro lugar del país (Colombia) o del exterior. Siendo el lugar de implantación un aeropuerto, este le permite a la experiencia museográfica dar la bienvenida a los visitantes externos con una muestra de su cultura y a los habitantes de la ciudad... Un recordatorio de que la cultura puede llegar a ser transmitida y apreciada.

Este “Viajero curioso” se caracteriza por ser espontáneo y mirar más allá de lo que puede percibir, es un habitante que siente cariño y admiración por su ciudad, le interesa que otras personas del país y del mundo conozcan su cultura y se enamoren de la ciudad de las flores, de la moda, de las luces, de las montañas, de sus concurridas calles y su diversidad contextual.



Figura 74. Panorámica de la ciudad de Medellín.

4.3 Carta al viajero

Medellín te ofrece una experiencia museográfica que abre las puertas de su cultura, te invita a conocer su ciudad por medio de los sonidos y la imagen mental colectiva. Esta es una experiencia para todo el público, pero se enfoca en aquellos visitantes que llegan a la ciudad de forma temporal, un visitante conocido como el “Viajero curioso”.

Viajero curioso

¿Qué te recibe cuando llegas y qué te llevas cuando te vas...?



Figura 75. Ilustración del “Viajero curioso”.

Querido viajero curioso

Soy la ciudad de Medellín y no sé exactamente de dónde vienes; pero quiero darte la bienvenida a este que también puede ser tu hogar. Te invito a conocer mi cultura de una forma diferente, quiero que te lleves de mí los mejores recuerdos y quiero dejar en tu mente una pequeña huella sonora.

Quiero mostrarte cómo puedo volver el sonido tangible en tu memoria, te conduciré a los 5 lugares más concurridos por las personas que me habitan y que me visitan; escapémonos por la noche a dar un paseo de luces infinitas en el parque de las luces, crucemos la Avenida Regional sin tropezarnos, exploremos la naturaleza que contengo en el jardín botánico, tomemos de la mano a alguien desconocido en el estadio mientras vivimos la pasión de ser parte de un equipo en un partido de fútbol y finalmente... Conozcámonos tu y yo en mi lugar favorito; las estaciones del metro. Si eres muy perceptivo notarás que este sistema de transporte es la conexión de toda mi geografía.

Escucha muy bien lo que tengo para decirte y guarda esas palabras siempre en tu memoria, ese será mi regalo para ti y la experiencia que espero les cuentes a las personas que te rodean.

Gracias por hacer parte de esta pequeña cultura.
Vuelve pronto...

4.4 Síntesis

El viajero curioso... Deambula y dialoga con la ciudad de una manera inconsciente a diario en donde incluso la ciudad no se analiza, solo se vive. Este es el usuario del proyecto porque por medio de este dialogo inconsciente se construye el imaginario colectivo, así como también la identidad sobre el territorio.



Capítulo

5

PROPUESTA De diseño

Acentos, viaja por Medellín

La propuesta de diseño se da como el resultado de un proceso que implica un largo camino conceptual y que al final se torna en una idea que reúne la experiencia y la puesta en común de los pensamientos de personas de distinta conformación. “ACENTOS, viaja por Medellín”... Es una propuesta del espacio efímero que contiene una experiencia museográfica basada en el recorrido del habitante de la ciudad de Medellín, el cual en su búsqueda se convierte en el viajero curioso que explora su ciudad con los sentidos, pero sobre todo con el audio. Plantea cómo el ejercicio efímero llevó al equipo de trabajo a una muestra que vuelve tangible al sonido.

5.1 Abstracción de la forma

La propuesta de diseño para el espacio efímero inició con la abstracción de la forma, haciendo uso de la creación de imágenes desde la conformación de híbridos... Pudo obtenerse una construcción de crecimiento fractal que posteriormente sirvió al equipo de trabajo como la estructura inicial del espacio. En la imagen que se muestra a continuación puede observarse como de forma secuencial van desapareciendo algunos elementos hasta lograr un trazado simple y ordenado, un pasillo dibujado entre líneas, en el cual a modo de “idea” se comenzó a indicar cada aspecto que finalmente conformaría a ese espacio efímero.

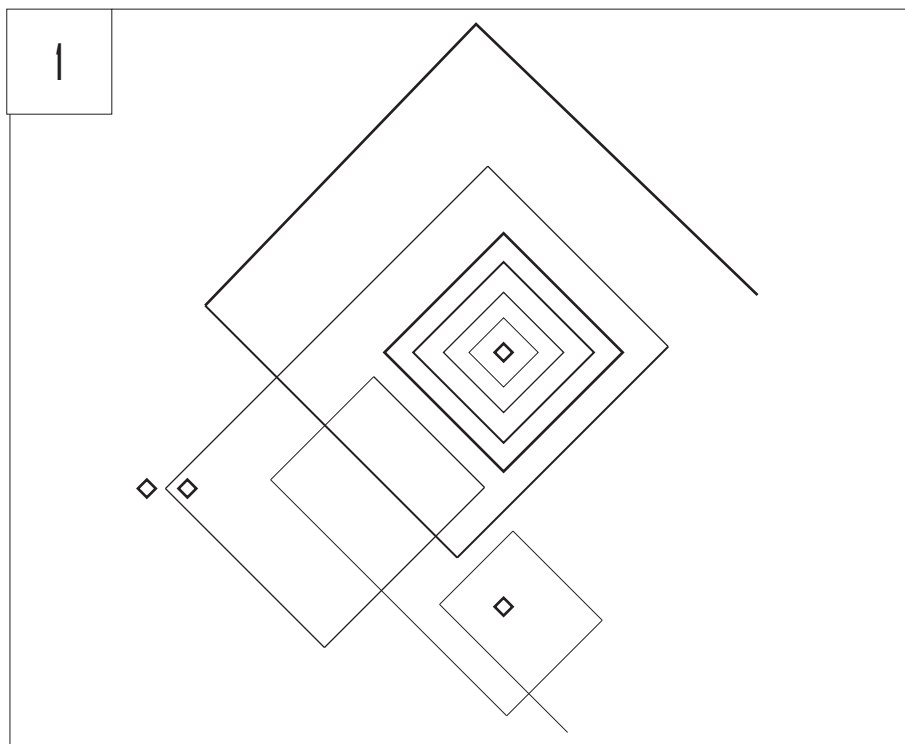


Figura 76. Forma original abstraída de la imagen híbrida “Inefable”.

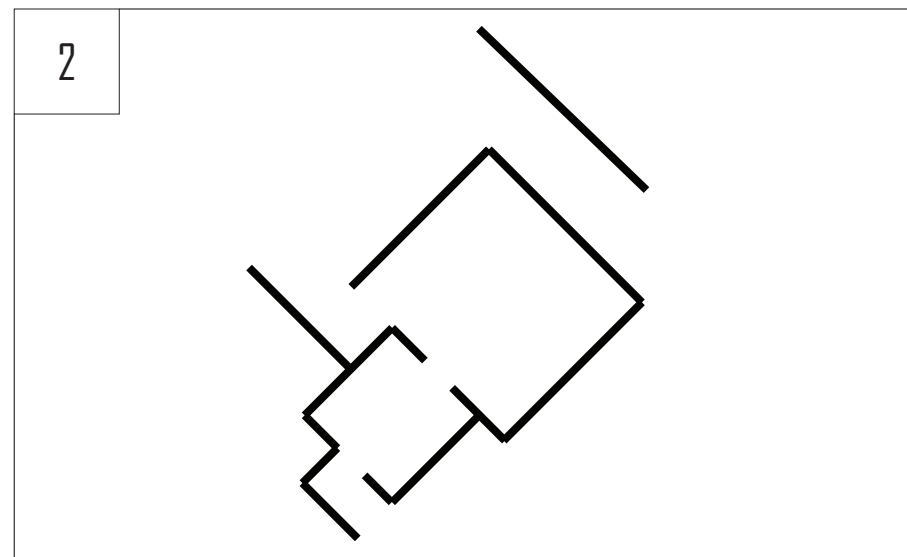


Figura 77. Forma original simplificada a la estructura del espacio.

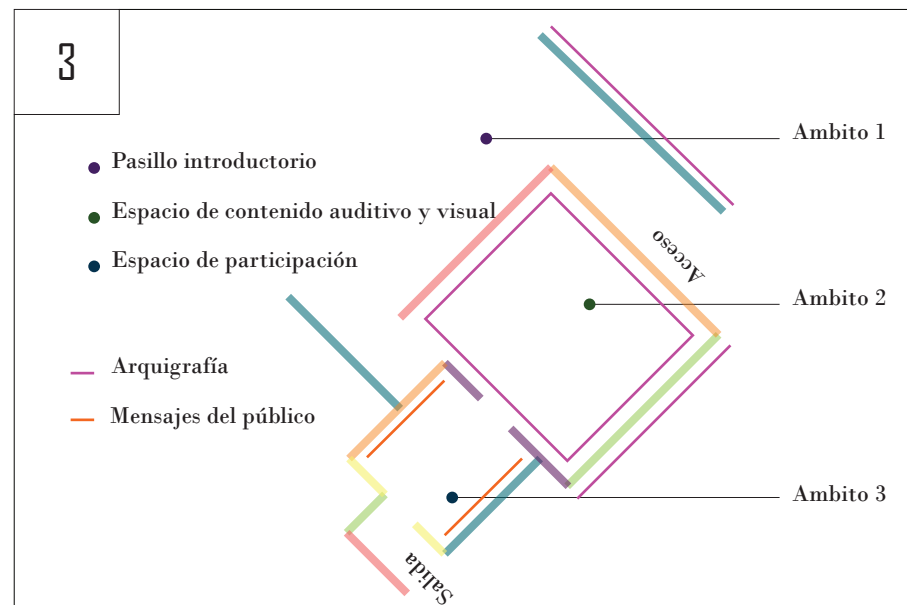


Figura 78. Aspectos que conforman al espacio efímero.

5.2 Planta puntual de la propuesta

Una vez se tuvo la forma de la estructura final... El paso siguiente fue llevarlo a la realidad con las medidas, pues estas permitieron al equipo de trabajo crear pasillos y ámbitos que otorgaron al espacio la circulación y la estancia.

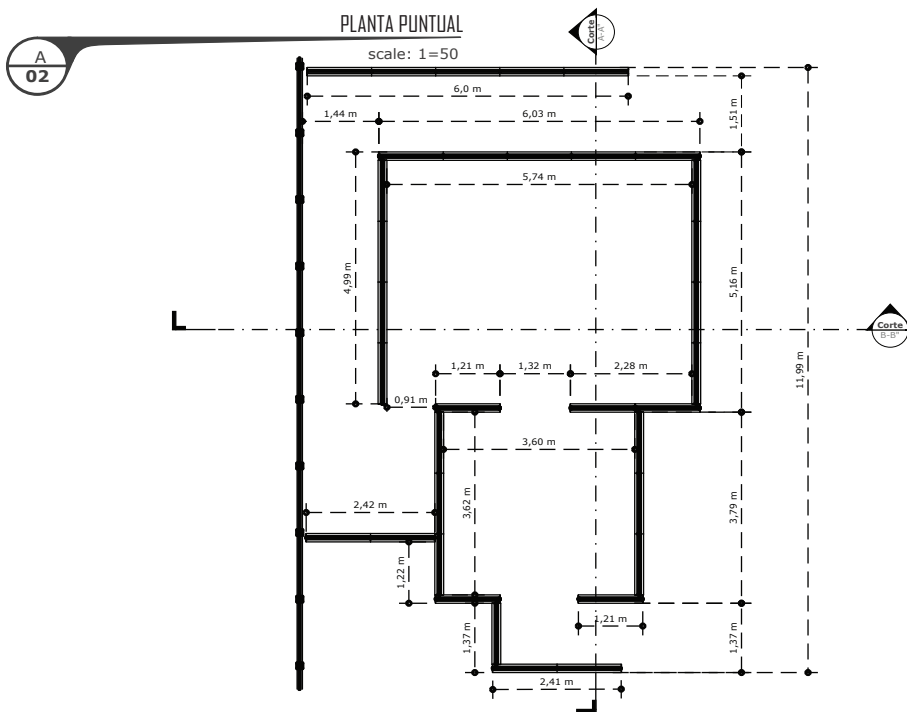


Figura 79. Planta puntual de la propuesta con medidas generales y división del espacio.

5.3 Ámbitos del espacio efímero

Por lo anterior, se definieron entonces los tres ámbitos que conformarían al espacio efímero, los cuales contendrían la experiencia museográfica. Se Inicia con el pasillo introductorio (Ámbito 1), en el que comienza la experiencia.

En este punto se encuentra la información descriptiva y las frases representativas del evento, así como también las instrucciones de circulación y la numeración de los ámbitos. Es en este momento en el que la ciudad de Medellín da la bienvenida a su público y visitantes. Acto seguido, se encuentra el espacio de contenido auditivo y visual (Ámbito 2), este es el corazón de la experiencia... Pues es el momento en el que es expuesto al público el imaginario colectivo que tienen los habitantes de la ciudad de Medellín de esos cinco espacios de contacto, se encuentra en este punto cada sonido y cada frase. Finalmente, las personas que circulan dentro del espacio efímero, llegan a una última parada... El espacio de participación (Ámbito 3), este es el momento en el que cada persona que participo de la experiencia puede dejar su mensaje y compartirlo con los demás viajeros curiosos.

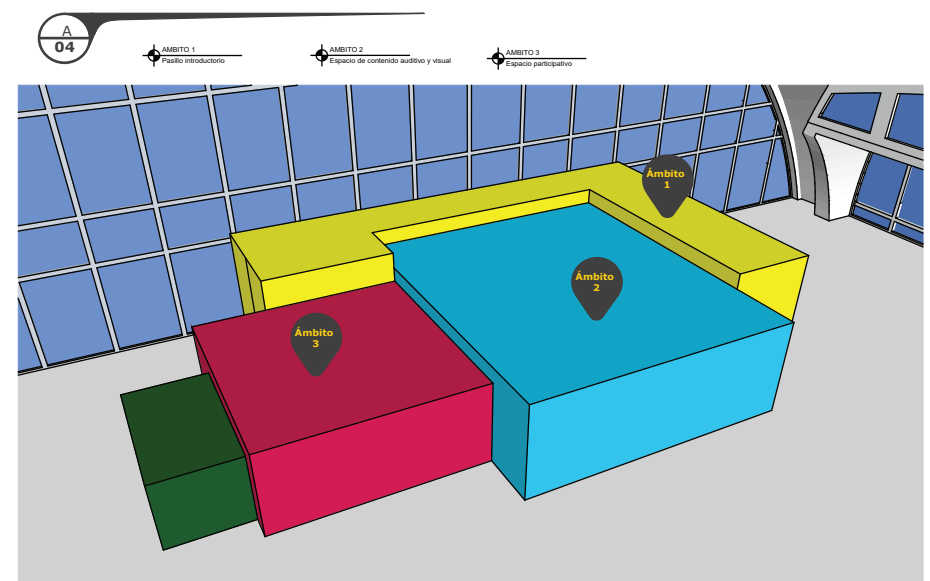


Figura 80. División de los ambitos en el espacio.

5.4 Dibujos digitales

Definidas las medidas y los ámbitos, se llevó a cabo una serie de dibujos digitales para apreciar cómo se vería el espacio efímero alzado y haciendo intervención en el lugar de implantación. Este espacio efímero puede describirse entonces como un “laberinto” que en su recorrido expresa una temática en relación a la cultura paisa, está conformado por una serie de paneles acrílicos de colores que representan los vitrales situados en las ventanas superiores del aeropuerto. Es un elemento construido que se encuentra acorde con el lugar de implantación y que logra producir un juego de luces en el suelo así como lo hace el actual vitral. Dicho esto... El espacio no solo debía contener la experiencia museográfica, sino que también debía estar acorde con el ambiente a su alrededor.

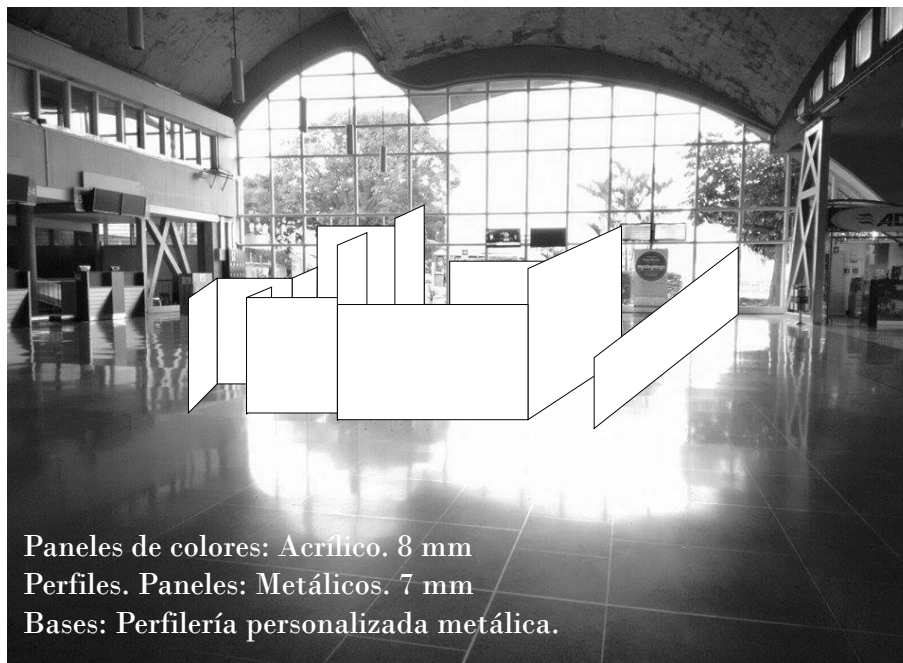


Figura 81. Propuesta - Espacio efímero alzado e intervención.



Figura 82. Propuesta de color.

Carta de color

						Color base
						Transparencia

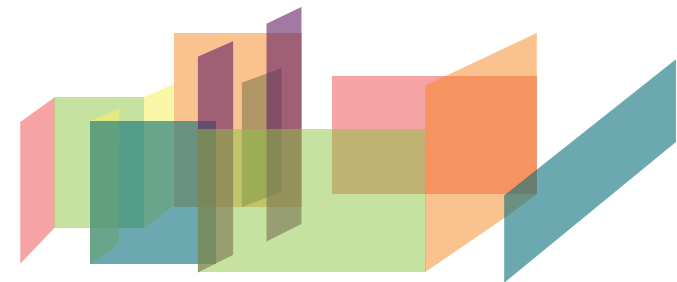


Figura 83. Dibujo - Abstracción del espacio efímero.

5.5 Despiece de la estructura

Con la finalidad de comprender en su totalidad la forma del espacio, se llevó a cabo un despiece de la estructura. De esta manera, quedo dividida en 3 piezas... De las cuales se cuantificó el número de paneles por pieza y el color, como se muestra a continuación.

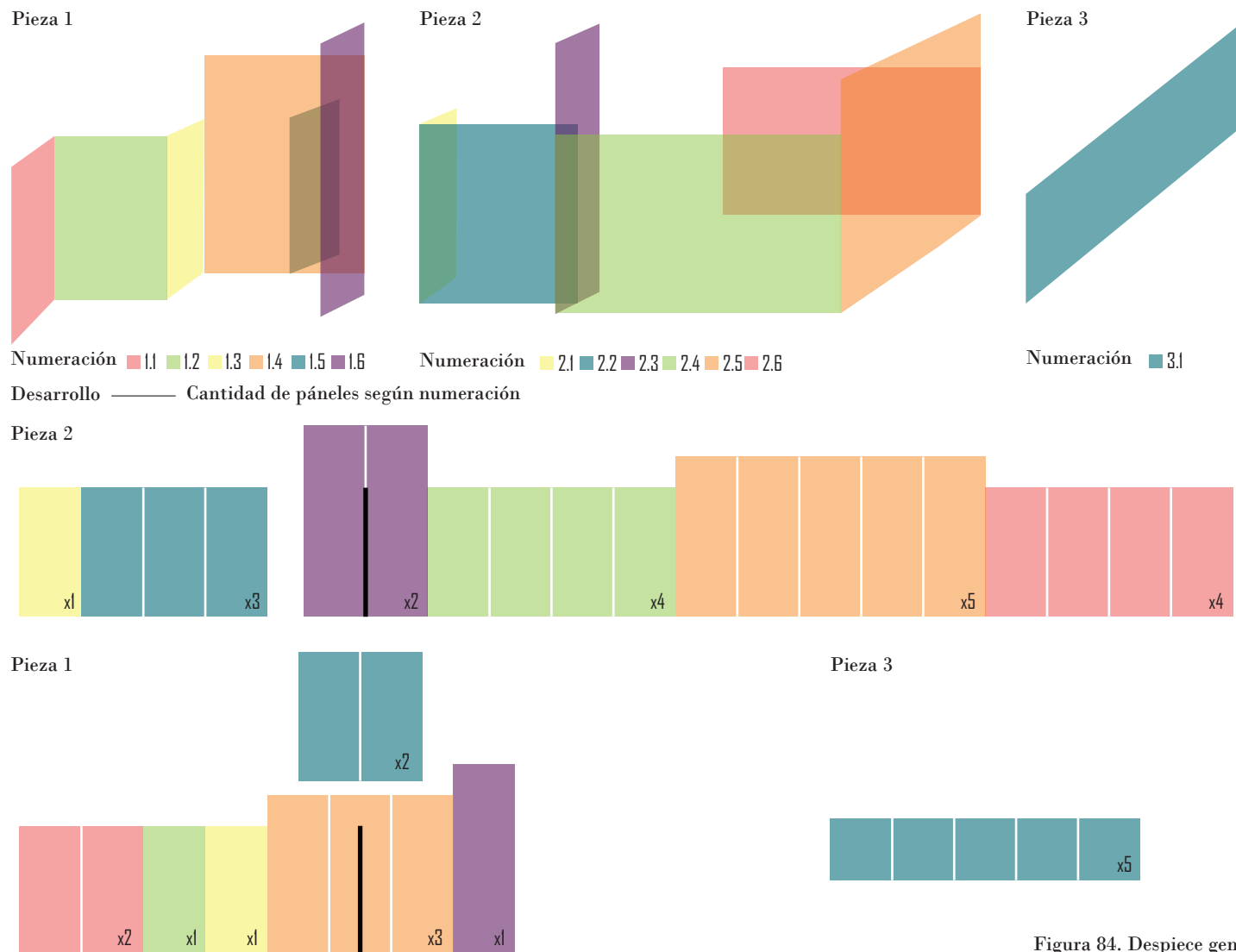
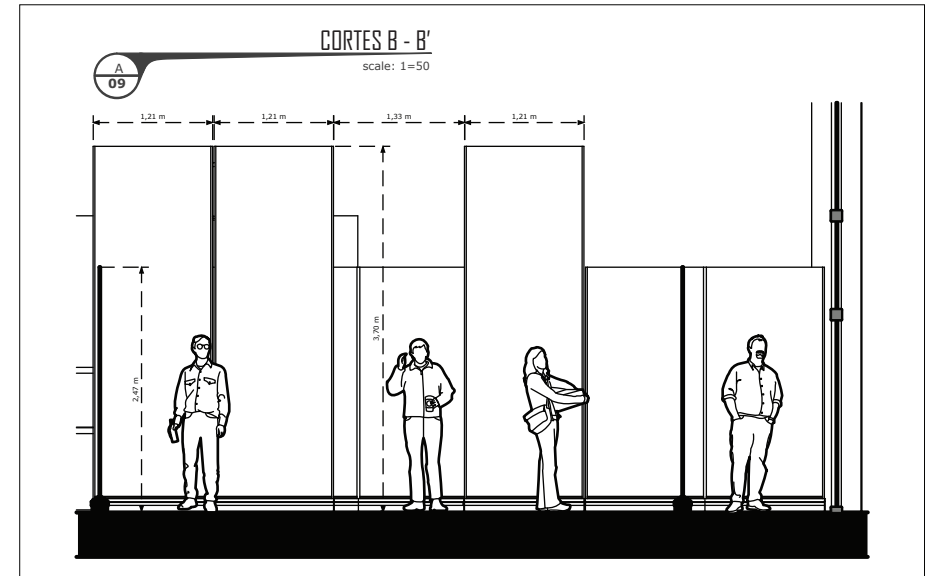
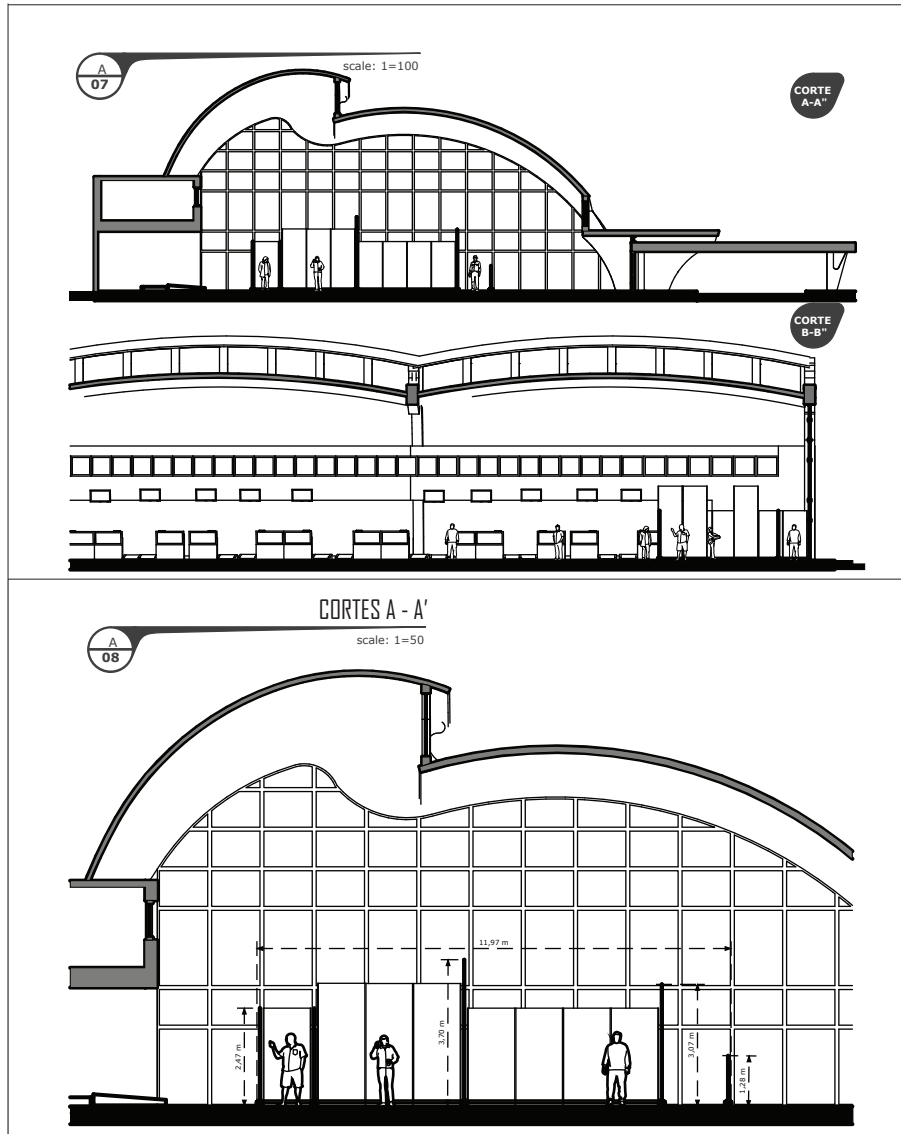


Figura 84. Despiece general de la estructura.

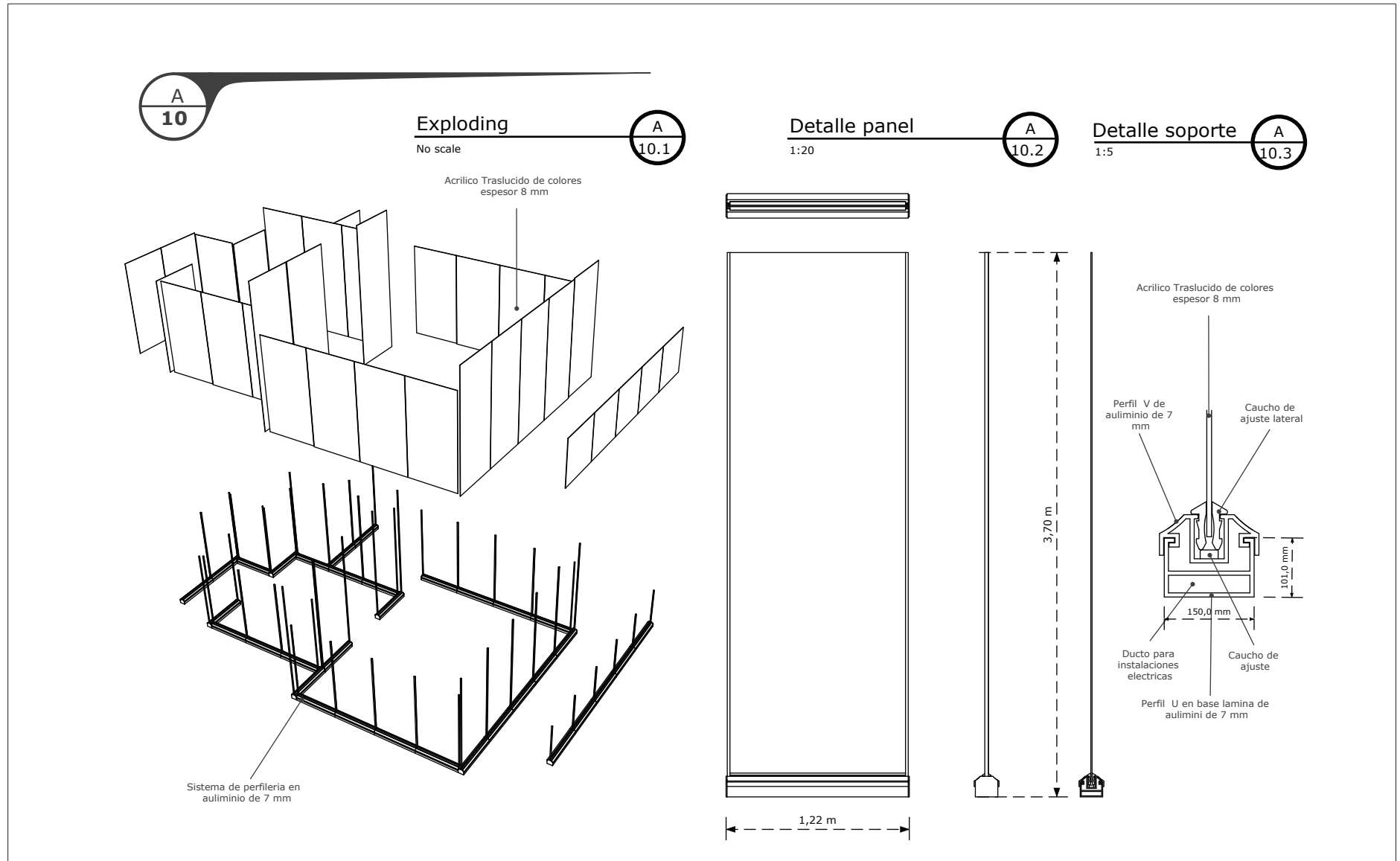
5.6 Planimetría del proyecto: cortes generales



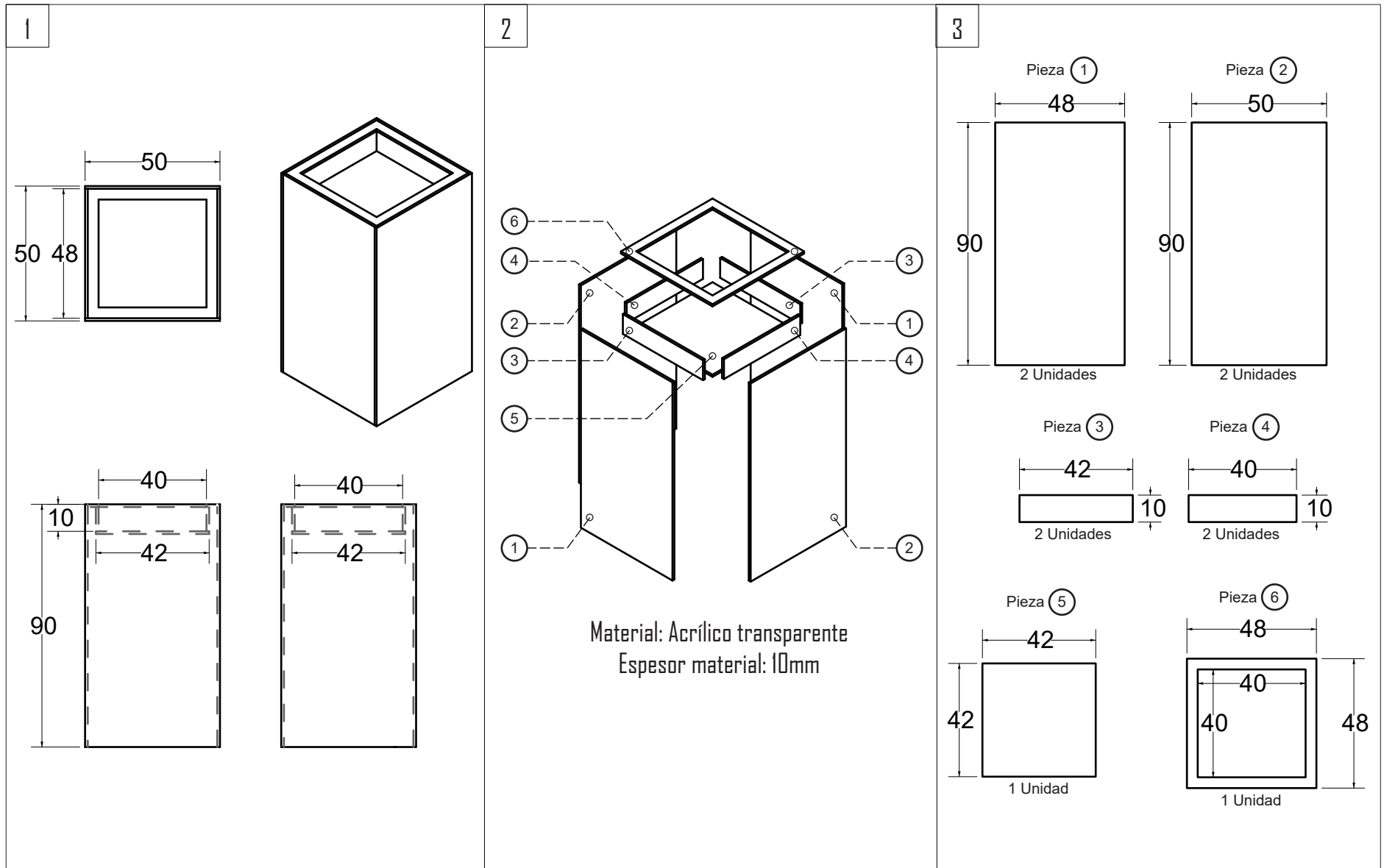
Una vez se realizaron los cortes generales de la estructura en el punto de intervención, estos dieron cuenta de cómo se administraba el espacio disponible, por otro lado, se observó la forma en que los paneles se relacionaban unos con otros y con la forma humana. El objetivo de este ejercicio fue abstraer la forma lineal de la estructura haciendo intervención en el espacio, evitando la abundancia de líneas y trazos. De esta forma la comprensión del espacio efímero fue sencilla.

Dicho esto, se observará en el apartado siguiente los detalles del sistema constructivo de la estructura y la forma en la cual ingresan los paneles para conformar el espacio efímero, seguido de las especificaciones del mueble interno para el ámbito 3, cuya función es contener un grupo de marcadores para la experiencia participativa del público o visitantes.

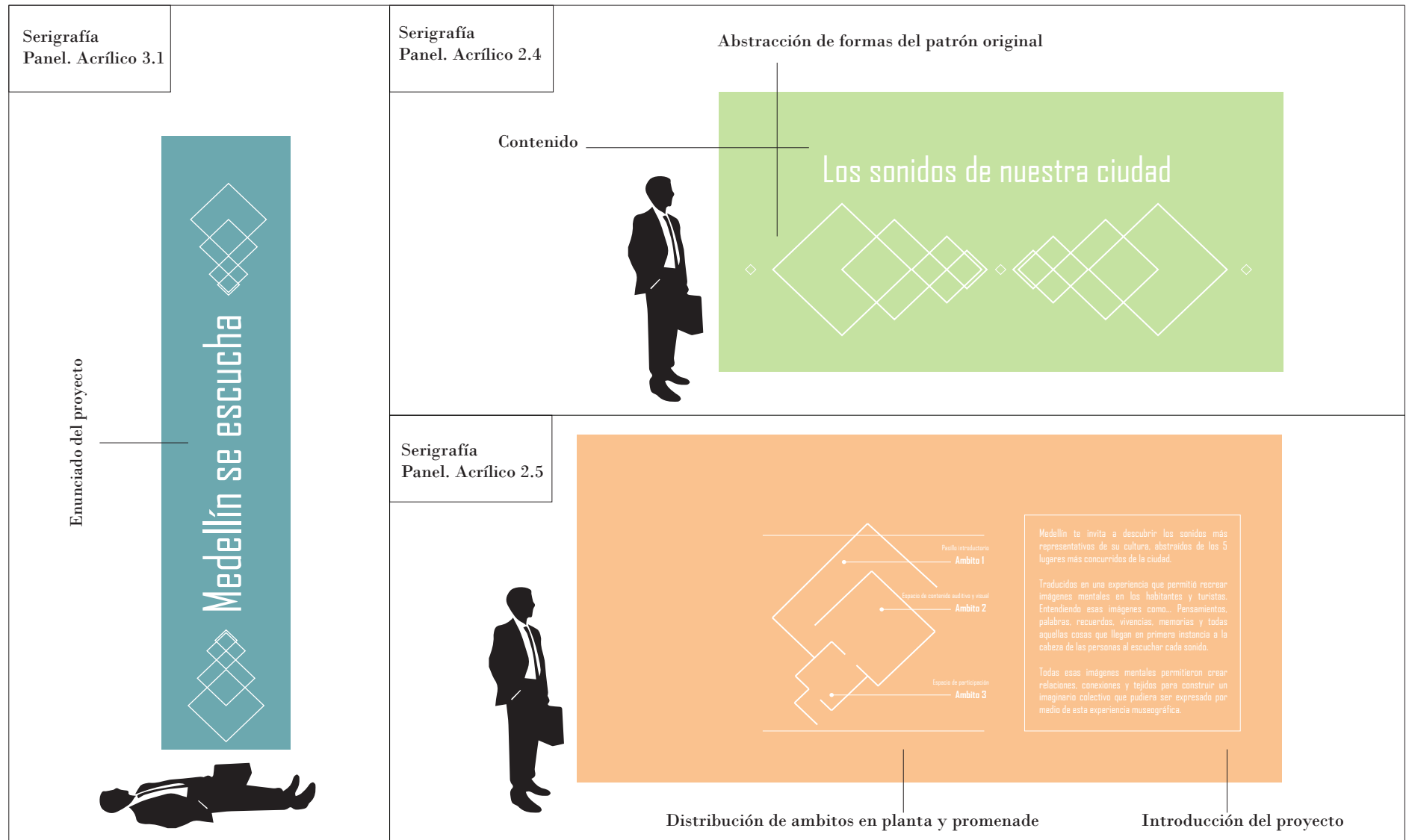
5.7 Planimetría del proyecto: detalles del sistema constructivo

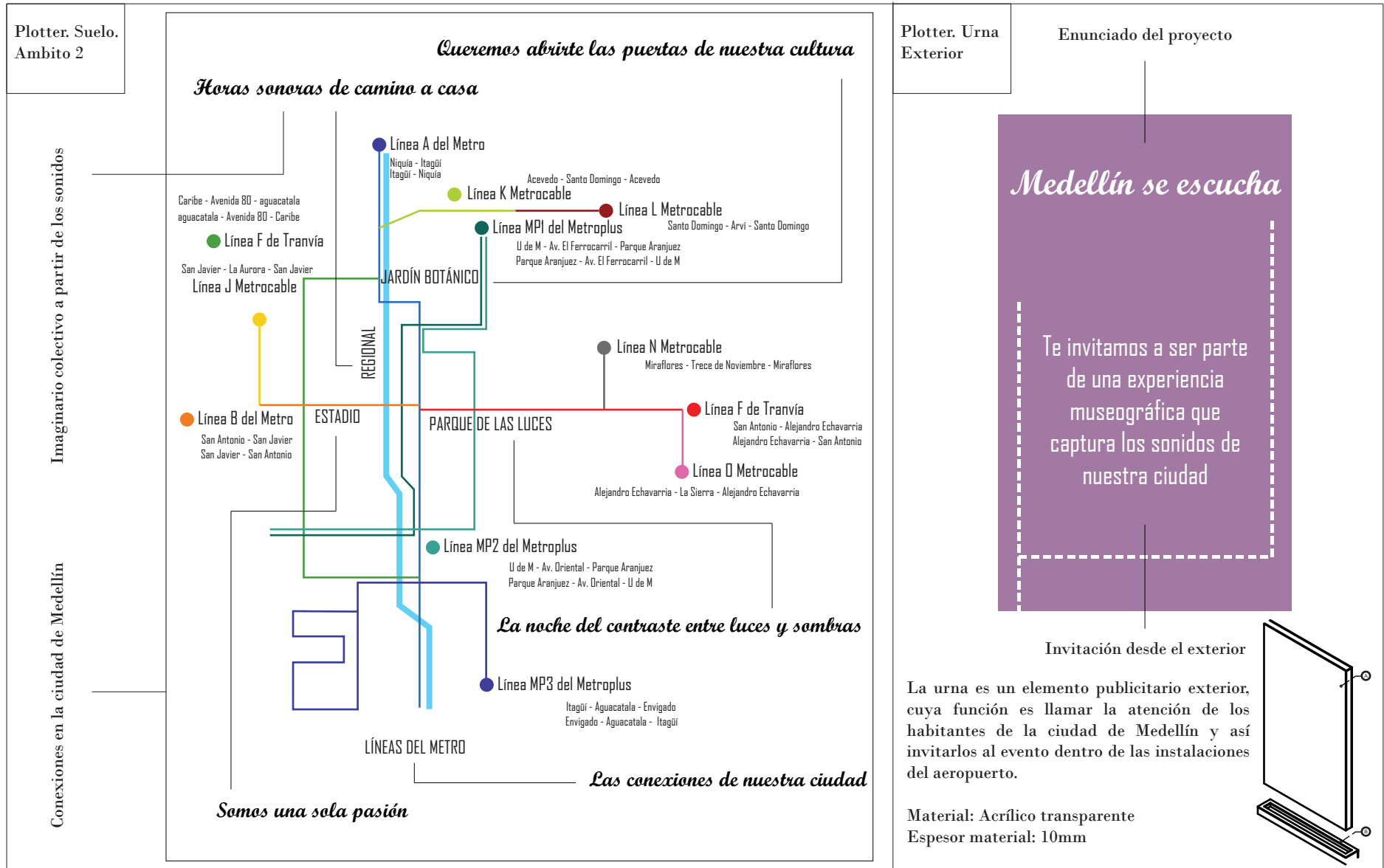


5.8 Planimetría del proyecto: mueble. Ámbito 3



5.9 Aplicaciones gráficas y visuales





Imaginario colectivo a partir de los sonidos

Conexiones en la ciudad de Medellín

5.10 Imágen 3D

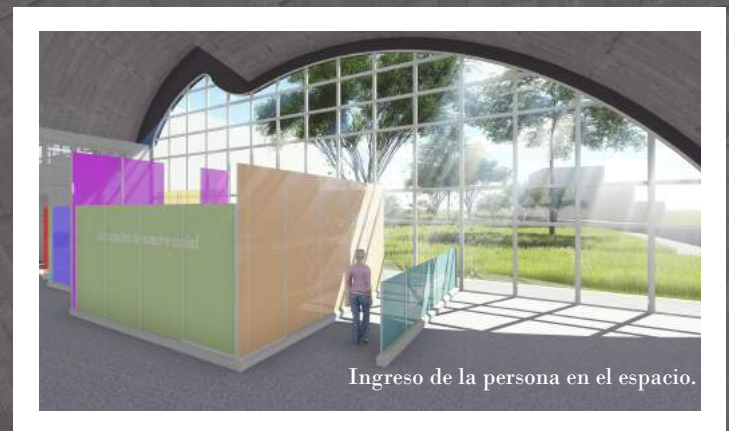
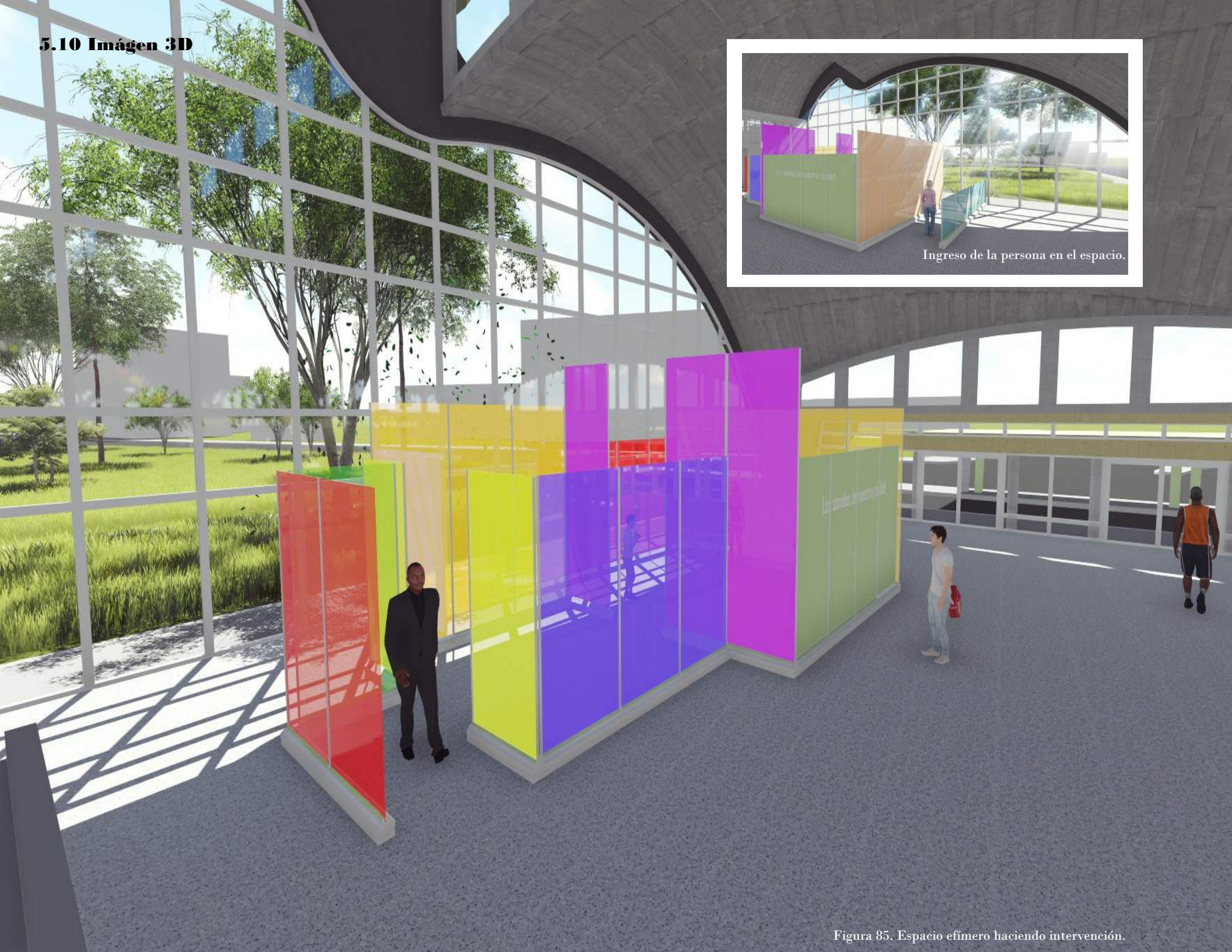


Figura 85. Espacio efímero haciendo intervención.

5.11 Síntesis

El Aeropuerto Enrique Olaya Herrera como lugar de implantación posee características que potencializan el dispositivo diseñado. Estas características en sí mismas dan forma a la idea, haciéndolo único en su desarrollo a través de la relación con el entorno. Por otro lado, existen determinantes para la exposición de la idea que dotan al dispositivo de su carácter efímero en donde la actividad que se desarrolla dista de las del contenedor en donde este habita.

Un dispositivo a pesar de ser el medio físico de interacción entre la idea de exposición y el espectador... Genera una reacción en el visitante y también en la función del espacio. Pues aquello que es solo una sala de ingreso al aeropuerto se transforma en el contenedor del lenguaje y el imaginario que construye la imagen de Medellín ante sus propios habitantes.





Postura personal

Se define a lo efímero, como algo temporal. Esto permite que el desarrollo del diseño esté libre de la perpetuidad del tiempo, transformándose en un laboratorio de ideas que son coherentes a un grupo de valores que representan una idea. En el interiorismo este camino es el más cercano a la idea pura como motor del desarrollo proyectual, pero aun así depende “primeramente, del modo en que esté estructurada; un espectáculo mal organizado, además de otras características, puede restar claridad. En este contexto, se puede establecer una analogía entre la realización de una exposición y el argumento” **25**. El argumento y la forma de exponerlo, son la herramienta para lograr llegar al espectador.

Durante el módulo de espacios efímeros se llevó a cabo un ejercicio que permitió mezclar tres visiones individuales para generar una idea. Esto concluyó con la siguiente posición grupal, la apreciación de las ideas y el ideal de cómo estás trabajan unas con otras por más lejanas que parezcan. Dando como resultado el hibridar sobre la hibridación. Una postura que convirtió al sonido en algo tangible, en un espacio, en una experiencia museográfica del habitante para el habitante. El viajero curioso de la ciudad de Medellín.

GRÁFICAS DENTRO DEL ARCHIVO

Figura 56. Esquema de variables.

Figura 57. Puesta en Escena. Ópera Dido y Eneas. H. Purcell. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/PORTAFOLIO%20EF%C3%8DMEROS/Im%C3%A1genes/3.jpg. 2015.

Figura 58. Dualidad. La realidad de un elemento que sin su contrario no es capaz de definirse.

Figura 59. Inefable. La ramificación de las ideas.

Figura 60. Percepción. La realidad de lo intangible a lo tangible.

Figura 61. Híbrido.

Figura 62 - 65. Mapa de Medellín. Tomado de: <https://www.google.it/maps>. 2015.

Figura 63. Los espacios de contacto. Parque de las Luces - Av. Regional - Jardín botánico - El metro - Estadio Atanasio Girardot. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/39Colombia-102Medellin-120Parque_de_las_Luces-102Parque_2%5E1920x.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/6988580359_8a73e13fdb_b.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/botanicodim.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/Metro-de-Medell%C3%ADn.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/estadio.jpg. 2015.

Figura 64. Aeropuerto Enrique Olaya Herrera. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/AEOH.jpg. 2015.

Figura 66. Espacio interior. Fotografías tomadas por el grupo de trabajo. 2015.

Figura 67. Ubicación - Dirección: Carrera 65 A # 13-157 - Vista lateral derecha - Vista lateral izquierda - Frente.

Tomado de: www.google.it/maps. 2015. Fotografías tomadas por el grupo de trabajo. 2015.

Figura 68. Distribución de las dependencias. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/Img%201.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/Img%206.jpg. Fotografía tomada por el grupo de trabajo. 2015.

Figura 69. Planta de localización. Punto de intervención. Fotografía tomada por el grupo de trabajo. 2015

Figura 70. Exposición de arte sonoro. LAB 3-MAMM. Fotografía tomada por el equipo de trabajo.

Figura 71. Elementos constructivos y planimétricos. Fotografía tomada por el equipo de trabajo. 2015.

Figura 72. Pabellón Medellín, experiencia museográfica. Fotografía tomada por el equipo de trabajo. 2015.

Figura 73. Diálogo entre el usuario y el contenido. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/PORTAFOLIO%20EF%C3%8DMEROS/Im%C3%A1genes/4143e8f0216a84007d451a05a18a709e.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/PORTAFOLIO%20EF%C3%8DMEROS/Im%C3%A1genes/tumblr_n56cyaLGZN1sftimco1_1280.jpg.

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/shanghai-expo-2010.jpg. 2015.

Figura 74. Panorámica de la ciudad de Medellín. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/medellinb.jpg. 2015.

Figura 75. Ilustración del "Viajero curioso". Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/Viajar%20como%20viajero.jpg. 2015.

Figura 76. Forma original abstraída de la imagen híbrida "Inefable".

Figura 77. Forma original simplificada a la estructura del espacio.

Figura 78. Aspectos que conforman al espacio efímero.

Figura 80. División de los ámbitos en el espacio.

Figura 81. Propuesta - Espacio efímero alzado e intervención.

Figura 82. Propuesta de color.

Figura 83. Dibujo - Abstracción del espacio efímero.

Figura 84. Despiece general de la estructura.

Figura 85. Espacio efímero haciendo intervención.

GRÁFICAS DE PORTADA

Portada de inicio. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/39Colombia-102Medellin-120Parque_de_las_Luces-102Parque_2%5E1920x.jp. 2015.

Portada capítulo 1. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/MODULO%20EF%C3%8DMERO/ENTREGA%20FINAL/IM%C3%81GENES/gridspace.jpg. 2015.

Portada capítulo 2. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/637ccb_13bf470b75874bc1ac7908cf1302d003.jpg. 2015.

Portada capítulo 3. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/luces.jpg. 2015.

Portada capítulo 4. Tomado de:

file:///D:/Esp.%20Proyectos%20de%20arquitectura%20interior/INVESTIGATIVA/PORTAFOLIO%20EF%C3%8DMEROS/Im%C3%A1genes/tumblr_n56cyaLGZN1sftimco1_1280.jpg. 2015.

Portada capítulo 5. Tomado de: Fotografía tomada por el equipo de trabajo. 2015.

BIBLIOGRÁFICAS - De tipo conceptual

BENITO, Estrella. Desarrollo proyecto escenográfico. Primera edición. Medellín. 2015. 4 Pag.

BENITO, Estrella. Desarrollo proyecto expositivo. Primera edición. Primera edición. Medellín. 2015. 4 Pag.

BENITO, Estrella. Escenografía, esto es teatro. Primera edición. Medellín. 2015. 39 Pag.

BENITO, Estrella. VARGAS, Dovi. Enunciado ejercicio individual. Primera edición. Medellín. 2015. 1 Pag.

DERNIE, David. Espacios de Exposición. Barcelona: Editorial Art Blume, 2006. 192 pag

FERRÁNDIZ GABRIEL, Javier. Apolo y Dioniso: El temperamento en la arquitectura moderna. Ediciones UPC, 1998. 114

paginas.

HERNANDEZ, José Miguel . Frase y citas celebres; Le Corbusier. [Artículo internet] <http://www.jmhdezhdz.com/2012/10/frases-le-corbusier-arquitecto-architect.html> [25 diciembre 2015]

PALLASMAA, Juhani. Los ojos de la piel: la arquitectura y los sentidos. Barcelona, España. Ediciones Gustavo Gili, 2006. 84 paginas.

PÉREZ, Demetrio. GALVÁN, Víctor Manuel. La experiencia museográfica y los museos virtuales.

En: Universidad autónoma de México, Xochimilco . Investigación y diseño: anuario de posgrado 03 . Xochimilco.

Editorial ciencias y artes del diseño. 2006. 228pag. Tomado de: http://148.206.107.15/biblioteca_digital/capitulos/217-4615qkn.pdf. [Fecha de consulta: Diciembre 15 de 2015.]

RAE. Definición, Híbrido. [<http://lema.rae.es/drae/srv/search?id=Q5zQx3PTYDXX2xoCqgRU>] [enero 15 de 2016]

Isaza, Migel. Escuchas, una selección de arte sonora. [<http://www.elmamm.org/proximamente-en-sala-escuchas/>]

[enero 15 de 2016]

RESTREPO, Paula. CARRIZOSA, Amparo. Manual básico de montaje museográfico En: División de museografía,

Museo nacional de Colombia. Guías operativas. Editorial Museos de Colombia. 41 pag.

RICO, Juan Carlos. Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas. Editoria sillex. 2006 Pag 259

STEELECASE. Pensar mejor. [<http://www.steelcase.com/eu-es/investigacion/art%C3%ADculos/pensar-mejor/>]

[febrero 03

de 2016]

TORRIJOS, Fernando. ICAZA, Javier. FELIU, Jose. HINOJOSA, Pilar. PASTOR, Rosa. JAVIERRE, Yolanda. RUECAS, Mercedes. PUIGGRÓS, Elena. MORENO, Rosa. GENEROSO, Isabel. ROVIRA, Isidre. VINUESA, Josefina. MORALES, Juan. Arte efímero y espacio estético. Editorial Anthropos, Barcelona. 1988 565 pag

TELLEZ, Maria isabel. Espacios efímeros: Escenografía. [Artículo internet] Tomado de:

<http://www.interiorgrafico.com>. [Fecha de consulta: Diciembre 15 de 2015.]

VARGAS Dovi, BENITO, Estrella. Pensamientos en cadena. Primera edición. Medellín. 2015. 1 Pag.

VÁSQUEZ, Ricardo. Taller Vertical de Arquitectura Efímera de Pregrado-UP. En: Universidad Pontificia Bolivariana. Postgrados,

escuela de arquitectura y diseño. Esp. Proyectos de arquitectura interior. Módulo de Efímeros. Notas propias. Medellín. 2015.

ZAVALA, Lauro. La recepción museográfica, entre el ritual y el juego. Posibilidades y límites de la comunicación museográfica. México, 1993.

ZUMTHOR, Peter . Atmosferas. Entornos arquitectónicos. Las cosas a mi alrededor. En: Festival de Literatura y Música "Wege durch das Land" (1 de junio de 2003, Dorentrup, Alemania) Publicado en Detmold: Brigitte Labs-Ehlert , octubre de 2005.





Contacto

Diseñadora Industrial

Lucia Paulina Buelvas Álvarez - luciabuelvas@hotmail.com

Arquitecto

Juan David Velandia Reyes - arkjuano@gmail.com