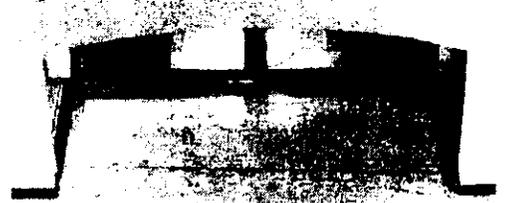
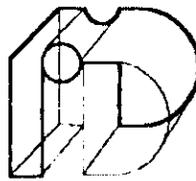


00168



DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN
DISEÑO INDUSTRIAL PRESENTA:

ERNESTO MORALES
Flavio *L. Manzanarez*

POSGRADO EN DISEÑO INDUSTRIAL
MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

M É X I C O 2 0 0 0



Universidad Nacional
Autónoma de México

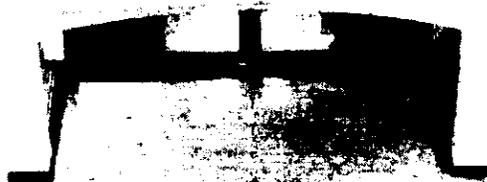
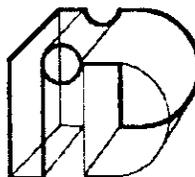


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.



DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

TESIS QUE PARA OBTENER EL GRADO DE MAESTRO EN
DISEÑO INDUSTRIAL PRESENTA:

E R N E S T O M O R A L E S

POSGRADO EN DISEÑO INDUSTRIAL
MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL
FACULTAD DE ARQUITECTURA
UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

M É X I C O 2 0 0 0

DIRECTOR DE TESIS:

Dr. D.I. Oscar Salinas Flores

SINODALES:

M. Ana María Losada
Dr. César González Ochoa
M. Fernando Martín Juez
Profr. Horacio Durán

A mi esposa PAULETTE, y a
mis hijos EMILIANO y
VALENTINA

AGRADECIMIENTOS

Quiero agradecer su cariño y apoyo a:

- Mis padres Raquel y Roberto
- Mis hermanos Eduardo, Rodrigo y Roberto
- Kora
- "Prospectiva" (Flavio, Mike, Juan, Arturo, Alberto, Ramón, Pilar, Pepe y Heriberto)
- Alex, Fer, Laura, Enrique, Mauricio, Mario, Chepe y Héctor
- Mis profesores Oscar, Anita, César, Fernando y Horacio

Esta tesis la dedico: a mi esposa Paulette por ser mi motor, mi razón de vivir y demostrarme su amor inmenso siempre. Y a mis hijos Emiliano y Valentina por llenar y cambiar mi vida de la manera mas maravillosa.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	7
ALCANCES Y OBJETIVOS	13
DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES	17
• Diseño Interior	19
• Recomendaciones	29
CAPÍTULO I DISEÑO EN LA ANTIGÜEDAD	43
• Prehistoria y las primeras civilizaciones	45
• Antiguo Egipto	51
CAPÍTULO II LOS CLÁSICOS	63
• Antigua Grecia	65
• Imperio romano	71
CAPÍTULO III EL MEDIOEVO	83
• El diseño bizantino: Principios de la Edad Media	85
• El diseño feudal	91
CAPÍTULO IV DISEÑO ORIENTAL	107
• Diseño islámico: La sensualidad en la forma	109
• El Diseño de la India	115
CAPÍTULO V JAPÓN Y CHINA	125
• Japón: La unión de opuestos	127
• China y el Feng Shui: La expresión armónica del espacio	133
CAPÍTULO VI EL RENACER DEL DISEÑO	151
• Renacimiento: Un giro completo al arte	153
• Barroco: complejidad en la forma	159
• Neoclásico y Estilo Imperio	165

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO VII EL NUEVO DISEÑO	173
• Revolución industrial	175
• Art Nouveau: El movimiento internacional del s. XIX	183
CAPÍTULO VIII EL PERÍODO ENTRE LAS DOS GUERRAS	191
• La Escuela de la Bauhaus	197
• Funcionalismo	203
• Art Decó	209
• Los rascacielos: los grandes templos del s. XX	213
• Styling	219
• La nueva casa americana: Frank Lloyd Wright	223
CAPÍTULO IX CONTEXTO Y SENSACIONES EN EL DISEÑO	231
• El contexto del diseño interior	233
• Las sensaciones en el diseño interior	237
CAPÍTULO X VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS	247
• Vivienda	249
• Espacios abiertos	265
CAPÍTULO XI ESPACIOS COMERCIALES Y DE OFICINAS	271
• Espacios comerciales	273
• Espacios de oficinas	281
CAPÍTULO XII ESPACIOS PÚBLICOS	289
• Cines	293
• Restaurantes	303
• Centros comerciales	311
CONCLUSIONES	319
BIBLIOGRAFÍA	329

ERNESTO MORALES

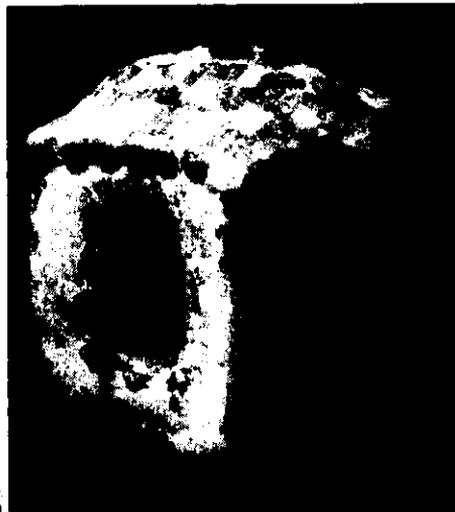
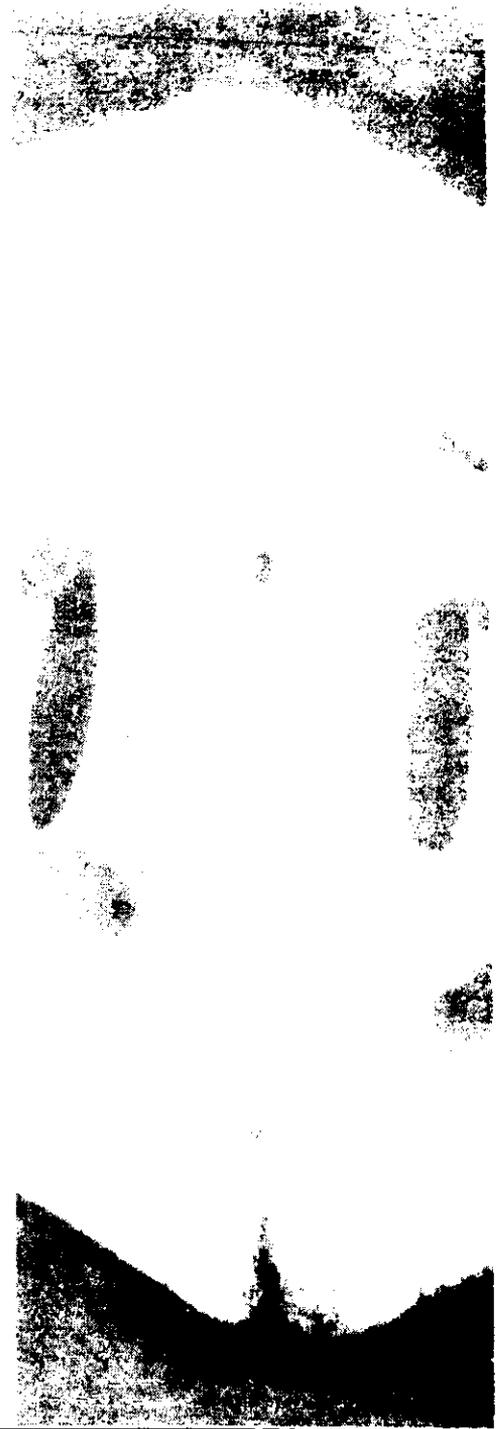


Fig.
0.01

INTRODUCCIÓN

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



INTRODUCCIÓN

La historia del diseño en general se encuentra en la vida cotidiana. En las calles, en los edificios de la ciudad, en el trabajo, etc. En la mayoría de las ocasiones la gente está tan familiarizada con el entorno donde vive que pocas veces se percata del significado de los elementos que lo rodean.

El estudio de la historia del diseño, en este caso del diseño de interiores, ayuda al individuo a situarse en el momento histórico que vive. Los objetos y sus múltiples usos, los acabados en paredes, pisos y techos, el mobiliario en general, los diversos estilos y los procesos de manufactura son el complejo proceso de cambio y evolución de la humanidad que obliga a la reflexión para comprender el presente. Este entendimiento del pasado, abre un abanico de posibilidades para propuestas futuras. Sin los antecedentes de nuestro pasado, nuestro criterio forzosamente se ve limitado, convirtiéndonos en prisioneros del presente, incapaces de reconocer nuevas alternativas o de tomar decisiones correctas y fundamentadas en nuestra profesión.

Ahora bien, el diseño de interiores, se encarga (como su nombre lo indica) del interior, de todo lo relacionado con los espacios habitables, ya sean públicos o privados. Interior es una palabra muy vasta al igual que la profesión. Por lo general se asocia únicamente con la arquitectura, y a veces se ve reducido a casas habitación. Pero ¿qué hay de todo lo demás? El interior de un teatro, cine, tiendas, aeropuertos, estaciones de ferrocarril y los ferrocarriles mismos, todo esto va incluido dentro de lo mismo.

El diseño interior abarca un campo enorme dentro de estos espacios mencionados, como lo son los acabados en pisos, paredes y techos, la iluminación natural y la artificial, el mobiliario en general, cortinas y todo lo que concierne a baños y cocinas. El espectro es muy grande, y la relación con la arquitectura es muy estrecha, quizá éstas sean las razones por las cuales, el diseño de interiores se considera hasta hace muy poco un área de estudio específica e independiente. En el caso de la arquitectura, muchas veces la parte exterior del edificio define notablemente su interior, como es el caso de un gran número de iglesias, hangares y bodegas. Sin embargo, el interior se puede variar dependiendo del gusto del cliente o usuario.

INTRODUCCIÓN

El diseño interior se encarga de adecuar los espacios para el hombre por lo que tiene que ver con uso del espacio, acceso y la interacción de la gente y su entorno. La tarea de considerar lo anterior, con la aplicación de la tecnología actual, se facilita un poco si se tienen algunos antecedentes sobre las soluciones aplicadas en espacios similares en el pasado.

Un ejemplo de esto puede ser la solución en baños. A lo largo de la historia e incluso en la actualidad, las necesidades de obrar y de limpieza, han chocado abruptamente con las "buenas costumbres" de la alta sociedad. La realeza y la nobleza inglesas en la antigüedad, se encontraban cansadas de tener que obrar en tazones de porcelana perfectamente bien decorados con motivos florales y querubines, que al fin y al cabo los sirvientes tendrían que limpiar y así enterarse de dichas acciones. Por este motivo es que se inventa el retrete de agua corriente, el cual se da a conocer en la época del Renacimiento en 1596. El mecanismo de este retrete consistía en un asiento sobre la parte alta de un tazón, el cual estaba cerrado en el fondo por un plato que se llenaba con un cuarto de pulgada de agua de un tubo de hierro hacia el tazón, justo bajo el asiento. Para descargar el retrete simplemente se jalaba el plato y se abría la válvula al fondo del tanque, el agua se llevaba así los desechos del tazón. Resulta que esta técnica ya la tenían los Griegos unos 3,000 años antes, solo que fue ignorada por muchos años. En el palacio de Minos se construyeron canales de agua fresca y sistemas de drenaje subterráneo. Los romanos utilizaron técnicas similares en algunos sitios específicos, sin embargo los baños más comunes para romanos y algunas otras culturas subsecuentes, eran lugares públicos donde se depositaban los desechos directamente de la persona en sendos agujeros que en el momento en que rebasaban cierto nivel, eran tapados con tierra.

Para 1702 se instala en el castillo de Windsor un retrete con válvula de paso y setenta y tres años más tarde se inventa el primer retrete sellado al piso. En 1777 Samuel Prose patentó su sistema de traslado de desechos a través de la descarga de agua. Posteriormente Thomas Crapper hace ciertos ajustes técnicos hasta que finalmente en 1884 Henry Huber crea el primer retrete con suministro de agua lateral y superior simultáneos. Para 1885 se fabrica el primer retrete de cerámica de una sola pieza.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Ahora bien, ya se tiene un retrete como lo conocemos hoy en día pero el cuarto de baño ha tenido su propia evolución; de hecho no existía como tal hasta hace relativamente poco, ya que las costumbres de higiene del mundo occidental no eran precisamente muy frecuentes. El baño se tomaba en una tina por lo general fundida en metal o hecha de madera, pero ambas muy pesadas, que se mandaban traer a la habitación de los reyes en la Edad Media ya que eran bastante amplias.

El baño que conocemos y utilizamos en la actualidad, en realidad se consolidó formalmente con un uso más frecuente y para mayor número de personas, hasta que no se perfeccionaron los servicios públicos de redes de agua en las grandes concentraciones poblacionales como Londres en plena revolución industrial, a finales del siglo pasado. Con un estudio todavía más profundo de todos los elementos que componen un baño, entonces se tendrá un conocimiento suficiente para poder proponer soluciones originales.

Otra área de aplicación del diseño de interiores se encuentra en el diseño del interior de los transportes públicos y privados, el cual no ha sido motivo de grandes reconocimientos, siendo que ha existido desde los orígenes del transporte mismo. El interior de un automóvil, un autobús o los vagones de trenes ha sido de gran importancia en la calidad de transporte que se brinda a los pasajeros. Han existido diferencias notables, como en todo, en los trenes económicos donde un porcentaje de pasajeros van parados y la iluminación es mala, hasta casos famosos como el Expreso de Oriente donde el mobiliario, lámparas, alfombras y tapicerías en paredes llegaban a un lujo extremo. En la actualidad se diseñan las cabinas de aviones e incluso hasta las de los transportes espaciales. Cabe mencionar que esta área en específico del diseño interior no está incluida dentro de los alcances de este trabajo.

El diseño industrial se encuentra estrechamente ligado con la historia de la tecnología y la arquitectura así como la historia económica, política y social del hombre. Es imposible concebir hoy en día un edificio de oficinas con lámparas de aceite y sin teléfono, elevador, aire acondicionado o instalación contra incendios.

I N T R O D U C C I Ó N

Los cambios que ha atravesado el hombre en las últimas décadas han sido de una extraordinaria rapidez, y el diseñador de interiores tiene que ser capaz de entender y manejar la tecnología de punta para su aplicación en cualquier área. El propósito de este trabajo es precisamente ayudar a la creación de, por un lado conciencia en el diseñador en el momento de proyectar, y por el otro de diseño de vanguardia, con los elementos teóricos y estéticos, suficientes para hacerlo.

ERNESTO MORALES

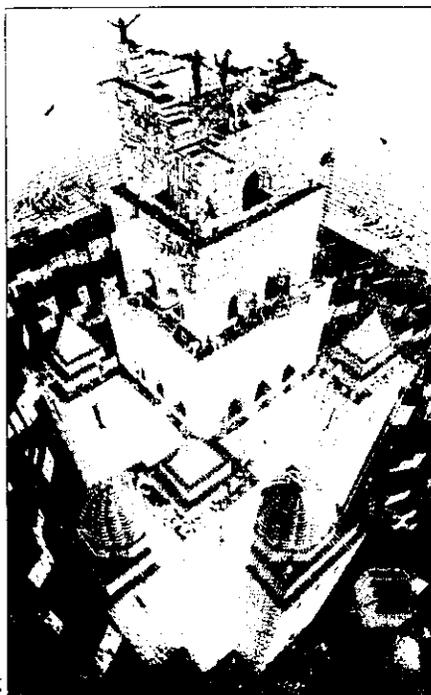


Fig.
0.02

ALCANCES Y OBJETIVOS

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



ALCANCES Y OBJETIVOS DEL TEXTO

El hombre recurre a su pasado para poder entender su presente. Es en la historia del diseño donde podemos encontrar una gran sabiduría cimentada a través de los siglos, que el hombre contemporáneo no debería desechar por el hecho de ser antigua. La nueva mentalidad del diseñador debe partir de retomar muchos conceptos y valores del pasado para adaptarlos a su vida y proyectos, con la ventaja que tenemos del avance tecnológico. De esta manera podremos replantear nuevos y contemporáneas propuestas con visión hacia un futuro, pensamientos profundos sobre los argumentos, planeación y estrategia en el arte de diseñar; y del producto, o el espacio por sí mismo. La propuesta en este trabajo es analizar la historia, revalorar la profesión, y modificar la práctica del diseño de interior para proponer un mejor futuro.

OBJETIVOS DE ESTE TEXTO

- Promover una conciencia en los diseñadores a través del conocimiento como la mejor manera de hacer propuestas innovadoras, integrales y con un sentido humano
- Despertar en el diseñador un interés por la historia y su análisis, para tomar fuentes de inspiración, retomar valores y soluciones pasadas y adaptarlas (no copiarlas) al presente por medio de una serie de recomendaciones de la manera en que se puede lograr esto o bien, a través de un proceso creativo para una mejor proyección de nuevos espacios y objetos.
- Incitar al diseñador a que analice el contexto y su relación con el proyecto.
- Dejar clara la importancia de un sustento teórico bien fundamentado, como base para cualquier propuesta de diseño.

ALCANCES

Se propone una nueva concepción de Diseño Interior, así como recomendaciones para el diseñador y los aspectos que se deben tomar en cuenta para un análisis histórico

ALCANCES Y OBJETIVOS

La revisión histórica abarca, de manera muy general, desde las primeras civilizaciones en occidente, la Edad Media, Renacimiento, Revolución Industrial, hasta 1939, antes de la Segunda Guerra Mundial. También se mencionan algunos ejemplos sobresalientes del diseño en Medio Oriente, India, China y Japón.

Se menciona la importancia del contexto en el Diseño interior, y un análisis de los espacios, con su uso y función cada uno; en vivienda, espacios abiertos, comerciales, públicos y de oficinas, con algunas referencias a capítulos anteriores para la incorporación de ideas originales.

Es importante dejar claro que la revisión histórica se hace de manera general con la finalidad de poder abarcar mayor cantidad de ejemplos y referencias, mostrando un abanico de posibilidades muy atractivas, que el diseñador puede tomar para sus proyectos en la actualidad. Por lo que el análisis histórico profundo será labor del diseñador de manera individual y dependiendo de las características de su proyecto.

Como se puede observar, la revisión histórica no abarca los continentes de África y Oceanía, así como muchas otras culturas, no menos importantes, desarrolladas en el planeta a lo largo de la historia. Esto podría ser motivo de un análisis posterior. En el caso de América, se hace un análisis de los rascacielos, casas diseñadas por el norteamericano Frank Lloyd Wright así como ejemplos del Styling. En el caso de México, solamente se hacen algunas referencias de mercados, así como de pueblos como San Miguel de Allende en fotografías. Sin embargo no se analizan las culturas prehispánicas, por las mismas razones por las que no se abarca Oceanía ni África.

ERNESTO MORALES

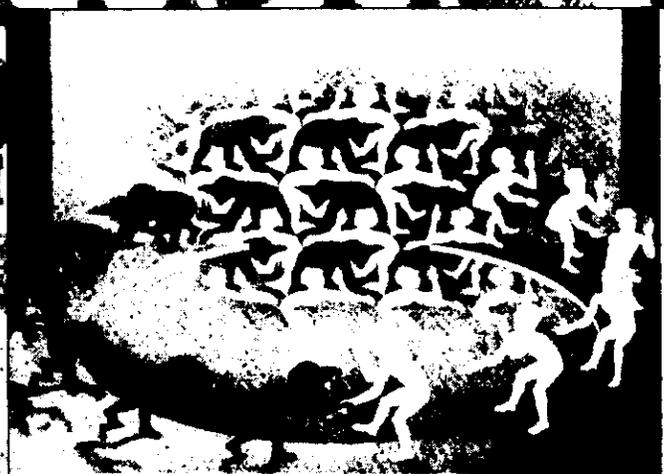


Fig.
0.03

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

N. DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES



Fig.
0.04

DISEÑO INTERIOR

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

DISEÑO INTERIOR

En cualquier ciudad del mundo, se pueden encontrar ejemplos de inmuebles con un concepto muy pobre, sin ningún tipo de solidez histórica y resultados formales en ocasiones desastrosos. Un ejemplo que puede ilustrar lo anterior perfectamente es el caso de la Torre Latinoamericana, construida en el centro de la Ciudad de México.

Este inmueble fue construido en el terreno que pertenecía al "Convento de San Francisco", que anteriormente era el "Zoológico de Moctezuma". La construcción se inició en 1948 y fue terminada en 1956. El proyecto arquitectónico estuvo a cargo del Arq. Augusto Álvarez y el proyecto de ingeniería fue desarrollado por los ingenieros Adolfo y Leonardo Zeeveart y por Natham M. Newmarc.

La solución estructural y de cimentación dada, a base de pilotes de concreto y sistemas de flotación con estructuras de acero, en su momento fue muy innovadora y sigue siendo en la actualidad una construcción muy bien resuelta en este aspecto. Los mantos freáticos del subsuelo de la zona donde se construyó tiene características muy complejas para un edificio de las dimensiones de la Torre Latinoamericana.

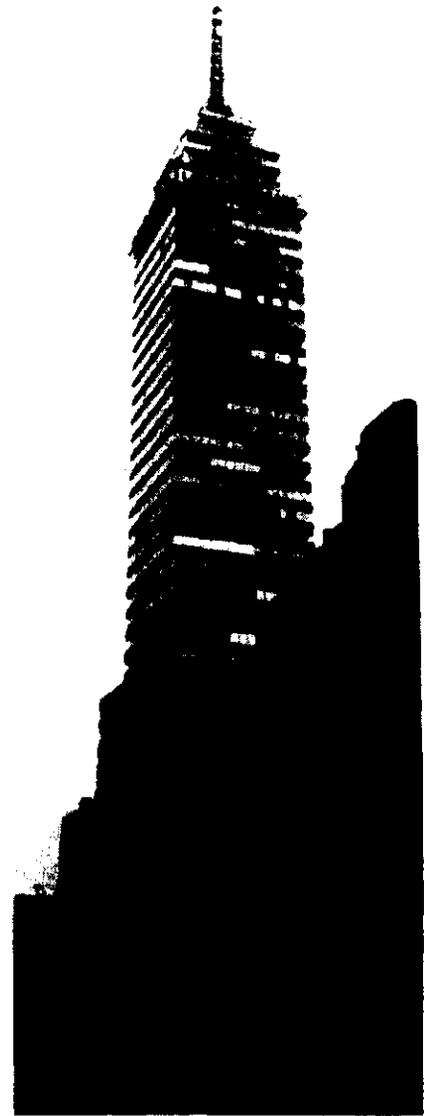
Pero en lo que se refiere al aspecto formal, esta construcción deja mucho que desear. El edificio rompe de manera abrupta con el contexto que le rodea. En la foto de abajo se pueden observar los edificios alrededor de este inmueble.



Contexto del centro de la ciudad de México que queda de frente a la Torre Latinoamericana.

Fig.
0.05

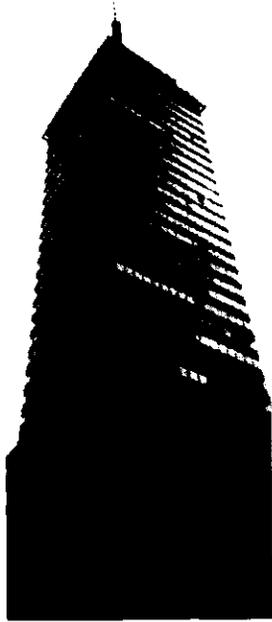
21



Torre Latinoamericana, ubicada en el centro de la Ciudad de México.

Fig.
0.06

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES



Torre Latinoamericana

Fig.
0.07

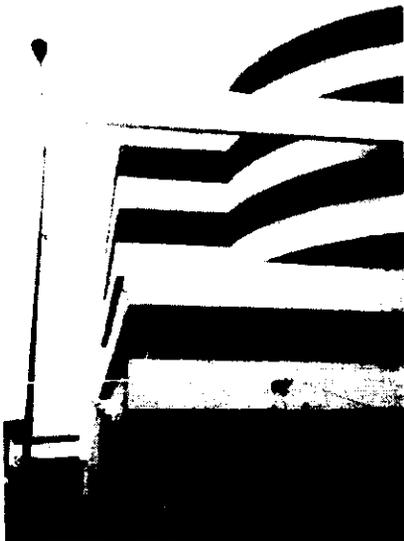
Sin embargo, si se le pudiera extraer de la ubicación donde se encuentra para colocarlo en un entorno más adecuado, la propuesta seguiría siendo pobre y con una carencia notable en cuanto a un conocimiento histórico para reforzar su concepto, e incluso se podría decir que carece también de una comprensión del las tendencias que se estaban llevando a cabo en el mundo en construcciones similares en la época en que se proyectó.

Al parecer nos encontramos en un punto de la historia en el que un número importante de las propuestas de proyectos se encuentran carentes de una base sólida que las sustente. Coincide también con la terminación del s. XX. A lo largo de la historia podemos observar como en los cambios de siglo, el hombre ha entrado en periodos donde se cuestiona lo establecido hasta el momento, para iniciar nuevos planteamientos en prácticamente todos los ámbitos: lo económico, lo político y lo social.

En las últimas décadas, podemos observar como en muchas ramas del conocimiento humano se han copiado conceptos que ya existían en el pasado, se han contado historias ya conocidas, se han impuesto modas ya pasadas. Quizá el ejemplo más representativo de esto lo encontramos en las películas norteamericanas de Hollywood, las cuales cuentan con sorprendentes efectos especiales pero con guiones de películas expuestas varios años antes.

Otro factor que ayuda a acentuar la crisis en creatividad por la que pasamos es el mal entendido concepto de innovación que se infunde en escuelas y universidades. Estas "innovaciones" casi siempre están acompañadas de una carga tecnológica significativa que intenta justificar lo novedoso de la propuesta. Sin embargo el proyecto como tal no tiene la suficiente solidez, por lo que en la mayoría de los casos el resultado es un concepto pobre, con adelantos tecnológicos sorprendentes.

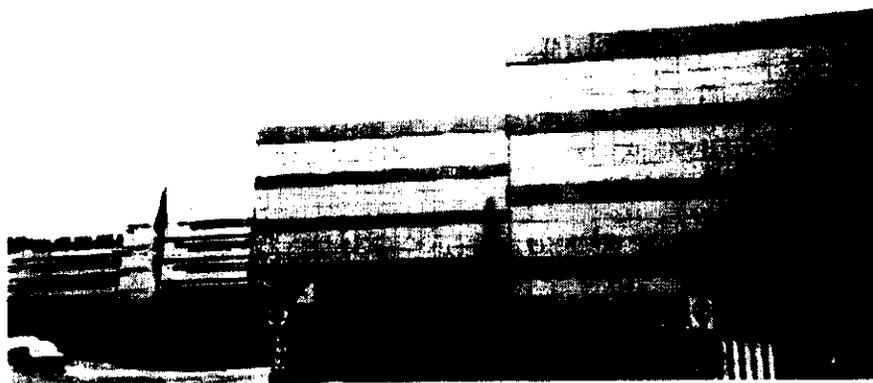
Un ejemplo de lo anterior son los denominados "edificios inteligentes", los cuales cuentan con redes de comunicación y sistemas de energía y seguridad muy avanzados. Pero la concepción del inmueble y los interiores, en muchos casos, dejan mucho que desear.



Edificio en Santa Fé, en la Ciudad de México. Fig.
0.08

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Por lo que se refiere al diseño de interiores de estos edificios nuevos, simplemente no existe. Una gran cantidad de departamentos u oficinas que se construyen en la actualidad, se entregan a los clientes sin ningún tipo de acabados, ni muros divisorios, únicamente con las salidas de las instalaciones con el fin de que el cliente, proponga el estilo que quiera. Pero ¿dónde está la relación con el exterior? ¿dónde quedan los criterios básicos de diseño para establecer una propuesta integral? Esto es un claro ejemplo de la poca importancia que se le da al diseño interior, y la deteriorada relación del diseño en general con sus diferentes especialidades, como lo son la arquitectura, el diseño interior, el diseño industrial, etc.

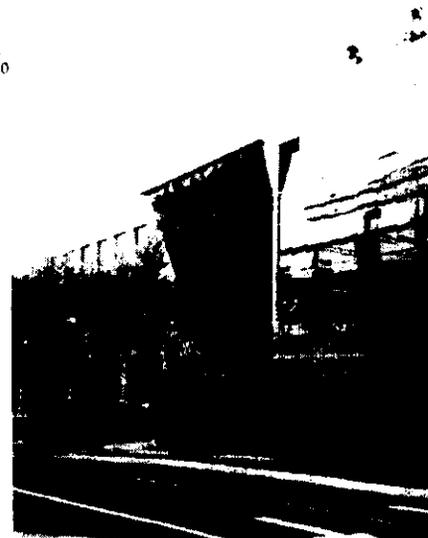


En este edificio de oficinas ubicado en Santa Fe (Cd. de México) se puede observar claramente el uso de diferentes materiales modernos, como el aluminio y el cristal, así como avances tecnológicos en su diseño. Fig. 0,09

En la foto de la izquierda se observan dos edificios ubicados en Santa Fé que tienen como característica común la impersonalidad y la uniformidad en sus fachadas.

Esta situación no ayuda en nada en la creación de propuestas integrales y bien fundamentadas. La "ceguera histórica" con la que nos desenvolvemos los diseñadores propician obras como la Torre Latinoamericana y muchas más. La intención de este documento es brindarle al lector una visión muy general de la historia del hombre, poniendo especial atención en los elementos que se pueden rescatar y adaptar a la actualidad (no copiar), para propiciar una conciencia de la falta de conocimiento histórico y así proponer proyectos con bases firmes y novedosas.

Después de haber descrito la definición del Diseño Interior en la Introducción, vamos a empezar por otorgar una nueva interpretación a este concepto. El Diseño Interior en la actualidad es una profesión muy devaluada ya que en algunas escuelas se le ha dado un carácter técnico y, en general, el nivel académico es muy deficiente.



Edificio de oficinas en Santa Fe, Cd. De México Fig. 0,11

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

Quizá el origen del problema es que ni siquiera se tienen bien definidos los objetivos del profesional especializado en Diseño Interior.

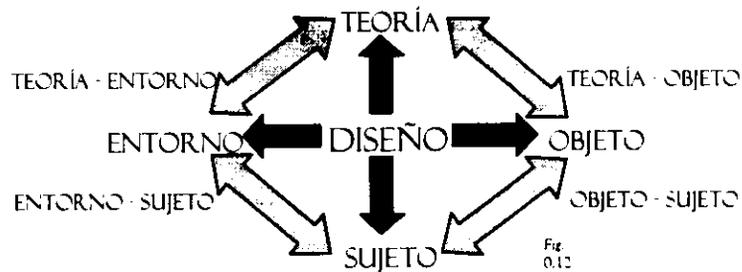
Se pueden mencionar únicamente dos conceptos, que engloban los compromisos principales que todo profesional del diseño debe tener con nuestro entorno:

- ◆Sustentabilidad
- ◆Comunicación

La sustentabilidad entendida en dos acepciones: la primera que da al diseño el soporte teórico necesario para la aplicación del mismo en la práctica profesional. La segunda como la generación de una conciencia en el que -nacer del diseñador para la búsqueda de un mundo sustentable.

Dicho en otras palabras, la búsqueda para establecer una armonía y un equilibrio con el entorno donde no se consume más de lo necesario, permitiendo así al planeta, a los sistemas vivos, y al mismo conocimiento humano de regenerarse paulatinamente.

Como comunicación se entiende la invitación a un diálogo estrecho entre las cuatro figuras principales con las que forzosamente el diseño debe establecer una relación directa, y que son:



La maravilla que tiene el diseño en general, y quizá el reto más grande, es que todas las ideas que se plasmen por escrito, los objetivos, la ideología y todo el planteamiento teórico, lo debe contener el objeto o el espacio y transmitirlo por su expresividad.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Una manera de encaminar la dirección del diseño interior puede ser la modificación de tres aspectos fundamentales en torno a la carrera

- Replanteamiento de la actitud e ideología personal frente al Diseño Interior
- Estudio profundo de la historia y el contexto del diseño interior y los sistemas del conocimiento humano que se interrelacionan con esta disciplina.
- Propuesta y aplicación de un totalmente nuevo plan de estudios en las universidades donde se imparte esta carrera.

En este apartado se hablará exclusivamente del primer inciso que implica el hacer un diseño interior del individuo con su profesión. En otras palabras es proyectar el diseño de nuestro propio diseño, es el proceso de conformar nuestra ideología que se aplicará a todos y cada uno de nuestros proyectos, es diseñar un orden en nuestra mente con las intenciones, sentimientos y preocupaciones que queremos plasmar en los diseños que hagamos.

En esta visión personal del Diseño Interior, propongo tres criterios básicos para la formulación de una ideología personal:

- ◆ Patrón
- ◆ Estructura
- ◆ Proceso

El patrón responde al planteamiento general de las ideas más importantes, a los fundamentos básicos y a la comprensión, asimilación y aplicación de las relaciones y características de estas ideas en el contexto general y particular del Diseño Interior con el mundo entero.

El patrón, como su nombre lo indica, es la base, la premisa, la idea central, o máximas de las que vamos a partir para el resto del planteamiento teórico. El patrón debe ser inventivo, y debe incluir simbolismos, signos e imágenes representativas de la idea base que refuercen la comprensión total del concepto.

La estructura debe ser la explicación minuciosa del patrón, el fundamento teórico tomando como base el patrón, pero con un sustento histórico y contextual que deje claras las intenciones del diseño. Que responda adecuadamente las preguntas que pueda formular un planteamiento opuesto con respecto al patrón.

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

Es la integración sistemática de todas las intenciones planteadas, de los objetivos buscados y de la perspectiva personal del diseño. La estructura debe incluir necesariamente el uso de analogías, la formulación de juicios y la planeación estratégica del *cómo* y *porqué* del patrón en el diseño.

Finalmente el proceso consiste en una serie de pasos, o medidas que se aplican a la resolución particular del problema. El proceso es la parte donde se expresa lo escrito, pero no con palabras, sino con soluciones, con objetos, con espacios, con imágenes, y procesos industriales. Es la respuesta del planteamiento en el quehacer profesional. Es la práctica del diseño respaldado en el patrón y la estructura.

En un número importante de planteamientos teóricos, nos enfrentamos continuamente al problema de las intenciones aparentemente opuestas, que requieren de un cuidadoso análisis para evitar confusiones, que la ideología debe tomar muy en cuenta.

“LOS OPUESTOS” EN LA IDEOLOGÍA

Pareciera que en los tiempos en los que vivimos en la actualidad los conceptos contrarios puestos en práctica son los que predominan. Es necesario detectar los conceptos opuestos que manejamos en el diseño para aclarar nuestras ideas, ser congruentes y llegar a la unión de estos conceptos enriqueciendo aún más nuestra propuesta. Por ejemplo, la búsqueda de una "estática-dinámica" se refiere a encontrar un punto de equilibrio donde el objeto tenga características propias que pueda cambiar, pero que la esencia sea la misma.

Conceptos como la consistencia y la constancia son fundamentales en la esfera del diseño, y se refieren al seguimiento de lineamientos básicos que por supuesto, tengan que ver con el entorno, basados en una filosofía o modo particular en la concepción del mundo. Por otro lado, ideas como versatilidad y mutabilidad también son imprescindibles en el quehacer del diseñador, y se refieren a que los principios posean una característica genérica que permita la introducción de nuevos planteamientos sin que se tengan que salir de la idea original.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

un ejemplo claro de esto puede ser la marca de electrodomésticos "Braun" que sigue una serie de lineamientos específicos, pero estos permiten una permabilidad a nuevas tendencias de la sociedad que surgen con los años. Este mismo deberá suceder con los espacios que proyectemos y los elementos que lo integren.

PRINCIPIOS

Los principios del profesional frente al Diseño Interior se basan en la conciencia, en la ética y la moral. Este apartado es algo muy personal de cada diseñador, la conciencia la va a dar el análisis histórico y contextual que se haga del diseño. La ética y la moral se encuentra relacionada con los valores que rijan al diseñador. Sin embargo se pueden mencionar algunos valores humanos generales que, a mi modo de ver, deben estar presentes en toda ideología de diseño.

En primer lugar, **honestidad**, es decir el proyectar una solución con la calidad necesaria para brindar el servicio esperado por el usuario. **Ecología**, que el objeto posea determinadas características para que cuando se deseché sea biodegradable y de preferencia reutilizable o reciclable en un 95%. **Temporalidad**, que el proyecto posea valores estéticos y tecnológicos muy bien pensados, para que tenga una vida más larga en el mercado. Finalmente, y considero el más importante de todos, es el **compromiso**, esto quiere decir inyectarle esa pasión que sólo el ser humano puede sentir por su trabajo en pro de un mundo mejor.

ERNESTO MORALES



Fig.
0.13

RECOMENDACIONES
PARA EL ANÁLISIS DEL DISEÑO A TRAVÉS
DE LA HISTORIA Y SU APLICACIÓN EN LA
ACTUALIDAD

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



RECOMENDACIONES

Estas recomendaciones, lo que tratan de hacer es acelerar y entender el desarrollo evolutivo de las formas y materiales a través del tiempo, para aplicarlo hoy en día y continuar la propia evolución del objeto y el entorno. En otras palabras, del proceso de adaptar ideas pasadas, por medio de unos cuantos pasos lógicos, a nuestro presente, ideas que pueden surgir a partir de la forma, de la filosofía, del empleo de materiales y acabados y del uso que se le daba a objetos y espacios particulares.

El ejemplo más claro del resultado que se puede obtener recurriendo a la historia para proponer un estilo nuevo es el caso del movimiento "Art Deco" que surge en el periodo entre las dos guerras mundiales. "El origen de este movimiento es variado: surge al principio de los años veinte bajo la fuerte influencia de numerosas formas exóticas inspiradas entre otras cosas en los ballets rusos de Diaghilev, la antigua cultura egipcia puesta de moda por el descubrimiento de la tumba de Tutankamon en 1923, o inclusive en algunos elementos geométricos utilizados en culturas mesoamericanas como la maya o la azteca".

Para poner un caso concreto, si se analizan algunas columnas construidas durante el auge de este movimiento y se comparan con columnas egipcias del templo de Amón o de Isis se puede ver que son muy parecidas. El Art Deco utilizó mucho soportes de tipo papiriforme, campaniforme, palmiforme y lotiforme. Sin embargo, el manejo del resto de los elementos hacía único el estilo y no daba la sensación de transportarse al Nilo al momento de llegar a un lugar con estas características.

Justamente es eso lo que se plantea en esta investigación: el proponer un estilo nuevo a partir del conocimiento histórico. No se trata de repetir estilos, ni construir un castillo para hacer un restaurante nuevo "tipo medioevo", se trata de proponer nuevas cosas, nuevas corrientes con una base sólida -histórica creativa- para desarrollar tendencias más duraderas y menos superficiales.

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

Por lo que se refiere a los inicios de la historia del diseño, nos topamos con una problemática ideológica, esto es, que existen diferentes criterios que se aplican para definir los inicios del diseño. Esto quizá sea uno de los orígenes de la falta de definición de objetivos y planteamientos teóricos del diseño en general.

Algunos autores afirman que los inicios del diseño surgen a principios del siglo XX. Otros aseguran que fue desde la Revolución Industrial. Existen autores que parten de la prehistoria, a partir de imágenes y objetos, y finalmente hay quienes se basan en que el principio del diseño aparece con la creación del universo, ya que muchas de las formas naturales, las copiamos para hacerlas artificialmente. Sea cual fuere el criterio que se adopte, lo importante es analizar y tomar conciencia de la importancia de la historia como base del fundamento teórico.

Dadas las características particulares del diseño de interiores como la conformación del entorno para el hombre y fabricado por él mismo, se tomará como inicio a partir de la prehistoria.

La visión histórica del diseño de interiores, debe de incluir cuatro aspectos fundamentales para el análisis del contexto que se quiera estudiar:

- ◆ Ideología cultural y espiritual.
- ◆ Situación económica y social.
- ◆ Posición que ocupaba el diseño en esa época.
- ◆ Uso y función.

Una vez obtenida la visión de lo anterior, se puede decir que se tendrá una idea general muy completa de los elementos que se pueden extrapolar y adaptar a nuestro tiempo. A continuación se explicará cada aspecto fundamental de análisis, categorías y criterios de estudio que se desarrollará en nuestro trabajo.

IDEOLOGÍA CULTURAL Y ESPIRITUAL

Esto viene siendo el *por qué* de las cosas, es decir, el análisis profundo del pueblo, costumbres, tradiciones y creencias que envolvía a la cultura en cuestión.

En otras palabras de lo que se trata es de entender la cosmogonía que percibía esa cultura en particular, en qué se basaba su filosofía, que finalmente es lo que mueve a un pueblo a pensar y diseñar de determinada manera ante un problema específico.

La filosofía de los pueblos se basa en las creencias y en la manera de ver el mundo en el pasado. Es difícil pensar que se pueda llegar a adaptar la manera de pensar de nuestros antepasados a la realidad que estamos viviendo actualmente sobre todo por que las sociedades en la antigüedad eran, en muchos aspectos muy distintas a la nuestra. Sin embargo existen algunos factores que podemos incluir los cuales pueden mejorar significativamente nuestros proyectos.

Hoy en día los recursos económicos y el poder adquisitivo de la gente tiene un papel primordial dentro de los valores que rigen nuestra sociedad. El individualismo al que estamos sometidos hace que nuestros diseños no tengan relación con nada en particular más que con la satisfacción de las demandas estéticas del cliente y las personales que podamos incluir, esto último depende de la habilidad del diseñador para incorporarlas.

En algunas ocasiones, el resultado de estos diseños es la creación de un ambiente frío, impersonal y vacío, el ejemplo más claro de esto es el diseño de oficinas. Sin embargo en la actualidad y en un futuro cercano, la oficina ha llegado a introducirse en el hogar ya que resulta, entre otras cosas, mucho más cómodo y acogedor trabajar en casa.

Algo que nos caracteriza como seres humanos y de lo que deberíamos sentirnos orgullosos es la capacidad que tenemos de sentir y percibir. Gracias a esto el hombre ha desarrollado a través de las artes una infinidad de manifestaciones que tienen como único propósito el de enriquecer el alma o espíritu del hombre.

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

Parecería que en nuestra sociedad los sentimientos están empezando a estorbar. La mercadotecnia y los medios de comunicación son los encargados de controlar o dirigir las emociones hacia un punto en que no causen demasiados problemas o que pongan en peligro la "paz" social.

Los diseñadores se caracterizan en general por ser personas creativas, y que a lo largo de la historia se han encargado de romper con normas establecidas, o por lo menos a proponer soluciones adecuadas a un problema en particular.

Aquellas personas que han tenido la oportunidad de poder expresar a través de alguna manifestación plástica sus sentimientos han llegado a propuestas que reflejan el aspecto humano en las cosas, ya sea en un lienzo, en una piedra esculpida, en un mueble o en un edificio.

¿Cómo podemos incluir lo humano dentro del diseño de interiores?

La expresión de los sentimientos es una característica humana que debemos recuperar y explotar. A lo largo de la historia el hombre ha demostrado tanto en la arquitectura como en el diseño en general, su sentir. El miedo que inspiran algunas religiones se hace presente en los ambientes lugubres, tríos y misteriosos de las iglesias góticas.

El esplendor y magnificencia de los imperios ha sido evidente en Egipto, Roma, el Islam, entre otros. Pero ¿qué hay de lo humano expresado en torno al mismo hombre? no a dioses ni a lo divino, sino al hombre exclusivamente.

El diseñador tendría que diseñar por y para el hombre, y siempre en relación con la naturaleza. Porque es el hombre el que vive los espacios y utiliza los objetos, nadie más.

La visión de los griegos en la antigüedad era muy semejante y podemos observar como los edificios tenían una proporción humana. Los templos y casas estaban diseñadas para los hombres con dimensiones relacionadas con él mismo.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

En el Renacimiento los objetos y los espacios estaban íntimamente relacionados con el ser humano. En la actualidad se tienen extensos estudios acerca de la antropometría y ergonomía, es decir contamos con muchas más herramientas e información que en el pasado para proyectar más humanamente.

Obviamente no se trata de proyectar partenones o llenar un espacio de copias de esculturas renacentista, sino de abstraer los sentimientos más nobles del hombre y reflejarlos en los objetos y su entorno.

Ahora bien, si hay diseñadores que lo que desean es expresar magnificencia, superioridad, prepotencia, arrogancia, etc. basta con elevar la escala de las cosas lo más que se pueda e inspirarse en lo clásico para que los clientes se sientan como dioses.

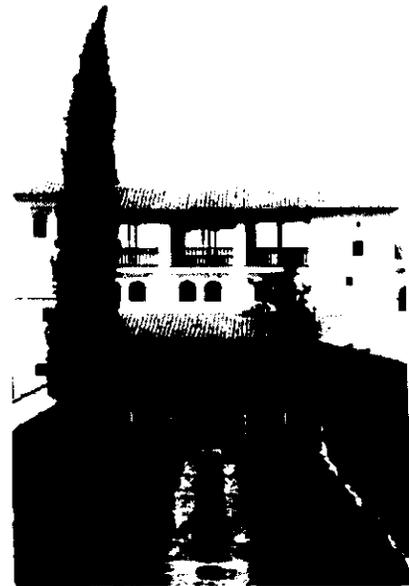
Se requiere estudiar los aspectos que valen la pena ser explotados en las culturas antiguas para proponerlos en el diseño de interiores. Pueden ser casos aislados de diferentes culturas fusionados en un mismo proyecto para plagar de sensaciones los espacios. Un ejemplo puede ser el continuo correr del agua que estaba presente en la cultura islámica para generar un ambiente de tranquilidad en el interior de las edificaciones.

Otro puede ser la aplicación del Feng Shui en la distribución de los elementos de los diferentes espacios o quizá la calidez de los colores sepas y tierras utilizados en el Renacimiento.

Un ejemplo más es el diseño del cinturón empleado en el "Juego de Pelota" de las culturas mesoamericanas para golpear a la pelota con la cadera, respondía a todo un planteamiento religioso y a un entendimiento particular del cosmos de aquellas culturas. Esta concepción particular es lo que debemos comprender, y una vez realizado esto, será mucho más sencillo entender el sentido de las soluciones planteadas por la cultura en estudio. Lo importante es modificar nuestra actitud en pro de un diseño con carácter humano, cálido y expresivo.

SITUACIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL

Este apartado es la respuesta del *cómo* se hacían las cosas, es decir, al estudiar la organización social de una cultura en particular, se puede entender la manera en que se diseñaba, para quién se diseñaba y de qué recursos se disponía.



Jardín del Generalife en Granada

Fig.
0.14

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

De dónde se importaban las maderas o la incrustaciones para la realización de determinados muebles, y el valor simbólico y de trabajo que implicaba la realización de la obra.

La economía y la política siempre han sido los motores para generar las grandes obras monumentales y para la elaboración de los más finos objetos que se han creado en la historia. Si partimos de una organización social en donde la esclavitud formaba parte de la vida cotidiana, y además se contaba con grandes riquezas y una política expansionista a base de conquistas, entonces es muy fácil entender la construcción de grandes obras en la historia de esa cultura, ya que la mano de obra se llevaba a cabo por los esclavos con recursos de las tierras dominadas.

Como siempre sucede, las obras de mayor relevancia en la historia se ubican en las clases sociales más altas, gobernantes, reyes, faraones, etc. Y por desgracia también tiene una relación directa con la explotación al sector más oprimido de la sociedad, en muchos casos como se mencionó anteriormente, los esclavos.

A partir del estudio del contexto socioeconómico de una cultura en particular, se puede comprender mejor la importancia que tiene que los diseñadores entendamos claramente el contexto de la cultura en la que vamos a inspirar nuestro proyecto para consolidar nuestras propuestas y no basarnos exclusivamente en la forma, sino en todo lo que implica esa forma. En otras palabras, un objeto o una obra arquitectónica es un código con una infinidad de información sobre una época específica, un entorno, con determinadas costumbres, divisiones sociales, formas de trabajo, creencias y modos de ver la vida, muy distintos a los nuestros, que si queremos inspirarnos en ellos, es necesario conocer todo esto para enriquecer nuestra propuesta.

POSICIÓN QUE OCUPABA EL DISEÑO EN ESA ÉPOCA

Esto viene a responder el *quién* o *quienes* realizaban la obra, y qué importancia tenía en la sociedad el diseño y el diseñador y qué condiciones económicas y sociales tenían los creadores de templos, casas y objetos en ese apartado de la historia del hombre.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

El diseñador como profesional aparece en el siglo pasado, sin embargo los artesanos (carpinteros, ebanistas, talabarteros, constructores, etc.) en la antigüedad fueron portadores, a través de sus obras, de siglos y siglos de sabiduría transmitida por generaciones. Los diseñadores contemporáneos no podemos permitirnos el lujo de ignorar estos conocimientos, ya que romperíamos con el proceso evolutivo del diseño y seguramente nuestras propuestas serían muy pobres. La riqueza que ofrece la historia es invaluable.

Es muy importante conocer la manera en que diseñaban los artesanos de antaño para tener un conocimiento más amplio de las razones, entornos y justificaciones de los diseños elaborados.

USO Y FUNCIÓN

Se refiere a los distintos usos que han tenido los objetos y los espacios a través de la historia. La función es el conjunto de criterios utilizados en la solución de problemas como la ventilación, iluminación, aislamiento de ruido y acondicionamientos térmicos en el caso de los espacios. En cuanto a las categorías de los objetos y elementos decorativos, estaría más enfocado al criterio constructivo utilizado o al proceso de fabricación.

El uso que han tenido algunos objetos ha variado a lo largo de la historia del hombre. Por ejemplo en la Antigua Grecia no existía un comedor. La comida se servía en las camas y en pequeñas mesas adicionales con una altura menor que permitiera guardarlas debajo de la cama. Estos muebles griegos evolucionaron a lo que hoy denominamos *chaise longue*, la idea griega de servir la comida en estas camas con mesas auxiliares puede resultar muy atractivo aplicándola a un nuevo espacio de nuestra sociedad moderna, el estar familiar en la cocina. En los últimos años y dado el importante lugar que ocupa la televisión en el hogar, se ha desarrollado un espacio muy cerca de la cocina que es como un ante comedor donde la mesa y las sillas fueron sustituidas por sillones y mesas de centro orientadas hacia un televisor. Es un cuarto de TV a un lado de la cocina.

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

El ejemplo que quizá sea más representativo de la evolución que ha tenido como espacio es la cocina. En las casas grandes de la edad media, la cocina era un cuarto completamente separado del edificio de la casa, esto para evitar incendios, humo y suciedad. Los alimentos se guardaban en una bodega o granero (llamado así por el almacenamiento de granos), separados también de la cocina y de la casa. En el siglo XIX la cocina se incorporó a la casa y por lo general, en las casas grandes, la cocina tenía dimensiones enormes, a veces los sirvientes podían comer ahí, pero el almacenamiento de comida seguía separado.

Hoy en día cocinamos, almacenamos alimentos y comemos en la cocina, y muchas veces es un punto de reunión muy importante para la familia y amigos, gracias a la introducción de métodos más limpios para cocinar como el gas y la electricidad en estufas, así como el refrigerador y aparatos electrodomésticos.

Por razones económicas se ha perdido el concepto de granero o bodega y se ha sustituido por el de "cuarto de triques" donde por lo general se guardan las maletas, los arreglos de navidad y los aparatos que va desechando la misma familia, sin embargo pocas veces se almacenan alimentos, salvo los enlatados. La idea de tener un espacio destinado para la acumulación de objetos que se utilizan poco trae grandes ventajas en la planeación de los espacios ya que los closets se pueden ocupar para muchas otras cosas.

Dentro del uso y función, se pueden establecer tres categorías básicas de análisis a elaborar: espacio, mobiliario y elementos decorativos.

■ **ESPACIO:** que se refiere al análisis de dimensiones y acabados en pisos, paredes y techos. Existen varias clasificaciones, o tipos de influencia a las que podemos recurrir como fuente de inspiración o para resolver algún problema de las siguientes características:

- Forma
- Acabados
- Iluminación y ventilación
- Esquema distribuidor
- Relación interior - exterior
- Orientación



La Esfinge de Gizeh

Fig.
0.15

DISEÑO INTERIOR. ANÁLISIS E HISTORIA

Los mejores ejemplos que se pueden citar de los primeros cinco incisos los encontramos en la cultura islámica debido al uso del patio interior que resolvía la iluminación y la ventilación de manera muy clara, además cabe destacar el trabajo en la manguetería que provoca una sensación de misterio en el interior del edificio, sin olvidar el manejo extraordinario de azulejos como acabado principal en paredes, pisos y techumbres.

Tomemos los patios de la Alhambra en Granada, que sintetizan claramente una relación de perfecta armonía entre lo exterior con lo interior, utilizando el agua como elemento integrador en ambas partes.

Finalmente la orientación no es un elemento funcional, sin embargo los estudios hechos para la ubicación de algún templo egipcio, o de las mismas pirámides nos lleva a una reflexión en la utilización de estas consideraciones a la hora de proyectar.

Por ejemplo, si se estudia el movimiento de la tierra y la luna, buscando los momentos de luna llena, se puede proyectar un tragaluz en la estancia de una casa para que una parte considerable del año la iluminación nocturna pueda ser la de la luz del sol reflejada en la luna al entrar por el tragaluz, provocando así una ambientación azulada en la estancia poco común y muy agradable.

■ **MOBILIARIO:** que abarca principalmente mobiliario interior o exterior (fuentes, bancas, etc.).

■ **ELEMENTOS DECORATIVOS:** como son cortinas, tapetes, lozas utensilios, jarrones, etc.

A su vez, dentro de estas categorías, podemos establecer dos criterios básicos de estudio y futura aplicación, que son los siguientes:

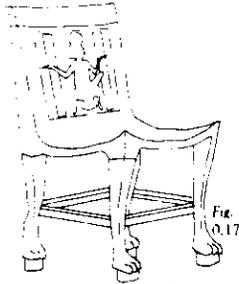
- Forma
- Color y acabados

FORMA: La mayoría de las veces ésta será la opción más utilizada en cualquiera de las tres categorías antes mencionadas, si bien se puede adaptar a una casa romana (espacio), como a una banca de iglesia de la edad media (mobiliario) como a los tapices utilizados en las habitaciones de Napoleón en el estilo Imperio (elementos decorativos).

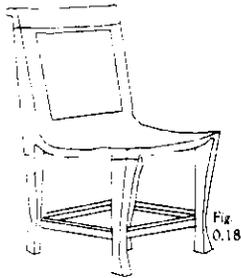


Fig. 0.16
Patio de los Leones en la Alhambra

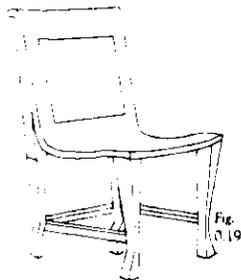
DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES



Croquis básico de la silla de Tutankamon



Tendencia simplificadora en la forma, los soportes de las patas se eliminan, ya que no tenemos el problema de humedad que se tenía en esa época



Aprovechar las líneas del objeto para deformarlas, ya sea para hacerlas más rectas o con una curvatura mayor, se puede eliminar el travesaño del frente.

Lo más conveniente en la categoría que sea, es adoptar una tendencia simplificadora que permita abstraer la idea principal del objeto o elemento constructivo. Esto debido a los costos de fabricación que, cuando se trata de un detalle muy elaborado, son muy altos. Debemos estar conscientes que durante mucho tiempo, la esclavitud ayudaba a que se pudiera invertir gran cantidad de trabajo, esfuerzo y tiempo en un solo objeto o en un edificio completo, sin mayor costo de mano de obra. Hoy en día por fortuna no es así por lo que el dinero invertido en un detalle exagerado puede exceder cualquier presupuesto y no es ésta la idea en esta metodología.

Dentro de la tendencia simplificadora de las formas se pueden establecer algunos parámetros básicos para un resultado que se adecúe mejor a nuestras necesidades:

◆ Eliminar los elementos que no sean necesarios en la actualidad y que se utilizaban por una razón estructural o ambiental. Si se desean adoptar estos elementos por inclinaciones personales está bien siempre y cuando no afecten de manera importante el presupuesto del objeto o espacio.

◆ Aprovechar los vértices y líneas del objeto para manipularlos, girarlos o invertirlos, es muy importante realizar este juego de contornos y deformaciones a fin de imprimir el gusto personal para darle un carácter propio y original al objeto.

◆ Emplear la tecnología en los procesos constructivos y los materiales con que contamos en la actualidad para simplificar el objeto de diseño. El grosor en los materiales y refuerzos utilizados en la antigüedad se hacían por no contar con los elementos constructivos tan sofisticados que hoy en día podemos ver en la industria. Esto se aplica en algunos casos ya que existen aquellos que se siguen haciendo prácticamente de la misma manera que en antaño.

Ejemplo: Seleccionamos la categoría de mobiliario para el análisis de una silla y escogemos la época del Antiguo Egipto como el estilo que se puede adaptar a nuestro proyecto. Después optamos por la forma, como el tipo de influencia para desarrollar y elegimos una de las sillas encontradas en la tumba de Tutankamon en particular.

A partir de lo anterior se tendrá que proyectar con la intención simplificadora antes mencionada a través de los pasos que sean necesarios para llegar a la solución adecuada: (Ver figs. 0.17, 0.18, 0.19 y 0.20)

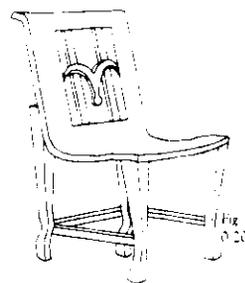
DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Los elementos formales que encontramos en el pasado son una fuente inagotable de recursos creativos que podemos aprovechar para aplicarlos en la actualidad. Basta con conocer un poco de historia e incorporar en nuestra mente creadora un espíritu innovador para hacer propuestas más interesantes y provocativas.

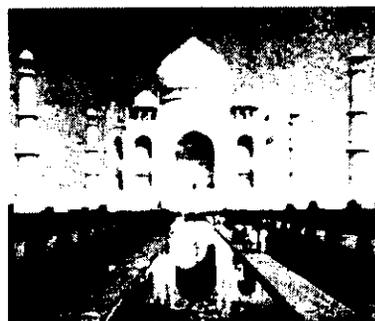
COLOR Y ACABADOS: A partir de los colores y de los materiales que se utilicen como recubrimiento de objetos, espacios o lo que estemos diseñando, podemos determinar de antemano la sensación que queremos que la gente perciba al tener contacto con nuestro proyecto, ya sea para impregnar de algún impacto visual por los colores llamativos utilizados, o para recordar alguna época en particular. Un ejemplo de esto aplicado a la categoría de espacio, puede ser el Renacimiento.

Las ciudades de Roma y Florencia a partir de esta época y hasta la actualidad, tomaron colores que proporcionan una uniformidad: sepías, tierras, cafés y chodrón predominan por mucho; encontramos texturas lisas y rugosas, con pinturas brillantes y en otras ocasiones deslavadas. Creando un ambiente muy cálido y acogedor, al mismo tiempo rústico y un poco sucio, pero ese es el extraordinario sabor de esas ciudades. En el caso particular de un espacio se puede llegar a la misma sensación incorporando maderas apolilladas o con acabado viejo para provocar un ambiente antiguo.

El color puede transformar por completo un espacio: volverlo frío y oscuro, o impregnarlo de luz y calidez. El uso correcto del color puede ayudar a que el espacio luzca mejor, o más limpio, o más monumental. Un ejemplo de esto puede ser el Taj Mahal en la India que se encuentra recubierto por mármol blanco. ¿Qué pasaría si en lugar de mármol hubieran puesto un aplanado de mezcla, y lo hubieran pintado de color pistache? El edificio cambiaría radicalmente su presencia, elegancia e importancia, únicamente por cambiar el color de las fachadas. Lo mismo sucede con los mosaicos con formas geométricas perfectas que se utilizaban en el diseño Islam, si se le sustituye por mármol blanco cambia por completo la lectura del espacio.



Se abstraen las formas del detalle del relieve del respaldo y se propone algo muy original.



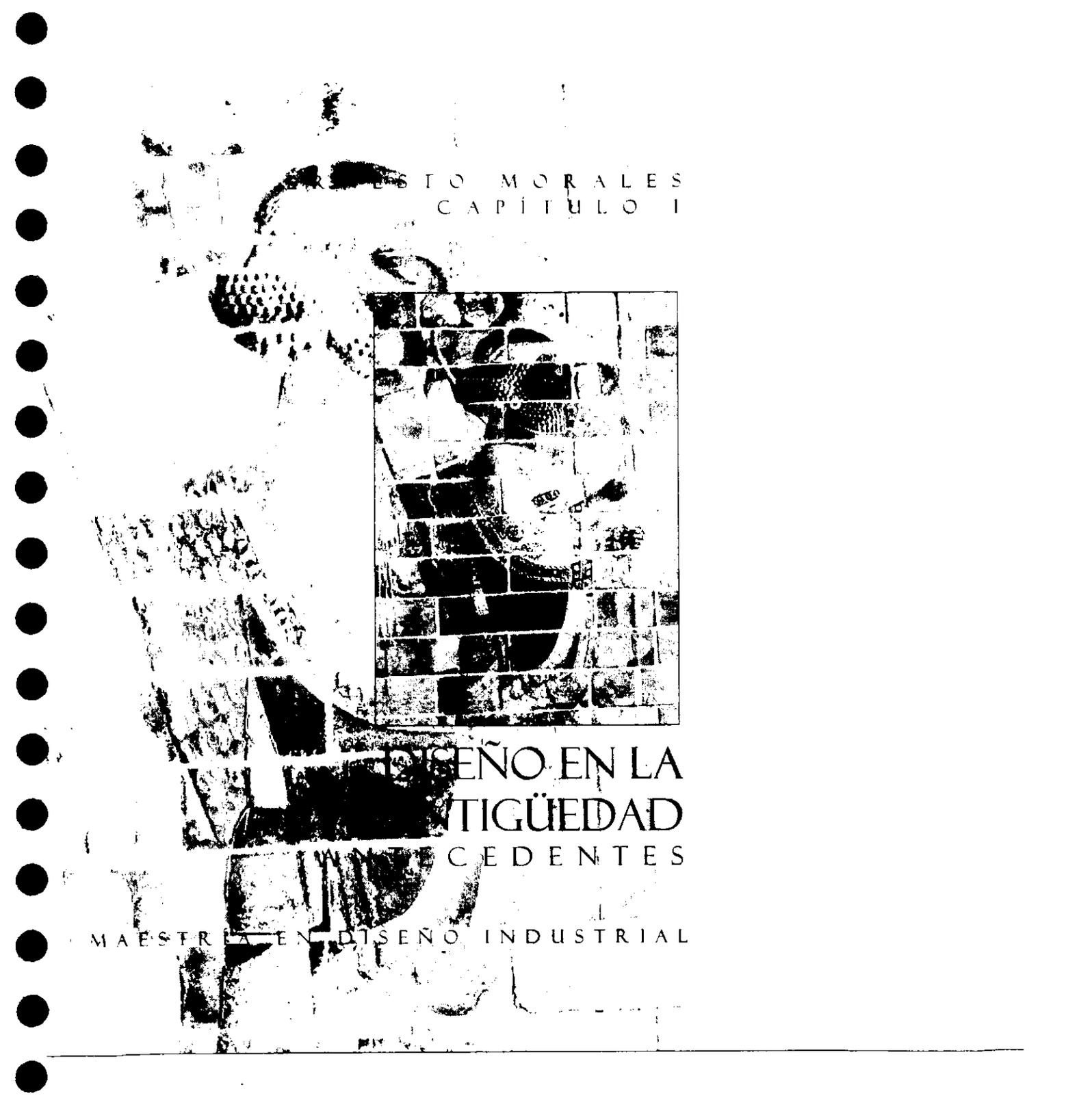
Taj Mahal, situado a las orillas de Jumna, cerca de Agra. El mármol blanco del que está recubierto fue traído desde Markana a 400km de distancia.

Fig.
0.21

DISEÑO INTERIOR Y RECOMENDACIONES

No es necesario seguir al pie de la letra estas recomendaciones al momento de proyectar. Este trabajo se debe entender como una serie de sugerencias para un diseño más completo, que pueden servir de base para otros criterios utilizados a partir de nuestro pasado aplicados en el presente.

Es muy importante dejar claro que la revisión histórica que se hace en este trabajo no pretende abarcar a profundidad los aspectos mencionados en este apartado, ya que cada uno de los capítulos que se presentan podría ser una tesis en sí misma. Simplemente se dan las bases generales necesarias con el fin de dar puntos de referencia para diseñadores que deseen hacer propuestas vanguardistas con soportes teóricos bien fundamentados, los interesados en alguna cultura en particular se verán obligados a completar la investigación de forma individual.



ERESTO MORALES
CAPÍTULO I

DISEÑO EN LA
ANTIGÜEDAD
PRECEDENTES

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

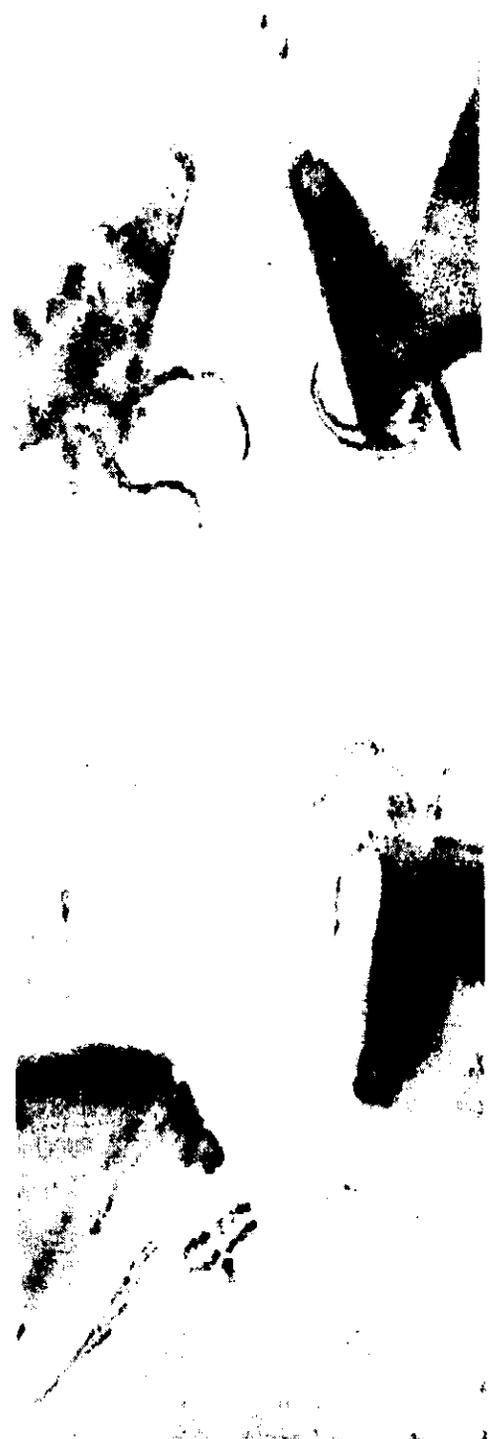
ERNESTO MORALES



Fig.
1.02

LA PREHISTORIA
Y LAS PRIMERAS
CIVILIZACIONES

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



LA PREHISTORIA

Hablar de la historia del diseño, del arte o la arquitectura, es hablar de la parte más rica y valiosa del ser humano. La etapa primitiva es el punto de partida de la evolución. El hombre primitivo se reúne con otros de su misma especie formando tribus o bandos para que en conjunto realicen actividades para el beneficio común. El hombre de la prehistoria adecuaba sus cuevas y refugios para su comodidad, adornándolos con pinturas que describían principalmente escenas de cacería. En el período neolítico (desde el 3000 a. C.) surge un progreso importante en las comunidades ya que empiezan a desarrollar la cerámica (la cual mejora el sistema de alimentación), el cultivo del campo, la ganadería, el comercio y el descubrimiento del tejido. A esta cultura se le denomina megalítica por el uso de grandes piedras para la formación de monumentos. El temor por los fenómenos naturales y la muerte es el origen primario de la religión. Gracias a estos temores, el hombre desarrolló diversos elementos para protegerse de su entorno, empezó a venerar, a construir tumbas y espacios sagrados para sus dioses. Quizá el monumento más destacado de esta época es el Stonehenge, en Salisbury, Inglaterra, a pesar de que se calcula que fue edificado mucho antes.

En lo que se refiere al diseño de utensilios para el hombre "a través de la práctica de fabricar y utilizar herramientas, el hombre aprendió las propiedades mecánicas de muchos productos naturales, hizo más eficaz la caza y encontró un medio de conformar y preparar materiales más suaves, como la madera, el hueso y la piel, que combinadas entre sí -sujetando, cosiendo, atando, retorciendo y entretejiendo- dieron paso a una cultura basada en los objetos y al origen mismo de la industria. Los registros arqueológicos muestran que al finalizar la edad paleolítica el hombre contaba con un rico acervo de artefactos técnicos- cabañas, vestidos de piel cosidos, sacos y faldas, canoas, anzuelos, arpones y arcos." 1

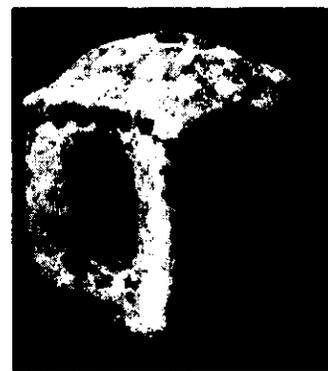
Como resultado de estos avances y de otros factores adicionales, el hombre pasa de ser nómada, en busca de alimentos y agua, al sedentarismo ubicándose a las orillas de los ríos. Más adelante surgen ya pequeñas aldeas amuralladas, donde se aprecian progresos en urbanización ya que surge la "calle" como concepto de organización de circulaciones. En las chozas construidas dentro de estos poblados, se pueden observar los utensilios antes descritos y el surgimiento del lecho para dormir, con pieles para mayor comodidad.



Pintura rupestre de la Cueva de Cogull, Museo Arqueológico, Barcelona Fig. 1.04



Stonehenge en Salisbury, Inglaterra. En el Neolítico, se calcula 10,000 años antes de Cristo. Fig. 1.04



Modelo de arcilla de una casa, hallado en Grecia; 5º milenio a. C. Museo Arqueológico de Volos. Fig. 1.05

1. Oscar Salinas Flores, *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Trillas, Cd. de México 1992. Pag. 22

LA PREHISTORIA Y LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES



Figura en relieve de un centinela real en Susa, la capital de la Persia antigua; 404-558 a. C. Louvre, Paris.



Divinidad en forma de toro alado, del palacio de Sargón en Khorsabad; 4.2m de altura. Louvre, Paris.

"Si se considera la invención de la escritura como signo del fin de la barbarie, el hombre civilizado hace su primera aparición en Mesopotamia." 2

Cronológicamente, es conveniente hablar en primera instancia de Sumeria, este pueblo significa el orimiento de una gran civilización. En el cuarto milenio antes de Cristo, en el período denominado de Oúroúk surgen las primeras manifestaciones arquitectónicas de esta cultura como es el Templo Blanco en el que se levantaba el denominado *Zigurat*. Este tipo de construcción, consistía en una torre escalonada de varios niveles donde en la parte superior se encontraba un altar abierto al que se accedía por rampas o escaleras. La mayoría de los *Zigurats*, estaban contruidos con sólidos contrafuertes que rompían con la monotonía del muro, brindaban una mayor seguridad estructural y se decía que también tenían la misión de auyentar a los malos espíritus. Este tipo de templo, se podría comparar con las pirámides escalonadas de Egipto, sólo que a diferencia de los sumerios, los egipcios las utilizaban como sepulcros. Curiosamente tendrían una mayor relación con algunas pirámides meso americanas. En una tierra donde la madera era escasa y no había piedras de donde obtener materiales de construcción, los sumerios utilizaban el adobe y el ladrillo unidos con mortero para sus edificaciones.

El templo se podría ver como una extensión del palacio el cual se caracterizaba por sus patios de columnas, ejemplos sobresalientes de esto son los hallados en Kish y Lagash. Se edificaban sobre un basamento calcáreo y se rodeaban con una sólida muralla, con el fin de protegerse de los enemigos y de las constantes inundaciones del Tigris y el Eufrates. La principal fuente de iluminación y ventilación eran las monumentales puertas. La aportación más trascendental de esta cultura a la arquitectura fue el empleo de arcos y bóvedas.

Los asirios continuaron el estilo arquitectónico de los sumerios pero con una grandeza mayor, quizá la ciudad más impresionante de este imperio fue la de *Khorsabad*, donde se erigió el *Dur-Sarrukin*. Esta monumental construcción hacia las funciones de templo, palacio, fortaleza y ciudad, con grandes rampas, una cantidad considerable de habitaciones y elevándose colosalmente al final, un *zigurat* de siete pisos. La muralla comprendía una enorme cantidad de torres apoyadas a la misma con relativamente poca distancia entre una y otra con el fin de que la defensa de la ciudad fuera más eficiente.

MESOPOTAMIA

Los medos invaden Asiria apoderándose de *Ninive* y es cuando Babilonia se consagra como una ciudad de enorme belleza que sorprendió a los griegos por sus grandes palacios, novedoso trazado urbano, amplias avenidas, estrechas calles para evitar el asoleamiento, un sistema de planeación regular que trascendería a las culturas clásicas denominado de *damero*, un imponente zigurat de casi cien metros de altura, además de los famosos jardines colgantes que supuestamente eran grandes terrazas jardinadas y escalinadas en las laldas de los montes. El diseño interior de las edificaciones se basaba en pinturas de cenefas, bajo relieves de escenas específicas (como la del rey Ashurnacirpal cazando leones), recubrimientos de piedra y mosaico en paredes como elementos decorativos. La distribución era de varias habitaciones dirigidas a un mismo patio, y a su vez, varios patios conectados entre sí, para iluminación y ventilación de los mismos. Cabe destacar el uso del patio como esquema de distribución y el de la bóveda desde ese entonces. Los hititas vienen más adelante a dominar la región adoptando el mismo estilo desarrollado en Babilonia.

Desafortunadamente existe poco material al que se le pueda realizar un análisis más profundo, por lo que la metodología propuesta en este trabajo difícilmente se puede aplicar en este capítulo. Quizá la silla de Hammurabi de la estela de la figura sea la primera que se haya encontrado, y como podemos observar se asemejaba más a un banco, ya que carecía de respaldo. Sin embargo el detalle del dibujo a partir del contorno de la silla haciéndose cada vez más pequeño es interesante.



Detalle de la Estela de Hammurabi, 1972-1750 a.
De C. Louvre, Paris.

ERNESTO MORALES



Fig.
1.09

ANTIGUO EGIPTO

HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES

EGIPTO

Resulta imposible hablar de diseño sin mencionar a la cultura egipcia. Si hubo un pueblo que exhibió todas las artes de manera impresionante, fue éste. Sin embargo tenemos que comprender el papel que tenían los dioses y los muertos en su cultura para poder explicarnos la magnitud de sus obras.

Los egipcios veneraban a los muertos y les hacían ceremonias, sepulcros monumentales y sarcófagos detallados con la imagen del muerto para asegurar su transición de la vida terrenal a la vida de ultratumba. Esto fue evolucionando con el tiempo, en un principio las tumbas eran muy precarias con una cámara subterránea que quedaba sellada después del sepelio, el acceso era a través de un pozo y en la parte superior una especie de capilla para proveer al muerto de alimento para su transición por ultratumba. Paulatinamente se fueron sofisticando estas edificaciones hasta llegar a las imponentes pirámides como la de Keops con una altura de 145 metros. Esta altura no fue superada hasta 1884 con la construcción del monumento a Washington con 169 metros (ver Capítulo VIII, en el apartado de Rascacielos). El período antiguo de esta cultura (2,800-2,200 a. C.) tiene su capital en *Menfis* y es aquí donde se inicia la construcción -con un profundo motivo religioso- de las tumbas de los soberanos en forma de pirámide. Con gran presencia y sencillez estas construcciones estaban calculadas y diseñadas con bases numéricas complejas y eran la representación del dios *Ra*, el dios Sol.

La cámara mortuoria contenía una amplia diversidad de objetos relacionados con el muerto y se cerraba después de la ceremonia. El acceso a ella era por un corredor muy angosto y una gran cantidad de puertas falsas diseñadas con el fin de confundir a futuros saqueadores para evitar la violación de la tumba sagrada. Existen diferentes tipos de pirámides, las escalonadas, las de doble pendiente y las de pendiente recta. Por lo general se construía un pequeño templo a los pies de la pirámide o a unos cuantos metros de esta, donde se llevaban a cabo las ceremonias para terminar con la colocación del sarcófago en el interior de la cámara mortuoria.



Vista interior de la Pirámide de Keops.



Dinastía IV. La gran Esfinge de Gizeh.

Fig. 1.11

LA PREHISTORIA Y LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES

La historia del Imperio Egipcio quedó grabada con jeroglíficos en las paredes de sus edificaciones por lo que se puede tener una clara idea del uso y simbolismo de los elementos decorativos y el diseño y distribución de los templos ocupados por la nobleza de esa época.

La economía de Egipto se basaba en ciertos tipos de ganado, en la explotación de minas y en el comercio, ya que contaban con medios de transporte tanto terrestre como marítimo, pero fundamentalmente en la agricultura gracias al río Nilo. Gracias a este gigantesco río, el imperio pudo crecer a sus orillas. Tuvieron un avance muy importante en la ciencia y la técnica agrícola aplicada para incrementar las cosechas, además de la medicina que contaba con tratamientos para la tifoidea, algunos tipos de enfermedades vasculares, entre otras.

Fue una monarquía dirigida por los faraones en un sistema hereditario de poder, creando las llamadas dinastías. La esclavitud ocupaba un lugar preponderante dentro de la economía de Egipto. Existían varios pueblos en esta condición, entre ellos el pueblo judío, que estaba terriblemente sometido por el poder imperial. Gracias a los esclavos fue que se pudieron construir las pirámides, los templos y tumbas. Algunos metales y piedras preciosas se traían de Nubia y Arabia y era con todos estos materiales que se decoraban las tumbas y mobiliario real. Gracias a una excelente administración el Imperio consiguió extenderse y propagar su arte y sus costumbres.

Posteriormente el sacerdocio empezó a ganar terreno sobre los Faraones, desafiándolos y se inició un lento proceso de decadencia. Entre los Faraones más destacados podemos nombrar a Ramsés II (1290-1223 a. C.), el cual mandó construir múltiples templos, recintos y tumbas creando un Imperio poderoso a pesar de los enfrentamientos con los hititas. Las artes eran cultivadas de manera muy importante y en lo que se refiere a la pintura, la escultura, la arquitectura y el diseño de los objetos teniendo un desarrollo sobresaliente con respecto a otras culturas de su época. Practicaban una religión politeísta y esto se refleja en muchas de las inscripciones, sin embargo uno de los dioses más importantes era el Dios Osiris.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Para el año 672 a. C. los asirios ocuparon el delta del Nilo por lo que se cambió la capital del país. A partir de ese momento pasaron por un periodo de múltiples invasiones a cargo de Alejandro Magno y del Imperio Romano, destruyendo muchas edificaciones en un intento muy serio por abolir las costumbres y religión del país.



Fig.
1.12

Pirámide de Kefrén. Se estima una antigüedad de 4600 años. La parte superior de la pirámide conserva su acabado prácticamente intacto. La superficie de las pirámides estaban pulidas originalmente.

LA PREHISTORIA Y LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES



Fig. 113

Tutankamen, llamado también el Faraón niño, vivió solamente 17 años. De la XVIII dinastía, fue el restaurador en Tebas del culto por Amón.



Papiro Funerario: dios Horus. Museo del Louvre, París.

Fig. 114

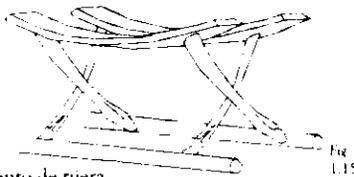


Fig. 115

Asiento de tijera.

Silla plegable, con las patas torneadas en forma de cuello de pato, con la cabeza viendo al suelo sujetando con el pico el travesaño o chambrana que las une. En el asiento se usaba tejido con fibra vegetal, metal o cuero.

Resulta interesante como sillas y otros objetos egipcios sirvieron como modelo para la creación de un estilo particular de mobiliario en el siglo XIX.

En 1922 fue el descubrimiento de la tumba del Faraón *Tutankamon*, donde se hallaron más de 1,700 objetos. En otras tumbas reales como la de *Amenhotis III* y *Akhenaton* también se encontraron otras piezas importantes. La mayoría de estos elementos se encuentran actualmente en el Museo del Cairo y en el Museo Británico.

Como sucede en casi todas las culturas, los diseños llenos de inventiva desarrollados durante las primeras dinastías, se fueron repitiendo como solución para determinados objetos con algunas variantes conforme fue evolucionando la sociedad. Esto se puede ver claramente en los relieves de los respaldos de las sillas egipcias.

La madera ha sido siempre el material más utilizado para el mobiliario, sin embargo en Egipto existía poca y de mala calidad. Únicamente se encontraban palmeras y algunos árboles como tamarindos y sauces. Por esta razón, los egipcios tuvieron que importar maderas como el ébano procedente de Sudán o el olivo, el cedro, la higuera y el pino de Siria y Fenicia.

Para los pocos muebles destinados a la población en general, se dejaban al natural sin más acabado que la propia madera. Para la realeza, se recubrían con materiales como oro, plata, marfil y hueso. Se llegaron a encontrar otras combinaciones de materiales como el cuero, telas bordadas y almohadones de plumas para los asientos.

La decoración de las sillas reales, camas y bañiles consistía básicamente de finos dibujos y bajo relieves estilizados de plantas, como el papiro, y animales como el león, el escarabajo, el halcón, entre otros. Se hacían aplicaciones de cerámica, esmaltes y taraceas de oro y marfil. El tallado en la silla se encontraba sobre todo en las patas, costados y respaldos.

En las primeras dinastías encontramos asientos de tijera plegables con las patas simulando un cuello de pato con la cabeza hacia el piso sosteniendo el travesaño. El asiento es cóncavo y está tejido con fibras vegetales o con cuero. Se han encontrado muebles con piezas curvadas, desde esta época, aplicando vapor de agua a la madera y doblándola poco a poco hasta darle la curvatura deseada. Técnica que Thonet utilizaría en el siglo XIX en su línea de muebles. Quizá los diseños más originales se han encontrado en la tumba del Faraón Tutankamon.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Fue en esta tumba donde se encontraron sillas de tijera, parecidas a la descrita anteriormente, con la diferencia de poseer respaldos terminados con materiales muy variados. Estos respaldos se encuentran sujetos a los asientos por medio de esquinas metálicas para dar la resistencia suficiente.

Otro tipo de silla es la de cuatro patas como la que se exhibe en el museo del Louvre. Con un diseño más estilizado con las patas simulando extremidades de algún animal, la mayoría de las veces felinos. Las patas delanteras son más fuertes y verticales, mientras que las traseras tienen el quiebre simulando las articulaciones del animal. La mayoría de este tipo de sillas tienen una pieza en la parte de abajo de la pata debido a problemas de humedad en pisos y para proteger el labrado de pezuña del roce cotidiano con el piso. Las patas se encuentran siempre unidas entre sí por medio de travesaños, muchas veces estos elementos estructurales rompen por completo con el diseño estilizado del mueble, incluso pareciera no previsto dentro del diseño original. El asiento también es cóncavo para evitar la caída de los almohadones y para brindar mayor comodidad.

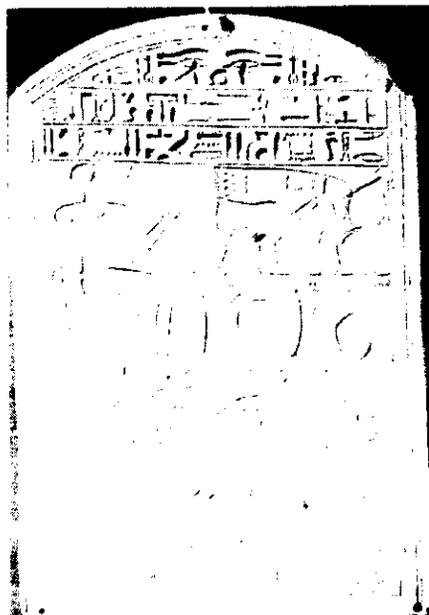
Los respaldos de las sillas en general, son los que sufren los cambios más afortunados. En las primeras dinastías los encontramos completamente rectos y verticales, mientras que en la época media del imperio ya encontramos una inclinación y para las últimas dinastías el respaldo es cóncavo. Aquí es importante denotar las piezas de refuerzo utilizadas para dar resistencia al respaldo que son prácticamente las mismas que se utilizarían siglos más tarde en la silla Windsor de mediados de 1700 en el mueble Inglés.

El último tipo de silla egipcia, ya se puede llamar sillón con brazos. Además del respaldo inclinado y cóncavo, el trabajo realizado en grabado, pintura, incrustaciones, etc. es muy impresionante.

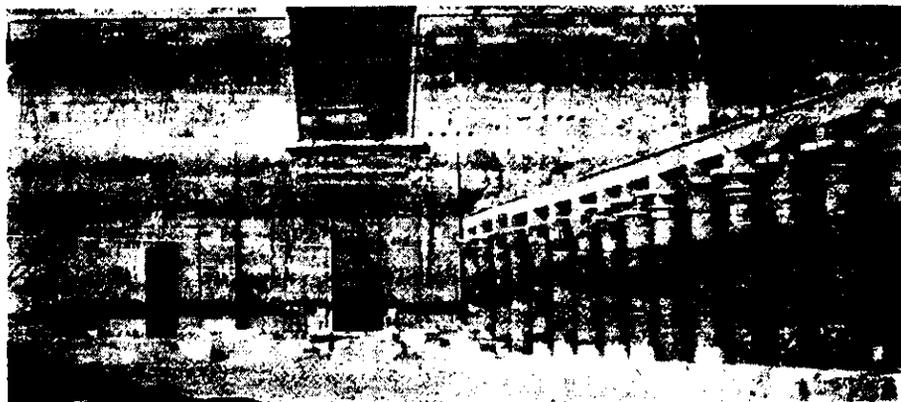
Se pueden encontrar en los diseños de las últimas dinastías, sillas que bien podrían estar hoy en día en alguna casa de decoración, por su línea sencilla, estilizada y por supuesto elegante.

LA PREHISTORIA Y LAS PRIMERAS CIVILIZACIONES

Egipto nos ofrece una vasta gama de fuentes de inspiración que, por razones de ofrecer un abanico muy amplio y general en esta visión histórica, no se pueden revisar todos y cada uno de los aspectos que involucra esta cultura. Sin embargo existen una infinidad de libros y publicaciones a las que se puede recurrir para obtener una mayor información de esta cultura en particular.



Estela Funeraria de Mentuhotep, Merseyside Country Museums, Liverpool.



El templo de Isis en File, construido por la dinastía griega de los Tolomeos a mediados del siglo III a. de C.

SUGERENCIAS PARA ANALIZAR DEL ANTIGUO EGIPTO

Egipto tiene el mérito de ser una de las civilizaciones más antiguas y con un acervo de objetos y construcciones muy extenso el cual nos permite cumplir con el objetivo de este trabajo. Gracias a los materiales utilizados, en algunos casos, y al hermetismo de las tumbas, se pudieron conservar casi en perfecto estado gran cantidad de objetos que de otra manera hubieran perecido ante el implacable paso del tiempo. A continuación se explican algunos ejemplos de aplicaciones históricas que pueden servir para ilustrar mejor la riqueza y potencialidad de diseño que ofrece esta cultura.

CATEGORÍA: MOBILIARIO. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA.

Podemos empezar con objetos de uso cotidiano como son los muebles y utensilios que aparecen en la estela funeraria de Mentuhotep, como se puede observar claramente en la ilustración de abajo. Encontramos la figura del Henui, faraón de la dinastía XI antes del 2190 a. de C. sentado en una silla con un respaldo muy pequeño. Quizá la silla por sí misma no tenga un diseño muy elaborado, sin embargo se observa como tenía una especie de ancladura para sostener la región lumbar de la columna. Lo que destaca un poco más es la extraordinaria sencillez de la mesa que podemos ver con el único apoyo al centro pero con curvas discretas y con remates en los extremos. La cubierta de la mesa tiene un detalle que pareciera el amarre en

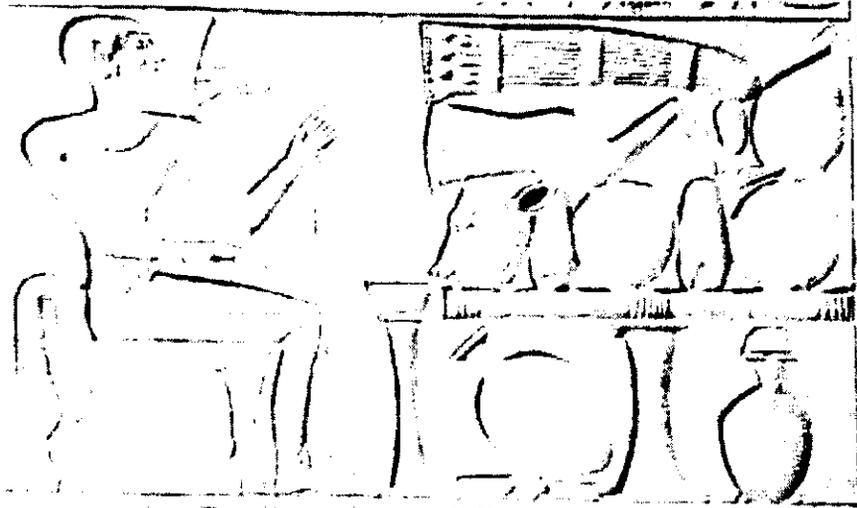
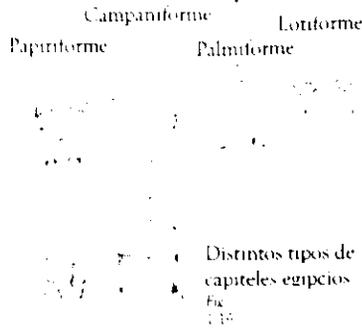


Fig.
1.18

Esta mesa en la actualidad se puede proponer tal como está, tratando de hacer el detalle de amarre de las tablas, de manera rústica y colocando una cubierta de vidrio encima. Otro detalle que llama la atención de este grabado es el jarrón de base ovoidal debajo de la mesa con una base que permite ladearlo, provocando una sensación de falta de equilibrio que puede explotarse hoy en día mucho más de lo que se hace. Por otro lado el hecho de poner los jarrones debajo de la mesa, obviamente en el caso de que la mesa tenga pocas sillas es una buena idea que en nuestros días puede llamarse incluso "original". Estos dos elementos pueden utilizarse como ayuda para la concepción de un espacio rústico y acogedor.



Columnas Lotiformes en el templo de Amón, en Luxor, construido hacia el año 1400 a. C.



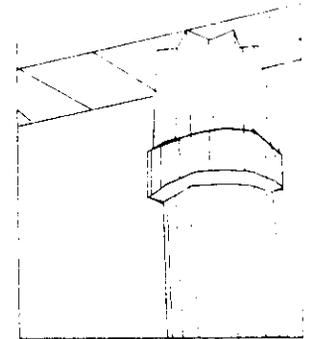
Columnas en la tumba de la reina Hatsepsut, en Tebas.

CATEGORÍA: ESPACIO. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

Las propuestas formales de los capiteles en esta cultura son muy amplias y se pueden adaptar perfectamente a nuestros días sin tener la reminiscencia de Art Decó, que como sabemos se utilizó mucho en los años 20's.

Las columnas lotiformes es un claro ejemplo. Basándonos en la metodología en el punto de la simplificación de la forma podemos llegar a resultados muy interesantes.

La idea consistiría básicamente en poner rectas las líneas curvas lotiformes para dejar en forma de "estrella" lo que sería la parte superior. La base del capitel sería un cilindro sin ningún tipo de ornamentación que da la impresión de sostener el remate de la columna. El cuerpo de la columna sería un cilindro con un diámetro más pequeño que el de la base del capitel. La parte superior del capitel puede reducirse en su longitud, es decir puede que sea más corta la forma de "estrella" para dejarlo como un detalle únicamente.



CATEGORÍA: OBJETOS. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

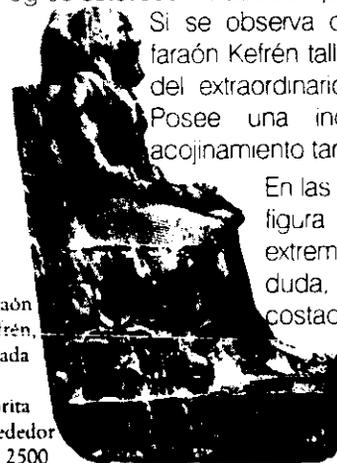
No podemos dejar de analizar las sillas egipcias ya que es uno de sus mayores logros estéticos incluso comparables con los actuales.

Si se observa cuidadosamente la fotografía de la estatua del faraón Kefrén tallada en diorita (2500 a. C.), nos daremos cuenta del extraordinario diseño de los elementos que la conforman. Posee una inclinación adecuada en el respaldo y un acojinamiento tanto en el asiento como en el respaldo.

En las patas delanteras de la silla podemos encontrar la figura de dos leones parados con sus dos extremidades en cada una de las patas. Pero sin duda, el detalle que más llama la atención es el de los costados de la silla.

Si aisláramos únicamente esta parte del resto de la silla y lo trasladáramos a finales del siglo XIX podría pasar por Art Nouveau por los elementos orgánicos y florales.

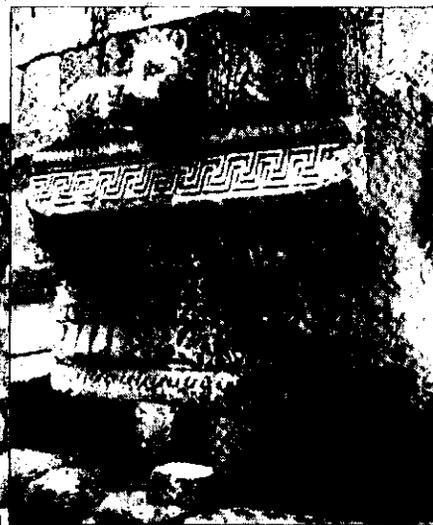
Faraón Kefrén, tallada en diorita alrededor del 2500 a. C.



Dibujemos encima de la fotografía y podremos resumir los pasos descritos en la metodología de acuerdo a los parámetros establecidos tomando como influencia la forma. Efectivamente se eliminaron elementos innecesarios para el proyecto, se aprovecharon los vértices de las líneas propuestas en la silla original adaptando la nueva silla a la tecnología utilizada actualmente para la unión de la madera o el material elegido por el diseñador. Con este ejemplo queda muy claro cómo los egipcios tenían un concepto de la forma muy avanzado que debiéramos tomar en cuenta para mejores propuestas 4,000 años después.



ERNESTO MORALLS
GARCÍA DUEÑO II



LOS CLÁSICOS
GRIEGA Y ROMA

MAESTRO EN DISEÑO

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO II

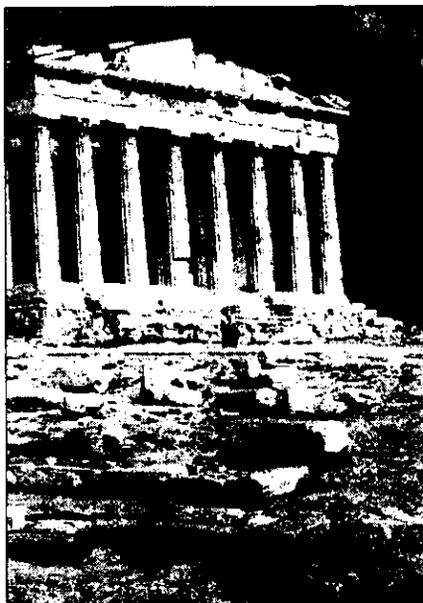


Fig.
2.02

ANTIGUA GRECIA

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



GRECIA

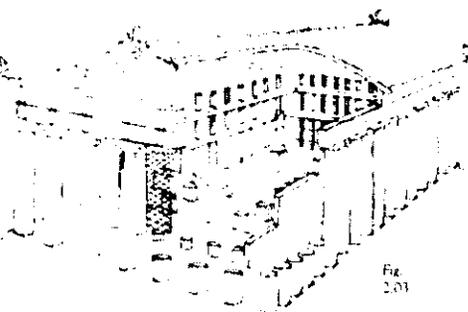
Grecia, por su parte, nos ha dejado una invaluable herencia que ha influenciado tanto que se ha llegado a tomar en la arquitectura como símbolo de "grandeza" y se siguen construyendo en la actualidad, edificios con reminiscencias de ese estilo, dejando a un lado su filosofía y su preocupación estética que, sin duda, fueron lo más valioso de esta cultura. **"Para los griegos, la celebración de la belleza era un acto de devoción, pues esa belleza sólo podía conseguirse por una comprensión de la ciencia de las proporciones : la relación dinámica de las partes en un conjunto"**¹

Con esta cultura se inicia un período clásico en la historia del hombre, y marca un parte aguas en la arquitectura occidental. No fue sino la mezcla de diversos elementos pre helénicos, contacto con culturas del medio oriente y un cambio drástico en el pensamiento político y filosófico del hombre lo que provocó este esplendor en aspectos culturales, artísticos y humanísticos.

El hombre como tal, tenía un papel preponderante, por lo que no encontramos en este pueblo palacios monumentales o tumbas de escala gigantesca como en otras culturas. Los templos y las edificaciones en general tienen una escala humana que no sólo invita a pasar, sino que provoca sensaciones de confort en el interior de las casas.

Con un manejo muy adecuado de columnas, como sistema estructural de los techos, los griegos lograron sentar las bases de lo que sería la arquitectura durante los siguientes siglos. El Partenón, construido entre 447 y 432 a. C., es el ejemplo clásico de esta cultura que nos muestra una preocupación por la estética y un refinamiento formidable **"era un milagro de composición equilibrada y de elegante armonía. En este templo dórico, con su resplandeciente color y su mármol reluciente, los griegos se aproximaron a la perfección, con un método sistemático para construir edificios de piedra"**²

En el interior de los templos y casas los colores vivos (como el rojo, azul, amarillo y verde) predominaban en la decoración. Las mesas se adornaban con pinturas y bajorrelieves, los muebles de bronce eran repujados y cincelados, al igual que los muebles de piedra y mármol.



Sección vertical del Partenón reconstruido. Es octostilo (8 columnas) en fachadas menores.



El tesoro de Atreo, también conocido como tumba de Agamedón.

1. Philip Bagel y Johnathan Meades, *Conocer la arquitectura*, Col. El Gran Tesoro del Arte Universal. Editorial Nauta. Barcelona, España 1985 Pag. 17

2. *Ibid.* Pag. 18

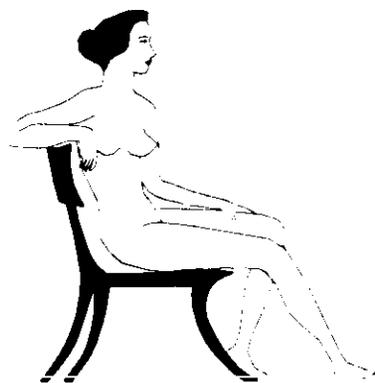
LOS CLÁSICOS: GRECIA Y ROMA



La Puerta de los Leones, que da entrada a la ciudadela de Micenas, en la región de la Argólida. El dintel tiene más de 4m de largo. Fig. 2.05



Palacio Real de Minoico de Cnosos (Creta), mostrando las columnas invertidas. Fig. 2.06



Silla Klismos Fig. 2.07

Casi todos los elementos utilizados en la arquitectura, los encontramos en una escala menor como motivos decorativos en el diseño de mobiliario e interiores. Los materiales más utilizados era la madera de cedro, pino y ciprés, aunque también encontramos maderas de procedencia lejana. La madera la recubrían y taraceaban con metales preciosos, marfil o maderas más finas, utilizando formas geométricas.

Sin embargo la vida pública en Grecia y en ocasiones incluso la privada, se desarrollaba al aire libre por lo que la utilización de mármol, piedra y bronce para el diseño de mobiliario para exteriores era sorprendente. El mobiliario, tanto el exterior como el interior, se completaba con almohadones de telas originarias de medio oriente. Un extraordinario ejemplar del mobiliario griego es la silla *Klismos* de patas curvas (tipo Thonet) al igual que el respaldo para una mejor adaptación al cuerpo y una inclinación mayor en el asiento a cualquier silla hasta el momento.

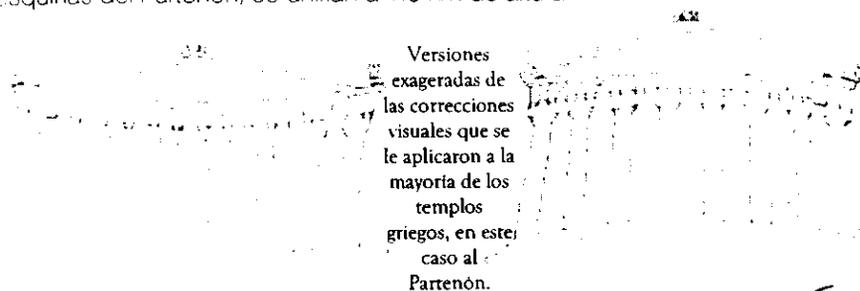
DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

El más importante de esta cultura fue que sentaron los conceptos básicos de la profeta, filosofía, derecho, ciencia y medicina. Además de todo lo referente a las artes como el diseño arquitectónico, pintura, escultura, teatro, entre otras. La característica más llamativa de la arquitectura griega es su uniformidad. Dos templos de estilo dórico, incluso en el caso de que fueran erigidos con varios cientos de años de separación, serán siempre, por lo regular, similares en su trazado y también se corresponderán entre sí en casi todos los elementos de sus respectivas fachadas³. Fue tal la preocupación de los griegos de llegar a un conocimiento profundo de las cosas y a un perfeccionamiento de las formas, que desarrollaron técnicas e incluso tratados completos, de una complejidad sorprendente.

Como sucede en varias de las manifestaciones artísticas, para llegar a la perfección de la forma, hubo que violar algunas reglas para lograr la armonía completa. Así, como los intervalos musicales están compuestos por matemática pura, para el deleite del oído, el diseño formal en la arquitectura desarrolló el concepto del éntasis, es decir pequeños y sutiles refinamientos que compensan los puntos de fuga en perspectiva natural de la vista.

Uno de estos refinamientos fue el ensanchamiento curvado de la parte superior de las columnas para contrarrestar el efecto visual, ya que una columna completamente recta, al mirarla en dirección al cielo, a partir de la mitad de la columna, ésta dará la impresión de que la sección de la columna se va adelgazando con la altura.

Otro de los refinamientos es el diseñar una base, de donde se desplantan las columnas, con una ligera curva convexa y una pequeña inclinación de las columnas hacia el centro del templo. A las columnas de las esquinas se le pronuncia aún más esta inclinación, por lo que si se prolongaran imaginariamente hacia arriba los ejes verticales de las columnas de las esquinas del Partenón, se unirían a 1.6 km de altura.



Versiónes
exageradas de
las correcciones
visuales que se
le aplicaron a la
mayoría de los
templos
griegos, en este
caso al
Partenón.



El Discóbolo de Mirón, Museo de las Termas en Roma. Un claro ejemplo de la perfección que tanto buscaban los Griegos. Fig. 2.08

Los griegos
crearon los
tres famosos
órdenes: (de
izquierda a
derecha)

- El Dórico
- El Jónico
- El Corintio

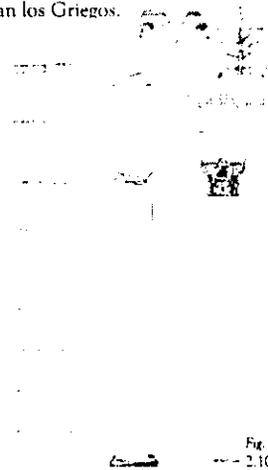


Fig. 2.09

Fig. 2.10

LOS CLÁSICOS: GRECIA Y ROMA



Fig.
2.11

Copia romana en mármol del lancero de bronce de Policleto, de 1.99m de altura. Museo Archeológico Nazionale, Nápoles.

Los griegos contaron con la fortuna de tener grandes reservas de mármol para la edificación de sus templos. El mármol es un material muy noble que posee una consistencia casi única a la que permite el alto grado de detalle, refinamiento, curvaturas y correcciones ópticas que lograron los griegos.

La primera edificación que se construyó en mármol fue el tesoro ateniense en Deifos, que data del año 490 a. C. A partir de ese momento, cuando las posibilidades económicas lo permitían, se empezaron a construir todos los edificios más importantes de este material. Cuando los tiempos eran más difíciles, se molía el mármol para agregarlo a la mezcla del estuco y así darle mayor consistencia. Es curioso cómo en las últimas décadas del diseño arquitectónico mexicano, se puso de moda el agregar al concreto pedacera muy fina de mármol para darle una consistencia y acabado muy particular. Algunos arquitectos se jactaban de haber hecho un gran descubrimiento al hacer esta mezcla de materiales, y resulta que se lleva haciendo desde hace más de dos mil años.



Detalle de las columnas doricas en mármol del Partenón.



Fig.
2.12

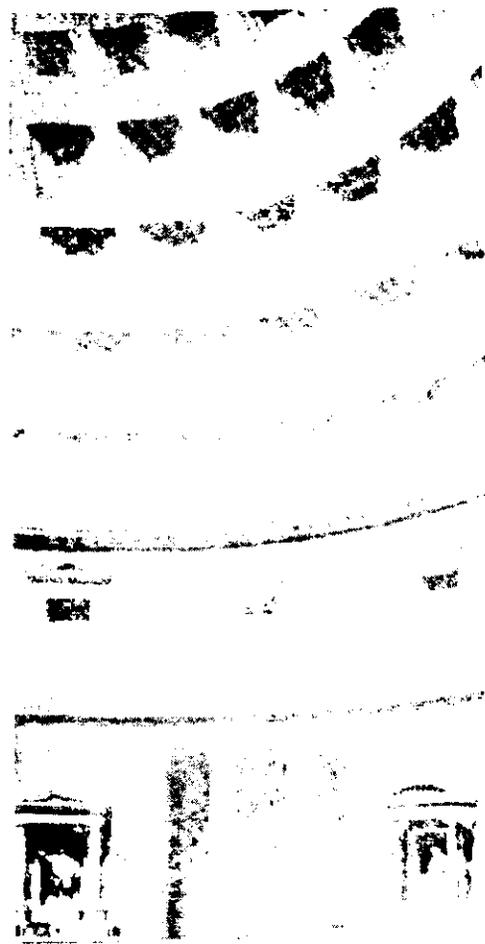
Cariátides del erechtheon, en la Acrópolis de Atenas, construido en mármol.

Fig.
2.13

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO II



Fig.
2.14



IMPERIO ROMANO

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

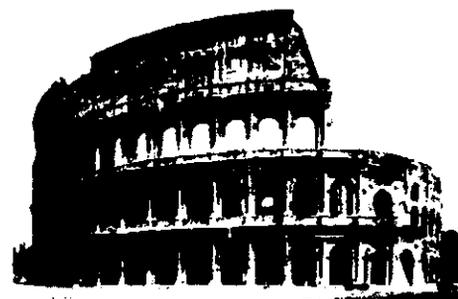
ROMA

Una cultura que más que imitar, se dejó a un lado es la romana. Buena parte de la inspiración para el diseño y el tratamiento decorativo de la arquitectura romana provino de Grecia. El arquitecto romano Vitruvio, que dedicó a Augusto su famoso tratado de la arquitectura, sugiere que fueron griegos muchos de los arquitectos de la Roma imperial. Los órdenes dórico, jónico y corintio se adoptaron enteramente para la ornamentación, y luego se adaptaron, pervirtieron y deformaron de una manera que, ciertamente, habría horrorizado a los puntillosos griegos.¹⁶

En un principio, antes del año 700 a. C., Roma no era más que un grupo de aldeas pequeñas que se extendían en las pequeñas colinas cercanas al Tiber. Fue invadida por los etruscos, grandes edificadores de los que importaron muchas técnicas constructivas, hasta que lograron expulsarlos en el 509 a. C., fundando la República.

La arquitectura y el diseño en general romano sufrió grandes transformaciones a lo largo del Imperio. En esencia Roma era la capital y el resto era una copia fiel, sin embargo no era así, en realidad el resto de las ciudades romanas, eran una derivación o interpretación del estilo romano adaptado a las culturas regionales de cada lugar. Por otra parte, existen diferencias muy claras entre el diseño de la primera mitad del Imperio, es decir, el periodo republicano donde se observa un modesto y práctico estilo. No quedan muchos vestigios sobre esta etapa del diseño romano en la actualidad, pero sí lo suficiente para percibir una fuerte influencia de griegos y etruscos, y una visión conservadora de los romanos que lejos de experimentar con nuevas formas y matices, adoptaban diseños preestablecidos inhibiendo la creatividad.

El cambio radical viene al terminar la república y al aparecer los Césares, que hacen de Roma la capital del mundo. Augusto se jactaba de haber recibido una ciudad de tabique, dejándola en una ciudad de mármol. El aumentar de escala los edificios implicó un cambio radical en la proporción del diseño formal.



Coliseo romano o Anfiteatro Flavio, construido alrededor del año 80 de nuestra era. Fig. 2.15



El Panteón en Roma. Erigido después de 126 por Adriano, la construcción circular consta de un colado con revestimiento de ladrillo, al vestíbulo lo sostienen columnas de granito. Fig. 2.16

¹⁶ Philip Bagenal y Johnathan Meades, *Conocer la arquitectura*, Col. El Gran Tesoro del Arte Universal. Editorial Nauta. Barcelona, España 1985 Pag. 21

LOS CLÁSICOS: GRECIA Y ROMA

Con una inmensa actividad creativa, y de la construcción. Roma cumplió con el destino fijado por los Césares de convertirse en la ciudad más hermosa del mundo produciendo edificios jamás antes vistos hasta el momento, como el Foro Romano y los Baños de Caracalla. Se conoce poco sobre los diseñadores de estos monumentos, seguramente arquitectos o aprendices de ingeniero griego.

La actitud frente al diseño era propositiva, y los elementos constructivos eran totalmente novedosos, como el empleo del concreto colado produciendo formas extraordinarias sobre todo en los interiores. Los diferentes órdenes propuestos por los griegos, sobrevivieron a la enorme transformación de los elementos de diseño. Sin embargo se puede decir que surgieron el orden monumental por un lado, y el orden miniatura aplicado a ventanas y algunos elementos decorativos por el otro. Como sucede en la gran mayoría de los estilos, el romano tiene su etapa creativa e innovadora llegando al clímax del diseño, pasando después a lo repetitivo y absurdo. Se puede hablar de un estilo "romano barroco" en la última etapa del imperio. Sin embargo existió también el "romano funcionalista", creador de cientos de casas, fábricas, caminos y puentes.

Mucho se puede criticar sobre las transformaciones, y degeneraciones que sufrieron las formas utilizadas en un principio por los griegos durante el Imperio Romano, pero si nos ponemos a pensar que eso es lo que ha venido ocurriendo a lo largo de la historia con este y otros estilos, llegaríamos a la conclusión que el diseño romano ha sido de los más atortunados.

Uno de los edificios que merece la pena mencionar por su maravilloso diseño de interiores es el de las termas, o baños romanos, en especial los en Caracalla en Roma. El edificio central de estos baños poseía grandes dimensiones cubría un área de 115m x 228m en un parque con aproximadamente 12 hectáreas. Tenía capacidad para 1.600 bañistas, y contaba con biblioteca, sala de conferencias, habitaciones privadas, baños privados, además de contar con alberca de agua caliente, alberca de agua fría, gimnasio, tiendas y áreas verdes. Las fachadas exteriores no tenían más detalle, consistían de una arcada de grandes proporciones en dos niveles más, austera y sin ningún recubrimiento.



Patio adornado con mosaico, de una casa de Herculano. En el fondo una gruta con fuente

Fig. 217



Ostia. Los "Baños de los Siete Sabios". Sala con cupula de ladrillo y piso de mosaico. Alrededor del año 200.

Fig. 218

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Los interiores eran muy distintos, estaban lujosamente decorados con mármoles veteados de diferentes colores y con estuco pintado. Utilizaron materiales como el granito pulido, alabastro y mármol para columnas y capiteles y el estuco con maravillosos frescos pintados para las cúpulas y bóvedas. Las mejores obras de arte de la escultura estaban estratégicamente colocadas en el interior de este edificio.

Los templos romanos se elevaban sobre un podio al que se accedía por una amplia escalinata, las columnas laterales se adosaban a los muros y al frente había un pórtico con esculturas. Quizá el templo más admirado por su ingeniería sea el Panteón, con su vasto espacio interior cubierto por una cúpula con una entrada de luz en la parte superior. Probablemente sea el edificio mejor conservado, pese a sus restauraciones y modificaciones el edificio se encuentra en muy buenas condiciones tomando en cuenta que se construyó con el emperador Adriano. "La cúpula es la suprema obra maestra de la ingeniería romana. Apoyada en un macizo tambor cilíndrico, que a su vez descansa sobre muros de 6m de ancho, la cúpula se adelgaza y aligera a medida que se eleva. El peso de la cúpula se reparte en un complicado sistema de contrafuertes, disimulados en el espesor de los muros."⁴

Originalmente estaba revestido con placas de mármol que escondían el hormigón, tenía un hermoso relieve en bronce en el pórtico representando una lucha entre titanes y dioses, y finalmente la cúpula tenía un acabado de placas de bronce dorado.

La vivienda romana de la gente con recursos tenía generalmente un patio central, adornado con flores y fuentes, con todas las habitaciones alrededor, a excepción de la cocina y cuartos de servicio que tenían acceso directo a la calle, en ocasiones se tenían locales comerciales en la periferia de la casa.

El mobiliario romano lo encontramos fabricado en una gran variedad de materiales. Los muebles de bronce eran los más cotizados. La madera, importada de regiones lejanas del imperio, se usaba en aquellos muebles donde resultaba imprescindible este material como son mesas y armarios. También encontramos muebles elaborados en piedra y mármol complementados con telas y tapicerías como un material muy lujoso. Finalmente los romanos utilizaban el mimbre, de manera masiva, con un diseño semejante al de los modelos hechos en piedra.



Pompeya. Habitación de la casa de los hermanos Vettius. Fig. 219



Pompeya. Atrio de la casa de las Bodas de Plata, el nombre se debe a las bodas de la pareja real italiana en 1893. Fig. 220

LOS CLÁSICOS: GRECIA Y ROMA



Roma. Foro Romano. El interior de la Curia (Edificio del Senado).

Fig. 2.21



Roma. Basílica subterránea delante de la Porta Maggiore. Posee un fino relieve en la bóveda.

Fig. 2.22

Los modelos utilizados en el mobiliario son, al igual que en muchas otras cosas, inspirados principalmente en los griegos y en algunos casos en oriente. En la ornamentación de los muebles incluían muchos elementos de decoración empleados en la arquitectura. "Los muebles de bronce, cuya decoración es muy rica, unas veces se cincelan y otras se recubren o incrustan de plata y metales preciosos. Las chapas de bronce van repujadas y grabadas con una técnica especial. Todos los elementos verticales de las sillas y camas son generalmente torneados, con perfiles muy exagerados y violentos de formas llegadas de pueblos más antiguos, generalmente orientales, entonces colonias del imperio"⁵. En un principio los modelos eran muy rígidos y con las influencias mencionadas muy marcadas. Al igual que en la arquitectura, pasado un tiempo se puede observar una evolución atortunada tanto en las técnicas de manufactura, así como en los modelos diseñados "así lo vemos en los respaldos de las sillas, en los cabeceros de las camas y en los pies de las mesas; en todos ellos, las siluetas se complicaban cada vez más por los elementos decorativos empleados. En los muebles de bronce y piedra, es natural, la construcción difería enteramente de los de madera por las distintas técnicas de la fundición y de la labra, respectivamente, lo que obligaba a hacer los muebles de una o varias grandes piezas; en cambio, en los de madera, las piezas que los componían iban ensambladas y armadas en forma de casetones, recuadros, frontones, entablamientos y columnas, dentro de una composición arquitectónica"⁶. Encontramos sillas como la *bisellium*, de fierro (parecidas a las encontradas en Egipto y Grecia) que se usan con un taburete para los pies y sin respaldo, la mayoría son de bronce. Las patas son cilíndricas y llevan una pieza o apoyos laterales que corresponden a los brazos. Pese a que se usaban con almohadones, eran bastante incómodas. Quizá la silla más característica es la llamada *curul*, la cual tenía gran importancia debido a que su uso estaba destinado exclusivamente a personajes y autoridades. Las patas están ricamente decoradas y con doble curvatura.

En lo que se refiere a mesas, encontramos la llamada mesa con base de piedra y tabloncillos de maderas exóticas, y las mesas de mármol llamadas *cartibulum*, con un gran tablero y dos fuertes patas en los extremos, similar a los leones, las había también de bronce, más estilizadas.

5. "Historia del Mueble". Hermann Schmitz, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1977. Pag. 65
6. Ibid Pag. 66

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

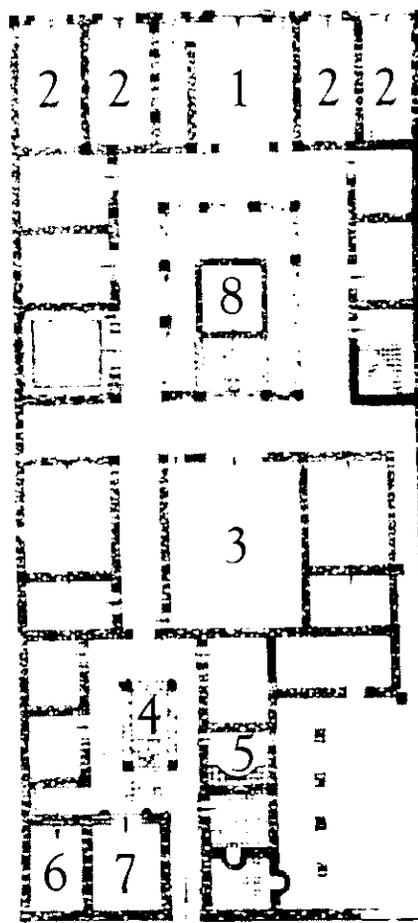
En interiores, también muebles de madera como son los armarios con puertas entalladas, algunos muy semejantes a los egipcios y griegos.

Las camas eran de madera con colchón y tenían una cabecera con una sillería en forma de U, más estilizada, las patas eran torneadas y cubiertas con perlas amarillentas de resaca. Había un lecho llamado *lectus* el cual tenía tabicera y piecera. Esto nuestro es el antecesor del "chaise longue" tan utilizado posteriormente, incluso en la actualidad.

La decoración en paredes y pisos que predominaba en las casas se basaban en la utilización de tapicerías y telas muy trabajadas, colocadas para calentar las habitaciones, además de una multitud de cojines de diversos tamaños con diferentes estampados colocados en las estancias. La escultura y la cerámica tenían un papel muy importante en la ornamentación de los espacios. Es increíble como muchos de los elementos utilizados en la arquitectura, mobiliario y diseño de interiores como columnas, frontones, patas de muebles, amodones, han influido tanto a lo largo de la historia del hombre y vemos modelos creados hace casi veinte siglos aún en nuestros días.

La distribución general de las casas de la población con un nivel socio económico alto era este. El número 1 es el vestíbulo y el acceso principal, los espacios indicados con el número 2 son tiendas o locales comerciales, al número 3 corresponde al salón principal, una estancia donde se recibían a las visitas, también se comía (*triclinium*), el 4 es el patio para los carruajes, el 5 posiblemente eran letrinas y los números 6 y 7 eran termas. Poseía además varios patios independientes del central con su fuente al centro (8), y numerosas alcobas.

El *triclinium* (no. 3) o salón principal, es uno de los espacios que mayor importancia tenía en la casa romana. "La identificación de esta habitación queda facilitada en muchos casos por el diseño del mosaico: mientras que el espacio central se adorna con motivos escogidos, el emplazamiento de los lechos dispuestos a lo largo de los muros y destinados a acoger a los comensales aparece indicado por una decoración más sencilla. También con mucha frecuencia, la importancia del lugar se subraya mediante los tres huecos que permiten su acceso y por sus dimensiones: suele tratarse de la sala más amplia y suntuosa (...) El lujo de estas salas pone de manifiesto la función clave que cumplen en la casa. El ceremonial de la mesa permite que se luzca la fortuna del anfitrión; permite asimismo afirmar unos principios de vida y registra las alteraciones que experimentan las relaciones sociales y familiares"⁷.



Planta de casa romana con patio interior, y locales comerciales en la fachada.

Fig. 2.21

7. Philippe Ariès y Georges Duby "Historia de la vida privada" tomo I, Ed. Taurus, Madrid 1987. Pag. 354

RECOMENDACIONES PARA ANALIZAR DEL CAPÍTULO II GRECIA

CATEGORÍA: OBJETOS. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

Pese a que esta pequeña escultura de mármol pertenece al imperio micénico en Creta, alrededor de ochocientos años antes del arte clásico griego, llama la atención debido a la sencillez y elegancia de la silla. Probablemente el modelo original que copiaron estaba hecho de piedra, pero aun así el diseño es muy sugerente. Si tomamos el mismo modelo y lo pasamos a madera, como lo hizo hace algunos años Clara Porset Dumas con un modelo de silla prehispánica, seguramente obtendríamos un resultado tan alucinado como el que ella desarrolló, con la salvedad de que este modelo es algunos años más antiguo.

La curvatura del respaldo, y la manera en que éste se apoya en las patas traseras de la silla puede ser una buena fuente de inspiración.

Esto es sólo un ejemplo de las ideas que de esta silla se pueden generar. Al poner el elemento del centro como apoyo donde descansan las patas traseras y delanteras, da la ilusión de que se encuentra suspendida o de que tiene la función de mecedora y puede llegar a ser un diseño original e ingenioso.

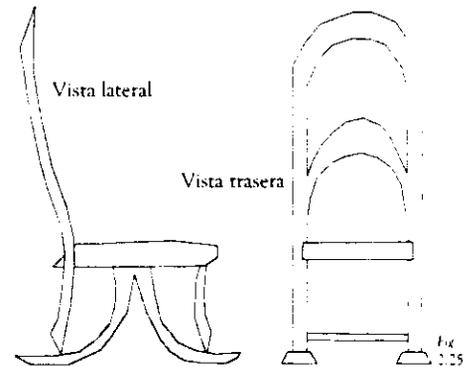


Fig.
224

Arjista de mármol, procedente del primer periodo cicládico (1450-1150 a. de C.). Tiene 22.5 cm. De altura. Museo Nacional de Atenas.



Fig.
226

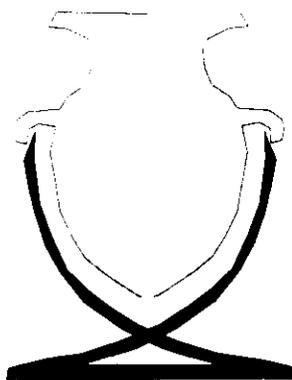
Jarra de Plata. 25cm de altura.

CATEGORÍA: OBJETOS. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

Las formas que encontramos en las vasijas, jarras y ánforas griegas poseen un estudio de la forma muy profundo, tanto que si fijamos nuestra atención en la cantidad de modelos desarrollados nos percataremos de que son los mismos que encontramos hoy en día en el departamento de cristalería en cualquier tienda departamental de cierto prestigio.

DISEÑO INTERIOR, ANALISIS E HISTORIA

El diseño surge cuando encontramos las grecas utilizadas, y es obviamente otro elemento en el cual nos podemos basar para incorporarlas en algún diseño. Hoy en día el rustico está disfrutando un auge que debemos aprovechar para introducir grecas que salgan fuera de lo común.



Se pueden crear unas asas, redondear la parte interior para agregar una base de hierro oxidado por ejemplo, que lo sostenga.

O simplemente se invierte el jarrón completo y se le agregan los aditamentos para convertirlo en lámpara.

Fig. 2.27

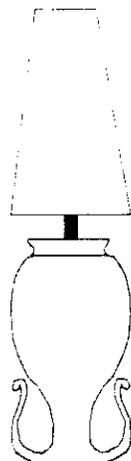


Fig. 2.28



Fig. 2.29

Ánfora griega (950 a. C.)

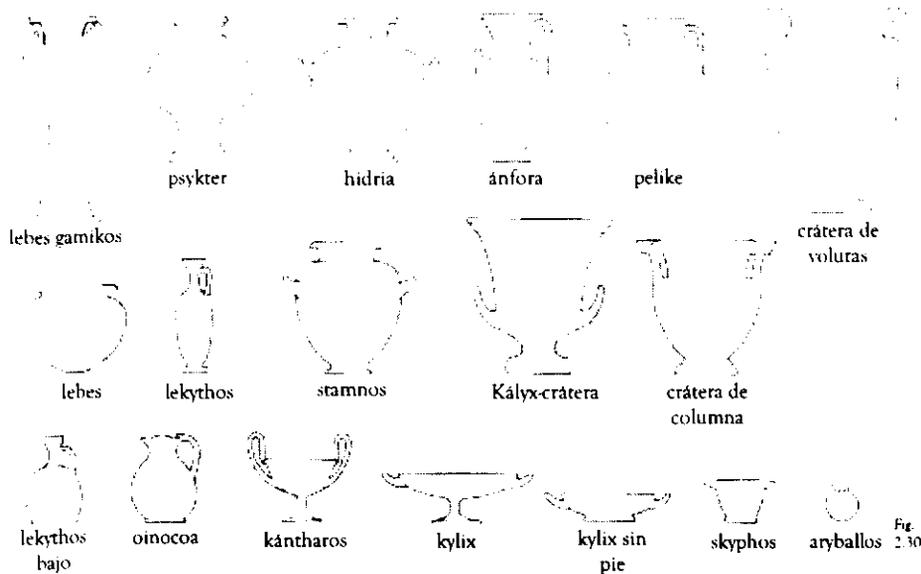


Fig. 2.30

LOS CLÁSICOS. GRECIA Y ROMA

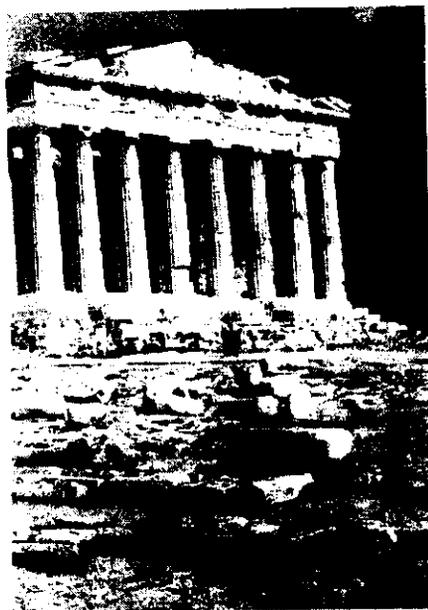


Fig.
2.31

CATEGORÍA: ESPACIO. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

Frecuentemente se tiene que mencionar la arquitectura griega que sin duda sentó las bases para el desarrollo del estilo clásico que perduraría hasta nuestros días. Actualmente encontramos pésimas reproducciones del Partenón en prácticamente cualquier ciudad del mundo, sobre todo en casas residenciales.

En este caso en particular no voy a proponer ningún ejemplo, sin embargo quiero hacer dos recomendaciones para los diseñadores que por algún motivo se vean obligados a inspirarse en lo griego. La primera es que se intente resolver proponiendo algo novedoso basándose en el estilo clásico siguiendo esta metodología, si es posible. Y la segunda es que si se tienen que ceñir a los patrones helénicos que lo hagan documentándose perfectamente bien, ya que si se va a hacer una reproducción, que por lo menos sea fiel al original.

ROMA

CATEGORÍA: ESPACIOS

TIPO DE INFLUENCIA: COLOR Y ACABADOS

Con las excavaciones realizadas en Pompeya, y los descubrimientos de las casas prácticamente intactas debido a que se encontraban cubiertas por lava, fue posible conocer a una mayor profundidad, el estilo de vida de los romanos, su arquitectura, y el diseño interior de las habitaciones de los palacios y de las casas de la gente con recursos económicos.



Fig.
2.32
Dormitorio
de la villa de
Boscoreale,
junto a
Pompeya.

EN PAREDES

Analizando los espacios interiores, podemos observar cómo una parte importante de la decoración en los muros estaba hecha a base de murales y figuras geométricas pintadas. Esto es un elemento que en la actualidad simplemente no se utiliza porque en ocasiones la mano de obra para realizar el mural es demasiado cara. Sin embargo en el caso de las figuras geométricas pintadas para enmarcar una ventana o proponer un especie de rodapie en el interior, puede ser muy atractivo e incluso no tan caro, y complementaría en gran medida un espacio si no se cuenta con elementos suficientes para "vestirlo". Que quede claro que no estamos hablando de incorporar cualquier tipo de mural, o fotomural, sino simplemente de grecas que pueden dar la sensación de acogedor si se combinan los colores adecuadamente y obviamente siempre ayudará a percibirlo de esta manera el incluir colores ocres en la gama de tonos.

EN PISOS

Los pisos a base de azulejo muy pequeño para poder formar figuras, en ocasiones geométricas y en otras representando animales o personas, daba una sensación de gran lujo. En este caso pasa lo mismo que con los murales, la mano de obra es muy cara, pero hoy contamos con la fortuna de que existe una gran gama de azulejos que permiten, con un buen diseño, llegar a resultados más económicos y estéticamente satisfactorios. La utilización de cenefas en los pisos ayudan en gran medida a delimitar espacios o áreas de trabajo donde no se cuente con muros divisorios o simplemente que el objetivo sea mantener una sensación de amplitud. Si a esto se le agregan cambios y mezclas de acabados en un mismo piso, como alfombras, tapetes o madera, la separación de espacios se hace más evidente.

EN TECHOS

En la actualidad se tienen materiales que en el pasado eran impensables como lo es el falso plafón. Los romanos utilizaban mucho las bóvedas y hacían un manejo muy rico por medio de diferentes alturas en techos. Esto se puede lograr más fácilmente en nuestros tiempos y es un recurso muy versátil y económico. Se puede aprovechar para incluir iluminación indirecta o, al igual que en los pisos, para enmarcar espacios determinados.

ERNESTO FORALES
CAPITULO II



Fig.
3.01

EL MEDIOEVO

MAESTRIA EN DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO III

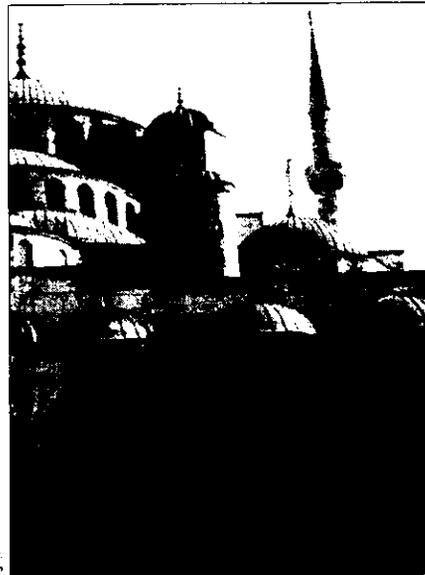
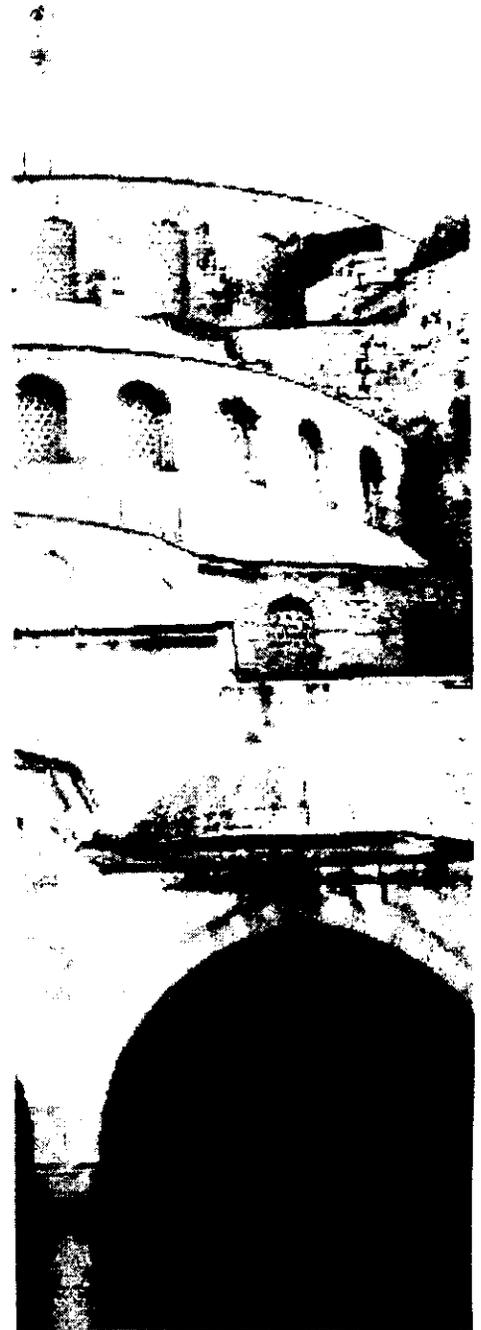


Fig.
3.02

EL DISEÑO BIZANTINO

PRINCIPIOS DE LA EDAD MEDIA

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



EL DISEÑO BIZANTINO

La aparición de Cristo en el mundo vino a cambiar las estructuras establecidas por los romanos. Por otro lado el Imperio Romano se venía desintegrando por las invasiones de tribus bárbaras. El emperador Diocleciano decidió dividir el imperio con la finalidad de gobernarlo mejor. Constantino continuó con este proceso trasladando el centro político hacia el Oriente. Los seguidores del cristianismo, en un principio se reunían clandestinamente en las casas de los fieles. El *Titulus* de San Martín de los Montes, en Roma, (del siglo III) constituye la primera edificación o iglesia destinada a las reuniones de los fieles y a la sinaxis (misas dominicales). Esta construcción constaba de un salón alargado con columnas soportando las bóvedas en forma de arista. También existían las catacumbas, pero estas eran destinadas a las celebraciones tenebrosas con banquete, por lo que encontramos bancas en el interior destinadas a los invitados.

No fue sino que hasta que el emperador Constantino adoptó la religión cristiana como creencia oficial del estado en el año 313 y fundar la capital del estado en el 330 (llamada en un principio Byzantium para después nombrarla Constantinopla, en lo que hoy se conoce como Estambul, Turquía).

Bajo el impulso del primer emperador cristiano de Roma, Constantinopla creció rápidamente en tamaño e importancia. Allí las caravanas de Persia y China descargaban sus sedas, alfombras, porcelanas y piedras preciosas. Allí también pululaban viajeros y comerciantes, príncipes y pintores, llegando de las tierras oscuras de Europa y de las misteriosas culturas orientales.

Con el resuelto apoyo, el cristianismo evolucionó rápidamente: de una secta pequeña y extravagante pasó a convertirse en una institución llena de gloria y poder. El ritual y el culto se hicieron mucho más elaborados, lo que requería una arquitectura más ostentosa, que se mostrara acorde con el nuevo fasto.¹ Constantino destina fondos para la construcción de iglesias y dona edificios antiguos para los fieles

¹ Philip Bagenal y Johnathan Meades, *Conocer la arquitectura*, Col. El Gran Tesoro del Arte Universal. Ed. Nauta, Barcelona 1985 Pag. 28



Fig. 3.03

Monasterio de San Juan, en la Isla de Patmos. La isla fue donada por el emperador Alejo en 1088 para la construcción de este monasterio.



Fig. 3.04

Otra vista del monasterio de San Juan, en la Isla de Patmos, Grecia. El emblema de la bandera es un águila bicéfala, emblema de Bizancio.

EL MEDIEVO



Fig.
3.05

Santa Maria Maggiore, en Roma, de planta tipo basilica, con mosaicos y columnas de mármol macizo.



Vista exterior de la Santa Sofia.

Fig.
3.06



Vista interior de la Santa Sofia.

Fig.
3.07

Las primeras iglesias tienen dos formas características, una con un salón alargado con el altar al fondo y bancas con vista al altar, dejando un pasillo perimetral y con columnas alargadas soportando el techo o la bóveda, este esquema viene a ser el antecesor del cruciforme de las iglesias románicas y góticas, que en occidente fue el adoptado. El otro tipo de iglesia era de forma octagonal o redonda con un pasillo perimetral, este esquema fue el adoptado en oriente.

Paulatinamente las iglesias se fueron refinando y sofisticando, se incorporó el domo como elemento de iluminación en el interior y se diseñaron formas más atrevidas hasta llegar a, quizá la obra maestra del arte bizantino, la iglesia de Santa Sofia considerada en su momento como el milagro arquitectónico. Santa Sofia, rompe con los esquemas establecidos hasta el momento, desafiando toda lógica romana y perfeccionamiento griego en su diseño y construcción. "Santa Sofia ... es un edificio en el que toda la decoración se encuentra subordinada al efecto arquitectónico. No existe preocupación por trazar ninguna sutil vinculación en el exterior de edificio; todo el interés está dedicado al vasto interior ...".² La planta se inscribe en un cuadrado y se delimita por cuatro pilares de 21m de altura, a estos se apoyan cuatro arcos de los que surge una cúpula de 32m de diámetro; con estas dimensiones es posible darse una idea de la magnificencia del espacio. A los lados de la cúpula se abren dos semi-bóvedas creando un espacio rectangular, el interior de la iglesia da una sensación de fastuosa complejidad en su formas y diseño. "Es un ejemplo de arquitectura que no propone impresionar y abrumar, sino agitar los más profundos sentimientos religiosos de quien la contempla".³ Por mucho la iglesia de Santa Sofia queda como el hito máximo de la arquitectura bizantina.

La diferencia principal de los templos cristianos o iglesias y los templos griegos o romanos es que en los primeros el interior del edificio se utiliza para la veneración y rezos de los fieles, hay una participación y actividades en la iglesia de los seguidores de esta religión, mientras que en los segundos no existía ninguna actividad religiosa en el interior de los inmuebles, estaban diseñados para los dioses en espacios grandes y lujosos. Una vez extendido el cristianismo tanto en oriente como en occidente, no tardó mucho tiempo en surgir diferencias importantes entre cómo se profesaba la religión en un lugar o en otro. Mientras que en oriente el culto tenía un matiz misterioso, sombrío y desconocido, en occidente se planteaba más abierto y con una participación activa de los adeptos.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

Como pretexto de una antipatía en las costumbres y ritos religiosos, fue que se mencionaron las cruces de las Cruzadas, en realidad se buscaba una ruta comercial definida para Europa y fue casi como saquearon en 1204 Constantinopla, la cual significaba un comercio demasiado importante para los europeos.

El término basílica surge de los griegos, y significa punto de reunión, conforme fueron pasando los siglos el término se adoptó para las iglesias y se deformó a tal grado que basílica era sinónimo de nave de la iglesia. Como ya se mencionó las iglesias en occidente eran rectangulares y evolucionaron a la forma en planta de cruz con un nicho semicircular al fondo, los techos eran de madera, habitualmente se incluía un vestíbulo de acceso. La más famosa de las primeras basílicas fue la de San Pedro en Roma construida por Constantino en el mismo lugar donde posteriormente se construiría la Basílica de San Pedro que actualmente conocemos en la capital de la religión católica.

La bóveda ha sido por siempre un elemento arquitectónico característico de las culturas orientales. Las basílicas de planta cruciforme tenían serios problemas para la intersección de los dos cuerpos rectangulares, la solución fue la "pechinya". Este avance fue muy importante, ya que la cúpula descansaba en cuatro arcos, rellenando los espacios faltantes (ver figura 3.09). La arquitectura bizantina se caracteriza por esquemas circulares llamados también de tipo centripetas. El cristianismo prohibió la elaboración de esculturas o ídolos para la representación de alguna divinidad en sus iglesias, por lo que se optó por la utilización de frescos, cuadros y mosaicos ilustrando imágenes religiosas y deidades.

Otra ciudad que tuvo un crecimiento grande y rápido a consecuencia del flujo comercial cada vez más intenso entre oriente y occidente a través de Constantinopla fue Venecia. Esta ciudad adquirió todavía más importancia con el saqueo de Constantinopla en las Cruzadas. Venecia adoptó el estilo bizantino en su arquitectura, y el ejemplo más sobresaliente es la basílica de San Marcos. En un principio se construyó en el 830, para ser reemplazada en el 1063 por un proyecto más ambicioso, (el que actualmente conocemos) que se terminaría en su totalidad cinco siglos después, a diferencia de la Santa Sofía que tardó cinco años en ser terminada.

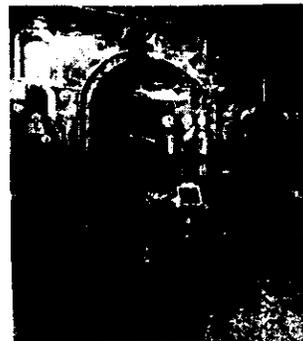


Fig. 3.08 Comedor del Monasterio de Dionysius, en el Monte Athos, capital del monacato bizantino. Actualmente existe en este monasterio, un anacronismo total e intencionado.

Mientras se sirven y comen los monjes rodeados de santos y mártires por los frescos de las paredes, escuchan a un hermano que lee la lección tradicional contra la gula.

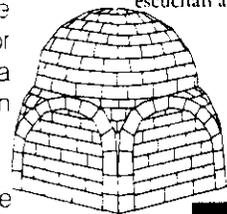


Fig. 3.09 Esta solución permite la transición natural de formas rectangulares a circulares, sin vigas o apoyos que afecten el diseño.

Monasterio del s. XI de Focide, Grecia, dedicada Hosios Lukas. Aquí se puede observar su figura en mosaico, bendiciendo con los brazos abiertos desde lo alto del templo.



Fig. 3.10



Fig. 3.11

Basílica de San Marcos en Venecia.

EL MEDIOEVO



Fig. 3.12

En una pechina, del monasterio de Fócide en Grecia, se puede observar, en un extraordinario manejo de mosaico, a Jesús sumergido en las aguas del Jordán por Juan Bautista, mientras los ángeles sostienen sus vestiduras y el Espíritu Santo desciende sobre Jesús en forma de Paloma.



Fig. 3.13

San Vitale, en Ravena, con un diseño exterior muy sencillo.

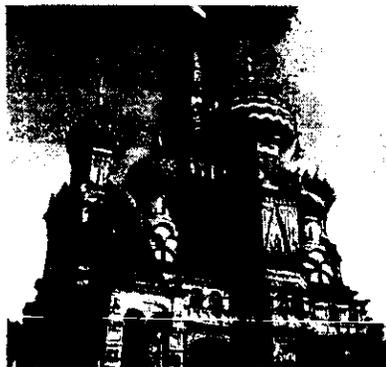


Fig. 3.14

San Basilio en Moscú.

La basílica de San Marcos tiene la planta en forma de cruz, con unas columnas muy altas "los mosaicos que decoran el interior son los más complicados de la era Bizantina, y por ello carecen de la simplicidad directa y el encanto que poseen los de otras iglesias italianas y bizantinas"³

Ravena, ciudad portuaria del imperio romano en el Adriático, tomó importancia debido a que Honorio, en el 402, trasladó su capital ya que Roma había sido invadida por los godos y la malaria plagaba la ciudad por los pantanos que la rodeaban.

El mausoleo de la hermana de Honorio, Gaia Placidia, fue uno de los primeros en forma de cruz y aunque es pequeño, lo que vale mucho la pena de esta construcción son los mosaicos con las figuras de San Lorenzo y las estrellas de la cúpula. Algunos años después, Teodorico, construyó San Apolinar el Nuevo. Esta obra, es una verdadera joya por los espléndidos mosaicos utilizados en paredes y bóvedas con imágenes de los triunfos de Teodorico e imágenes de santos y vírgenes posteriormente colocados por Justiniano.

Otro trabajo sorprendente de mosaicos es el de la iglesia de San Vital: construida por Justiniano. El estilo Bizantino predomina sobre la construcción de planta octogonal. Las bóvedas poseen lujosos mosaicos con imágenes de Justiniano, su esposa y varios santos.

El arte Bizantino se extendió hasta las regiones de Moscú en Rusia, pero con algunas variantes. La iglesia de San Basilio, construida por Iván el Terrible de 1550 a 1560, es el ejemplo más sobresaliente de este estilo. En realidad son ocho iglesias adosadas a otra principal. Originalmente era de color blanco, y en el s. XVII decidieron cubrirla con un vistoso colorido. Lo más interesante de San Basilio son las cúpulas bulbiformes o con forma de cebolla, diseñadas de esa manera para evitar la acumulación de nieve, ya que algunas cúpulas normales se habían desplomado por el peso de la nieve.

³ Ibid. Pág. 30

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO III



Fig.
3.15

EL DISEÑO FEUDAL

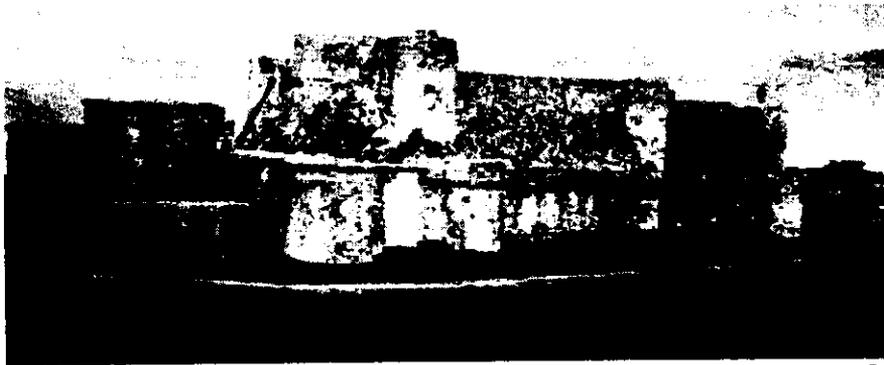
DISEÑO DE INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



EL DISEÑO FEUDAL

La Edad Media amó más de ochocientos años, y destaca toda una variedad de estilos que necesitamos como la catedral, pero no podemos dejar a un lado las grandes fortificaciones y los castillos construidos en esa época.

El castillo surge por una necesidad de defenderse de las constantes guerras e invasiones en una situación de inestabilidad total en la Europa de los siglos XII y XIII. Por lo que el esquema utilizado en estas construcciones está pensado en función de lo anterior. En primer lugar la localización era importante, por lo general se buscaban cimas de colinas para que al adversario le fuera más difícil llegar y que el ángulo en el que apuntaran sus armas fuera hacia arriba, siendo así más difícil para el invasor lograr herir a los soldados en las enormes fortalezas y más fácil para el defensor ya que el ángulo de visión es mayor desde arriba. Al pie de las fortalezas se construían fosos para rellenarlos de agua y hacer que la invasión fuera prácticamente imposible de no ser por el único acceso al cual se llegaba por un puente levadizo que libraba el foso para que en el momento en que se levantara, impidiera cualquier intento de violación.



Krak de los caballeros. Un castillo de diseño concéntrico.

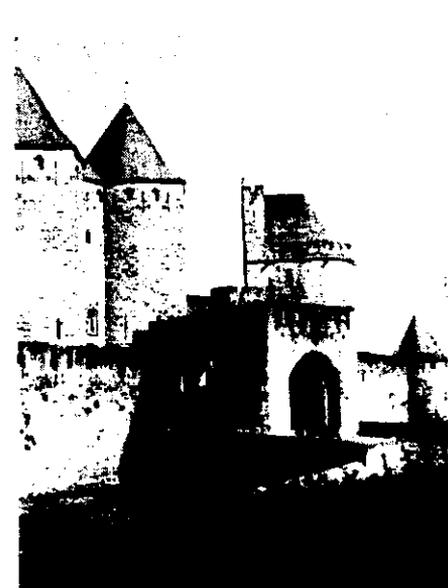
Fig.
3.18

En el espacio central de la gran muralla, se encontraban los espacios públicos y privados. Los dormitorios y comedores del rey normalmente se ubicaban en la parte superior del castillo y en la parte inferior los servicios y las habitaciones de los sirvientes.



Schloss Neuschwanstein, un ejemplo del castillo ubicado en lo alto para mayor protección.

Fig.
3.16



Muralla de Carcasón, posee más de 50 torres.

Fig.
3.17

EL MEDIEVO

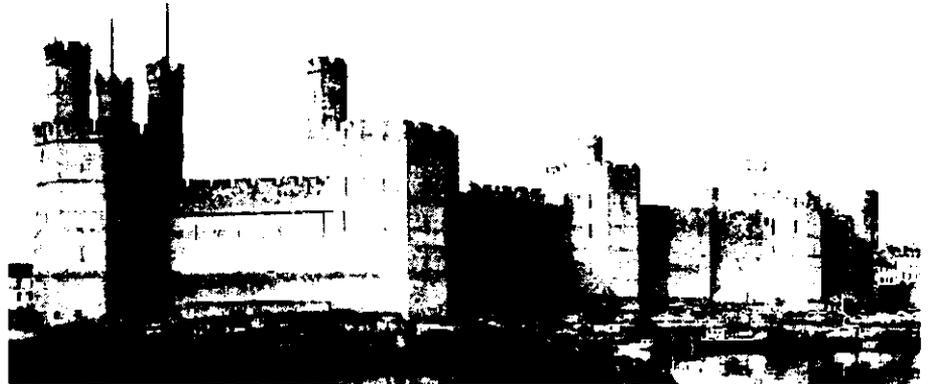
DISEÑO, USO Y FUNCIÓN

Cuando sabemos esta arquitectura era poseedora de una frialdad inhóspita (debida a que se construían los muros a base de piedra y con una altura de entrepiso muy grande, por esta razón los habitantes sufrían con las pimas más). Para combatir esto, colocaban enormes peñones en las paredes, en donde colocaban los tapetes en los pisos, pero nada de esto era suficiente. Con el fin de unirse mejor y sufrir menos en el invierno fue que se inventó la cámara (se cerraba con cortinas por la noche, no solo se creaba un ambiente de mayor intimidad sino que podían existir varios grados de diferencia entre el interior, el echo y el resto de la recámara).



Christine de Pisan, presenta a Isabel de Baviera un manuscrito de sus poemas. La reina de Francia rodeada de sus damas de honor, recibe a Christine en su cámara. Se observan tapices suntuosos, adornados con las armas de Isabel y un tapiz cubriendo el suelo.

Fig. 3.19



Castillo de Caernarvon, construido por Eduardo I

Fig. 3.18

Por ser un diseño bélico el castillo por sí mismo, no se puede hablar de maravillosos espacios interiores debido a que no era una prioridad. Lo más importante era mantenerse vivos en una época donde las guerras eran parte importante de la vida de todo ser humano. Una vez resuelto esto, lo que seguía era no congelarse por el frío del invierno. Por lo que la madera, los tapetes, tapices y telas colgadas por todos los lugares posibles, transformaban el espacio por completo.

Al parecer, la iglesia cristiana pensó que la mejor manera de servir a Dios era promover la construcción de la mayor cantidad de iglesias posible y adornarlas con esculturas y pinturas. "La única fuerza coherente que sobrevivió a la inestabilidad política y el caos de esa época oscura fue el cristianismo, que mantuvo vivo al espíritu de la civilización"⁵

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

Los monjes y sacerdotes, en todos los concilios, eran los asesores, los maestros, investigadores e inventores de las explicaciones para entender el mundo hasta lo invisible. La fe cristiana seguía creciendo entre la población y así mismo empezaba a apoderarse de los diferentes poblados, era una religión a la que se podían aferrar los habitantes de esta época. La vida medieval era, en algunos sectores miserable, con importantes problemas de higiene que dieron lugar a pestes y plagas que azotaban y terminaban con poblados enteros. Europa, en ese entonces, estaba constituida por una multitud de principados, ducados, condados, etc. siempre temerosos de nuevas invasiones desde cualquier punto por bárbaros y musulmanes. Fue así como la prioridad principal estaba ocupada por el quehacer bélico y religioso, por lo que las bellas artes, la arquitectura, la incipiente ciencia, la medicina y el conocimiento en general quedó encerrado entre los muros de monasterios por varios siglos. Una vez pasado el año 1000 en el que se esperaban desastres por las profecías del fin del mundo y una nueva aparición de dios, se iniciaron algunos acuerdos de paz entre poblados vecinos, fue que la conciencia de los hombres se tranquilizó y empezaron con mas calma a proponer nuevas ideas.

En lo que parecía un periodo interminable, se pudieron crear algunos estilos una vez que se definieron algunos parámetros de diseño, todos en función, obviamente de la religión, factor preponderante de la época.

CAROLINGIO

Este estilo es nombrado así por el emperador Carlomagno después de su reinado que terminó en el año 814. Cabe mencionar esta tendencia poco duradera y con repercusiones pequeñas ya que en medio de una arquitectura fría, como la de la edad media surge este estilo que evoca a lo romano pero con una discreción plausible mezclándolos con otras influencias dando un resultado ecléctico de muy buen gusto. Las obras más sobresalientes de esta tendencia son la iglesia de Santa María de Naranco, en Oviedo España, la iglesia de San Riquier en Abbeville, Francia, la iglesia de San Michael en Hildesheim, Alemania y la Capilla Real del Palacio de Carlomagno en Aachen en Alemania. Este estilo se puede entender mejor como una transición entre el estilo bizantino y el románico.

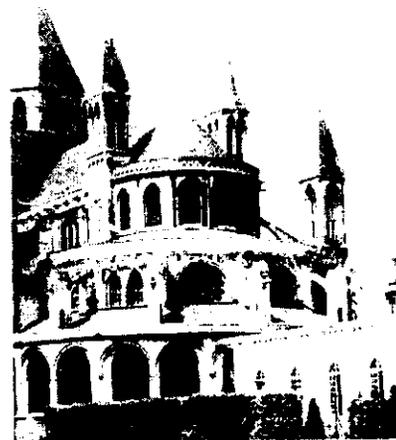


Fig. 1.20
Iglesia de Saint Étienne, en Francia, fundada en 1066 por Guillermo el conquistador.



Fig. 1.21
Catedral de Durham, se comenzó a construir en 1093. Una de las muchas maravillas que tiene esta iglesia es el diseño distinto de sus columnas, sin embargo se mantiene una unidad en el espacio.

EL MEDIOEVO

La santa misa era celebrada, en muchos lugares, ante un altar envuelto por el humo de un incensario. Los monjes medievales solían pasar un promedio de cinco horas al día para rezar en común.



Fig. 3.22

En muchos de los monasterios, los monjes se reunían diariamente en la sala capitular para solucionar las cuestiones espirituales de la comunidad.



Fig. 3.23

Un monje y su confesor arrodillados en la iglesia. La devoción individual, unida al estudio de las letras divinas, ocupaban a la mayoría de los monjes durante cuatro horas, todos los días e incluso los domingos.



Fig. 3.24

ROMÁNICO

El término románico surge en el s. XIX y se utiliza para describir el estilo arquitectónico de la Europa occidental a partir del s. XI hasta el s. XII donde empieza el gótico. Al estilo románico se le ha menospreciado, delimitándolo de tal manera como si el estilo se basara únicamente en la inspiración romana e identificándolo como un prólogo del gótico, sin embargo podemos observar que tiene muchas influencias del bizantino, carolingio, otomano y vikingo, y fue una corriente de gran importancia y con una vida muy larga.

Los principales países donde esta arquitectura floreció fueron Francia, Inglaterra, Italia, Alemania y España. La inestabilidad política, las diferentes condiciones climatológicas y los diversos materiales utilizados favoreció a que se dieran estilos muy distintos dentro de la misma tesitura. Debido en parte, a que el patrón que se tenía era la iglesia cristiana con el latín como lengua eclesiástica, esto implicaba cierta unidad dentro de poblados con características muy distintas.

"Cluny era el nombre de una pequeña villa romana, situada a menos de 100km al norte de Lyon, reducto favorito de la caza para Guillermo, duque de Aquitania. Cuando el falleció, le fue legado al abad Berno para establecer allí un monasterio. Lo que heredaron los monjes fue un pequeño grupo de edificios en derredor de un patio abierto, incluyendo una capilla. El monasterio que se fundó en 915 llegó a ser el más importante en Europa y tuvo considerable influencia en la promoción del estilo románico"⁶. Más adelante el abad Hugo que fue el tercero de los superiores de Cluny, promovió, durante los 60 años que estuvo en el cargo, la construcción de gran cantidad de edificaciones. Su mayor aportación fueron las modificaciones que se hicieron al edificio principal, denominándolos Cluny II y Cluny III que consistía en la planeación de espacios accesorios en forma de media cúpula, quedando perfectamente integrados al espacio original. Esta fue una respuesta a la terrible acumulación de santos e imágenes divinas a las cuales había que otorgarles un espacio definido e individual.

"Aunque los monasterios eran en primer lugar unas casas, cada una de las cuales abrigaba una <familia>, unas casas que resultaban ser, en efecto, las más perfectas, las mejor ordenadas: por una parte, desde el siglo IX, los recursos más abundantes convergían hacia la institución monástica, impulsándola así hacia la vanguardia del progreso cultural; y por otra, todo se encontraba allí organizado en función de un proyecto de perfección, inequívoco, bien establecido, rigurosamente calculado ..."⁷

96

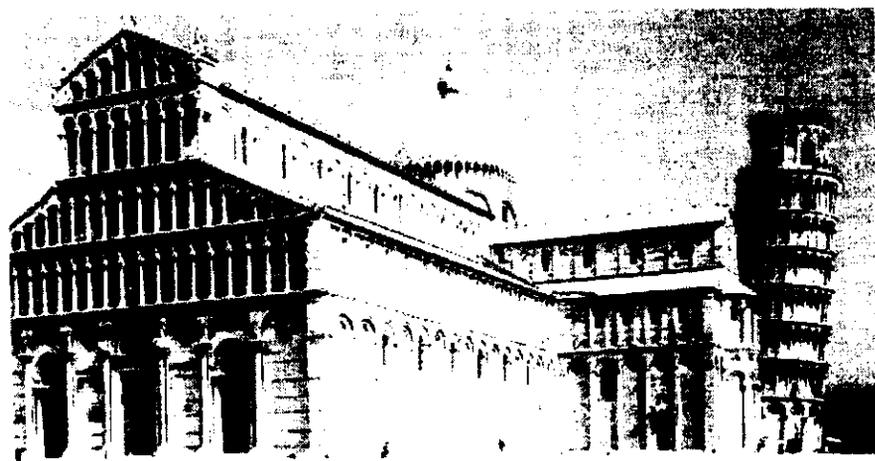
⁶ Ibid. Pag. 53

⁷ Philippe Ariès y Georges Duby, Historia de la vida privada, tomo 2. Ed. Taurus, Madrid 1988. Pag. 52

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

La estructura era bastante muy gruesa y se suaviza, a la vez, con un matiz frágil, más ligero y teóricamente por medio de espacios accesorios. La abadía de Cluny, tanto a nivel de planta como de fachada, es la iglesia más grande de Francia, con dobles pasillos, gran cantidad de bóvedas y torres. Finalmente fue destruida en 1810. En Francia, además de Cluny, encontramos otros ejemplos de iglesias románicas como Sainte Madeleine en Vézelay, construida entre el 1089 y 1206, tiene la característica de poseer proporciones muy altas por lo que vendría a ser la entroncadora del Gótico ya que se asoman algunos detalles en la nave que más adelante serían característicos de ese estilo. La iglesia de Sainte Foy en Conques y la iglesia de Saint Etienne en la abadía Aux - Hommes

Este estilo llegó a Italia y para 1063 se inicia la construcción de la catedral de Pisa. La planta es en forma de cruz, con una cúpula en la intersección de los cuerpos rectangulares. Tiene cierta influencia oriental, y está recubierta con mármol blanco, lo cual le da un gran presencia. La famosa torre inclinada o *campanile* inició en 1174 su construcción. Cuenta con 13 pisos y 54m de altura, y en la actualidad tiene una desviación de 3m sobre su eje debido a insuficiencia en la cimentación y errores en el cálculo de la distribución de las cargas.



Catedral y torre de Pisa. De estilo Románico con cierta influencia oriental.



Fig.
3.25

Salón de recepciones de la Iglesia en Mont Saint Michel. Era escenario de fastuosos banquetes durante el s. XIII



Fig.
3.26

Iglesia de los apóstoles en Colonia, comenzada en 1035.

GÓTICO

Los inicios del gótico se pueden establecer a partir de la reconstrucción de la iglesia abacial de Saint Denis, Francia a cargo del abad Suger, principal asesor del rey Luis IX, en 1137.

Los rasgos característicos de la arquitectura gótica son: el arco apuntado, la bóveda con nervaduras y el manejo de elementos arbotantes. Estas tres peculiaridades fueron utilizadas también por el románico pero en menor grado y, en comparación, mucho menos estilizadas. Aventuradamente, se puede decir que el Gótico es la versión evolucionada y muy estilizada del Románico.

Sin embargo esta evolución fue tan afortunada que creó características propias que lo diferencian notablemente del estilo que lo antecede. La utilización de vitrales también fue notable pero sobre todo, la idea que regía la construcción de iglesias góticas era la de "estar más cerca de Dios".



Catedral de Milán, Italia. Participaron en su construcción alrededor de 50 arquitectos. Uno de los mejores ejemplos del Gótico.

Fig.
128

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Resalta especialmente el manejo del elemento vertical como la directriz de este estilo. Parecía que todo tenía un ascenso vertiginoso para perderse con el peso de líneas cada vez más frías y sutiles. La torres por lo general acababan en picos con giratos muy estilizados, todo hacia el cielo. Para organizar los techos con sus soportes constructivos y columnas en forma de nervaduras que se elevaban a rítmicamente del piso.

Los vitrales simulan los ojos al cielo de estas construcciones, con un fantástico colorido que incluyen historias completas extraídas de la Biblia. De hecho el gótico es un estilo que se basaba en el labrado de la cantera. Cada pieza estaba diseñada y tallada específicamente para un lugar particular de la iglesia. Y por lo mismo en este tallado en piedra, también se contaban pasajes bíblicos completos con un detalle extraordinario.

Los techos de estas iglesias llegaron a tener este efecto de estalactitas que llevar siglos elaborándose, con un detalle que bien vale la pena observar por horas.

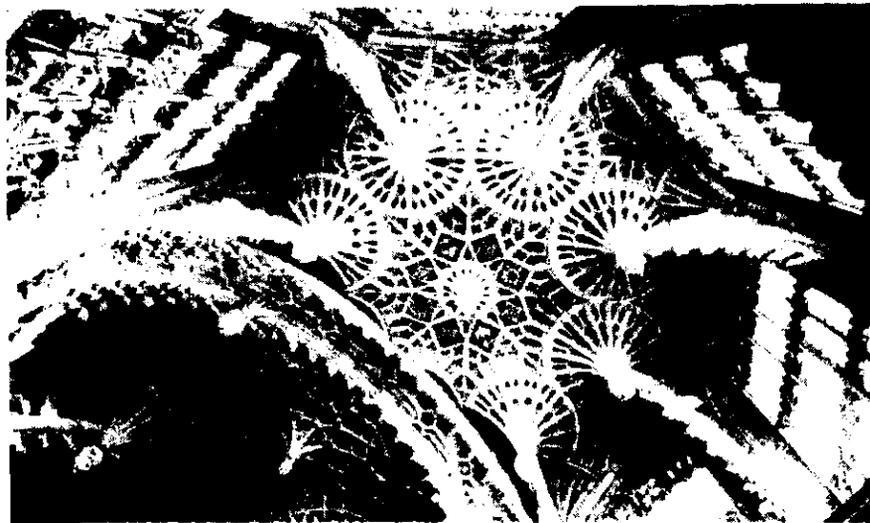


Fig. 3.31
Boveda de la capilla de Enrique VII en la abadía de Westminster, construida como mausoleo del rey.



Fig. 3.29
Notre Dame, en París es una de las más finas obras arquitectónicas del Gótico.

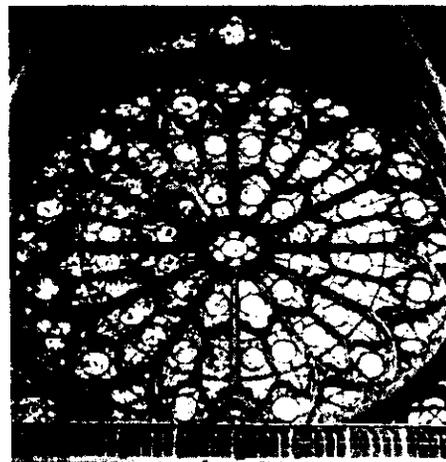


Fig. 3.30
Rosetón de la catedral de Reims, Francia.

EL MEDIOEVO

RECOMENDACIONES PARA ANALIZAR DEL CAPÍTULO III: EL MEDIOEVO

EL DISEÑO BIZANTINO

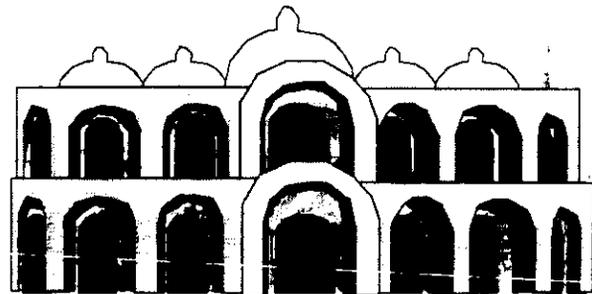
CATEGORÍA: ESPACIO.

TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

En la época Bizantina podemos hablar de una verdadera riqueza en el uso de la forma arquitectónica, que define a su vez espacios muy ricos en su interior. Personalmente considero tres aspectos fundamentales que merecen la pena ser analizados.

- I El manejo de diferentes planos en las fachadas
- II La incorporación de la bóveda como elemento principal de diseño
- III El manejo de los techos o lo que se denomina la quinta fachada

Iniciaremos con las fachadas. En la actualidad nos encontramos con una serie de edificios planos sin ningún juego de volúmenes. En México podemos ver varios ejemplos de gigantescos planos de vidrio espejo a los cuales les falta ese movimiento, ese manejo de diferentes planos, profundidades y sombras que hacen a cualquier construcción mucho más atractiva e interesante. Si analizamos la fachada de la "basílica de San Marcos" es evidente el manejo de diferentes planos y profundidades, así como el efecto de luz y sombra muy bien logrados que invitan a conocer el interior.



DISEÑO INTERIOR, ANALISIS E HISTORIA

Si reparamos la fachada de la página anterior, por medio del proceso de simplificación y abstracción de formas, lo aplicamos a una casa habitación, quizá en un ambiente cálido como Oaxaca, Mérida, el resultado puede ser muy interesante y útil.

La bóveda en la arquitectura como elemento distribuidor, organizador y característico de esta cultura, tiene un valor dentro del diseño muy privilegiado. La Santa Sofía es el icono del espacio abovedado. Lo más importante en la utilización de este elemento en el diseño de interiores es el conjunto de sensaciones encontradas que provoca -grandeza, acogimiento, resguardo, vulnerabilidad, etc- pese a la subjetividad de este juicio, lo que resulta innegable es que es un elemento de diseño que marca un ambiente muy distinto del resto del conjunto en el que se aplique.

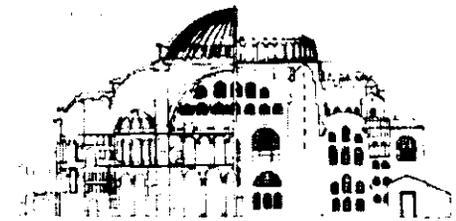
Es muy importante que incorporemos elementos como estos en nuestros diseños contemporáneos porque definitivamente enriquecen la propuesta notablemente. Sobre todo si en México contamos con los hábiles "Bovederos" que, partiendo de una trabe perimetral al espacio diseñado para una bóveda, inician con las hiladas de tabique rojo recocido y sin ningún tipo de cimbrado. Terminan las hiladas hasta cerrar la bóveda por completo, si esta lleva linterna, se deja el espacio adecuado e inician su construcción hasta terminarla. El tiempo de elaboración promedio de una bóveda de 4x4m es de una semana.

La aplicación de la bóveda se puede hacer prácticamente en cualquier espacio. Se utiliza muy frecuentemente en vestíbulos distribuidores, en estudios de trabajo o incluso en baños. Esto se debe a que las bóvedas con linterna, son espacios iluminados prácticamente todo el día y es muy difícil poner persianas o cortinas para tapar la luz. Si la bóveda no lleva linterna, entonces puede aplicarse en recámaras, cocinas y prácticamente en cualquier espacio.

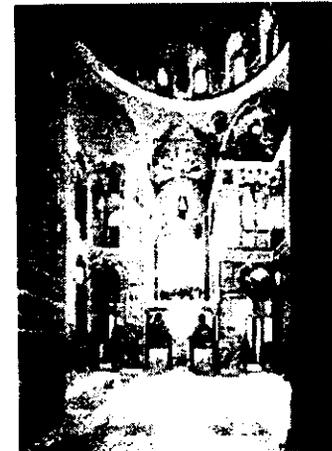
Otra opción es utilizar la bóveda como la del Pantheon de Roma y colocar un domo transparente en la parte superior. Esto puede ser muy atractivo para una estancia, o un comedor, donde el domo se encuentre centrado con la mesa, dando luminosidad prácticamente todo el día, además de la sensación de amplitud que provoca la misma bóveda.



Corte de la iglesia del monasterio de Fócide en Grecia. Fig. 3.34



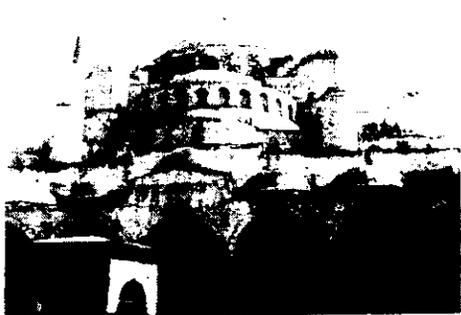
Corte de la Santa Sofia. Fig. 3.35



Nave principal de la iglesia del monasterio de Fócide en Grecia. Fig. 3.36

EL MEDIOEVO

Como podemos ver las aplicaciones de este elemento de diseño es muy variado y muy rico en la concepción del espacio. Como diseñadores es algo que podemos incorporar en nuestras propuestas y darles la aplicación que queramos con el toque personal que distinga esta bóveda de las demás.



Aquí podemos observar la extraordinaria volumetría en los techos de la Santa Sofía.

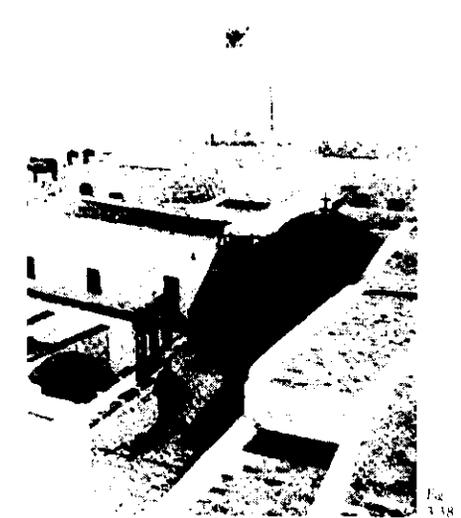
Fig. 3.37

La quinta fachada ha sido en las últimas décadas un elemento muy olvidado y poco afortunado. Las posibilidades que tiene este elemento para crear espacios exteriores o enriquecer el volumen exterior, son extraordinarias. Lo podemos ver en los dos ejemplos mencionados: La Basílica de San Pedro y la Santa Sofía, donde la volumetría que se puede ver desde el exterior por la juxtaposición en diferentes planos de las bóvedas merece una especial atención. Ambos edificios se apoyan en su techumbre para hacer una invitación franca a conocer el interior. Al igual que en las fachadas el manejo de diferentes planos resulta muy evidente así como atractivo.

No es necesario proponer una serie de bóvedas, imitando estos ejemplos, pero sí es necesario tomar en cuenta lo interesante que resulta hacer la techumbre igual de llamativa que las fachadas exteriores. Esto es lo que debemos tomar en cuenta los diseñadores contemporáneos.

Por lo que se refiere a los espacios exteriores en la techumbre basta ver algunas terrazas muy bien logradas en los Pent House de algunos edificios de departamentos muy exclusivos en Nueva York y en la propia Ciudad de México. Pero no es necesario recurrir a espacios exclusivos para hacer propuestas interesantes. En realidad todo se resume a contemplar la azotea como una quinta fachada y una posibilidad creativa y atractiva del proyecto en el momento de diseñar. Terrazas con asadores, jardines, solariums, fuentes, macetones y grandes ventanales, son sólo algunos elementos a incorporar, además de la volumetría de la que hablamos anteriormente, que no necesariamente implica enormes gastos.

Al igual que los elementos analizados, la quinta fachada es un elemento que debemos incluir en nuestras propuestas que enriquecerán mucho el proyecto.



El manejo de diferentes alturas del monasterio de San Juan, en la Isla de Patmos, Grecia, puede servir como fuente de inspiración para la realización de atractivas terrazas en la actualidad.

Fig. 3.38

DISEÑO FEUDAL

CATEGORÍA: ESPACIO

CLASIFICACIÓN: FORMA

De la Edad Media, a pesar de ser un época donde el espacio interior no tenía tanta relevancia como el exterior debido a las constantes guerras, no podemos dejar a un lado algunos elementos muy importantes del diseño interior como los siguientes:

- El manejo del elemento vertical

En la misma categoría en la clasificación de Acabados.

- La decoración en las columnas

En la misma categoría en la clasificación de Iluminación:

- El manejo de vitrales

En la categoría de Elementos Decorativos, en la clasificación de Forma, Color y Acabados

- La utilización de tapices en paredes.

El manejo del elemento vertical, con la intención de estar más cerca de Dios, se puede reinterpretar como la manera de engrandecer determinado espacio, acceso o el proyecto en general. La utilización de la verticalidad se utilizó mucho en el art decó en el período entre las dos guerras mundiales. No estoy diciendo que los diseñadores de los 30 se inspiraron en el gótico, simplemente es una referencia de la manera en que se puede utilizar esta verticalidad en el diseño. Esto no debe confundirse en el diseño de edificios donde por cuestiones de área del terreno, se tengan que distribuir verticalmente los espacios. Un claro ejemplo del uso inadecuado de referencias históricas en la aplicación en la actualidad es el edificio de Woolworth en Nueva York, construido en 1913 con una altura de 241m, donde se copió literalmente y con lujo de detalle el gótico. Sin embargo se pueden abstraer algunos elementos en con los que se acentúe esta verticalidad, ya sea en las columnas, ventanas, accesos, etc.

La decoración de las columnas, puede ser muy interesante, ya que como podemos ver en la foto a la izquierda, el hecho de darles un decorado, similar, pero nunca igual, hace al espacio mucho más atractivo y elaborado.



Catedral de Durham, se puede observar el diseño distinto de sus columnas.

Fig. 3.19

EL MEDIOEVO

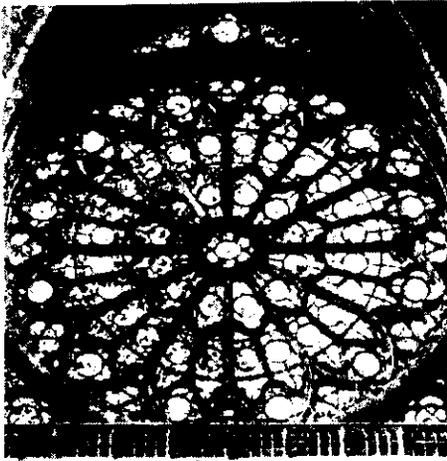
Tampoco se trata de hacer un polipuro de estilos y acabados en el mismo espacio, la idea es hacer diseños con algunos elementos similares, para unificar, pero al mismo tiempo darle un carácter propio a cada elemento de soporte. El problema que tiene esto son los recursos económicos que obviamente al incluir un acabado distinto en cada columna, incrementa el costo considerablemente.

La utilización de los vitrales durante la Edad Media fue extraordinaria. Hoy en día podemos ver algunos ejemplos de vitrales contemporáneos, no en todos por sí en la mayoría de los casos, con resultados bastante pobres formal y conceptualmente. Es muy difícil el tratamiento de vitrales en la actualidad, en realidad, debemos de tener mucho cuidado en el uso de este elemento ya que en lugar de enaltecer y mejorar un espacio, puede degradarlo terriblemente.

Existen hoy en día vitrales contemporáneos que sí transforman por completo un espacio, y que si no estuvieran en ese lugar, el espacio sería muy pobre. Es justamente esto lo que debemos buscar si es que deseamos incorporar este elemento en nuestro diseño.

El vitral puede funcionar como un coordinador de colores en un espacio, o bien un contraste afortunado, en este último caso, si tenemos un espacio donde predomina el blanco, y se pone un vitral ya sea como domo, o como una mampara divisoria del espacio, los colores que podemos utilizar en el vitral deberán ser muy llamativos para contrastar lo frío del blanco.

En el caso de los tapices en las paredes para calentar una habitación efectivamente, esto funciona muy bien para hacer mucho más cálido un cuarto. Es muy distinto poner papel tapiz, muy usado desde los años 30's a incorporar una tela en un muro. Sin embargo en la utilización de tela en muros, pasa algo similar que con los vitrales. En ocasiones más que ayudar al espacio, lo perjudican. Debemos tener cierta cautela en el uso de telas en paredes hoy en día.



Vitral del roseton de la catedral de Reims.

Fig.
340



Ejemplo de tapices en paredes y tapetes en el piso.

Fig.
341

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Depende de la creatividad del diseñador incluir este tipo de cosas. Se pueden usar piezas que vayan de piso a techo con unos bastidores de madera para darles cierta rigidez a la tela y estas mamparas separarlas unos 5 o 10 cm de la pared, poner lamparas chicas atrás de las mamparas y utilizar telas rústicas hechas a mano con colores llamativos que tengan que ver con la decoración del resto del cuarto sobre el fondo blanco del muro. En fin, opciones hay muchas todo depende del diseñador y de los gustos del cliente.

ER. TOMÁS VES
CAPITULO I

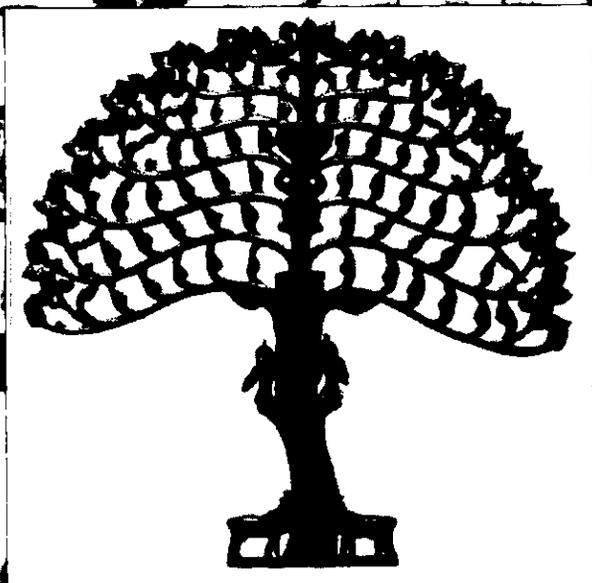


Fig.
40

O ORIENTAL
EL M Y LA INDIA

MAESTRÍA EN O INDUSTRIAL



ERNESTO MORALES
CAPÍTULO IV



Fig.
4.02

DISEÑO ISLÁMICO
LA SENSUALIDAD EN LA FORMA

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



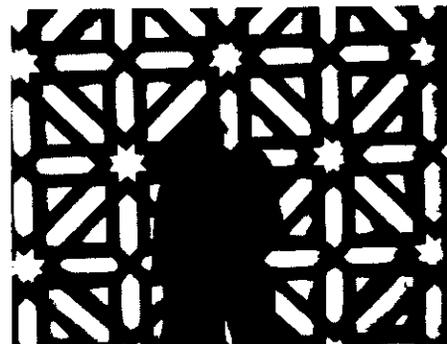
DISEÑO ISLÁMICO

En su arquitectura, sus acabados, textiles y tapetes se puede respirar un espíritu fiero, de bravuras y insolidados en una de las regiones más importantes y antiguas del mundo. Contradictoriamente a esto, maneja formas, colores y espacios impregnados de sensaciones muy variadas que invitan a recorrer cada rincón de sus construcciones. La historia que guardan los muros de estos monumentales edificios es dura y sangrienta y al mismo tiempo grande y gloriosa.

Todo comienza en el año 622 cuando el profeta Mahoma huye de La Meca hacia Medina. Esto debido a que las ideas revolucionarias que divulgaba entraban en conflicto con la clase gobernante de La Meca. "En Medina fundó una comunidad con una constitución que quebraba las trabas de las costumbres y órdenes tribales. Cambió el centro de la devoción religiosa, sustituyendo a Jerusalén por La Meca, donde *Kaaba* (un santuario de forma cúbica) había sido durante mucho tiempo un importante centro de peregrinaciones. De esa forma combinó sus enseñanzas revolucionarias con las tradiciones árabes establecidas, y sus proclamas igualitarias y su insistencia en una fe sólida y sencilla pronto ganaron amplio apoyo". Mahoma regresó a La Meca en el año 630 y falleció dos años después. "La doctrina religiosa del profeta es muy sencilla y se halla contenida en el *Corán*, libro sagrado de los musulmanes. Todo queda reducido a la creencia en Alá, Dios único, en el Juicio final, en la resurrección de los muertos y en la predestinación".¹ Después de la muerte de Mahoma, la comunidad proclamó a un "califa" o representante del profeta llamado Omar, el cual inició todo un proceso de conquista de territorios que vendrían a conformar el imperio islámico: gran parte del norte de África, Medio Oriente y parte de Asia, Damasco fue vencido en 635, Jerusalén en 638 y Egipto en 641. En un lapso de treinta años los dominios territoriales abarcaban una extensión gigantesca. Después de terribles enfrentamientos internos por conseguir el poder, la familia *Omeya* fue la que recibió el poder del Imperio, y se instauró una monarquía donde por derecho hereditario se continuaba el mandato. Durante el gobierno de esta familia, se cuidó mucho la unión entre los diferentes pueblos gobernados, se impuso el árabe como idioma oficial, y esto provocó una verdadera unión árabe - islámica, surgiendo las primeras manifestaciones de un estilo muy particular en el diseño arquitectónico y de interiores.

¹ Philip Bagenal y Johnathan Meades, *Conocer la Arquitectura*, Col. El Gran Tesoro del Arte Universal. Ed. Nauta, Barcelona 1985. Pag. 64

² Manuel Marín Correa, *El mundo de la cultura*, Col. Enciclopedia formativa marín, tomo 7. Ed. Marín, Barcelona 1975. Pag. 78



Celosía de la Mezquita de Córdoba

Fig.
4.03



Detalle de un muro en la Alhambra, en Granada.

Fig.
4.04

DISEÑO ORIENTAL: EL ISLAM Y LA INDIA

La familia *Abasi*, descendientes de Mahoma, arrebató el poder a los *Omeyya* a mediados del siglo VIII, esta dinastía gobernó por casi quinientos años. En su gobierno la capital se trasladó a Bagdad, por lo que esta ciudad cobró gran importancia política y económica.

En el año 710 el jefe árabe *Tariq* decide extender aún más el territorio del imperio y a través de Marruecos invade España. Debido a la debilidad del reino visigodo y a la poca resistencia de los pobladores, España fue una presa fácil. La población en general prefería adoptar la religión o rendirse pacíficamente antes que la muerte, por lo que los árabes valoraron esta actitud y respetaron a los habitantes, únicamente los obligaron a pagar impuestos.

En el sur de España se estableció una cultura árabe bastante importante. La construcción más lujosa que se realizó fue el palacio fortificado a las afueras de Córdoba llamado Medina Azzahra, el Emir Abd Al Rahman ordenó su edificación, desafortunadamente fue destruida más adelante. "Los materiales se importaron de Europa, Asia y África, y según los planos cubría 115 ha. Entre las maravillas de Medina Azzahra figuraba una habitación en la que un surtidor manaba mercurio. Cuando se agitaba el líquido de la taza, se producían asombrosos reflejos que bailaban por paredes y techos, exornados con mármol labrado, oro y plata"³

Los movimientos independientes no tardaron mucho en florecer, esto conllevó a variantes en las manifestaciones plásticas sobre el mismo estilo islámico como lo podemos ver en Córdoba, en el sur de España, en Sicilia, Egipto, Afganistán o Irán. Finalmente Bagdad fue saqueada en 1256 por los mongoles y a estas alturas, el imperio ya estaba dividido en países.

Dada la enorme extensión del Imperio, existían distintas tendencias autóctonas en cada región, sin embargo esta diversidad no fue obstáculo para que se construyeran edificios con características muy similares. Los dos principales tipos de construcciones que se hicieron a lo largo del imperio fueron las mezquitas y los palacios. El patio abierto es un común denominador en la arquitectura islámica y se hallaba tanto en las casas habitación de la "nobleza" como en las mezquitas y los palacios.

3. Philip Bagena y Johnathan Meades, *Conocer la Arquitectura*, Col. El Gran Tesoro del Arte Universal. Ed. Nauta, Barcelona 1985. Pag. 77

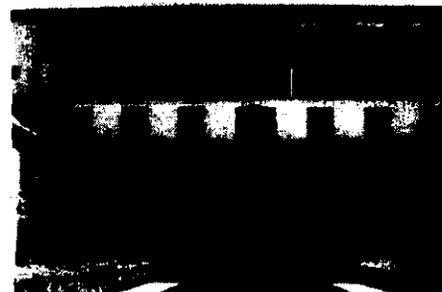
La meca para el talé, en su día hacia La Meca siempre o si no por lo menos la sala de plegarias, en la que se encontraba el *mihrab*, cubierto a lado de un patio. En el patio se encontraba la plegaria hacia la *Qibla* que es la pared en la que se abre el *Mihrab*. En la pared donde se dirigen todas las plegarias. A un lado del *Mihrab* se encontraba un espacio llamado *Mimbai*. La sala de plegarias es donde generalmente se encontraba para poder tener mayor acercamiento a la *Qibla*.

En el exterior de la sala se erigen los alminares que son estructuras fuertemente esbeltas y altas donde desde lo más alto sube el *muecín* para convocar a los fieles a la plegaria.

En un principio, como sucede en todas las religiones, no se tenía un lugar especial para el culto. Los primeros fieles a Mahoma rezaban en el patio de la casa del profeta. Las primeras mezquitas eran simples recintos rectangulares con la capacidad suficiente para albergar a la población masculina que se requería. "La nueva religión no tuvo al comienzo una arquitectura propia. De hecho, las primeras mezquitas fueron diseñadas por arquitectos bizantinos o *coptos*, a quienes se contrató dada la carencia de expertos islámicos a ese efecto"⁴

La construcción de una una de las primeras mezquitas importantes en Cufa, estableció una normatividad para las mezquitas subsecuentes: tenía tres muros con columnatas, en el muro que se direccionaba a La Meca, se abría una sala de plegarias con una profundidad de cinco columnas. Una excepción fue la mezquita de la Cúpula de Roca en Jerusalén erigida en lo que era el Templo de Salomón, en este proyecto todo gira alrededor de la peura donde Abraham sacrificó a Isaac ya que se cree que de ese patriarca descienden los árabes. La forma y decoración de este edificio es típica del bizantino del Medio Oriente.

Quizá el más famoso de los primeros santuarios islámicos sea la Gran Mezquita de Damasco. Erigida entre el año 706 y 715 y actualmente se encuentra en excelentes condiciones. "La sala de plegarias consiste en tres largas naves, paralelas a la *qibla*, con una cúpula en su centro. En ese momento Damasco era la capital del Imperio Islámico, y se erigió la Gran Mezquita como monumento capaz de rivalizar con las más grandiosas basílicas cristianas. El interior estaba revestido con un magnífico mosaico que se extendía a lo largo de media hectárea de superficie, aunque lamentablemente, buena parte de él quedó destruido por el fuego".⁵



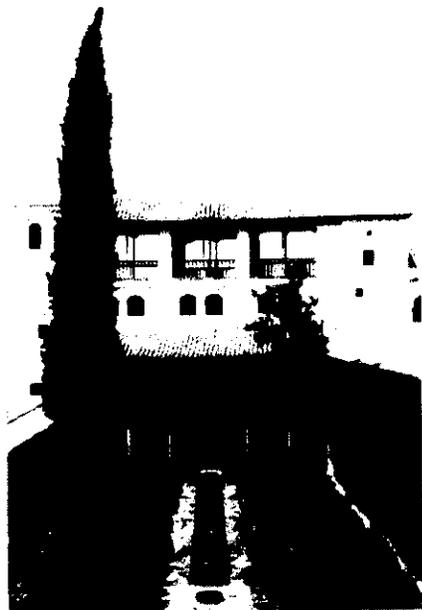
Patio de los Arrayanes, en la Alhambra. Fig. 4.05

4. Ibid. Pag. 65
5. Ibid. Pag. 66

DISEÑO ORIENTAL. EL ISLAM Y LA INDIA

La mezquita de Damasco fue sin duda la de mayor influencia en las mezquitas posteriores. "En todas las construcciones abundan los adornos geométricos o inspirados en motivos vegetales para suplir la limitación que implicaba la imposibilidad de pintar o esculpir formas humanas ...".

La Alhambra es un ejemplo más sencillo de lo que se puede lograr de la mezcla árabe occidental. El gran patio alargado de los Arráznos es una muestra de cómo se puede tratar un patio interior con la belleza natural de los árboles y una larga fuente como eje del mismo. Se encuentra delimitado por arcadas con techos de teja, esto nos resulta mucho más familiar, tiene dos tabulados remates a cada orilla. Los árabes se caracterizaban por tener un sentido estético muy elevado por lo que cuidaban mucho todas las vistas de cualquier espacio, ya sea al interior o al exterior, manejando remates visuales perfectamente estudiados. Esta característica desafortunadamente en la actualidad se ha perdido y es algo muy valioso y que debiéramos retomar hoy en día.



Patio en el Generalife, en Granada.

Fig.
4.06

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO IV



Fig.
4.07

DISEÑO DE LA INDIA
HISTORIA DEL DISEÑO DE INTERIORES

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



EL DISEÑO DE LA INDIA

Así como el Escudo de los turcos musulmanes tuvo influencias regionales (los árabes), gran resultado de una mezcla muy afortunada de dos culturas totalmente distintas, en el mismo sentido en la India. El Taj Mahal es un claro ejemplo de la arquitectura del islam, pero con ese sabor muy particular de la India.

Las regiones que actualmente conocemos como la India fueron dominadas por los musulmanes durante cinco siglos, pero la cultura budista que existía en ese momento ya había sido fundada años atrás.

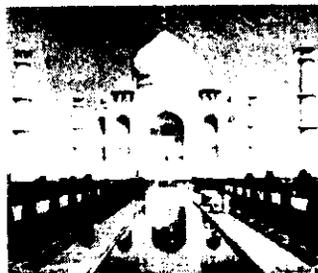
A orillas del río Indo, se generaron varias poblaciones donde encontramos restos de una cultura bastante avanzada (poseían sistemas de desagüe y depósitos para la eliminación de basura). Lo que más nos interesa de esta cultura es el diseño de sus construcciones, tanto exterior como interior, sin embargo en este caso la coraza del edificio tenía una mayor importancia que lo que se encontraba adentro, por lo que la construcción determinaba por completo el interior. El exterior posee formas que verdaderamente merecen un análisis especial. Si vemos el templo indio de Brahmeswara, en Orissa podemos observar una modernidad singular en sus formas, incluso en la actualidad estos diseños pueden ser totalmente vanguardistas o futuristas, a diferencia de otras culturas, las formas predominantes empleadas en este templo son las curvas, con un sentido "orgánico" muy peculiar. Es justo de estos diseños de los que verdaderamente podríamos abstraer elementos para hacer nuevas propuestas.

Siddharta Gautama, Buda nació alrededor del año 563 a. C. en el norte de la India. Sus enseñanzas proclamaban que la liberación (*nirvana*) era accesible para todos, independientemente de la casta en la que nacieran. Los budistas construyeron monasterios y santuarios para la meditación, contemplación y depósito de reliquias de los que alcanzaran realmente el nirvana. La gran *Stupa de Sanchi* es un santuario budista que se construyó en el siglo I a. C., consta de un enorme montículo de ladrillo, con un pequeño santuario en la cima y una senda para procesiones que rodea el perímetro y tiene cuatro entradas situadas en los cuatro puntos cardinales (esto también se puede observar en algunas edificaciones chinas).

Diosa de la naturaleza, esculpida en los siglos XI o XII, encarna el espíritu de un árbol.



Fig. 4.08



El Taj Mahal (1648), la construcción más famosa de la India, sepulcro de Mumtaz Mahal, la favorita del Sha Jahan.

Fig. 4.09

El templo indio de Brahmeswara en Orissa



Fig. 4.10



Después de lograr la plena sabiduría, Buda, representado por el disco del asiento debajo del árbol, recibe el loor de las divinidades, mientras los cuatro dioses de los puntos cardinales (parados) y unas deidades aladas le rinden homenaje.

Fig. 4.11

DISEÑO ORIENTAL: EL ISLAM Y LA INDIA

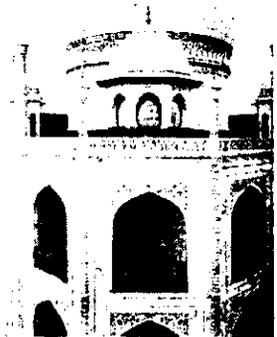


Vista general de la Stupa de Sanchi. Fig. 4.12



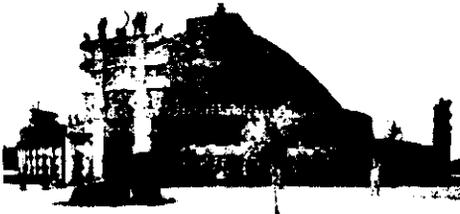
Templo de Ranakpur, jainista. El Jainismo tiene una posición opuesta al hinduismo.

Fig. 4.13



Vista lateral del Taj Mahal.

Fig. 4.14



La Stupa de Sanchi es un montículo o santuario céntrico con una vía procesional que rodea el perímetro.

Fig. 4.15

Podemos decir que en esta cultura existieron dos ideologías tanto culturales como espirituales, la india de Buda, y la Islámica de Alá. El imperio islámico invade el norte y centro de la península India a partir del siglo XIII procedente de Asia Central, Persia y Afganistán. Sin embargo la India ha sido una región en la que a pesar de las invasiones sufridas a lo largo de la historia, su cultura ha sido lo suficientemente fuerte y consolidada para que lo externo se adapte sin desterrar pensamientos y creencias.

Esto mismo ocurrió con el Islam, durante la ocupación únicamente la clase gobernante era islámica, el resto mantuvieron sus creencias y ritos intactos. A pesar de que fueron destruidos varios templos indios.

Partiendo del que el objetivo principal del Indio devoto es la autorrealización en el sentido de la búsqueda de la liberación en el nirvana, el cual es un logro personal y privado a través de la meditación y la contemplación. Los ritos y cultos comunitarios se practican únicamente en ocasiones específicas. Por esta razón el templo indio, es más bien un santuario, un centro de culto, peregrinaje, "un foco de sacralidad que, por lo demás, puede radicar en cualquier objeto, como un tronco de árbol caído o un pozo. Puede añadirse un sencillo refugio, una estatua o imagen de la divinidad"⁷.

La mezquita islámica es todo lo contrario, es un sitio de congregación, es una religión radicalmente monoteísta, que incluye rigurosamente la plegaria colectiva, una hermandad de creyentes. Como se puede ver, sus posiciones opuestas frente al entendimiento del mundo, dos cosmogonías con características completamente opuestas.

La vida económica de la India se ha basado a través de la historia casi siempre en la agricultura. Esto a pesar de que la India ha sido un territorio que ha sufrido una infinidad de invasiones desde los persas, Alejandro Magno, hasta los ingleses en nuestro siglo. Sin embargo también existieron varios imperios como son el maurya, gupta y mongol.

⁷ Philip Bagel y Johnathan Meades, *Conocer la Arquitectura*, Col. El Gran Tesoro del Arte Universal. Ed. Nauta, Barcelona 1985. Pag. 82

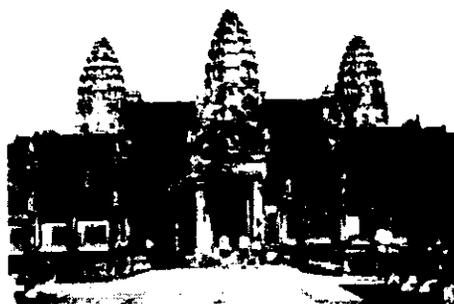
DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

En el siglo I A.C. se funda el estado budista, al que se le incorporaron partes de la India conquistadas por Alejandro Magno. Seis siglos más tarde la India se dividía en reinos en el centro y sur del país para que cien años después se iniciara el imperio Gupta, que se expandiría por los siguientes 200 años hacia el Extremo Oriente, llevando consigo las influencias artísticas que después producirían maravillosas creaciones de este estilo en Camboya, Java, Birmania y Tailandia. A partir de ese momento, se inicia un periodo bastante largo de reinos e imperios como los mencionados en el párrafo anterior.

En la antigüedad las clases sociales se encuentran perfectamente divididas e identificadas por castas. Cada casta se define dependiendo de los estratos económicos y culturales, y los matrimonios se celebran siempre entre miembros de la misma casta. Esto se basa en el principio de "reencarnación" en que si un hombre es honesto, respetuoso y trabajador en la casta en la que nació, en la siguiente vida nacerá en una casta superior. "Las cuatro grandes clases ... estaban gradadas de un modo estricto y separadas perfectamente. En la cima, a una altura tal que sus miembros venían a ser como divinidades, se hallaba la clase de los *brahmanes*; a continuación seguían los *kshatriyas*, es decir, la clase de reyes y guerreros; más abajo se encontraban los *vaistas* o agricultores y comerciantes, y hasta debajo de éstos estaban los *ahudras* o siervos".⁸

Como en el resto de las culturas es la religión la que marca las pautas para el diseño de prácticamente todo, más acentuado en la India anterior a la invasión del imperio Islámico, ya que los grandes monumentos que encontramos en la India "musulmana" tienen que ver también con sepulcros, como en el caso del Taj Mahal.

Como se mencionó anteriormente, los templos Indios eran recintos, mientras las mezquitas eran puntos de reunión de masas. Al igual que la posición del diseño, el uso estaba determinado por la religión.



Angkor Vat, un complejo de santuarios budistas. Fig. 4.10



Arunacalesvara del s. XIV, situada a 150 km de Madrás, al sur de la India. Fig. 4.17



Vista exterior y corte transversal de un oratorio esculpido en la roca de un talud de la montaña en Ajanta en el s. VII. Fig. 4.18

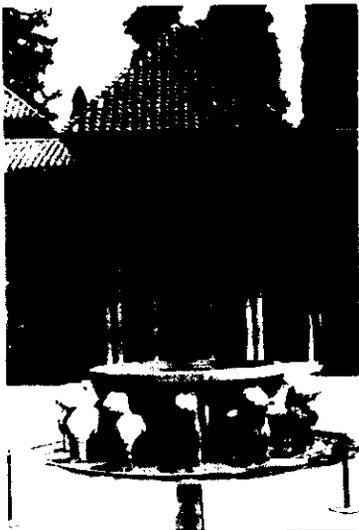
⁸ Lucille Schulberg, India Histórica, Col. Las grandes épocas de la humanidad. Ed Time-Life, Inc., Amsterdam 1971. Pag. 136

RECOMENDACIONES PARA ANALIZAR DEL CAPÍTULO IV: DISEÑO ORIENTAL



Patio de Los Leones, en la Alhambra.

Fig.
4.19



Otra vista del Patio de Los Leones, en la Alhambra

Fig.
4.20

DISEÑO ISLÁMICO

En realidad lo más importante de esta cultura en el campo del diseño de interiores es la capacidad que muestra en el manejo de diferentes elementos y materiales con una calidad extraordinaria.

CATEGORÍA: ESPACIO.

TIPO DE INFLUENCIA: USO Y FUNCIÓN

CATEGORÍA: ESQUEMA DISTRIBUIDOR

Una de las características más representativas del diseño islámico es el esquema del patio interior, el cual cumple con dos funciones, el de vestibulo distribuidor a los espacios públicos y privados del edificio, y el de dar tranquilidad a los habitantes o usuarios del lugar por medio de este espacio sin techo apartado de la calle e ideal para la convivencia y reflexión. En gran cantidad de patios, sobre todo aquellos de palacios y casas de la "nobleza" el agua estaba presente constantemente por lo que convertía el recorrido por el lugar en una experiencia tranquilizadora y relajante, por medio del sonido constante del correr del agua. Cabe mencionar que estas fuentes y canales pasaban también por algunas habitaciones y lugares cerrados y mantenían un sistema de presión a base de sutiles pendientes y diferentes alturas.

El patio interior tiene muchas características favorables para la casa habitación. En México este tipo de distribución se utilizó mucho en la época de la colonia (1600-1800) debido a la influencia de la cultura islámica en España y después de la conquista la trasladaron e impusieron en las nuevas colonias en América.

Las ventajas que tiene la utilización de un patio interior con esquema central son las siguientes:

- Es muy eficaz para la ventilación e iluminación de la casa
- Sirve como elemento distribuidor y hace las veces de un vestibulo pero con la peculiaridad de no tener techumbre

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

- Tener un patio permite tener plantas y un diseño más acogedor del espacio, además de la circulación del agua por medio de fuentes y canales que se pueden hacer imitando algunas ideas de la Alhambra, por poner un ejemplo.
- Adaptar el esquema de un patio con una fuente ayuda a los sentidos a relajarse y mantener la armonía dentro de la casa. La fuente sirve como un elemento visual muy atractivo que además emite un sonido tranquilizador y agradable.

Hoy en día este esquema, tan utilizado en la antigüedad, se ha perdido casi por completo por razones económicas. Un patio implica para algunos un área desperdiciada. En todo caso, si sobra un poco de terreno después de dejar las dimensiones más grandes que se puedan para la estancia y recámaras, se destinará para un jardín, siguiendo la distribución norteamericana que ha influido tanto en nuestra cultura.

No es necesario utilizar grandes arcadas y ostentosas fuentes para provocar las diferentes sensaciones que produce este esquema. Basta con manejar un patio y una fuente que por más sobrios que sean, siempre será mucho más agradable por luz, ventilación, vista y oído, a tener un espacio cerrado.

El patio y la fuente son elementos que debemos incluir en la proyección de nuevos proyectos, sobre todo en aquellos de casa habitación donde la economía lo permita.

CATEGORÍA: ESPACIO. TIPO DE INFLUENCIA: FORMA

El manejo de las ventanas en estos palacios provocaba una ambientación muy especial que evocaba a lo prohibido. Por medio del diseño de la manguetería, en madera, herrería o estuco, la entrada de la luz se filtraba y generaba espacios con una iluminación tenue y relajada.

Hoy en día la iluminación es de gran importancia y la tendencia es a proyectar grandes ventanales para la entrada de luz.

Pero ¿qué sucede si en esos enormes ventanales, sustituimos la manguetería de aluminio por la madera, y le adosamos puertas que se abran con un diseño en madera que permita pasar la luz pero en forma moderada? Ese juego del claro oscuro y el misterio que encierra la oscuridad, sobre todo si se trata del medio día, es un factor que se puede aprovechar y aplicar en la actualidad.

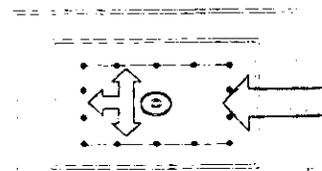


Fig.

4.21

Patio distribuidor con la característica poder incluir vegetación llamativa, además de la sensación del sonido del agua corriendo.



Fig.

4.22

Otra vista del patio en el Generalife, en Granada.

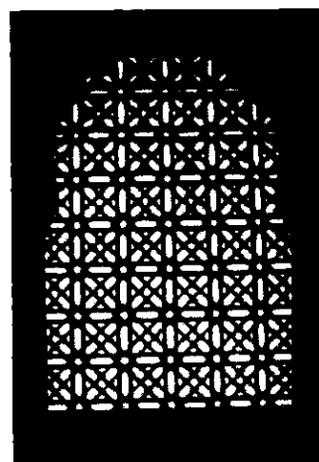


Fig.

4.23

Celosía de la Mezquita de Córdoba.

DISEÑO ORIENTAL. EL ISLÁM Y LA INDIA

En el caso de las columnas es posible abstraer las formas rebuscadas de los arcos para hacer una propuesta original. Siguiendo los pasos planteados para el tipo de influencia de la forma, se elimina el detalle de los grabados que no tiene sentido ponerlo en la actualidad, sobre todo por el costo que esto implica, posteriormente aprovechamos los vértices y líneas para simplificar el arco sustituyéndolo con curvas limpias y largas, y finalmente se superponen unas con otras provocando un entrelazado de los arcos.



Fig.
4.24



Fig.
4.25

Detalle de los arcos de la capilla del Mihrab, en Córdoba.



Fig.
4.26

Detalle de la Cúpula de la capilla del Mihrab, en Córdoba.

CATEGORÍA: ESPACIO.

TIPO DE INFLUENCIA: COLOR Y ACABADOS

El manejo del mosaico utilizando formas geométricas, motivos florales e inscripciones religiosas marca un estilo que actualmente es reconocido mundialmente como irrepetible e incomparable. A partir de esto, se pueden hacer dos cosas, o bien diseñar azulejos más sofisticados partiendo de las formas utilizadas en el Islam por medio de la metodología aquí propuesta, o recurrir a la técnica de "Talavera" que por fortuna tenemos en México, y aprovecharla al máximo para así proponer diseños muy atractivos.

Los techos eran adornados con infinidad de formas con aplicaciones de espejo, o un diseño muy sofisticado de vigas labradas. Cabe mencionar que a los techos en otras culturas e incluso en la actualidad no se les da la importancia que tienen en el diseño de interiores, este elemento puede transformar un espacio por completo si se le da un tratamiento adecuado.

La riqueza que tiene esta cultura en los espacios interiores y exteriores es infinita, sin embargo, en ocasiones se puede considerar como un recargado "barroco" de colorido y detalle que hoy en día difícilmente se podría aplicar en conjunto, sin embargo la abstracción de las formas, del color y del mosaico pueden contribuir a la realización de espacios interesantes en la actualidad. El manejo de algunos elementos aislados tiene gran aplicación hoy en día. El patio interior, el manejo del agua, las ventanas labradas para crear ambientes especiales son solo algunos ejemplos de las aplicaciones que puede aportar esta cultura a nuestros tiempos.

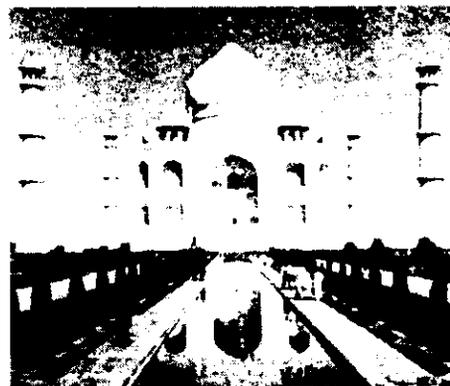
Un ejemplo de lo que se puede llegar a diseñar, inspirándose en la historia del hombre, lo podemos encontrar en el trabajo de M. C. Escher. En las figuras de debajo de este texto se puede observar el punto de partida de algunos de los diseños de Escher y la manera en que fueron evolucionando hasta convertirse en diseño completamente distintos a la fuente de inspiración.

DISEÑO DE LA INDIA

En el caso del diseño indio, podemos tomar mucho de la forma externa, ya que el interior no tenía tanta importancia. Dependía del exterior, debido a las características de la religión.

Quizá el edificio de mayor trascendencia de la India sea el Taj Mahal, (una edificación muy posterior que fue construido en 1648 y no es más que un monumento al sepulcro de la esposa favorita del Sha Jahan de nombre Mumtaz Mahal. Lo más increíble de este recinto es el manejo de una simetría perfecta.

En el caso de las mezquitas y edificaciones como el Taj Mahal, por ser de influencia islámica, esto queda revisado en "El diseño Islámico" (Capítulo V), por lo que no se hará un análisis de estas construcciones en este apartado. Solamente cabe mencionar la pureza, perfección y simetría de éste edificio en particular que, por estas características, se ha convertido en uno de los edificios más famosos del mundo.



Taj Mahal

Fig.
4.27



En la ilustración de arriba podemos observar el momento en que es entregado el Akbarnama, a Akbar el Grande.

Fig.
4.29

En la fotografía de la izquierda, se puede ver al centro, en el interior de la construcción, al que se hacia llamar como Akbar el Grande. Conquistó varios territorios desde los Himalayas hasta el Decán. Fue unificador del imperio mongol entre musulmanes e indios, entre los siglos XVI y XVII. Uno de sus defectos más destacados era que no sabía leer, por lo que mandó hacer una obra relatando las acciones valiosas de su reinado, pero en la que él pudiera disfrutar. Por lo que se realizó el Akbarnama, repleto de dibujos como los que encontramos a los lados de este párrafo. En la fotografía de la derecha encontramos una especie de kiosco, este elemento se puede manejar en el interior de un espacio, para darle un papel preponderante en el contorno. Se puede aplicar como dosel de una cama o bien en un espacio externo para una terraza como un desayunador que le puede dar un ambiente muy especial a la terraza. Algo sorprendente en la cultura India es el manejo del color sobre todo en los estampados que desafortunadamente no se pueden observar en estas fotografías.



Nacimiento de Akbar el Grande.

Fig.
4.28

DISEÑO ORIENTAL: EL ISLÁM Y LA INDIA

La fotografía de la izquierda del Templo del Sol en Konarak y con un eje de deformación alargado, bien se podría confundir con algún rascacielos construido muy recientemente en alguna de las principales ciudades del mundo. Como es el caso de las Petronas Towers, en Kuala Lumpur, en Malasia, que son las torres más altas del mundo con 450m de altura, actualmente en construcción y próximas a terminarse. Es importante analizar este Templo del Sol, con sus formas curvadas y el remate que tiene. Debemos fijarnos en los elementos horizontales que le da una característica única, que se pueden aplicar en la actualidad en edificaciones de altura considerable.

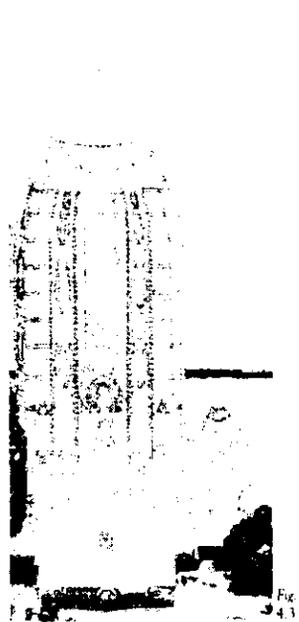
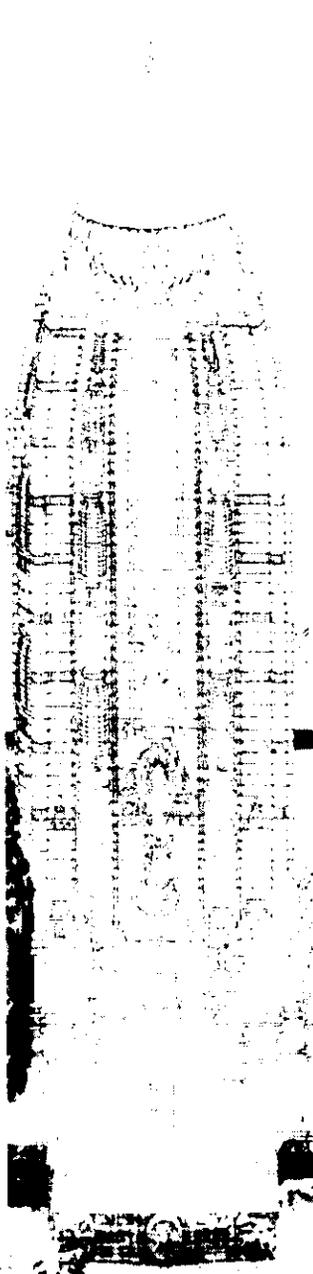


Fig. 4.31
Templo del Sol en Konarak, construido hacia 1250. Concebido como una gigantesca escultura.



Fig. 4.32
Petronas Towers, en Kuala Lumpur, Malasia.

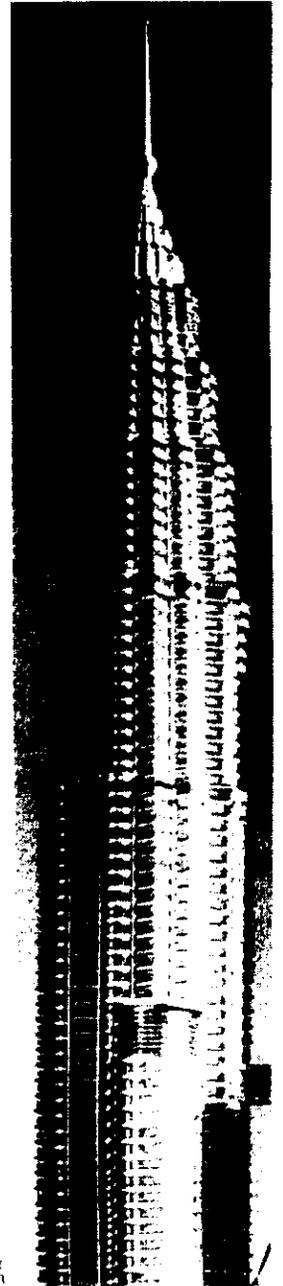


Fig. 4.33



ERNESTO

JAPÓN Y CHINA

Y EL FENG SHUI COMO

REQUISITO PARA EL

INTERIOR ARQUITECTÓNICO

MAESTRÍA EN

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO V



Fig.
5.02

JAPÓN

LA UNIÓN DE OPUESTOS

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



JAPÓN

En el diseño del Japón antiguo podemos encontrar la unión de elementos contrastados por un manejo muy interesante de conceptos. Se puede ver el uso de materiales muy ligeros y fríos (trayes) en escalas monumentales que dan una impresión de solidez, así como una aparente frivolidad en uso de elementos como las techumbres (vigas y columnas adornadas, etc) pero con un simbolismo y una enorme profundidad filosófica, y finalmente una exuberancia monumental en lo exterior y una simplicidad y sobriedad en lo interior.

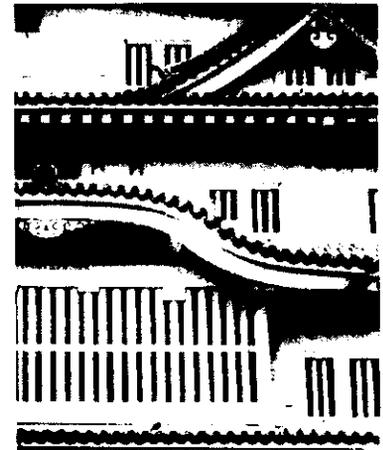
Japón se constituye por cuatro islas principales: *Hokkaido*, *Honshu*, *Shikoku* y *Kyushu* y una multitud de islas menores que se extiende a lo largo de 1.280km de norte a sur. Tiene una topografía predominantemente montañosa e irregular ya que es una franja volcánica generalmente activa.

Los orígenes étnicos de Japón provienen de migraciones de mongoles, malayos, tunguses y ainus. La historia antigua del Japón se divide en varios periodos, el primero es el *Jomon* que comprende a la cultura neolítica (10.000 a. 300 a. C.) al que lo sigue el periodo *Yayoi* (300 a. C. al 300 d. C.) donde las viviendas eran excavadas en pozos y ya se había incorporado el hierro para formar utensilios, sobre todo agrícolas. El periodo *Kofun* (300 a 500 d. C.) se caracteriza por la imposición de un sistema imperial, los periodos siguientes son *Asuka* y *Hakuko* (500 a 700) donde se construye el primer santuario para cultos animistas del *shinto*, además de que se introduce la budismo importado de China y se construyen dos templos de esta religión, uno en *Asuka-dera* (558) y en *Jorjuji* en el siglo VIII. En los periodos *Nara* y *Heian* (700 a 1.200) se empiezan a organizar comunidades urbanas con una fuerte influencia china y para el periodo *Kamakura* (1200 a 1400) y el *Muromachi* (1400 a 1600) se incorporan diseños de santuarios, templos y castillos mucho más elaborados, un buen ejemplo de castillo es el *Himeji* (1580). Es durante esta última época en que la capital (lugar donde se ubica el palacio imperial) se traslada de *Kyoto* a *Tokio* y fue alcanzada una gran prosperidad por parte de los mercaderes que dio lugar a una serie de construcciones imponentes y ciudades gloriosas.



Castillo Himeji, llamado también Castillo de la Garza Blanca.

Fig.
5.03



Torre principal del Castillo Himeji, con sus ventanas enrejadas y techados esculpidos con mosaico.

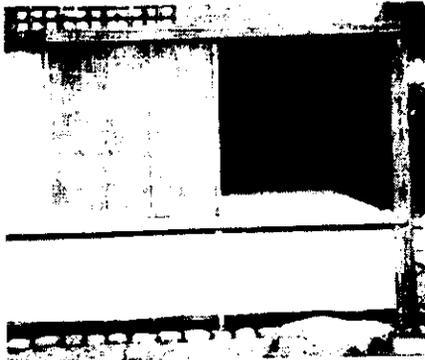
Fig.
5.04



Templo de la familia imperial, Todaiji.

Fig.
5.05

CHINA Y JAPÓN



Acceso a la Casa de Té de Ura Senke. Es tan pequeña que los invitados deben arrodillarse para entrar. Esta es una construcción separada de la casa donde se reunían hombres a tomar el té y a practicar. La intención era aislarse del mundo para estar tranquilos.

Fig. 5.06



Templo de Horyuji

Fig. 5.07



Santuario Toshogu, en Nikko.

Fig. 5.08

La sociedad japonesa estuvo muy influenciada por la cultura china. Los japoneses que no pertenecían a la nobleza, no eran ciudadanos, sino súbditos. El papel de la mujer en Japón, sobre todo a partir del imperio, era similar al de la sociedad china, donde estaba encargada exclusivamente a la procreación, educación de los hijos y a la conservación del honor de la familia. Fuera de esto, no tenía prácticamente ningún derecho a nada. Afortunadamente, esto ha cambiado bastante, sobre todo en las grandes urbes, aunque en el campo todavía se encuentran algunos casos donde se tiene una mayor predilección por los hijos varones.

La economía de Japón estaba basada en la agricultura y la pesca, y en la comercialización de éstos productos. Los comerciantes japoneses siempre han jugado un papel muy activo dentro de la vida económica de este país.

La pagoda es quizá la construcción más famosa del Japón. Normalmente estaba situada en el interior de un templo. El propósito principal de la pagoda era la conservación de alguna reliquia sagrada de un santo budista. El número siete y el cinco tenían un significado importante en la construcción de estos edificios. El siete porque representaba al mágico monte Meru, situado en el centro del "universo Budista", el cual tiene siete niveles. El cinco por su parte representaba los cuatro puntos cardinales y el centro, además de los cinco elementos: tierra, agua, fuego, viento y aire.

La pagoda es la representación del universo, la plataforma de donde nace, es la tierra, y el pilar central de la estructura, es el eje del mundo que une al cielo con la tierra. La techumbre tiene un remate cuadrado con un recipiente invertido, representando el palacio de los dioses y nueve paraguas, uno encima del otro, simbolizando el reinado de Buda sobre el universo y al final de esto, como último elemento encontramos un ave con las alas extendidas cuyo significado es "la verdad budista". Este simbolismo en los elementos constructivos y ornamentales de sus espacios, merece la pena entalarlo ya que puede ser muy interesante, el proponer soluciones no sólo prácticas sino que impliquen toda una cosmogonía particular de mundo. Esto en la actualidad del mundo occidental, simplemente no existe y creo que es algo que deberíamos explotar más.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El espacio interiores, como ya lo hemos llamado, característico de una sencillez absoluta que integra totalmente el interior nada que ver con el exterior. Mientras tanto, el espacio existe un reticulado lingüístico de expresión, que especialmente en el caso del ambiente natural húmedo de Japón, en el interior se tiene una sensación completamente distinta, donde el espacio invita a la observación, meditación e introspección del habitante o visitante. Son espacios donde la calma prevalece y las divisiones entre los espacios no son fuertes ni pesadas, en realidad todo lo contrario, son subdivisiones con marcos de papel, bambú o madera y muchas de estas divisiones se abren o plegan para crear espacios más grandes. Los elementos horizontales son también característicos, y ayudan a manejar una escala humana en el interior de techumbres elevadas. Estos elementos horizontales y los marcos de las divisiones, conforman un espacio, a pesar de ser tan austero en mobiliario y ornamentación, cálido en lugar de frío como lo podemos ver en el funcionalismo de nuestro siglo, que se asemeja de alguna manera, pero evidentemente el tratamiento es enteramente distinto. Otra característica que ayuda a estos espacios interiores es la utilización de materiales naturales y la preocupación por mantener una unión estrecha entre el hombre y la naturaleza, otro aspecto poco empleado en el pensamiento occidental de este siglo.



Interior de una casa en Ryoanji. Es importante observar la elegancia sencilla del espacio, determinado en gran parte, por el manejo de los elementos horizontales y verticales.



Vista interior del Monasterio de Daisenin, construido en el s. XVI.

Fig.
5.10



Templo de Daigoji, en Kioto. Notables los manejos de la construcción con el contexto, del diseño de paisaje y del puente como elemento funcional y decorativo que encaja perfectamente bien con el conjunto.

Fig.
5.11

CHINA Y JAPÓN



Pabellón Dorado y Templo de Kinkaku-ji, en Kioto. Construido a principios del s. XIV.

Fig.
5.12

A pesar de que este trabajo se refiere al análisis de los espacios interiores, en el caso particular del Japón, resulta imperdonable dejar de hablar de los espacios exteriores y jardines.

La función de los jardines, no era una cuestión meramente estética, sino que estaban ideados con el fin de fomentar la calma y la meditación. Esto es un concepto relativamente análogo con los jardines y fuentes del diseño islámico, donde el continuo correr del agua provoca una sensación de relajación. Cabe mencionar que muchos templos japoneses estaban situados cerca de algún río o estanque, y de no existir ninguno en muchas ocasiones se creaba artificialmente.

Para los japoneses algunas piedras naturales, es decir, tal y como se extrae de la tierra, con determinadas proporciones tenían un valor muy importante, por lo que se llegaba a pagar grandes sumas de dinero, o mercancía por una sola piedra en su traslado y que tuviera alguna forma atractiva.



Fig.
5.13

Jardín del Templo Budista Zen Ryoan-ji, en Kioto. Esta fenomenal piedra natural, descansa en un mar de arena, que inspira serenidad.

ERNISTO MORALES
CAPÍTULO V

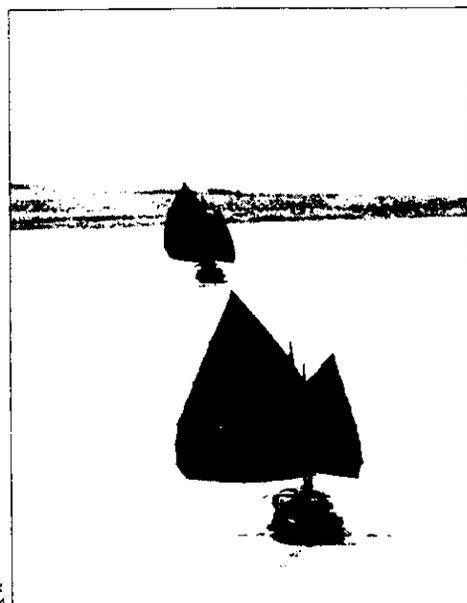
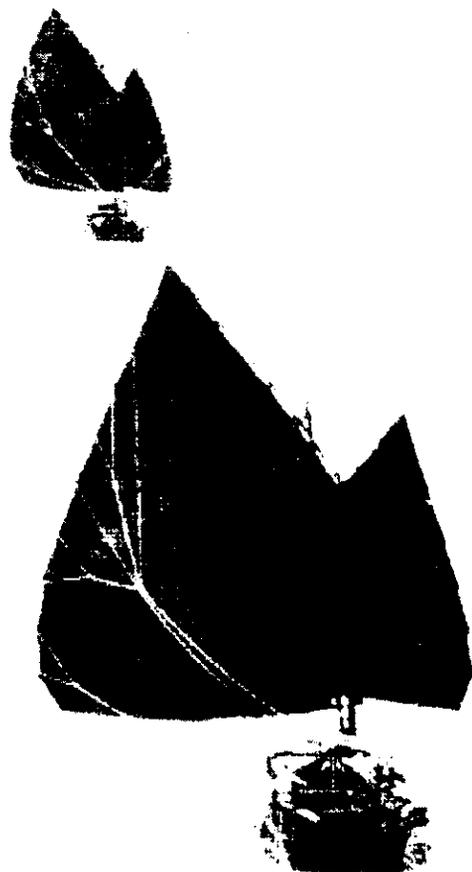


Fig.
5.74

CHINA Y EL FENG SHUI
LA EXPRESIÓN ARMÓNICA DEL
ESPACIO

DISEÑO INTERIOR : ANÁLISIS E HISTORIA



CHINA

El diseño de la China tiene un significado muy profundo. Al igual que en el catolicismo, las viviendas que componen una construcción tienen un propósito para su forma y ubicación.

Los chinos no se preocupaban por conceptos como la eternidad (como los egipcios), o por mantener una huella profunda con alguna obra majestuosa (como lo podemos ver en el cristianismo de la Edad Media). Los chinos se preocupaban por *el aquí y el ahora, la paz interna y con sus semejantes, por la comunicación*, por el mantenimiento de una *armonía* constante en la familia y la sociedad, por la lucha de un *equilibrio* entre las fuerzas opuestas el *Ying* y el *Yang* (lo positivo y lo negativo). Esto mismo se refleja en sus espacios religiosos, particularmente por una filosofía llamada *Feng Shui* (Viento y Agua), de la que hablaremos más adelante.

El origen del pueblo chino no es del todo claro debido a la poca información existente, pero la mayoría de los historiadores toman como punto de partida de esta civilización el año 2000 a. C. La sociedad china fue una de las más jerárquicas y autocráticas de las culturas antiguas. El emperador era el centro del universo y todo el poder giraba en torno a él, y como en Japón la población en general eran súbditos, no ciudadanos. Todo tenía su orden y jerarquía, incluso en la propia ciudad, la cual estaba organizada por una rígida retícula con un eje de norte a sur perfectamente claro y marcado. Los edificios así como los espacios públicos tenían su localización perfectamente estudiada y definida.

El budismo llega de la India a la China aproximadamente en el siglo VI a. de C. y se extiende a una velocidad considerable en toda la población. El templo budista tenía ciertas características que se repetían en todas las construcciones de este tipo. Para empezar, siempre se encuentran orientadas al sur con un muro que cuida de la influencia de los malos espíritus. Se encuentra dividida en tres o más pabellones, un vestíbulo con las figuras de los guardianes de la puerta, una sala de los Cuatro Reyes Celestiales, colocados en los cuatro puntos cardinales, y finalmente una sala principal con un altar con la estatua de Buda.



Fig. 5.15
Aldea sobre el Río Yangtze, China Central.

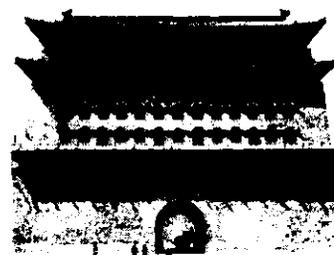


Fig. 5.16
Puerta de entrada a Pekín.



Fig. 5.17
Pabellón de la Suprema Armonía



en la Ciudad Prohibida de Pekín. Construida en el s. XVII.

Fig. 5.18
Figuras divinas talladas en Lungmen, China Central. Muestra a Buda de 15m de altura.

CHINA Y JAPÓN

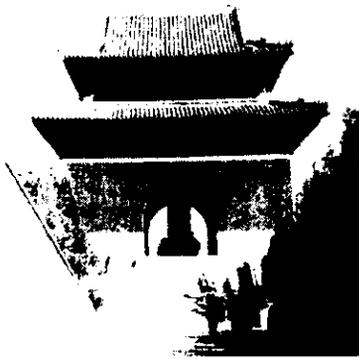


Pagoda de Nankin.

Fig.
5.19

Mirando hacia el norte, se puede encontrar una biblioteca o sala de meditación. Existen además algunas estancias secundarias a los lados de la planta donde por lo general se encontraban los dormitorios, graneros, cocinas, etcétera, entre otros.

La casa china normalmente estaba diseñada con un patio central. La sala principal estaba orientada hacia el sur, y los otros cuartos se colocaban a los lados del este y oeste. La familia china estaba organizada siempre dando preferencia al varón. Los lazos familiares eran (y siguen siendo) muy fuertes. Los hijos varones, al casarse vivían siempre en casa de los padres, y las hijas al casarse, al casarse se iban a vivir con la familia del marido.



Pai - Lons o entrada monumental.

Fig.
5.20

El agua es un elemento que siempre ha tenido una importancia muy grande para esta cultura. Para el caso del diseño de paisaje chino, el agua es el elemento fundamental para determinar cualquier diseño exterior, por ser un elemento dinámico por su corriente y reflejos de luz y sombra. Por otro lado las piedras naturales, al igual que en el Japón, ocupaban un papel preponderante en estos diseños exteriores. Entre más rara fuera la forma natural de la piedra mayor valor se le atribuía.

Como podemos observar, los chinos realmente estaban muy preocupados por su relación con la naturaleza. Una muestra de que no estaban en busca de la eternidad (los que sus construcciones, la mayoría estaban hechas con materiales naturales, por esta razón, existen pocas evidencias de los primeros siglos de esta civilización. Quizá la única construcción que pasó a la eternidad por su magnitud, por ser la única obra del hombre que se puede ver a simple vista desde la luna, por ser el símbolo de la protección y de una política de aislamiento con el exterior, por ser una de las obras en las que mayor número de vidas se dedicaron a su construcción, sea, la gran muralla china.

FENG SHUI

El Feng Shui, es una creencia china que se aplica desde hace varios siglos en esa región del planeta. Se basa en aspectos religiosos y en una manera de entender el mundo muy particular de esta cultura. Esta cosmogonía, es totalmente distinta a la que hemos vivido en occidente, por lo tanto se debe entender como tal y no como una apreciación personal.



La Gran Muralla China de casi 2,720 km de longitud.

Fig.
5.21

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

El Feng Shui habla de energías, tanto positivas como negativas, de "sanear" o "curar" espacios, en un mundo tan ajeno a estos conceptos como el nuestro, podría parecer poco serio el planteamiento de este capítulo ya que son conceptos muy abstractos y difícilmente comprobables. Sin embargo, el Feng Shui en uno de los niveles que maneja, se refiere particularmente al diseño interior y propone una serie de normas y recomendaciones para propiciar una mayor armonía para los habitantes o usuarios del lugar. Por esta razón es por la que decidí incluirlo en la investigación, ya que resulta interesante la concepción del espacio interior en comparación con lo que conocemos en nuestra cultura.

Si hacemos un intento por entender algunos de los principios de esta filosofía, podremos ver que muchos de los planteamientos que hace se basan en el sentido común: en prácticas que favorecen el ahorro de energía, el dominio visual del lugar, una mejor distribución y el evitar formas que pueden resultar agresivas. La energía positiva o negativa se refiere en muchos casos a la circunstancias que se generan en torno a la casa o en el interior de la misma. En otras palabras, podemos decir que la energía positiva es la tranquilidad, la armonía, la proporción, la estabilidad, mientras que la energía negativa sería la ausencia de lo anterior o los opuestos.

El "curar" o "sanear" espacios podría estar relacionado con la idea de llevar a cabo ciertos rituales o la colocación de algunos objetos específicos, que ayuden a los individuos, a través de la sugestión y la fe en esta filosofía, para poder vivir en armonía con sus semejantes. Es indispensable que el lector entienda claramente que se trata de una concepción oriental con matices religiosos, por tanto poco objetivos, y además muy ajenos a nuestra cultura. Una vez entendido esto, y al terminar de leer el capítulo, el lector podrá hacer interpretaciones personales y conclusiones propias al respecto. La intención es mostrar al lector, los principios básicos del Feng Shui en un intento por ampliar la visión general del diseño interior a lo largo de la historia en el mundo.

Toda construcción en China ha estado regida por esta filosofía. La creencia china, es que el fracaso o éxito de una persona no depende únicamente de sus buenas acciones, sino que existe además una relación directa con las fuerzas de la naturaleza y el entorno del lugar que se habita.

CHINA Y JAPÓN



Ladera en terrazas, frontera occidental.

Fig.
5.22

El viento y el agua (feng y shui) fueron los elementos que determinaban muchos aspectos de la vida en la antigua China, según sus creencias. Los vientos suaves ayudaban a recoger buenas cosechas y a mantener sano al ganado. Los ríos y arroyos eran los proveedores de alimentos y medios para la supervivencia de los asentamientos humanos.

Por el contrario, los vientos fuertes destruyen las cosechas. Al igual que las tormentas fuertes, las aguas estancadas tormentan enfermedades, y las grandes corrientes tampoco ayudan a los cultivos. Se creía entonces, que estos elementos eran la energía de la tierra y del cielo, y que el flujo del agua y el viento debe ser dinámico ya que su estancamiento es dañino.

El Feng Shui, aparece a partir de la observación de la naturaleza en un intento de entender estas fuerzas naturales y su efecto sobre el hombre. Lo que tiene una mayor importancia en esta filosofía, en el proceso de observación son:

- La forma y estado general del terreno
- La forma del inmueble y del contexto natural o artificial donde se ubica
- La disposición y relación tanto formal como espacial del inmueble
- La percepción del Chi

Según esta filosofía, el Feng Shui se aplica en los dos niveles del hombre que son: el Yi o nivel espiritual, mágico e intencional, y el Syng o terrenal, que es todo lo tangible, el contexto urbano y natural, el inmueble y su relación con el contexto, las soluciones espaciales, estructurales, técnicas, de funcionamiento y el diseño de interiores, los elementos decorativos, texturas, colores, mobiliario, etc. En este caso el nivel Syng es el que vamos a tratar de manera general, en este capítulo.

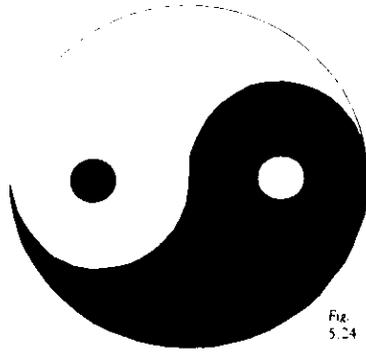
Los chinos determinan, como un concepto bastante abstracto, al tao, como el principio regulador de las fuerzas opuestas que interactúan para establecer una armonía. El tao es un proceso constante, cambiante y cíclico donde las fuerzas se complementan y afectan al entorno y a las personas. El chi, viene a ser la denominación de las fuerzas vitales de energía, tanto negativa como positiva. El chi, se puede dividir en el Yin y el Yang, es decir en lo positivo y lo negativo, que son conceptos complementarios, uno depende del otro y al equilibrarse adecuadamente, dan lugar a la armonía.



Templo del Cielo en Pekin.

Fig.
5.23

Yin
Femenino
Negativo
Luna
Oscuridad
Pasivo
Izquierda
Oaño
Invierno
Inconciente
Intuición



Yang
Masculino
Positivo
Sol
Luz
Activo
Derecha
Primavera
Verano
Conciente
Razón

A partir de esta manera de entender el mundo, estas fuerzas se complementan, dependen unas de las otras para conseguir la armonía. Ya mencionamos anteriormente que el número cinco en esta cultura, tiene una singular importancia, y esto es debido a que la cosmogonía china, o manera de entender las relaciones del hombre, el mundo y el universo, son los cinco elementos, las cinco direcciones, los cinco colores, los cinco animales sagrados y los cinco aspectos más importantes de hombre.

Los cinco elementos son:	Las cinco direcciones son:	Los cinco colores son:	Los cinco aspectos más importantes del hombre son:
▪ Madera	▪ Norte	▪ Negro	▪ Familia
▪ Tierra	▪ Este	▪ Verde (longevidad)	▪ Hijos
▪ Agua	▪ Sur	▪ Rojo (buena suerte)	▪ Profesión
▪ Fuego	▪ Oeste	▪ Blanco (pureza)	▪ Prestigio
▪ Metal	▪ Centro	▪ Amarillo (autoridad)	▪ Uno mismo

En el caso particular de los elementos, estos se producen o se destruyen, según su relación, así encontramos que:

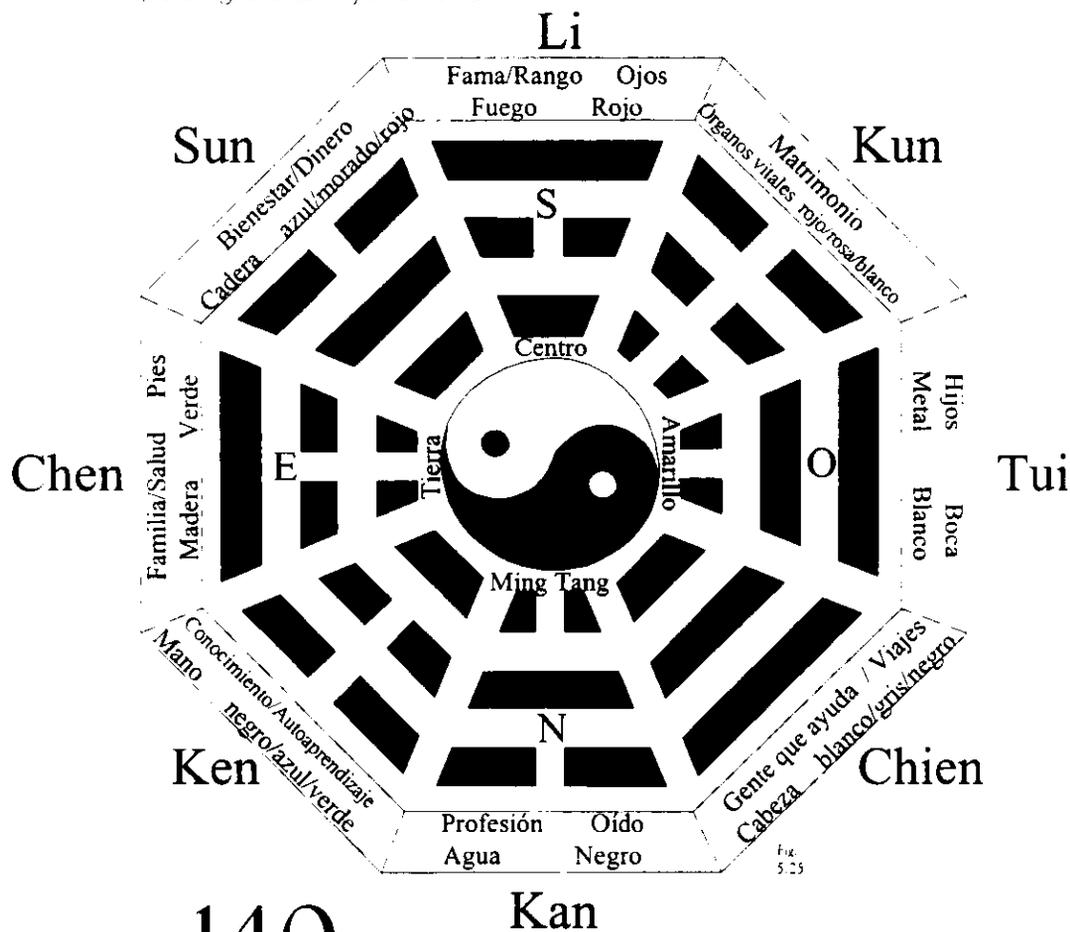
Madera produce Fuego
Tierra produce Metal
Agua produce Madera
Fuego produce Tierra
Metal produce Agua

Así como

Madera destruye Tierra
Tierra destruye Agua
Agua destruye Fuego
Fuego destruye Metal
Metal destruye Madera

CHINA Y JAPÓN

La Ba-Gua es una figura octagonal en la que se incluyen gran parte de estos conceptos, además de muchos otros que tienen que ver con la astronomía, por lo que como esta es una visión general de esta filosofía, no se va a tratar en este texto. La Ba-Gua es la herramienta que se utiliza para poder identificar e identificar los espacios donde según el Feng Shui, se debe de poner especial atención para mantener la armonía del lugar. Esta filosofía afirma que al situar en la Ba-Gua en un área interior o exterior o en una planta arquitectónica, nos indica los elementos o herramientas que podremos utilizar para lograr una mayor armonía.



DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

Según el Feng Shui, en la puerta de entrada o acceso a un espacio o un apartamento, se coloca la Ba-Gua, de tal forma que el Kan o lado norte quede en el exterior y el resto de la Ba-Gua quede en el interior del espacio a planta equitativa.

Cada uno de los lados del octaedro indican los aspectos más importantes del mundo: los cuartos y los elementos. Según esta filosofía, para poder mantener una armonía y por tanto un flujo energético adecuado, se deben de incorporar estos conceptos en el área del espacio que se indica la Ba-Gua.

Planta de una habitación

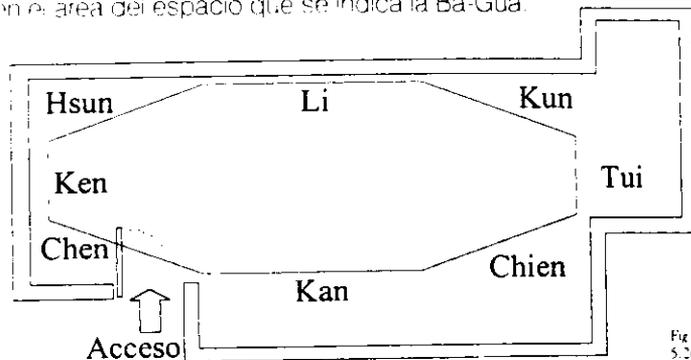


Fig. 5.26

En este ejemplo podemos tomar que el lado Ken, al Este con respecto al acceso y el que se refiere a los aspectos de la familia y a la salud, y tiene el elemento madera con el color verde, para el mantenimiento de una armonía, se hacen las siguientes recomendaciones para colocar en esa pared, o lado del cuarto:

- Una foto de la familia o algo que la represente.
- Algo de madera, puede ser el mismo marco de la foto o un mueble (silla, mesa, cómoda, ropero, baúl, etc.) o simplemente una repisa.
- Pintar el muro de verde, o colocar una planta o un cuadro donde predomine el verde o un mueble o un mantel o una alfombra.

Lo ideal es hacer lo mismo con cada uno de los lados de la Ba-Gua, tanto en la planta general de la casa o edificio, así como en cada uno de los cuartos del inmueble. Por razones estéticas y funcionales, en ocasiones puede ser difícil el conseguir incorporar colores, elementos y materiales para todos los espacios, sin embargo está en la profundidad a la que queramos llegar del conocimiento del Feng Shui y en nuestra creatividad para aplicarlo de la mejor manera y que además estéticamente sea atractivo.

CHINA Y JAPÓN

El Feng Shui trabaja con tres técnicas fundamentalmente:

- De conexiones energéticas : el cual analiza los flujos energéticos que se encuentren apegados de la casa
- De balance energético : que se refiere a la relación del inmueble con su entorno y de la disposición interna de los elementos y espacios
- El Relevante : que se encarga de la modificación de los flujos energéticos para fomentar la armonía del lugar. Ya sea que incremente o disminuya la energía. Esto se refiere a ciertos rituales de los que se hablaba anteriormente para "curar" un espacio, basados en en la te de esta filosofía

Existen ocho maneras distintas, que utilizan estas técnicas del Feng Shui, para "curar" un espacio o mejor dicho mejorarlo para provocar un ambiente mas armónico, y básicamente son a través de:

- Sonidos
- Colores
- Objetos vivos
- Objetos móviles
- Objetos pesados
- Objetos electrónicos
- Objetos brillantes o reflejantes
- Otros

Los aspectos básicos que se debe de tomar en cuenta en el contexto del inmueble según el Feng Shui son :

Posición del inmueble con respecto a la calle, y la orientación, características y flujo vehicular de la calle

- Árboles y áreas verdes cercanas
- Techumbre y forma de las casas circundantes
- Esquinas de calles y casas circundantes
- Ríos y corrientes.
- Postos de luz y teléfono
- Localización y orientación de todo tipo de antenas (parabólicas, de radio, de conejo para T.V., de satélite por cable, etc)
- Colores del entorno.

DISÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

Para el Feng Shui la localización del inmueble con respecto a la calle es fundamental, ya que dependiendo de las características del camino y la forma del mismo, afectará directamente al flujo de energía que le llegue directa o indirectamente a la casa.

A la hora de diseñar se representan unas de las muchas formas no recomendables para la ubicación de una casa con respecto a la calle. Si la casa está ubicada enfrente de una esquina, esto puede provocar accidentes automovilísticos justo enfrente de la casa o inclusive con la misma, de la misma manera que el estar atrapado en medio de calles, pareciera como si la casa se encontrara en un nudo por los automóviles al pasar. Lo mismo sucede al estar justo en la desembocadura, o división de un camino, ya que es una forma de señalar a la casa como un blanco para ladrones y accidentes. Tener un puente con escaleras tampoco ayuda, ya que es otro camino que apunta hacia la casa.

En el caso de los postes de luz, lo que ocasiona es que si los cables pasan por enfrente del inmueble, pareciera que está cortando, o dividiendo en dos partes a la casa. Lo mismo sucede en los edificios de vidrio-espejo, que reflejan los rayos del sol hacia un inmueble, esto pareciera como si la casa estuviera ardiendo en llamas, por lo que se deben evitar los reflejos de espejos que estén dirigidos hacia la casa. Recordemos el origen de estas recomendaciones para poder incorporarlas a nuestra manera de pensar.

En el Feng Shui, la forma de los objetos, caminos, inmuebles, importa mucho. La propia forma genera un tipo de energía. Si la forma es punteaguda y la punta está dirigida hacia la casa, el Feng Shui recomienda eliminarlas. Esta forma puede ser la rama de un árbol, una piedra muy grande, una antena parabólica, o de T.V. por cable, etc. En realidad es cualquier cosa que termine en punta o en forma agresiva que esté dirigida hacia la casa.

Los rituales que existen en el Feng Shui como medidas para poder "sanear" o "curar" un espacio al que se le dirige un objeto punzante son muy variados. Por lo general son soluciones muy simples que intentan representar simbólicamente una respuesta al problema que se enfrenta. No se van a mencionar dichos rituales ya que esta en el lector profundizar sobre el tema, sin embargo el más común y sencillo de hacer es el colocar un espejo frente al objeto en cuestión para reflejarlo y así rechazar la sensación negativa que lo produce.

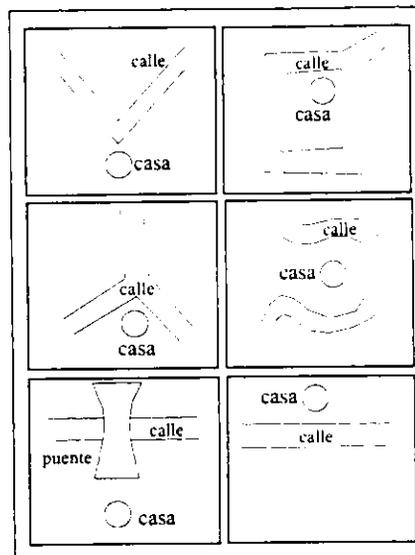


Fig. 5.27

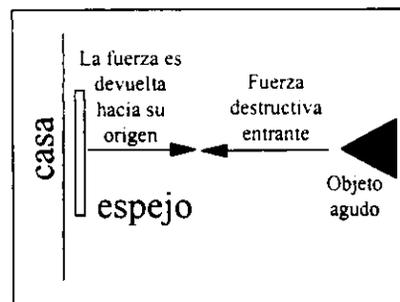


Fig. 5.28

CHINA Y JAPÓN

Los aspectos básicos para el análisis del diseño de interiores que forman el Feng Shui son:

- Forma general de la casa
- Estudio cuidadoso de las plantas arquitectónicas
- Análisis de cubiertas y techos (algún diseño particular de techo, vigas, guías, etc.) altura y forma (dos aguas, suspendida, de videro, etc.)
- La base del inmueble (si se encuentra suspendido en columnas, o tiene un basamento, etc.)
- Elementos estructurales (columnas, trabes, etc.) y materiales de construcción
- Accesos y puertas
- Localización de la cocina, y de la estufa dentro de la cocina
- Ubicación y forma de escaleras
- Pasillos
- Estacionamiento
- Recamaras
- Baños
- Mobiliario (roedor, escritorios, sala, etc.)

FORMA

Por lo que se refiere a la forma general del inmueble, el Feng Shui recomienda las formas regulares, rectangulares o redondas. Las formas regulares o simétricas son más sencillas de amueblar, distribuir y limpiar. No se recomiendan recovecos o esquinas pronunciadas, que son características de formas irregulares o accidentadas, esto no incluye balcones o ventanas botadas.

Tampoco se recomiendan paredes inclinadas y chimeneas que sobresalgan demasiado de la construcción general. Según esta filosofía, los techos inclinados dan la sensación de que la casa se está cayendo, generando inestabilidad en el interior, y las chimeneas que sobresalen demasiado son formas irregulares que no se integran con la forma general de la casa.

TECHUMBRE

El techo se recomienda que tenga una forma regular, si la casa es de dos aguas, se sugiere que no tengan un ángulo demasiado pronunciado. Entre más punteagudo sea el techo, este da la sensación de que está luchando contra el viento. Las casas que tienen el techo que llega hasta el suelo no son muy aconsejables ya que dan la impresión que es demasiada pesada el techumbre.

BASE

La base de la casa, o la manera en que se despianta del suelo, es también muy importante para el Feng-Shui. Los niveles de la casa deben de ser menores, conforme se vaya elevando la casa. La base debe ser lo más pesada y voluminosa y la parte superior, más ligera. Si la casa está apoyada en columnas delgadas, provoca otra vez la sensación de inestabilidad. Si los niveles son exactamente iguales desde la base hasta el superior, esto brinda estabilidad. En el aspecto formal externo, si la casa tiene un acceso con columnas elevadas, como una copia del Partenón, entonces da la impresión de que la casa se encuentra entre rejas, produciendo una sensación de angustia en el interior.

ACCESO

El acceso es muy importante en una casa, o edificio. El Feng Shui recomienda que la entrada a una casa no se encuentre con objetos o espacios que obstaculicen el paso cómodo de la gente, como lo son pasillos angostos, muros, vestibulos pequeños, etc. La entrada no debe ser, o parecer un embudo. Es recomendable que exista un vestibulo de dimensiones cómodas para que a partir se distribuya al resto de la casa, o por lo menos un paso intermedio entre la calle y la casa como lo es un jardín o patio.

PASILLOS

Para el Feng Shui, los pasillos no son nada recomendables en una casa, ya que comprimen la circulación de los habitantes. Un pasillo estrecho, largo y oscuro es lo peor para una casa. Lo recomendable es que sean todo lo contrario y que si no poseen iluminación natural, entonces se cuide mucho de que se mantenga muy iluminado artificialmente todo el tiempo. Los pasillos para esta filosofía, crean angustia y son generadores de conflicto en donde se tienen.

ESCALERAS

Las escaleras, al ser conectores y distribuidores entre diferentes niveles y espacios pasa algo muy similar que con los pasillos, si la escalera es muy angosta, empinada o de caracol que de más de una vuelta completa, o que tenga algún obstáculo inmediato al llegar al siguiente nivel, la circulación se entorpece y resulta poco funcional afectando la armonía del lugar. Las escaleras deben ser anchas y con peraltes pequeños para que no sean muy empinadas.

CHINA Y JAPÓN

ESTACIONAMIENTO

El estacionamiento o Garage, según recomendaciones del Feng Shui, no debe de estar en el interior de la casa, por ejemplo a un costado de la casa en planta baja y que alguna recámara se encuentre arriba, o al fondo del estacionamiento, dejando el espacio de garaje completamente integrado a la construcción de la casa. Esto lo que provoca según el Feng Shui, la sensación de que el automóvil arroja a la casa y por tanto a sus habitantes. Según el Feng Shui si se encuentra el garaje con estas características, los habitantes del lugar, tendrán muchos problemas de salud y frecuentes accidentes automovilísticos.

UBICACIÓN DE LA COCINA

La cocina en la mayoría de los países occidentales, es probablemente el lugar de mayor importancia en las casas. En la cocina, además de preparar los alimentos, muchas veces es el lugar de reunión familiar e incluso de amigos de convivencia. En ocasiones ahí es donde se hacen las cuentas del hogar y las tareas escolares.

Para el Feng Shui es también el lugar de la casa que tiene prioridad debido a que la cocina se asocia con la salud y los medios de vida de la familia. Las enfermedades entran por la boca y si se es próspero, se tiene comida en abundancia por lo que es un reflejo claro de la situación económica de los habitantes del lugar.

Se recomienda que la cocina no se vea por completo desde la entrada principal por vista y ventilación, para que al llegar a la casa no se tenga como primera impresión lo que se está preparando junto con olores y utensilios de cocina sucios.

La puerta de entrada a la cocina debe ser ancha, para permitir un paso cómodo que evite accidentes. Se recomienda también que la cocina se encuentre alineada al eje de la casa y no tenga algún giro. Además que la forma de la cocina sea regular y sin recovecos irregulares que provoquen la acumulación de polvo y cochambre. En este espacio es muy importante conservar un alto grado de higiene ya que esto puede ser muy nocivo para la salud de los habitantes.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

DORMITORIO

Las recamaras es el lugar de descanso, por lo que debe ser el lugar más protegido de la casa. Según el Feng Shui, cuando se está en un sueño profundo, es cuando más vulnerables somos ya que estamos recuperando la energía perdida durante el día. Por estas razones, la recámara debe ser el área menos expuesta de la casa.

Se recomienda que no desemboque una escalera en la puerta de la recámara por simple funcionalidad y para evitar accidentes. Que tenga además una forma regular (por las mismas razones de la cocina), que no tenga más de una puerta ni el techo en dos aguas, y que no tenga vigas o elementos estructurales cerca de la cama, ya que son elementos que pareciera como si aplastaran y seccionan al que descansa en ese lugar, generando enfermedades o padecimientos.

MOBILIARIO INTERNO

Las consideraciones o criterios para la disposición del mobiliario se aplican prácticamente igual que con los espacios, ya que los muebles delimitan o conforman las habitaciones. Se recomienda mantener siempre una escala adecuada de los muebles con respecto a los cuartos. Una mesa de comedor debe tener las dimensiones adecuadas para las circulaciones de los habitantes. No se deben tener muebles que impidan el paso o lo dificulten. Así, como no se deben tener muebles de mucho uso justo enfrente a una puerta ya que los comensales (en el caso de la mesa del comedor) o el que está trabajando (en el caso del escritorio del estudio), les resulta incómodo el paso al mueble y la circulación constante. Tampoco se recomienda tener muebles girados en habitaciones regulares, ya que esto genera rincones donde se guarda el polvo y dificulta la limpieza.

CONTRAMEDIDAS

Al igual que en el contexto externo, en el interno se pueden realizar ritos específicos para "curar" los espacios que tengan algún problema. Si se tiene una forma irregular o punteaguda en un espacio, se pueden colocar plantas naturales, o una pecera con peces. Para el Feng Shui, estos dos elementos, además de adornar, son generadores de armonía en ese lugar en específico.

CHINA Y JAPÓN

El Feng Shui dice que no se deben de tener lámparas que cuelguen por que da la impresión de que los habitantes están colgados, así como las lámparas no deben tener una forma agresiva. Si esto pasa en el comedor de una casa y no se desea cambiar la iluminación, entonces se puede, si se tiene fe en esta filosofía, hacer ciertos rituales como poner manteles rojos y pequeños espejos que reflejen a las lámparas hacia un lugar fuera de la casa.

Los móviles que suenan con el aire también son muy buenos para armonizar por medio del sonido que producen. Esto también se puede colocar en un rincón no deseable que reciba el viento de vez en cuando.

Como podemos ver, el Feng Shui no es más que la sabiduría de siglos aplicada en nuestro mundo moderno en un intento por mantener una mayor armonía en los espacios para que sus habitantes sean más felices y tengan menos conflictos. Las recomendaciones y contramedidas que proponen son muy simples y de fácil aplicación. Los criterios que indican son un magnífico punto de referencia para la realización de proyectos novedosos incluyendo esta información y explotando aún la creatividad en las soluciones.

RECOMENDACIONES PARA ANALIZAR DEL CAPÍTULO V: CHINA Y JAPÓN

JAPÓN

Considero que son cuatro aspectos básicos que debemos de tomar de esta cultura y aplicarlo a nuestro quehacer profesional:

- La relación que establece entre el diseño de sus construcciones y el contexto natural
- El manejo de materiales de origen natural para la conformación de sus espacios
- La simplicidad de los espacios interiores.
- El uso extraordinario de jardines y patios.

El tener una casa u oficina en un contexto natural es un lujo en la actualidad que muy pocos disfrutan. Aún así encontramos una infinidad de casas que chocan con el contexto natural en el que se desarrollaron. No es necesario hacer pagodas para que encajen en un ambiente boscoso, pero sí tomar en cuenta sus elementos para hacer nuevas propuestas. Frank Lloyd Wright con su casa de la cascada, es un excelente ejemplo de lo que se puede hacer en el contexto natural con una propuesta novedosa. Es la preocupación de la relación hombre-entorno, lo que debemos rescatar y tener en cuenta al momento de proyectar.

Lo mismo sucede con los materiales utilizados, siendo éstos de poca resistencia y durabilidad, se hicieron verdaderos monumentos y construcciones grandiosas. El aquí y el ahora son la razón del uso de estos materiales. No se trata de que nos iniciemos en la proyección de espacios de madera y piedra exclusivamente, pero sí que cambiemos nuestra percepción de la vida y de nuestros proyectos para aplicar el aquí y el ahora oriental. No pretendamos hacer obras con la esperanza de que sean el icono del futuro, ni queramos innovar por el simple hecho de trascender, sino de hacerlo con conciencia y con profesionalismo, y esto implica un conocimiento profundo del pasado para hacer propuestas sólidas que es el objetivo principal de este texto.

CHINA Y JAPON

Con los interiores japoneses se pueden hacer maravillas en la actualidad aplicándolos en la manera adecuada. Por ejemplo, si ponemos especial atención en las divisiones con muros ligeros y en el manejo de elementos horizontales con marcos de madera, podemos diseñar espacios de oficinas novedosos y con la utilización de la madera y los tonos serios, podemos quitarle ese ambiente frío e impersonal que rige en muchas de las oficinas corporativas en la actualidad. Debemos hacer una adecuación atenta pensando en las texturas y acabados que queremos dar para imponer algo nuevo. Si en la sala de juntas diseñamos el mobiliario indispensable inspirado en los pocos muebles que utilizan y en los sencillos trazos de estos, se puede llegar a crear un espacio muy interesante, atractivo y con la formalidad que exige una sala ejecutiva.

Finalmente el manejo que hacen los japoneses de los jardines es extraordinario. Debemos tratar de incorporar espacios que ayuden al usuario a mantener la paz interior y los jardines y patios interiores definitivamente son quizá el mejor medio para lograr este objetivo. Al igual que en el diseño islámico, el manejo del agua en los espacios es fundamental para incrementar la paz y la armonía del lugar. Los japoneses utilizan, además las formas naturales de piedras llamativas, cosa que en occidente ni siquiera se nos ocurre y es otra opción para el diseño de estos espacios.

CHINA

En el caso de china, las recomendaciones de uso de la metodología es el uso del mismo Feng Shui en los proyectos, Por lo que las sugerencias están incluidas en el mismo texto. En la actualidad se cuenta con una vasta colección de libros que hablan de este tema, con diferentes versiones, interpretaciones y niveles de profundidad. Así es que si esta visión general de Feng Shui despertó algún interés en el lector, existe mucho material para documentarse.

ERNESTO MORALES
CAPITULO VI



Fig.
501

RETRACER DEL DISEÑO
EN EL RENAJIMIENTO, BARROCO Y NEOCLASICO

MAESTRÍA DEL DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VI



RENACIMIENTO
UN GIRO COMPLETO EN EL ARTE

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



RENACIMIENTO

El Renacimiento italiano comienza en el siglo XV con el Papado de Nicolás V (1447-1455) y el pontificado de Sixto IV (1471-1484). El papa Sixto IV funda la Academia de San Marcos, el primer grupo de artistas que se reúnen para discutir y estudiar el arte de la antigüedad. Este grupo incluye a Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael. El papa Sixto IV también funda la Academia de San Marcos, el primer grupo de artistas que se reúnen para discutir y estudiar el arte de la antigüedad. Este grupo incluye a Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael. El papa Sixto IV también funda la Academia de San Marcos, el primer grupo de artistas que se reúnen para discutir y estudiar el arte de la antigüedad. Este grupo incluye a Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael.

El Renacimiento italiano comienza en el siglo XV con el Papado de Nicolás V (1447-1455) y el pontificado de Sixto IV (1471-1484). El papa Sixto IV funda la Academia de San Marcos, el primer grupo de artistas que se reúnen para discutir y estudiar el arte de la antigüedad. Este grupo incluye a Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael. El papa Sixto IV también funda la Academia de San Marcos, el primer grupo de artistas que se reúnen para discutir y estudiar el arte de la antigüedad. Este grupo incluye a Leonardo da Vinci, Miguel Ángel y Rafael.

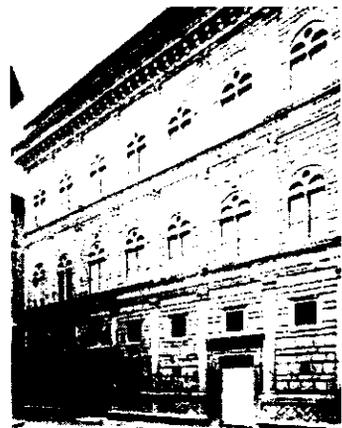
Cuando sea un poco aventurado el decir que esta época marcará para toda la historia el diseño de interiores del mundo occidental identificándolo como el primer "diseño interior" refinado, sin embargo no se encuentra lejos de la realidad ya que por desgracia podemos ver secuelas de esta corriente varios años después de que su máximo apogeo



Cúpula de la Catedral de Florencia, diseñada por Brunelleschi.



Biblioteca Laurentina en Florencia, diseñada por Miguel Ángel en 1525.



Fachada del Palacio Rucellai, diseñada por Alberti.



Fachada de Sant'Andrea, diseñada por Alberti en Mantua.



La Piedad de Miguel Ángel.

Fig. 607



Vista exterior del Vaux le Vicomte y sus jardines.

Fig. 608

EL RENACER DEL DISEÑO

En las épocas anteriores a la aparición del Renacimiento, el arte europeo (Italia, Francia, España) había estado dominado por el arte gótico y el arte barroco. En la antigüedad clásica, el arte había estado dominado por el arte griego y el arte romano. El Renacimiento fue un movimiento cultural que surgió en Italia en el siglo XV y se extendió por el resto de Europa en el siglo XVI. Este movimiento buscó inspiración en el arte clásico y buscó recuperar los valores estéticos de la antigüedad clásica. El Renacimiento fue un período de gran importancia en la historia del arte y del diseño, ya que sentó las bases para el arte moderno y el diseño contemporáneo.

En el Renacimiento, el arte se convirtió en un arte más humano y más accesible. Los artistas comenzaron a aplicar en sus obras los principios de la antigüedad clásica, como el uso de la perspectiva y el uso de la geometría. Algunos ejemplos de este arte son las obras de Miguel Ángel y de Rafael. El Renacimiento también tuvo un impacto importante en el diseño, ya que se comenzaron a utilizar materiales como el mármol y el bronce en la construcción de edificios y en la decoración de interiores.

El Renacimiento italiano fue en un principio un copia de lo que se estaba haciendo en el resto de Europa, pero pronto se desarrolló en Italia, sin embargo pronto se dio cuenta de que no se podía simplemente copiar las obras de los artistas extranjeros, sino que se tenía que buscar una forma de arte que fuera propia de Italia. Un ejemplo de esto es la obra de Bramante, que fue un arquitecto italiano que diseñó el plan de la basílica de San Pedro en Roma. Este plan fue una obra maestra del Renacimiento y sentó las bases para el arte barroco. El Renacimiento también tuvo un impacto importante en el diseño de interiores, ya que se comenzaron a utilizar materiales como el mármol y el bronce en la decoración de interiores. Algunos ejemplos de esto son las obras de Andrea Palladio y de Francesco Borromini.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El Renacimiento se caracteriza por el uso de la perspectiva, la simetría y el equilibrio. En el Renacimiento se recupera el uso de la columna y el arco, se recupera el uso de la cúpula y se recupera el uso de la bóveda. En el Renacimiento se recupera el uso de la estatua y se recupera el uso de la escultura. En el Renacimiento se recupera el uso de la pintura y se recupera el uso de la arquitectura.

El Renacimiento se caracteriza por el uso de la perspectiva, la simetría y el equilibrio. En el Renacimiento se recupera el uso de la columna y el arco, se recupera el uso de la cúpula y se recupera el uso de la bóveda. En el Renacimiento se recupera el uso de la estatua y se recupera el uso de la escultura. En el Renacimiento se recupera el uso de la pintura y se recupera el uso de la arquitectura.

El Renacimiento se caracteriza por el uso de la perspectiva, la simetría y el equilibrio. En el Renacimiento se recupera el uso de la columna y el arco, se recupera el uso de la cúpula y se recupera el uso de la bóveda. En el Renacimiento se recupera el uso de la estatua y se recupera el uso de la escultura. En el Renacimiento se recupera el uso de la pintura y se recupera el uso de la arquitectura.

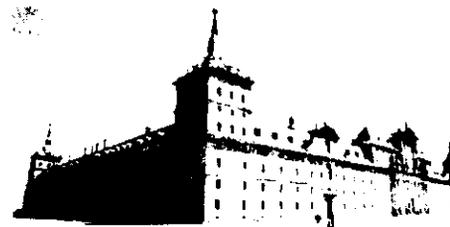
El Renacimiento se caracteriza por el uso de la perspectiva, la simetría y el equilibrio. En el Renacimiento se recupera el uso de la columna y el arco, se recupera el uso de la cúpula y se recupera el uso de la bóveda. En el Renacimiento se recupera el uso de la estatua y se recupera el uso de la escultura. En el Renacimiento se recupera el uso de la pintura y se recupera el uso de la arquitectura.



Châteaux de Chambord



Fontainebleau, de Gilles Le Breton



El Escorial



La Casa de las Conchas en Salamanca.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VI



Fig.
0.14

BARROCO COMPLEJIDAD EN LA FORMA

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



BARROCO

El barroco surge en un momento de la historia de la burguesía en la Europa occidental, momento de la gran apertura de las artes y la cultura, momento de la gran actividad de los artistas. Así como el arquitecto se libera de los límites para el diseño de sus interiores, el pintor como Borromini y Bernini, con sus inquietas imágenes, tras presentarlos, se libera también de las ironías de "Ermenegildo Zegna". Alrededor de 1600 se inicia el movimiento de un siglo anterior. Las diferencias más notables en el barroco es la decoración, en algunos casos, dosificada, de las líneas curvas y de la escultura para la ornamentación recargada de las fachadas.

Existen dos posturas totalmente encontradas acerca de este movimiento, una es que lo llamarían un movimiento superfluo y decadente de resultados exagerados que en ocasiones resultan agresivos y con un exagerado empleo de los elementos clásicos propuestos en el Renacimiento y otros lo ven como un paso natural en la evolución del arte a la experimentación con un deseo de transgredir las reglas curvando y abriendo los horizontes, incluyendo las fachadas tejando y transformando los materiales y materiales como el pino, madera o tela.

Base a que es Italia el país del que surge el estilo barroco es en Francia que se veía un gran impulso, sobre todo en los interiores, ya que Italia se encontraba con un apego demasiado arraigado a los elementos clásicos. Distintos de la época de transición con Luis XIII, su sucesor Luis XIV inicia una época de un gran esplendor. El "Re. Sol" era la representación más clara de la autoridad y solemnidad en medio de una ambientación pesada y solemne a la vista de una gran inventiva de la gente que le rodeaba.

Con este estilo surgen los gobelinos en los que intervienen multitud de pintores, escultores, cinceladores, ebanistas, tapiceros y grabadores de los cuales la mayoría eran italianos. Surgen una serie de artesanos que intervenían cuidadosamente en la elaboración de cada mueble ya que la complejidad de estos era sorprendente, en el caso de la burguesía, los modelos eran copiados con la modestia de la madera casi desnuda y motivos tallados.



Fachada principal de San Carlo alle Quattro Fontane, diseñada por Borromini en Roma.



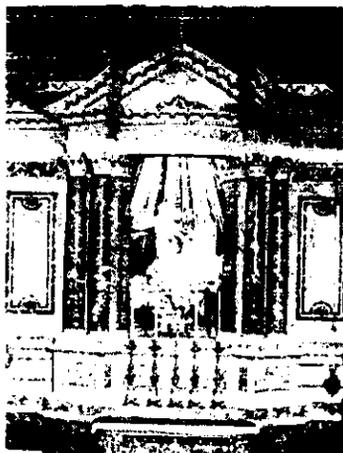
Fachada principal de la Catedral de Murcia, en España.

Fig. 0.10



Salón del Oio de Buev, en Versalles.

Fig. 617



Capilla de Santa Teresa diseñada por Bernini.

Fig. 618



Una de las últimas construcciones barrocas: San Juan de Ferrán.

Fig. 619

EL RENACER DEL DISEÑO

En esta época se trasladó el concepto de diseño a la arquitectura, y se volvió a utilizar el término "diseño" en el gran sentido que se le atribuye hoy: el conjunto de las dimensiones de un edificio, su estructura, su forma, su función, su decoración, su ornamentación, etc. En el siglo XVIII, el concepto de "diseño" se refiere a la actividad de proyectar un edificio, desde el momento en que se comienza a pensar en él hasta el momento en que se comienza a construirlo. El diseño es una actividad que se realiza en el momento en que se comienza a pensar en un edificio, y que se prolonga hasta el momento en que se comienza a construirlo. El diseño es una actividad que se realiza en el momento en que se comienza a pensar en un edificio, y que se prolonga hasta el momento en que se comienza a construirlo. El diseño es una actividad que se realiza en el momento en que se comienza a pensar en un edificio, y que se prolonga hasta el momento en que se comienza a construirlo.

Francisco de Eusebio es el autor de un proyecto de templo que se construyó en Churruarín (1685-1725) y que es un ejemplo de la influencia del mundo francés en España, pero si sus discípulos, de ahí que se le denominase "Churruarineses", al barroco español, donde pueden verse con claridad un pregajo y un recargo en las fachadas de los edificios e incluso a nivel de todo el resto de Europa. En lo que se refiere a sus discípulos, el término "Churruarineses" se refiere a la influencia de la arquitectura francesa en España, que se percibe claramente en la fachada de la iglesia de San Juan de Ferrán, diseñada directamente por Francia.

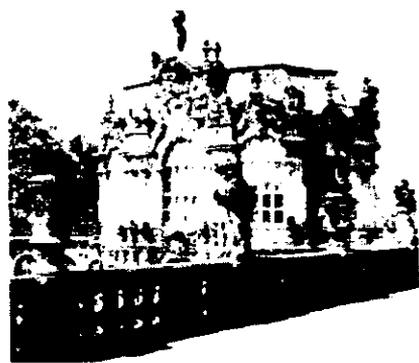
El templo de Ferrán es excepcional ya que, a diferencia de los demás, su fachada no tiene su estatua de coronación, sino que tiene un frontón que se prolonga en el alacázar. La influencia de Francia en Ferrán es evidente, ya que el templo fue construido en 1712 con el estilo de la arquitectura francesa, que se percibe en sus fachadas muy similares con un recargo de material en las fachadas.

Por eso, hasta el momento del siglo XVIII, cuando se comenzó a utilizar el término "diseño" en la arquitectura, se utilizaba el término "proyecto" para referirse a la actividad de proyectar un edificio. El término "diseño" se utilizó por primera vez en 1718, cuando se comenzó a utilizar el término "diseño" en la arquitectura. El término "diseño" se utilizó por primera vez en 1718, cuando se comenzó a utilizar el término "diseño" en la arquitectura. El término "diseño" se utilizó por primera vez en 1718, cuando se comenzó a utilizar el término "diseño" en la arquitectura.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

La historia del arte interior de Alemania, desde el Renacimiento hasta el presente, se divide en tres períodos: el Renacimiento, el Barroco y el Neoclasicismo. El Renacimiento se caracteriza por la introducción de la perspectiva y el uso de la geometría para crear espacios más racionales y ordenados. El Barroco, por su parte, se caracteriza por la exageración de las formas y el uso de la luz y la sombra para crear efectos dramáticos. El Neoclasicismo, por último, se caracteriza por la vuelta a los principios clásicos y la búsqueda de la armonía y el equilibrio. En el presente, el arte interior alemán se caracteriza por la simplicidad y la funcionalidad, así como por el uso de materiales naturales y la integración de la tecnología.

Los espacios interiores de Alemania se caracterizan por su claridad y su funcionalidad. Los interiores son sencillos y prácticos, con un uso eficiente del espacio. Los colores son neutros y los muebles son sencillos y funcionales. Los interiores son acogedores y cómodos, con un ambiente tranquilo y relajante.



El Zwinger, en Dresde diseñado por Christian Balthasar y
Matteus Popplemann

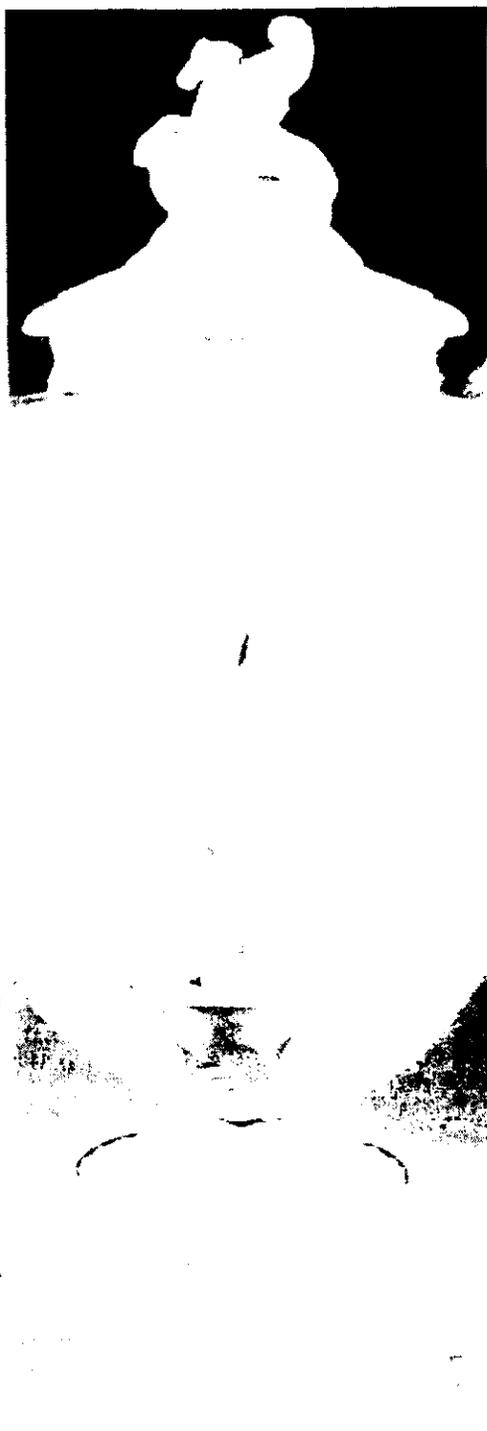
ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VI



Fig.
621

NEOCLÁSICO

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

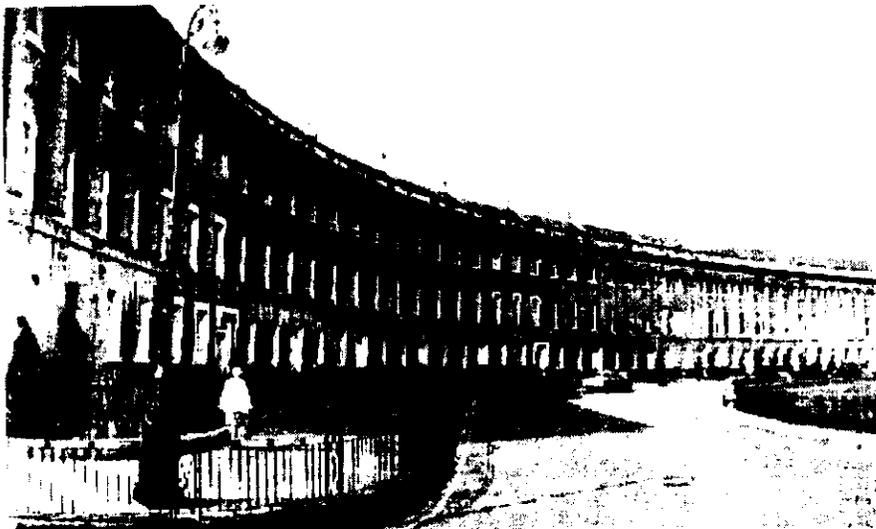


ESTILO NEOCLÁSICO Y ESTILO IMPERIO

El estilo neoclásico surgió en Inglaterra en la segunda mitad del siglo XVIII. Este movimiento artístico se caracterizó por haber mantenido el espíritu de la forma neoclásica del Renacimiento y las artes más antiguas. Este movimiento se basó en la búsqueda de la máxima expresión artística. En la arquitectura se manifiesta en la ornamentación y todas las artes en general.

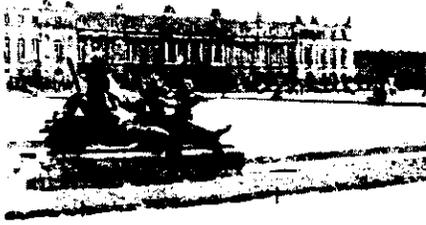
La transición y estandarización de los gremios de carpinteros, pintores, escultores, etc., tuvo lugar, y surgió como respuesta a la recargada ornamentación de las barrabas de la alta burguesía. Pero, que para la realización y terminación de cualquier cosa intervinieran varias manos y artesanas altamente entrenadas.

Después de la Revolución Francesa, la monarquía y este estilo iban a desaparecer, sin embargo, no fue así con el ascenso de Napoleón al poder. Este principo como primer consul en 1799, y más tarde como emperador en 1804, impone un estilo que retoma muchos elementos de estilos anteriores. No obstante, a un lado la selección de colores en tapices, se podía llegar a considerar como un avance del estilo Louis XV.



El diseño en la arquitectura, cobro escalas monumentales. Arriba podemos observar el Royal Crescent en Bath, Inglaterra.

EL RENACER DEL DISEÑO



Fachada del parque de Versalles.

Fig. 263

En la primera mitad del siglo XIX, el arte francés experimentó un renacimiento. En la segunda mitad del siglo, por Charles Debret y sus colaboradores, los cambios en estilo fueron propuestos por diseñadores entre los que destacan P. P. Le Fontaine y Claude Perrault, quienes trataron de introducir el gusto clásico en la gran parte de la producción. De este momento se puede hablar también en relación al arte inglés, en particular las obras de decoración interiores, con amerlos antiguos y con motivos que se copiaron de las pinturas, como por ejemplo, en coronas de Laurel y águilas que surgieron en el momento de la campaña de Napoleón en Egipto.

La innovación más importante fue el empleo de tejidos sofisticados en la decoración de interiores. Las sedas y los terciopelos lisos o con estampados sencillos, se tendían con amplias caídas sobre las paredes de las habitaciones, sobre los techos, en ocasiones se daba un aspecto como de tienda árabe a estancias pequeñas mediante la aplicación a las paredes de telas sueltas y estradas, como hasta entonces) y colgadas del techo.

En las paredes la pintura fue casi enteramente sustituida por papeles con esquemas repetidos y con pintados panorámicos. En el diseño de los muebles se impuso la simplificación geométrica de las formas y la utilización de materiales normalmente cubra con adornos de bronce, brado. Como consecuencia, facilitaba la producción a escala industrial, y es significativo que el mueble más famoso de la época, Jacob-Desmaller, no fuera un artesano dedicado a hacer piezas sueltas para cada cliente, sino dueño y director de una fábrica. El mismo paso con Biannais (platero) y Thomire (bronceista). Después de una reorganización en la manufactura en general, se buscaron pautas para una mayor eficiencia, por lo que la libertad creadora de los pintores y artesanos quedó bastante restringida.

El estilo se difundió a mismo tiempo y con la misma rapidez que el ejército de Napoleón por Europa, en especial en Holanda, Alemania, Escandinavia, Italia y España.

Otro elemento que contribuyó a la popularización de esta corriente fue la publicación del libro *Marbres et Objects de Gout* en 1802, así como innumerables ilustraciones que se publicaban en revistas de moda.



Se retomaron elementos clásico en el diseño arquitectónico y de interiores.

Fig. 264

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El primer ejemplo de un dormitorio con un vitruviano es el de los reyes de Aragón y Castilla, Fernando y Isabela, en este estilo, pero ya en el siglo XVII se ven ya ejemplos de dormitorios con la forma de habitación de este tipo, como un ejemplo de un dormitorio que se solía tomar el nombre de dormitorio.

El primer ejemplo de un dormitorio con vitruviano es el de los reyes de Aragón y Castilla, Fernando y Isabela, en este estilo, pero ya en el siglo XVII se ven ya ejemplos de dormitorios con la forma de habitación de este tipo, como un ejemplo de un dormitorio que se solía tomar el nombre de dormitorio.

En el centro de la base la letra "L" enmarcada en coronas de laurel, de una manera que Napoleón impuso la "L" como manifestación de su egotismo, en todos sus muebles, incluso en el puente que construyó en el Canal de San Luis, París.

La cama se encuentra enmarcada por las columnas en posición como de vigas, lo que podría recordar las camas egipcias con animales o dioses en el extremo, aunque si el significado proviene como el de las egipcias, más bien como un estentado elemento de ornamentación.

La cama se usó como elemento de una cama, surge en la edad media, y al principio se cuelga del techo de manera independiente. Nace por la necesidad de tener más elementos de protección contra el clima helado de la zona mediterránea, y contra insectos y animales. Al pasar los años el dosel se transforma a la cama como un elemento más. Sin embargo más adelante se vuelve a ser un elemento más como un elemento decorativo que denota riqueza y poder.



Ejemplo de una recámara con interpretaciones griegas y romanas.

RECOMENDACIONES PARA ANALIZAR DEL CAPÍTULO VI: EL RENACER DEL DISEÑO

RENACIMIENTO

En el presente libro el diseño de interiores en Renacimiento trata sobre el arte de este siglo para tratar con pequeñas variaciones hasta el punto de un nuevo período de renacimiento. El renacimiento es un período que se va a una nueva manera de pensar (pero no de manera imposible) de una forma para el establecimiento de un "buen gusto" nuevo. Los renacentistas querían encontrar un lugar entre estos valores con nuevas formas que solo podía tener éxito si se terminaban por fracasar y traer a la gente que los adopta.

Quizá la solución no es intentar borrar este estilo de nuestros mentes sino que incorporarlo con nuevas formas transformándolo en algo totalmente nuevo. Tomar en cuenta la manera de plantearse los problemas en arquitectura y resolverlos de manera similar, hoy en día está muy bien documentada la historia de arquitectura así como la de diseño industrial, bueno pues los diseñadores profesionales ampliar nuestro espectro de conocimiento para poder trabajar de nosotros en el diseño.

En el renacimiento los que diseñaban y construían los edificios más destacados tenían varias profesiones al mismo tiempo (pintores, escultores, arquitectos y urbanistas) esto daba como resultado propuestas más interesantes y viables. La construcción artística de estas personas estaba muy bien desarrollada.

De la misma manera la visión humanista ayudaba a que los objetos y un perfil de la nueva estética se integraran de manera más completa dentro de un sistema de la sociedad en el renacimiento y en los estilos que siguen por una serie de siglos más en la evolución de los valores morales y culturales apropiada y en muchos casosafortunada, ya que se dio un momento oportuno para la historia de la que se dio a conocer a través de la inestabilidad.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

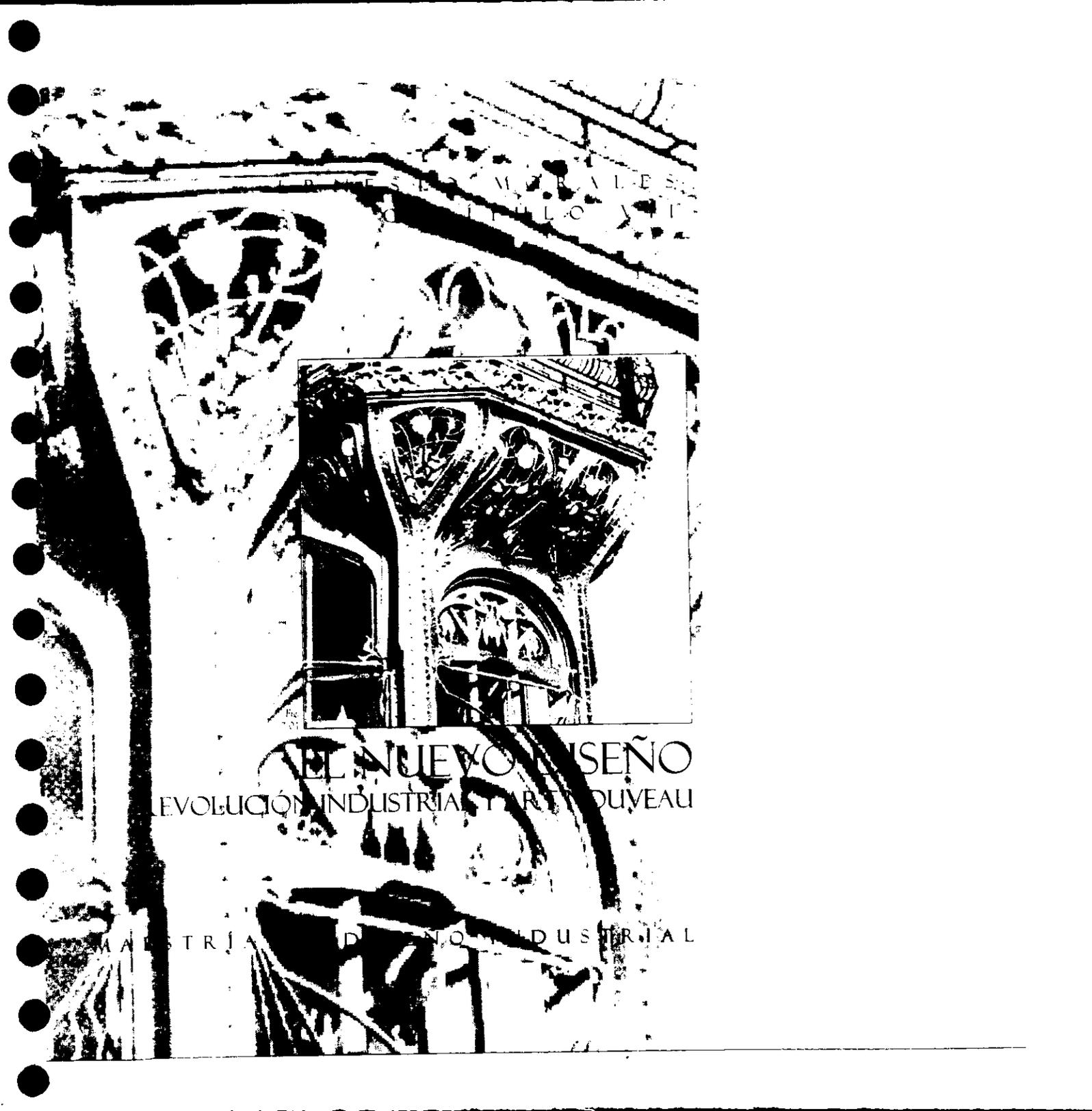
El barroco es un estilo que trata de ser lo contrario a lo que el clasicismo representa. En cada una de las ciudades que conforman esta época, los interiores son muy similares a los de las otras. En la decoración se busca la estridencia y el exceso. Los colores que se emplean en la decoración son muy oscuros, los muebles son muy pesados y los techos son muy altos. Los diseñadores debieron ser muy creativos para lograrlo.

BARROCO

Este capítulo nos enseña la manera en que los estilos van evolucionando con el tiempo, enseñando que la creatividad no tiene límites a pesar de que el mundo es muy grande. Quizá lo que se deba tomar en cuenta del Barroco es la libertad que como diseñadores podemos ejercer en algunos momentos, rompiendo algunas estrictas reglas de diseño, siempre y cuando se respalde con la experiencia y el respaldo. Estilos con las características tan complejas del Barroco son imposibles de repetir por el elevado costo que implicaría. En cualquier caso será un ejemplo de lo que podemos llegar a lograr partiendo de una base de diseño solamente que en nuestro tiempo podemos desarrollar adecuadamente cada propuesta que hagamos.

ESTILO NEOCLÁSICO Y ESTILO IMPERIO

El neoclasicismo fue la innovación más importante en el estilo imperio, fue el empleo de los diseños sencillos en la decoración de interiores. Las sedas y los tejidos sencillos con estampados sencillos, se tendían con amplias caídas sobre las paredes de las coronas y sobre los techos; en ocasiones se daba un aspecto como de tienda a estancias pequeñas mediante la aplicación a las paredes de telas sueltas (no estradas, como hasta entonces) y coigadas del tipo. Son muchos los elementos que se pueden rescatar de la historia y aplicarlos con creatividad al presente, a pesar de ser contextos con características muy diferentes.



EL NUEVO DISEÑO
EVOLUCIÓN INDUSTRIAL Y ART DU NOUVEAU

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VII



Fig.
7.02

REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



LA REVOLUCIÓN INDUSTRIAL

El siglo XVIII y el primer tercio del XIX vivieron cambios sociales y económicos en el mundo que marcaron la historia de la humanidad por siempre. En este tiempo empezaron a surgir las fábricas por todos los rincones, empezando en Inglaterra. Los artesanos y campesinos se fueron convirtiendo en obreros y campesinos asalariados. Con ellos el capitalismo dio el primer paso hacia lo que sería el sistema de un propietario y explotador de los otros. Los pequeños empresarios empezaron a controlar grandes extensiones de tierras, agencias para convertirlos en enormes pastizales para ganado, para competir con el mercado occidental de lana. La competencia era muy fuerte y los empresarios se veían forzados a reinventar su tecnología en sus medios de producción con técnicas más eficientes para poder adaptarse al mercado. Se empezó por utilizar energía hidráulica en la industria textil, abriendo la primera brecha en las antiguas técnicas manuales, multiplicando primero la acción de la mano y utilizando después la fuerza mecánica en el proceso primario del hilado. La enorme producción de estas máquinas hizo que se empleara en una escala tan grande, que la capacidad de los pequeños ríos próximos a las fábricas textiles se agotó. Y entonces, en 1785, se dio el último paso lógico, que fue el de adaptar la máquina de vapor de Watt para mover los telares.

El empleo de la máquina de vapor para suministrar fuerza a la industria, fue lo que vino a unir a las dos ramas -hasta entonces separadas- de la industria pesada y la industria ligera, creando así el moderno complejo industrial que se ha propagado por todo el mundo.

El productor, poseedor de un pequeño capital -formado por acumulación o por despojo- se encontró por primera vez en condiciones de imponer su dirección y los cambios que le convenían en el proceso de producción de un modo verdaderamente revolucionario, en oposición al dominio que el comerciante ejercía sobre la producción de los pequeños artesanos¹. Fue entonces que se empezaron a desarrollar una ininidad de inventos relacionados con la transformación de la producción en todas las ramas. La máquina de vapor se adaptó para la extracción de material en minas, en el transporte terrestre (empujando los trenes) y las ferroviarias, y en el transporte marítimo. Estos cambios transformaron por completo el comercio internacional.



La máquina de vapor para la extracción en minas



La máquina de vapor en el transporte marítimo.

EL NUEVO DISEÑO



La producción industrial del hierro, tuvo inmediatamente multitud de aplicaciones y estructuras.

Fz
705



El hierro se podía colar en grandes moldes que facilitaban las construcciones, con diseños que dejaban mucho que desear, en el intento de copiar estilos pasados, sin embargo su uso se extendió rápidamente.

Fz
706

El hierro se podía colar en grandes moldes que facilitaban las construcciones, con diseños que dejaban mucho que desear, en el intento de copiar estilos pasados, sin embargo su uso se extendió rápidamente.

Como resultado de este agitado desarrollo industrial, a mediados del siglo pasado el panorama era el siguiente:

1. Una enorme capacidad industrial que habría de transformar el panorama urbano en el mundo occidental, originando núcleos poblacionales que demandarían cada vez más artículos de consumo para su vida cotidiana y servicios públicos más eficientes y modernos acordes con el desarrollo que estaba teniendo lugar.
2. Una gran cantidad de artículos fabricados en forma masiva que sustituyeron a los productos artesanales, los cuales desaparecieron prácticamente del mercado, desplazados por una abrumadora presión de la nueva planta industrial.
3. Los nuevos artículos, manufacturados en forma iterativa, reflejaban una marcada despreocupación por parte de los industriales de tomar en cuenta los aspectos formales y estéticos en los productos que introducían en el mercado, limitándose a resolver sólo el funcionamiento¹.

Las economías de los países, sobre todo de Inglaterra crecieron rápidamente, pero los costos sociales fueron aun mayores que cualquier riqueza producida.

Nunca había estado el trabajo más desamparado en la historia europea. Las horas de trabajo eran entre doce y catorce, las puertas y ventanas de las fábricas se mantenían cerradas. A los niños se los empleaba entre los cinco y seis años. Sus horas de trabajo fueron reducidas en 1802, después de luchas prolongadas, a doce horas por día. En 1833, 61,000 hombres, 65,000 mujeres y 84,000 niños de menos de dieciocho años trabajaban en las hilanderías de algodón². La situación de la clase trabajadora no podía ser peor. La tecnología seguía avanzando, sin piedad alguna pero hubo algunos adelantos que si beneficiaron un poco a la población en general como por ejemplo en algunas partes de las ciudades se instalaron el alumbrado público, y el agua corriente como por ejemplo en París. En la industria del mueble, el uso de máquinas mecánicas data a finales del siglo XVIII. En París a un costo muy bajo, otorgó a la población más pobre, su primera posibilidad de adquirir un mueble, que por otra parte era muy barato, pero además se basó en sufrir algún accidente, el mueble se caía y se lo robaban³.

2. Nikolaus Pevsner, *Pioneros del diseño Moderno*, Biblioteca de diseño y artes visuales vol. 1, Ed. Intimox, Buenos Aires, Pag. 65

3. Oscar Salinas, *Historia del Diseño Industrial*, Ed. Trillas Cd. De México 1992 Pags. 50-51

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El primer antecedente de un automóvil, se lo dio el inventor francés Charles de Sivola, en 1769, cuando inventó un vehículo a vapor, aunque no fue más que un juguete. Durante la historia de este tipo de vehículos más modernos, el primer modelo se atribuye a los diseños para un vehículo de guerra. No obstante, fue un inventor británico llamado Henry Cole, en 1849, quien inventó el primer vehículo a vapor de la moderna historia, para que fuera capaz de transportar a un número limitado de pasajeros en las zonas más destacadas de este. Este vehículo se puede ver en el vídeo:

- Cole se inspiró en la ruinas, raras, industriales, para que la obra en la exposición revelara todo de sus productos.
- Cole fue el que la Society of Arts otorgara un premio anual a lo más destacado del diseño industrial.
- Fundó durante tres años una revista mensual llamada *Courier and Design and Manufactures*.
- Fundó la la Oficina de Inglaterra, la que patrocinara la primera Gran Exposición Industrial, que tuvo lugar en el Palacio de Cristal, obra de John Brierley y John Lubbock, expresado para esta exposición, en Londres en 1851.

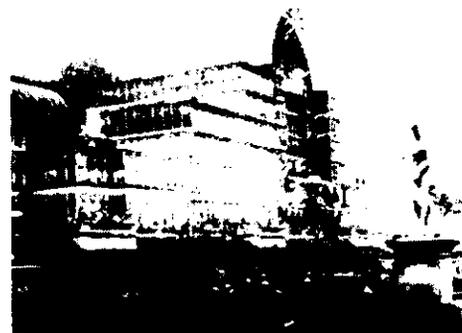
Esta exposición fue de gran trascendencia, ya que en ella se pudieron observar las ventajas que formaban entre tener los productos industriales, ya que las mejores empresas de todo el mundo, incluyendo aquellas con trabajos artesanales.

Por otro lado el edificio donde se llevó a cabo la exposición, sirvió a derrumbar mucha de la resistencia por parte de los arquitectos conservadores sobre el empleo de estructuras de acero aparentes. Esta exposición, en su momento, fue una pequeña ventana al futuro arquitectónico e industrial de Europa y el primer pedacito para realizar construcciones como la torre Eiffel la cual fue muy utilizada en la exposición de París de 1889.

William Morris (1834 - 1896) fue un artista y arquitecto que le dio continuidad a la labor de Henry Cole. "...Morris se dio a la tarea de organizar a un grupo de amigos, todos ellos intelectuales y artistas, para fundar, en 1861, la empresa Morris, Marshall and Faulkner, formada por artistas en pintura, tallas, muebles, tapices y metales, cuyo trabajo consistía en diseñar y construir productos que se destacaran por la manufactura impecable y la calidad, en contraste con los objetos producidos en serie". 4

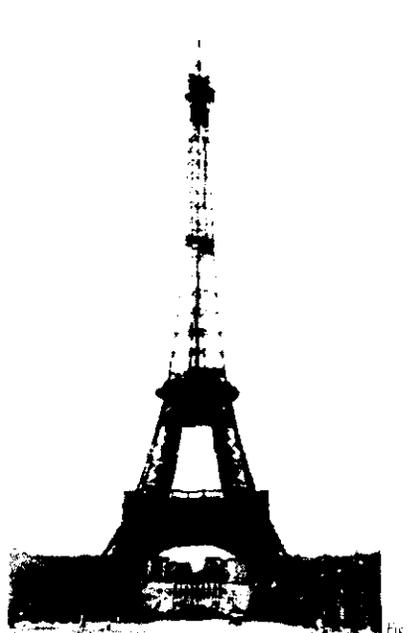


El primer antecedente de un automóvil, aplicando la máquina de vapor para generar el movimiento.



Fachada principal del Palacio de Cristal, en Londres (1851). El Palacio de Cristal contaba con una planta de 62.000 metros cuadrados y se construyó en un lapso de únicamente seis meses. Contaba con módulos de estructuras prefabricadas que se ensamblaban y se emplearon 300.000 vidrios.

EL NUEVO DISEÑO



... Torre Eiffel, fue construida para la "Exposition Universelle" en Paris en 1889, conmemorando el centenario de la Revolución Francesa. Paris era el ombligo del Mundo y por primera vez en la historia se construa una torre donde la estructura era la ornamentacion misma. Diseñada por Gustave Eiffel, se emplearon mas de 12.000 toneladas de acero para lograr los 300 metros de altura que tiene. En ese entonces era el edificio de la construcción mas alta del mundo, el monumento a Washington, en Washington D. C. con 169 metros de altura. El diseño particular que tiene está más en función de resistir los vientos que la propia gravedad.

El tiempo para pensar en el diseño de una silla para un hombre era el tiempo que se necesitaba para hacer un par de zapatos o justos, es a partir de ahí cuando la población de Morris, una parte de su figura surgió el llamado movimiento de Artes y Oficios, que trajo consigo un renacimiento de la artesanía artística. La máquina era el principal enemigo de Morris...? Tenía ideas de cómo la industria podría ser una fuerza para todos, nacida en la tradición de manufactura artesanal, pero en un mundo nuevo. Este hombre, con su trabajo y su mundo, se enfrentó a los efectos de la mecanización deteniendo con la flojera de obreros, todos en un mundo manufacturados industrialmente. Fue a través de su entendimiento de la cultura popular, y de su fe en sus ideas en jóvenes artistas que contribuyó a que la calidad elevada de diseño en los productos Morris, como sillas de caoba y metalbano y diseño de interiores que desafortunadamente con el tiempo pasando el tiempo, sus productos elaborados artesanalmente, incrementaron considerablemente su costo, en el afán de un rebuzo total a la industrialización. Sin embargo surgieron personajes con una visión más amplia como John Sedgwick, precursor del movimiento moderno, él lo va a admitir, no supongamos que la maquinización pueda ser detenida. La manufactura no puede organizarse sobre ninguna otra base. Es mejor reconocerlo claramente (...) que rebelarnos contra lo real e inevitable.

Entonces empezaron a salir los primeros productos de fabricación en serie de uso cotidiano en una buena cantidad. El mejor ejemplo de esto es la silla de caoba de la silla no. 14 del alemán Michael Thonet. La silla fue un desafortunado de la siguiente manera: "nunca se realizó algo mejor en cuanto a la elegancia en la concepción, pureza en la ejecución y eficacia práctica". Esta silla elaborada a partir de madera curvada tuvo un éxito que ni siquiera el mismo Thonet imaginó, por lo que incorporó paulatinamente la maquinaria adecuada para tener una producción mayor y cubrir la demanda existente que para antes de la Primera Guerra Mundial alcanzó ventas de casi 50 millones de unidades. Una de las tantas virtudes de esta silla era la fácil transportación ya que se desarmaba y armaba de manera muy sencilla ocupando un mínimo espacio. Thonet fue uno de los precursores en la elaboración industrial de productos de alta calidad en diseño. Esto contribuyó a una nueva y original concepción estética transformando radicalmente los espacios interiores ya que tuvieron una extraordinaria aceptación por la población en general.

5. Ibid. Pag. 65

6. Nikolaus Pevsner, *Pioneros del diseño Moderno* Biblioteca de diseño y artes visuales vol. 1, Ed. Infinito, Buenos Aires. Pag. 23

7. Georges Candilis, *Muebles Thonet. Historia de los muebles de madera curvada*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1981. Pag. 5

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VII



ART NOUVEAU
EL PRIMER MOVIMIENTO
INTERNACIONAL DEL SIGLO
PASADO

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



ART NOUVEAU

El movimiento artístico conocido como Art Nouveau en la producción de manifestaciones plásticas, abarca todos los ámbitos, desde el arte aplicado hasta el arte puramente decorativo, es el que marca el inicio de una nueva era en el arte y el diseño, el reflejo de una industria

que comienza a experimentar de búsqueda generalizada en todos los campos de producción creativa. En la Francia las últimas década de siglo XIX. El movimiento artístico que abarca a pintura, escultura, literatura, entre otras artes es el que da las bases técnicas a este movimiento. El simbolismo contribuye a representación de los sueños, pero no de la concepción freudiana sino que se refiere a la liberación que sueña de la "estricta disciplina de la voluntad". El simbolismo significa una huida del mundo material, trivial y cotidiano.

Entre los artistas más importantes: Paul Gauguin, Vincent van Gogh, Edgar Munch entre otros, se dieron las pautas para buscar un simbolismo dentro de ambientes como: forjas, publicaciones (diseño gráfico), los objetos de uso cotidiano (diseño industrial) y los espacios (diseño de interiores y arquitectura). El surgimiento de diversas publicaciones especializadas en arte y decoración ayudaron en gran medida a la consolidación del movimiento denominado Art Nouveau, Jugendstil o Stilo Liberty, con la característica de una internacionalización muy rápida, ya que para 1890, en la entonces época desde Moscú hasta Chicago.

Teniendo como fuente de inspiración las formas que encontramos en la naturaleza (rocas, plantas, mariposas, etc.), líneas onduladas y asimétricas, el Art Nouveau logra una afortunada fusión entre la propia estructura del objeto con la ornamentación del mismo, creando un elemento de diseño con bases técnicas sólidas, decor con una decoración sólida, que además tiene la bondad de poseer una expresividad simbólica por sí mismo.

Para él sus principios es la negación de la simplicidad y la superficialidad de la forma para voltear la vista a la naturaleza y su extraordinario diseño. El espacio no está constituido por líneas rectas y ángulos de noventa grados, para lo que se propone un diseño que tenga una relación estrecha con el lenguaje natural.



Hotel Tassel en Bruselas, diseñado por Victor Horta.



El Beso, de Gustav Klimt, acuarela y gouache sobre papel encolado en madera, 1.8 x 1.8m (1909).



Accesos para el sistema de transporte "Metro" de Paris, diseñadas por Guimard.



Fig. 214
 Dos construcciones Paristas, Calle Vaugrard No. 95 (derecha) y Avenida Mozart No. 39 (izquierda), ambas con un nuevo concepto del "Bay-Window".

EL NUEVO DISEÑO

Este nuevo estilo se formó y desarrolló en París. El Art Nouveau fue el primer movimiento internacional que cruzó los océanos y, al mismo tiempo, se desarrolló al mismo tiempo en tantas ciudades, gracias al rápido transporte. Además de ser un estilo que abarcó la totalidad del espacio arquitectónico, también se expresó en otras áreas muy diversas. El Art Nouveau se expresó en pinturas, portadas de libros y folletos, como en las casas, edificios, jardines, muebles, mobiliario, vajilla, tapices y papeles, casas y edificios.

Las aplicaciones de Art Nouveau en el arte de la decoración interior incluyen edificios, donde el diseño de un plafón para la decoración de una estancia al centro va desde por el forma de remolino, así como lámparas de pared y todo tipo de mobiliario, lámparas empotrables o de pie. No es un estilo característico de algún tipo de espacio en particular, sino que lo encontramos en pasillos, escaleras, salas, comedores, recamaras, balcones, teatros, estancias de recreo, etc.

Existen variantes dentro de este estilo por la obvia razón de que se manifestó en diferentes áreas geográficas, pero los ideales básicos se conservan en todos los casos. En la mayor parte de Francia y Bélgica se puede decir que predomina la corriente abstracta y simbólica-estructural, en ella encontramos que la estructura del objeto tiene un simbolismo único que no parte de las formas a la naturaleza pero sí una interpretación de la misma, constituyendo fielmente un uso espíritu ondulado y orgánico. En Nancy, Francia, surge una variante llamada Floral-orgánica. El mayor exponente en este caso es Emile Gallé que propone motivos florales completamente apegados a la naturaleza orgánica. El diseño forma y conserva perfectamente la curva, con una ornamentación floral que diferencia esta corriente de las demás.

En Gascuña, España, surge una tercera variante muy usada y muy empleada por Mackintosh, donde la línea recta tiene gran importancia, utilizando motivos constructivistas simples. Finalmente en Alemania y Austria parten de los principios de Mackintosh en busca de un estilo con formas geométricas más definidas.



Fig. 216
 Alameda de Azco y Oro; Sala de los pavos Reales, por E.A. M. Whistler (1876-1877). Free Gallery of Art, Washington D. C.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El diseño interior en el interiorismo tiene elementos principales dentro de su campo. Después de haber leído el artículo que da una perspectiva de estas cosas, vamos a ser un poco más adelantado de lo que cinco años después sería el Art Deco. Fundamentalmente a propósito de la simplicidad de las formas, es el resultado de la continua manifiesta en siete décadas de trabajo de los pintores, de las artes plásticas y de las artes.

El primer ejemplo que podemos encontrar es el de un pintor catalán, Antoni Gaudí, cuya influencia en el arte más que en la arquitectura dejó su huella en la decoración de los mejores diseñadores de nuestro siglo.

Nació en Reus, España en 1852, pero vive casi toda su vida en Barcelona donde fue atraído repentinamente por un condono. En 1926 sus obras se clasifican como historicistas, como Neo-Góticas. Sin embargo tiene varias similitudes con el Art Nouveau.

Siendo Barcelona la ciudad más rica y con mayor actividad económica de España en la época de Gaudí, sus clientes eran una gran mayoría gente aduvalada que podía darse el lujo de pagarle por sus estructuras pre-diseñadas por el diseñador de la obra en cuestión.

Las obras de Gaudí tienen una característica peculiar que las hace notables y las hace más de elementos contrastantes, como lo son sus interpretaciones de formas de Gótico, así como de la arquitectura morisca dando un resultado de una plasticidad original y vanguardista, llena de colorido y sin embargo a la vez con una innegable solidez y verticalidad.

La Casa Batlló y la Casa Milá son claros ejemplos de una mente creadora, capaz de hacer juegos muy atrevidos con la forma. Cabe destacar el manejo que hace de azulejos y cantera, de los balcones y manguetería, de las chimeneas y la norrería, de la estructura y las curvas. No terminaríamos un trabajo como este si nos ponemos a describir sus maravillosas obras que, además poseen una expresividad notable, pero vale mucho la pena detenerse a contemplarlas cuidadosamente.



Cama diseñada por Emile Galle en 1904. Es.

Detalle de Chimeneas de la casa Milá, en Barcelona diseñadas por Gaudi.



Fig. 2.18

Fig. 2.19

Casa Milá, Barcelona España, diseño de Gaudi.



Casa Batlló, en Barcelona España, diseño de Gaudi.

Fig. 2.20



Fig. 702
"La Sagrada Familia", la obra maestra de Gaudí



Fig. 703
Cartel publicitario del ventilador diseñado por Peter Behrens.



Fig. 704
Futura diseñada por Peter Behrens para la AEG.

EL NUEVO DISEÑO

La obra más famosa de Gaudí es el templo de la Sagrada Família de Barcelona. Es un templo católico que, por la peculiaridad de sus formas y pilares, que no se han construido en esta iglesia. Posee multitud de torres y vigas en sus techos y techos, así como columnas y arcos, que se elevan hacia el cielo. Es un templo de inspiración gaudí, que refleja su perfecta integración con la naturaleza. En el templo de la Sagrada Família se puede apreciar la perfecta integración de la naturaleza con la arquitectura.

El movimiento de renovación del arte en Alemania se inicia en 1907 con la nueva concepción de la arquitectura, que se caracteriza por la fuerza y la claridad de la forma, que se refleja en los edificios, tanto en las edificaciones como en las industrias racionales. La nueva concepción, producto de la perfecta fusión entre la forma y la función. En la nueva concepción del mundo se consolida con la fundación, en 1907, del Deutsche Werkbund (asociación Artesanal Alemana), integrada por fabricantes, arquitectos, artistas, diseñadores, comerciantes, periodistas y hasta pedagogos, con la finalidad de seleccionar los mejores representantes del arte, la industria, los oficios y el comercio, de combinar todos los esfuerzos en pro de una calidad elevada en el trabajo industrial y de formar un centro de unión para todos aquellos que puedan y quieran trabajar por una elevada calidad.

Justo al mismo tiempo la Allgemeine Elektrizitäts Gesellschaft (AEG, General de Electricidad) contrata en 1907 a Peter Behrens como diseñador artístico. Esta empresa comienza a diseñar los primeros electrodomésticos para la vida cotidiana, tienen un éxito y un prestigio, el crecimiento de la empresa en muy pocos años es impresionante. Desafortunadamente la suerte que corren estas empresas es trágica al ser Alemania derrotada en la Primera Guerra Mundial.

RECOMENDACIONES PARA DISEÑAR DEL CAPÍTULO VII: EL NUEVO DISEÑO

Es de la gran tradición de la arquitectura el arte de estilo Art Nouveau. La obra de Gaudí es un ejemplo de esta tradición. En el capítulo VII, el autor nos muestra una serie de ejemplos de esta tradición, y nos da una serie de recomendaciones para su aplicación.

ART NOUVEAU

En el Art Nouveau encontramos muchos ejemplos, sobre todo de mobiliario, que podemos incorporar a nuestras necesidades, realizando previamente una análisis y adaptación en las formas.

Como ejemplo, como ejemplo la tema de la fotografía de la página 187, si se aplican a los puros simuladores para la abstracción de la forma, obtenemos buenos resultados muy interesantes y atractivos. Si se sustituyera el faro por una balacera por barros de madera con una curva similar a la de las alas de mariposa, puede quedar una propuesta muy original. Esto se puede aplicar prácticamente cualquier mueble, y quizá lo que nos interesa tomar como más sorprendente de este estilo es la fusión entre la propia estructura del objeto con el diseño formal del mismo, con referencias a las artes del arte.

Pero quizá lo más importante que debemos retomar de este movimiento y de las propuestas formales de Gaudí, es la audacia en la curva y el simbolismo que había cada elemento de diseño, cosa que hemos perdido en la actualidad, ya que diseñamos más conforme a la moda que al sentimiento que queremos impregnar en el espacio donde cada elemento que lo integra posee un significado específico. Es admirable la capacidad creadora y audaz de los diseñadores de esta época. Por desgracia muchas veces nos encontramos en la actualidad prisioneros de nuestros propios miedos a experimentar con nuevas formas. El Art Nouveau es el claro ejemplo de los atractivos resultados en la aplicación de formas orgánicas.

ERNESTO MOYALES
CAPÍTULO VIII



PERÍODO ENTRE
LAS DOS GUERRAS

BAUHAUS, FUNCIONALISMO, ART DECÓ, LOS
RASCACIELOS, STYLING Y LA NUEVA CASA

AMERICANA

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

EL PERÍODO ENTRE LAS DOS GUERRAS MUNDIALES 1919 - 1929

El mundo vive un momento de crisis, en este período de la historia. Después de haber vivido un momento de prosperidad en la década de 1910, la crisis se manifiesta en la economía y en la vida cotidiana. Después de que el número cinco de Ford Dux, el hijo de un rico, se suicida, el patrón de la aviación y la navegación empieza a perder rápidamente su interés por las capacidades. Surge el interés por Charles Lindbergh, el primer hombre que vola solo. La Primera Guerra Mundial sacude a la planeta entera, con la desgracia de tantas muertes y destrucción, cambiando el papel preponderante en la atención a los soldados.

En 1917 cae el Zar Nicolás II de Rusia, junto con toda su familia, con la Revolución Rusa dirigida por Vladimir I. Ulianov, Lenin. Este acontecimiento genera un análisis ideológico mundial, al establecerse una nueva opción de política, un gobierno donde el estado controla la propiedad privada y los campos industriales. Con grandes esfuerzos, muchos sacrificios y después de una guerra civil y una guerra mundial, en 1922 la Revolución había triunfado finalmente y la nueva nación, Unión de Repúblicas Socialistas Soviéticas, se levantaba orgullosa ante el mundo entero.

Faraón Tutankamón, hijo de Akenaton y Nefertiti. Ascende al poder de Egipto a la edad de siete años en 1333 a. C. Y muere a los 17 años de edad.

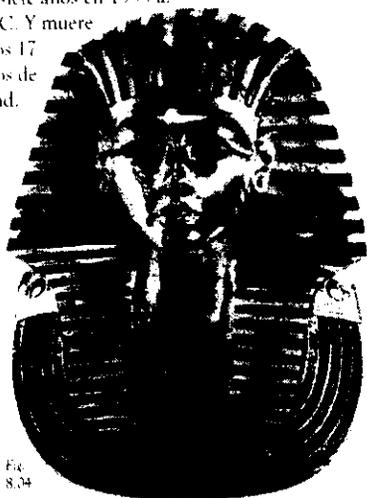


Fig. 8.04

El 26 de noviembre de 1922 el egiptólogo Howard Carter, junto con lord Carnarvon, patrocinador de la expedición, descubren uno de los mayores hallazgos en la historia de la arqueología. La tumba de Tutankamón. Este hecho sin precedentes se convertiría en una de las principales influencias para el Art Decó.

En los Estados Unidos, nace la Metro Goldwyn Mayer (MGM) en 1924 y con ella la explotación del cine norteamericano y toda un época. En un intento de dejar atrás las guerras y la miseria se inicia fuertemente la época del Jazz y el Charleston.

193



El actor cómico Charles Chaplin



Escudo del nuevo régimen socialista

Fig. 8.03



Imagen Publicitaria de la MGM

Fig. 8.05

El perfume Chanel No. 5, vendiéndose casi ochenta años después de su lanzamiento.



En 1928 Aeromozas de United Airlines



Los trenes de los años veinte se vuelven el modo de transporte más común.



Los corredores de Wall Street viendo los precios de las acciones en 1929



EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

Los años veinte empezaron imponiendo a la mujer en la Primera Guerra Mundial, y tras haber logrado por sus propios esfuerzos el sufragio femenino, se le permitió votar. En el mundo de la moda las largas faldas volvieron a la altura de la rodilla. Coco Chanel impone una moda internacional tanto en el vestuario como en sus perfumes, al tiempo que la cultura feminista que se extendió por el mundo entero. En 1921 es el lanzamiento del perfume Chanel No. 5, que hoy en día todavía se consume y cuyo diseño de botella no ha cambiado.

Coco Chanel, modelando uno de sus propias creaciones



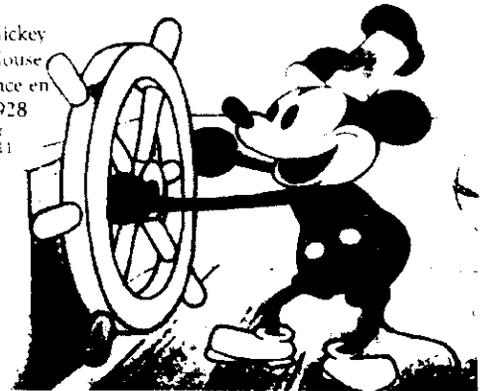
La Moda de los veinte, una revolución para la mujer.

En los años veinte empezaban a ser más frecuentes los vuelos comerciales de pasajeros. Los trenes se vuelven más sofisticados hasta llegar al máximo nivel como el "Expreso de Oriente". El automóvil a carburador *Alfred T. De Ford* se convierte en un medio muy común de transporte.

El 21 de mayo de 1927 Charles Lindberg aterrizaba en París después de 33 horas 50 minutos de vuelo desde su despegue en Nueva York, tras haber cruzado el océano Atlántico completamente solo.

En 1928 el biólogo Alexander Fleming descubre la penicilina, y ese mismo año nace Mickey Mouse.

Mickey Mouse nace en 1928 Fig. 8.11



Charles Lindberg cruza el atlántico en el "Spirit of St. Louis" Fig. 8.10



El 24 de octubre de 1929 se declara la "Gran depresión del 29" cuando en un solo día se pusieron a la venta más de 13 millones de acciones en la Bolsa de valores de Wall Street en Nueva York. La economía estadounidense tuvo un súbito crecimiento después de la primera Guerra Mundial, provocando una sobreproducción desestabilizadora de la economía norteamericana.

DISENO INTERIOR ANALISIS E HISTORIA

El 1 de mayo de 1920, en la Zona de la Gran Zona, se inicia la venta de los productos de la industria de la madera de "Guggenheims" por algunos meses. El 1 de mayo de 1920, en la Zona de la Gran Zona, se inicia la venta de los productos de la industria de la madera de "Guggenheims" por algunos meses.

Al Capone, responsable de casi 400 muertes.



Hitler, tomando la Cancillería de Alemania.



Tragedia del Dirigible Hindenburg en 1937.

Fig. 8.15



El 30 de enero de 1933 Adolf Hitler es designado canciller de Alemania por el presidente Paul Hindenburg. Mientras que Benito Mussolini adquiere una gran influencia política en Italia. Desde 1931 se derribó la monarquía en España, tras una sangrienta Guerra Civil, en 1936 Francisco Franco fue proclamado jefe del Estado y gobernador de España.

El 6 de mayo de 1937 el dirigible *Hindenburg* explotó al surgir un pequeño incendio en el interior del mismo, segundos más tarde estaba por completo al aire libre y al momento de la explosión. El 27 de mayo se inauguró el *Golden Gate* de San Francisco, el mayor puente colgante hasta entonces cruzando una zona de gran terremoto.

El 7 de julio de 1937 la guerra es declarada entre China y Japón. El 21 de diciembre de ese mismo año se estrenaba *Blanca Nieves y Los Siete Enanos*, primer largometraje de dibujos animados en color producido por Walt Disney: un momento sin precedentes.

El 14 de marzo de 1938 Adolf Hitler convierte a Austria en una provincia germana mientras Japón bombardea despiadadamente la ciudad china de Tientsin.

El 15 de marzo de 1939 Hitler toma Checoslovaquia y entra a la ciudad de Praga ocupando el castillo de Hradczin, antigua residencia de los reyes de Bohemia.

El 31 de marzo de 1939 España entera se hallaba en poder de las fuerzas nacionalistas y Franco tenía el poder absoluto. Los republicanos no tuvieron más remedio que cruzar a la frontera francesa donde cientos de miles fueron internados en campos de concentración, para 1940 Francia es ocupada por los nazis y la mayoría de estos republicanos son asesinados. Los más afortunados lograron emigrar a México y a otros países hispanoamericanos.



Blanca Nieves y los Siete Enanos se estrena en 1937, de Walt Disney.

Fig. 8.16



Francisco Franco toma el poder de España.

Fig. 8.17

EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS



Fig. 8.18

Toma de Checoslovaquia por los alemanes en marzo de 1939.



Fig. 8.19

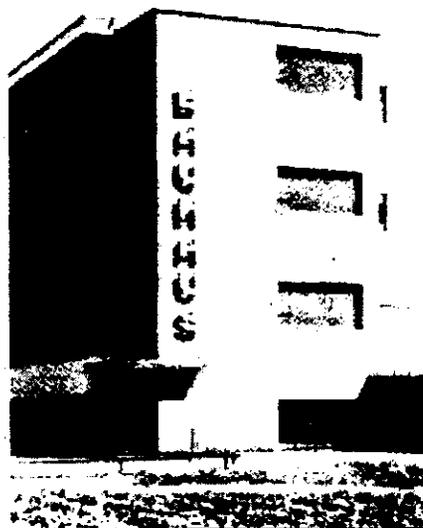
Invasión de las Fuerzas Alemanas en Polonia en septiembre de 1939.

El momento de septiembre de 1939, Hitler, ya por encima de los límites de la razón, está por encima de la materia cuando un día toma a Hitler, primero sus tropas, de repente, en Polonia, la 1.ª guerra. El 3 de septiembre a las 11:15 de la mañana, el primer ministro británico, Neville Chamberlain, da un discurso a la Cámara de los Comunes de la Cámara de los Comunes a las 5:00 de la tarde, de ese mismo día Francia también declara la guerra a Alemania. Se ha iniciado la Segunda Guerra Mundial.

El periodo entre las dos guerras son dos décadas de cambios, pero en la vida, la tecnología, la cantidad de negocios, y a la vez, el mundo por completo, la vida, costumbres, familias, riquezas y miserias a una vivacidad nunca antes vista hasta ese momento. Sin dos décadas inundadas de acontecimientos, hechos opuestos en extremo. Es un periodo de muchos triunfos, testas, errores, invenciones y descubrimientos extraordinarios, pero también es el periodo de una misera alteración, de sangrientas batallas civiles, cuando en la primera guerra mundial acababa de terminar, de movimientos sociales y políticos que son la antesala de uno de los peores y más terribles enfrentamientos bélicos como fue la Segunda Guerra Mundial.

Por lo que se refiere al diseño, nunca se había dado, en la historia del mundo, hasta ese momento, un avance tan grande en el diseño y en tantas partes del mundo al mismo tiempo. Por un lado se abre una escuela de diseño en Alemania que va a proponer los lineamientos educativos y los principios de diseño por varias décadas. La Bauhaus surge por otro lado, el estilo llamado Art Decó, a partir de la Exposición de Artes Decorativas en 1924, se va a manifestar en varias partes del mundo. Le Corbusier, por su lado, inicia un nuevo planteamiento funcionalista en el diseño arquitectónico y urbano de edificios. En E.U.A. surge el Streamline, que va a dar lugar a una nueva concepción de objetos, desde aviones, de uso cotidiano, hasta los automóviles, además de aparecer los primeros televisores, y una innovación de estilo, tecnológica, en el concepto de la obra, y vivienda para un mundo contemporáneo, y finalmente Frank Lloyd Wright propone nuevos modelos para la "casa americana" y el comercio general de la casa habitada. En los siguientes apartados de este capítulo se separarán automáticamente todos estos grandes avances para el diseño.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VIII



LA ESCUELA DE LA BAUHAUS

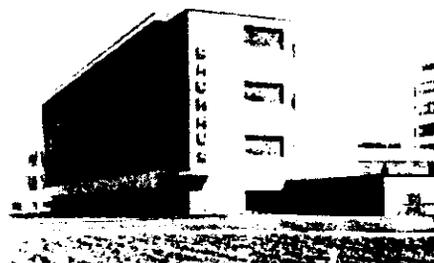
DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

BAUHAUS

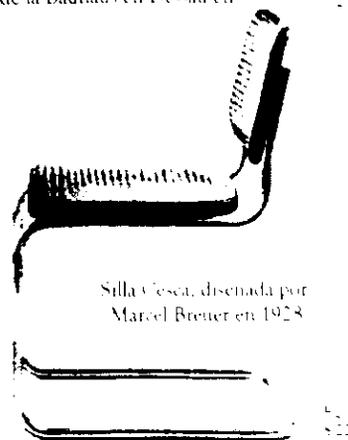
El mobiliario de la Bauhaus se caracteriza por el uso de materiales modernos, como el aluminio, el acero y el plástico. El diseño es funcional y minimalista, buscando la simplicidad y la eficiencia. Los muebles son parte de una habitación moderna, que carecen de estilo, pues fuera de su finalidad y de la construcción que a ella conviene, no deben expresar forma deliberada alguna (...) no son recios, monumentales, con apariencia de firmeza, o en realidad, firmemente contruidos, sino ariosos, dibujados, por así decirlo, sobre el mismo espacio de la habitación; no obstaculizan ni el movimiento ni la mirada a través de la pieza respectiva (...) para estos muebles he elegido un especial material metálico, a fin de conseguir las propiedades de los modernos elementos espaciales. El mullido pesado y pretencioso de un sillón cómodo se sustituye por una superficie de tela tensada y por algunos arcos de tubo, éstos de suspensión elástica y sobrias dimensiones. El acero empleado, y especialmente el aluminio, son de una notable ligereza de peso, teniendo en cuenta la gran carga estática (tensión de la tela). La forma de trineo favorece la movilidad. Todos los tipos están contruidos de las mismas piezas: normalizadas, de diseño elemental, desarmables y cambiables en todo momento.¹⁷

Este mobiliario, junto al de Mart Stam y el de Mies Van der Rohe diseñado posteriormente (la silla Barcelona formó parte de la feria internacional de Barcelona de 1929) fueron producidos por varias empresas alemanas, la principal de ellas la Silla y el Tapiz. Esta relación universidad-industria tuvo un carácter muy especial. En todos los sentidos, por una parte implicaba un compromiso importante (arredador de un 30%) para la universidad, y esto implicaba un apoyo muy fuerte para alumnos y profesores para desarrollar proyectos que eran más interesantes y propositivos.

Marcel Breuer, *Das Neue Frankfurt, enero 1928*. Catálogo Bauhaus Stuttgart, 1975 Pag. 103
 Oscar Salinas, *Historia del Diseño Industrial* Ed. Trillas, Cd. de México 1992 Pag. 104



Edificio de la Bauhaus en Dessau en 1925



Silla Vespa, diseñada por Marcel Breuer en 1928



Silla Barcelona diseñada por Mies Van der Rohe en 1929.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

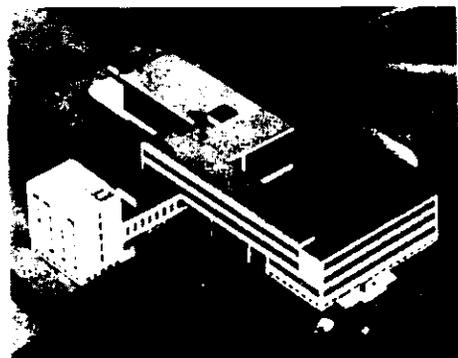
El primer curso de la escuela de la Bauhaus se centró en el estudio de la historia del arte y de la arquitectura. Los profesores de la Bauhaus, como Gropius, van der Rohe y van der Meulen, eran artistas y arquitectos que habían trabajado en el movimiento de vanguardia. El primer curso de la Bauhaus se centró en el estudio de la historia del arte y de la arquitectura. Los profesores de la Bauhaus, como Gropius, van der Rohe y van der Meulen, eran artistas y arquitectos que habían trabajado en el movimiento de vanguardia.

El primer curso de la Bauhaus se centró en el estudio de la historia del arte y de la arquitectura. Los profesores de la Bauhaus, como Gropius, van der Rohe y van der Meulen, eran artistas y arquitectos que habían trabajado en el movimiento de vanguardia.

La herencia de la Bauhaus es notable más que por su producción, por sus métodos de enseñanza. Si bien es cierto que una buena cantidad de obras arquitectónicas de sus profesores y ex alumnos, así como los famosos muebles de Breuer y Van der Rohe trascendieron históricamente y generaron un estilo internacional que hoy sigue vigente, la aportación más importante de esta escuela radica en la promoción que sus miembros hicieron del diseño industrial en el extranjero, no solo con sus obras sino también con sus escritos y sus presentaciones en foros públicos. El primer curso de la Bauhaus se centró en el estudio de la historia del arte y de la arquitectura. Los profesores de la Bauhaus, como Gropius, van der Rohe y van der Meulen, eran artistas y arquitectos que habían trabajado en el movimiento de vanguardia.

La herencia de la Bauhaus es notable más que por su producción, por sus métodos de enseñanza. Si bien es cierto que una buena cantidad de obras arquitectónicas de sus profesores y ex alumnos, así como los famosos muebles de Breuer y Van der Rohe trascendieron históricamente y generaron un estilo internacional que hoy sigue vigente, la aportación más importante de esta escuela radica en la promoción que sus miembros hicieron del diseño industrial en el extranjero, no solo con sus obras sino también con sus escritos y sus presentaciones en foros públicos. El primer curso de la Bauhaus se centró en el estudio de la historia del arte y de la arquitectura. Los profesores de la Bauhaus, como Gropius, van der Rohe y van der Meulen, eran artistas y arquitectos que habían trabajado en el movimiento de vanguardia.

• Ikal Pags. 109



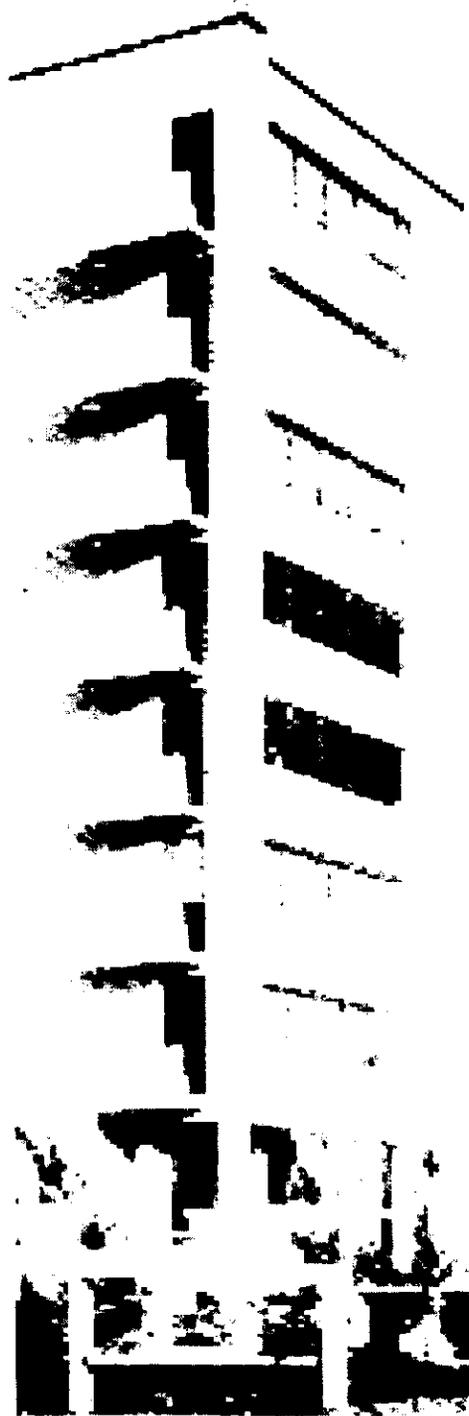
Vista aérea del edificio de la Bauhaus. Se puede observar claramente el esquema funcionalista.

ERNESTO MORALLS
CAPÍTULO VIII



FUNCIONALISMO

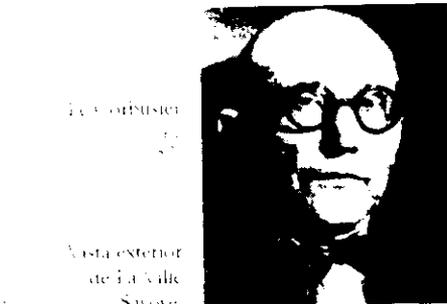
DISÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS



Vista exterior de la Villa Savoye Fig. 130



Le Corbusier Fig. 131

Vista exterior de la Villa Savoye



Vista interior de la Villa Maillol Fig. 132

El período de la arquitectura de la década de los años veinte y treinta se caracteriza por el desarrollo de la arquitectura racionalista, que se fundamenta en la búsqueda de la funcionalidad y la eficiencia. Este movimiento se manifiesta en la obra de Le Corbusier, quien propone la "villa maestra" (Fig. 130) en Poissy, Francia, en 1929. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados. En esta obra, Le Corbusier aplica los principios de su "domo piloto" (Fig. 131), que se basa en la estructura de hormigón armado y en la eliminación de los muros portantes. Este período también se caracteriza por el desarrollo de la arquitectura racionalista en el interior, como se puede ver en la obra de Le Corbusier y Pierre Jeanneret, quienes diseñaron la "villa Maillol" (Fig. 132) en Vallauris, Francia, en 1931. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista en el interior, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados.

Le Corbusier propone que el espacio arquitectónico debe ser el que se genera a partir de la estructura de hormigón armado, que se caracteriza por su estructura de hormigón armado y en la eliminación de los muros portantes. Este período también se caracteriza por el desarrollo de la arquitectura racionalista en el interior, como se puede ver en la obra de Le Corbusier y Pierre Jeanneret, quienes diseñaron la "villa Maillol" (Fig. 132) en Vallauris, Francia, en 1931. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista en el interior, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados.

Otra de las obras más importantes de la década de los años veinte y treinta es la "villa Maillol" (Fig. 132) en Vallauris, Francia, construida por Le Corbusier y Pierre Jeanneret en 1931. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista en el interior, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados. Este período también se caracteriza por el desarrollo de la arquitectura racionalista en el interior, como se puede ver en la obra de Le Corbusier y Pierre Jeanneret, quienes diseñaron la "villa Maillol" (Fig. 132) en Vallauris, Francia, en 1931. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista en el interior, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados.

El período de la arquitectura de la década de los años veinte y treinta se caracteriza por el desarrollo de la arquitectura racionalista, que se fundamenta en la búsqueda de la funcionalidad y la eficiencia. Este movimiento se manifiesta en la obra de Le Corbusier, quien propone la "villa maestra" (Fig. 130) en Poissy, Francia, en 1929. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados. En esta obra, Le Corbusier aplica los principios de su "domo piloto" (Fig. 131), que se basa en la estructura de hormigón armado y en la eliminación de los muros portantes. Este período también se caracteriza por el desarrollo de la arquitectura racionalista en el interior, como se puede ver en la obra de Le Corbusier y Pierre Jeanneret, quienes diseñaron la "villa Maillol" (Fig. 132) en Vallauris, Francia, en 1931. Esta villa es un ejemplo de la arquitectura racionalista en el interior, ya que se caracteriza por su estructura de hormigón armado, sus volúmenes blancos y sus balcones cantileverados.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El estudio de la historia del arte y del diseño interior es un campo de investigación que ha experimentado un crecimiento constante en los últimos años. Este campo de estudio se centra en el análisis de las obras de arte y del diseño interior, así como en la historia de los estilos y movimientos artísticos. El estudio de la historia del arte y del diseño interior es un campo de investigación que ha experimentado un crecimiento constante en los últimos años. Este campo de estudio se centra en el análisis de las obras de arte y del diseño interior, así como en la historia de los estilos y movimientos artísticos.

El estudio de la historia del arte y del diseño interior es un campo de investigación que ha experimentado un crecimiento constante en los últimos años. Este campo de estudio se centra en el análisis de las obras de arte y del diseño interior, así como en la historia de los estilos y movimientos artísticos. El estudio de la historia del arte y del diseño interior es un campo de investigación que ha experimentado un crecimiento constante en los últimos años. Este campo de estudio se centra en el análisis de las obras de arte y del diseño interior, así como en la historia de los estilos y movimientos artísticos.



Edificio de departamentos en Highpoint en Londres construido entre 1933 y 1935.



Detalle de chimenea diseñada por Alvar Aalto



Vista exterior de una de las casas diseñadas por Alvar Aalto.

Fig.
8.37

207

FRANCISCO MORALES
CAPÍTULO VIII



Fig.
8.38

ART DECÓ

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



ART DECÓ

El Art Decó surgió como un movimiento artístico de vanguardia que pretendió romper con el academicismo y el eclectismo que habían prevalecido entre los artistas. Surgió en un momento en que el mundo estaba experimentando un gran cambio social y cultural.

Este estilo nunca existió como tal. El término apareció por primera vez en 1960 en la muestra retrospectiva Los años 25 celebrada en el Museo de las Artes Decorativas de París para conmemorar el evento que representó la culminación de la llamada artesanía modernista del siglo XX: la *Exposition Internationale des Arts Décoratifs Modernes de 1925*.

Los rasgos geométricos del Art Decó se introdujeron (...) en casi todos los ámbitos: objetos cotidianos de la vida doméstica, mobiliario, pintura, escultura, diseño gráfico de todo tipo de publicaciones y hasta en la arquitectura en general, influencia que culminó en el rascacielos, símbolo de la modernidad y el progreso".

El Art Decó fue un fenómeno bastante bien tanto en casas, comercios, hoteles y en el mundo del espectáculo. Se le puede criticar de "escenográfico", pero también resume toda una época de los 20's y 30's de terrible intensidad política, económica y cultural mundial, de recuperación de la cultura. Guerra Mundial, el Jazz, el Charleston y del inicio de la liberación de la mujer.

El Art Decó se inspiró en culturas muy variadas, desde los ballets rusos de Diaghilev, algunas culturas mesoamericanas como la Maya y la Azteca, así como el descubrimiento de la tumba de Tutancamón en 1923. Tiene además algunas reminiscencias del Art Nouveau combinadas con el funcionalismo de Le Corbusier.

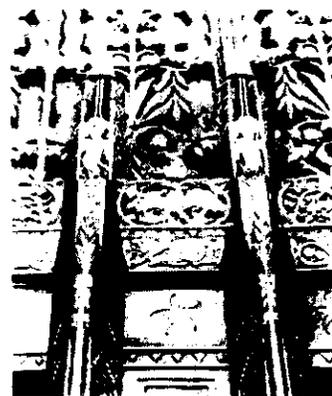
También podemos decir que el Art Decó es una amalgama de muchos estilos y culturas históricas, pero dieron como resultado afortunadas soluciones técnicas y espaciales. No es un estilo gratuito, responde a un simbolismo que es más concreto que el Art Nouveau, con un lenguaje mucho más simple y directo para una mejor comprensión para la mayoría de la gente.



Detalle del edificio Barclay-Vesey construido en 1926



Detalle de las Gárgolas del edificio Chrysler construido en 1930



Detalle del edificio Barclay-Vesey en Nueva York.
Fig. 841



Detalle del manejo de ventanas en la Fábrica Hoover, en Inglaterra.

Fig.
842



Juego de Té, estilo
Art Deco.

Fig.
843



Detalle del elevador del Edificio Chrysler.

Fig.
844

EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

El periodo entre las dos guerras comenzó en los Estados Unidos, también cuando se encontraron ejércitos en Europa con la fábrica Heuer en Inglaterra (Fig. 842), propiamente a la inestabilidad política y económica que se vivió en este periodo hasta su fin.

El diseño para masas, del Art Deco, tuvo su preparación en las formas de diseño y color durante tanto en hoteles de la vida social como en matrimonios y todo tipo de mobiliario, hasta lámparas y jarrones, y finalmente en fachadas, frontales, columnas y acopiados. Acerca los mismos campos que llega a dominar el Art Nouveau.

Otra virtud del Art Deco es que mangaba una escala humana. A través de los elementos horizontales, éstos brindaban una escala que invitaba a los usuarios a entrar al inmueble. El diseño de elementos decorativos en fachadas e interiores son recursos que debemos buscar y rediseñar.

El fin del Art Deco, coincide con el de la Segunda Guerra Mundial, salvo algunos ejemplos aislados, como el Rockefeller Center de Nueva York, por lo que nunca más se le hizo mención hasta 1966.



Fig.
845

Fábrica Hoover, cerca de Londres, diseñada por Wallis Gilbert.

ERNESTO MORALLS
CAPÍTULO VIII



Fig.
840

LOS RASCACIELOS: LOS GRANDES TEMPLOS DEL S. XX

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

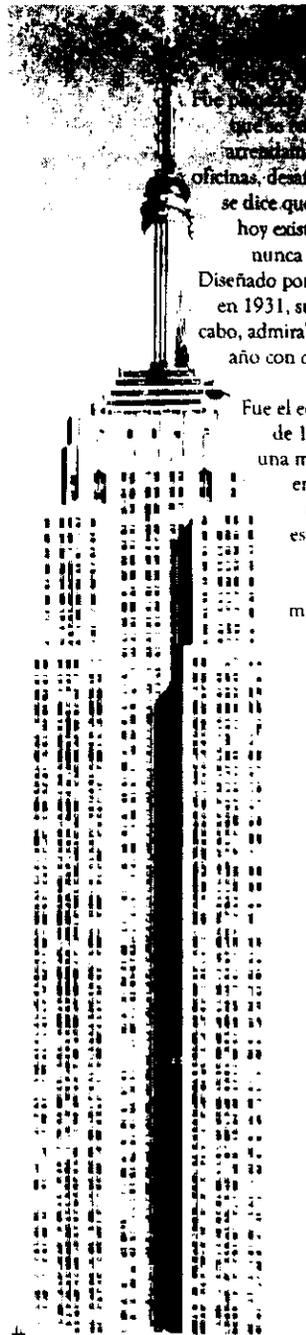


LOS RASCACIELOS

¿Se puede hablar de una "cultura" interior para explicar la razón propia que anima a la construcción de los primeros rascacielos que los Griegos llamaron "torres"? ¿Se puede encontrar alguna cultura en la antigua India, China o el mundo árabe que muestra un interés en la construcción religiosa que se relaciona con el interés por el dinero en la vida diaria de los habitantes de estas culturas? ¿Puede haber alguna cultura que está más relacionada con el dinero que las razas que la construcción de grandes constructores? ¿Cuáles han sido las razones para la construcción de los rascacielos? ¿Cuál es la cosmogonía que tiene el hombre de sí mismo para impulsarlo a construir rascacielos hoy?

Una de las razones es, definitivamente, el orgullo de hacer cosas gigantescas, mostrar el orgullo de ser la obra de las manos por debajo de uno. La cosmogonía que anima al hombre de nuestro siglo, quizá sea la cultura del dinero en el sentido de un intento constante y permanente por la acumulación de la mayor riqueza posible y mostrarlo al mundo entero su poder. La obsesión del dinero está presente en nuestra vida diaria, al igual que la religión en el pasado. Otra de las razones es la especulación inmobiliaria en donde el incremento del valor, calculado en determinadas zonas de algunas ciudades se ha convertido de manera muy importante, esto añadido al incremento en precios de los servicios públicos en centros de aglomeración, ha dado pie al crecimiento vertical en las principales ciudades del mundo.

La sociedad norteamericana se ha caracterizado por poseer, más que ningún otro país, estos valores utilitarios que, con orgullo profesan y por desgracia han cruzado fronteras y océanos, se ha desperdigado por el mundo entero como una plaga en la Europa medieval. Es, precisamente en Los Estados Unidos donde surgen los rascacielos y se reproducen con mayor velocidad. En la actualidad en algunos países orientales se han copiado este tipo de proyectos con éxito. Sin embargo en el caso específico de los rascacielos, el orgullo no es el dinero como una inversión para hacer más dinero, ya que se ha demostrado repetidas veces que no es rentable la construcción de este tipo de cosas como negocio, pero si le demuestran al mundo un poder que pocas cosas lo igualan.



...re Building, de una antena de parte superior. Fue pensado como inversión que se recuperaría con el arrendamiento de 20,000 oficinas, desafortunadamente se dice que hasta el día de hoy existen oficinas que nunca se han rentado.

Diseñado por William Lamb en 1931, su obra se llevó a cabo, admirablemente en un año con cuarenta y cinco

... días. Fue el edificio más alto de 1931 a 1972, en una mañana nublada en julio de 1945, una avioneta se estrelló en el piso setenta y nueve provocando la muerte inmediata del piloto y 13 personas más.

Edificio
Woolworth en
Nueva York.

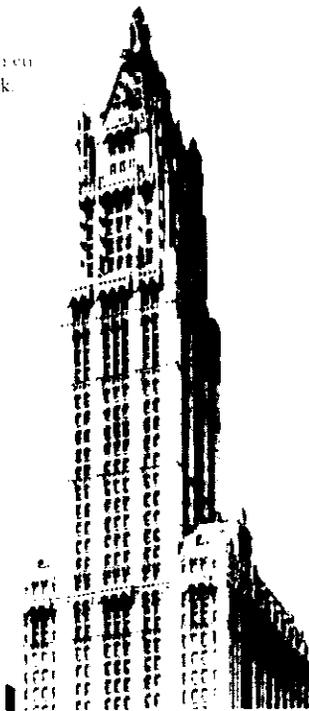


Fig.
4.45

Edificio Barclay-
Vesey en Nueva
York.

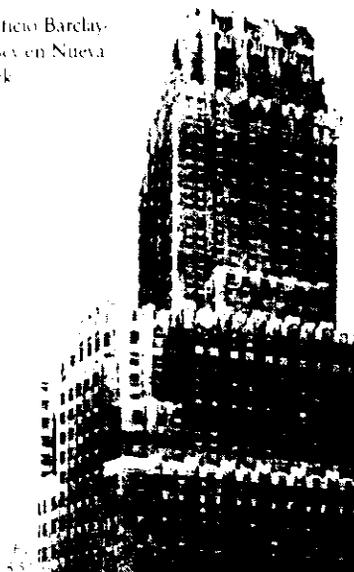


Fig.
4.55

EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

Los rasgos de las primeras décadas del siglo XX, cuando se usaban formas formales, clásicas. Cuando se construye una casa, hablamos de un edificio de 30 o 40 pisos, se trata de una posición de una planta típica y se trata de un programa para un edificio de 30 o 40 pisos. Pero, ¿qué es lo que cuando se trata de cuarenta pisos? ¿Por qué se resuelve más allá de lo habitualmente hablando, si se cuenta con una escala de proporciones gigantescas?

La historia nos ha dado elementos para jugar y proponer en estas alturas, no con escaas, ni con arcos. Por esta razón el viejo espejo fue la solución ideal para eliminar propuestas con reminiscencias históricas. Vale la pena un análisis profundo. El *edificio Woolworth*, diseñado por Cass Gilbert en Nueva York, construido en 1913 con 241 metros de altura (fue el edificio más alto de 1913 a 1930), es un ejemplo del empleo del estilo Gótico con un remate que semeja a la Catedral de Ulm.

Se debe considerar que el manejo de fachadas en edificios de estas dimensiones tiene una complejidad que requiere de un análisis de una profundidad, tiene una relación directamente proporcional a las dimensiones del edificio. No basta con escoger un estilo desarrollado y copiarlo años antes con características similares en cuestión de soluciones de altura y hacer una copia fiel. ¿Dónde está el mérito? Esto es algo que se debe de evitar y que va en contra de la propuesta de este trabajo.

El Art Deco por su lado, fue un lenguaje a otro más atrevido, más audaz, concreto en los pocos rasgos de los que se trata de ser un lenguaje. En el caso del *Edificio Barclay Vesey*, en Nueva York, diseñado por Ralph Walker en 1926 de 152 metros de altura. Este edificio tiene formas y diseños en fachadas que le dan una gran riqueza y que va de acuerdo con la época en la que se construyó.

Catedral de
Ulm. Se
inició su
construcción
en 1377,
pero no fue
terminada
hasta 1890.
Tiene una
altura de
161 m.

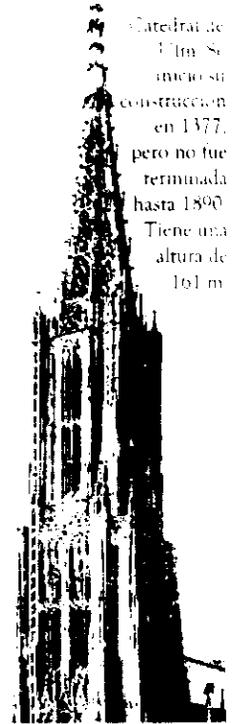


Fig.
4.46



Fig. 8.51

El edificio más alto del mundo, el *Empire Chrysler Building* de Nueva York, fue inaugurado en 1930 con 379 metros de altura. Quiébrala, y queda clara la relación entre el uso del diseño y el momento de construcción, ya que se trata del primer rascacielos de América, en la ciudad de Nueva York. El edificio fue terminado justo después de la Gran Depresión del '29, se levantó con el orgullo de haberse levantado en un momento de crisis, virtud que le dio un carácter monumental, ya que al año siguiente se inauguró el *Empire State Building* por 62 metros más. Los interiores del Edificio Chrysler son igualmente atractivos y característicos del Art Deco, como se podrá observar en las puertas para el elevador del edificio (con algunas reminiscencias todavía de Art Nouveau), a través de patrones y techos y en el diseño de pisos.

A pesar de ser este un tratado sobre el diseño de interiores, considero más importante hablar sobre los rascacielos, ya que además de tener un diseño interior es un perfecto ejemplo, en algunos casos, del peor tratamiento que se le puede hacer al contexto donde se desarrolla un proyecto. En una escala menor en lo que se refiere a altura, el ejemplo más sobresaliente de lo anterior, es la *Torre Latinoamericana*, construida después del periodo entre guerras en pleno centro de la Ciudad de México. Es extraordinaria la ignorancia absoluta del contexto en la proyección de este edificio con pretensiones, mal logradas de rascacielos neoyorquino, basta con verlo para darse cuenta que la relación de este edificio con sus edificios aledaños y con la zona, simplemente no existe.

Torre Latinoamericana en el centro de la Ciudad de México.



Edificio Chrysler.

Fig. 8.52

EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

El movimiento de Fines de las Bellas Artes, en particular el Art Deco, se convirtió en el primer "La Internacional" de corrientes artísticas en México. Los principales representantes de este movimiento arquitectónico en México fueron los arquitectos mexicanos Joaquín Torres-García y Manuel del Puente, así como los estadounidenses Frank Lloyd Wright y Philip Johnson.

El arquitecto Daniel Libeskind diseñó el "Monumento al Futuro" en el distrito de Anáhuac, en el DF, en colaboración con otros arquitectos de este movimiento, como José Estrada en 1940, y fue proyectado por tres firmas: Philip Johnson, Raymond S. Huebner, Guillet, Harrison & MacMurdo, Henry & James, y el estudio mexicano de 259 metros.

Fueron muchos los rascacielos que se construyeron en las principales ciudades del mundo durante el periodo entre las dos guerras, y entre ellos además de los ya mencionados, como la *Tower Tower* construido en 1925 con 141 metros de altura en *Emilia Pardo* (Phosphor en la *Salinas Financiera*), en 1932 con 150 metros de altura, entre otros.

Los rascacielos de las primeras décadas del s. XX son los templos por donde era representada la modernidad y la transformación del hombre moderno, ser el signo de la economía capitalista, su poderío y expansión.



Fig. 8.53

Arriba y abajo, el edificio de la compañía de seguros "La Nacional".

Fig. 8.54

218



Fig. 8.55

Petronas Towers, en Kuala Lumpur, en Malasia.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VIII



STYLING

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



STYLING

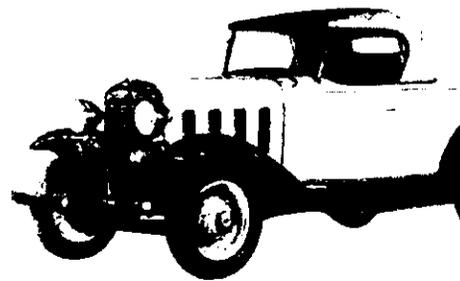
El Diseño por el estilo, como tal, en sí, es más una nueva concepción de la estética que el por sí mismo, y siendo básicamente en Estados Unidos al año de la gran crisis del 1929. Fue una corriente importante, tanto a nivel de producción como a nivel de grado a este se dio un impulso a la economía norteamericana.

Esto se reflejó en el cambio de la forma del producto, mientras para años posteriores se hicieron mayores modificaciones en la estructura y mecanismo internos. Fue por esta razón que esta tendencia reflejada en el diseño sufrió terribes críticas por parte de muchos diseñadores por no hacer un diseño integral, y lo llamaban "estilo vacío y superficial".

En este caso, junto con el apoyo de algunos diseñadores jóvenes provenientes de Europa que emigraron a los Estados Unidos debido a la situación que se estaba gestando con los nazis y fascistas. El exponente más importante de este movimiento fue Raymond Loewy, de Francia, el cual hizo grandes cambios principalmente a los aparatos electrodomésticos.

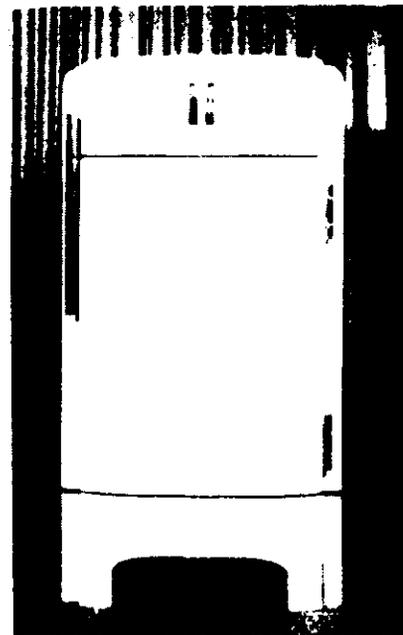
En relación a este movimiento se refleja más en ciertos objetos de la vida diaria que en espacios formales. En la General Motors es la estrategia a seguir por Alfred P. Sloan que, en el afán de abarcar un mayor mercado automotriz, hasta el momento acaparado por la Ford Co., introdujo al mercado automóviles con características de diseño en carrocería y acabados muy atractivas mismas que el modelo T de Ford carecía. De esta forma, la demanda de sus coches empieza a aumentar considerablemente hasta llegar a niveles de venta superiores a los de la Ford Co.

La misma suerte corre Raymond Loewy con su revolucionario concepto de refrigeración *Coldspot* para la Sears Roebuck, que crea las bases del modelo para el refrigerador que incluso utilizamos hoy en día. Las ventas aumentaron de tal forma que fue un éxito rotundo en el mercado. Esta misma historia sucede con el teléfono de Henry Dreyfuss para la Bell Telephone en 1937, y el refrigerador *Big Ben* del mismo autor, para la Westclox en 1935.



Modelo de la General Motors.

Fig.
8 55



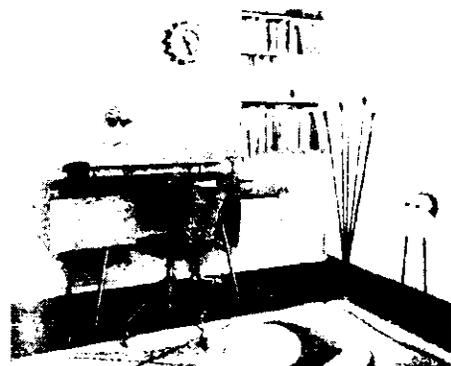
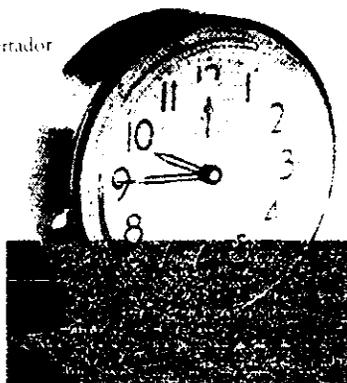
Refrigerador *Coldspot* de Sears Roebuck, diseñado por Raymond Loewy.

Fig.
8 58

Receptor diseñado por Dreyfuss para Bell Telephone en 1937.



Reloj despertador Biz Ben.



El "orgánico" en el diseño de interiores.

Fig. 8-22

EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

En el período entre las dos guerras (1918-1939) el gusto por lo orgánico propiamente dicho había avanzado de modo considerable. Entre nosotros, las formas más comunes de la cámara fotográfica, el refrigerador, la estufa, las máquinas de escribir, ventiladores, relojes despertadores, etc., pueden citarse como ejemplos. El tema orgánico se hizo también protagonista de la primera exposición internacional de arquitectura de consumo, a partir de valores más o menos orgánicos, en el "Exposición Interamericano" y es cuando se puede apreciar el fuerte carácter orgánico de esta sociedad.

Lo que se sabe de los espíritus creadores es la tendencia de "lo orgánico" es decir con curvas y trazos ligeros, principalmente de aluminio y de madera curvada, que aparecen algunos años más tarde. Esta tendencia que nada tiene que ver con las curvas del Art Nouveau, es más bien un concepto "modernista" muy sencillo pero curvo. Sin embargo esta corriente fue crítica y muy criticada, en general, por los europeos por lo que decayó relativamente rápido.

Sin embargo el norteamericano Charles Eames incursionó en técnicas distintas a las utilizadas en los Estados Unidos y diseñó mobiliario de alta calidad, reconocidos incluso por los críticos europeos. Eames usaba el proceso de chapado de madera para generar superficies con curvas orgánicas muy atractivas. Esta técnica ya la había utilizado anteriormente Alvar Aalto en Finlandia. Sin embargo Eames supo incorporar creativamente los adelantos tecnológicos creando propuestas muy interesantes y novedosas que vinieron a influir e influenciar de manera importante la estética de interiores y la arquitectura del mobiliario hasta entonces diseñado.

Cabe mencionar el papel preponderante que tuvo la diseñadora cubana residente en México, Clara Porset, que en 1940 fue premiada por sus diseños de mobiliario en el concurso convocado por el Museo de Arte Moderno de Nueva York. La obra de Porset fue muy importante y de reconocimiento internacional, sin embargo es posterior a los avances históricos de este capítulo.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VIII



LA NUEVA CASA
AMERICANA
FRANK LLOYD WRIGHT

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA



FRANK LLOYD WRIGHT

Frank Lloyd Wright nació en Wisconsin, Estados Unidos, el 8 de junio de 1867. Desde su infancia se dedicó a dibujar y a leer, y a los 17 años se trasladó a Chicago para estudiar arquitectura. En 1893 se casó con Catherine Lee Stone, una mujer que se convirtió en su colaboradora más fiel y fiel colaboradora en su obra.

Wright fue uno de los arquitectos más destacados en la historia de la arquitectura. En él, con una extraordinaria capacidad de imaginación, se fusionó la arquitectura hasta nuestros días en lo que se conoce como el movimiento de la casa americana.

El movimiento de la casa americana se basó en la horizontalidad y en la ausencia de ornamentación excesiva. El mismo autor se basó en las líneas horizontales y en la simplicidad, y se integró mejor con el entorno natural. Durante décadas de las casas de campo de los nuevos ricos de la década de los treinta. Lloyd Wright tuvo la sensateza de tomar en cuenta un entorno natural para construir hogares, más que casas, donde lo que se encuentra es una armonía perfecta. Desde los materiales utilizados, hasta las esquinas y la decoración de interiores. Desafortunadamente, al éxito de su obra le siguió una caída en la fama y la confianza personal debido a la postura arrogante que adoptó frente a los muchos problemas.

Entre 1893 y 1909 (1879 hasta 1949), a pesar de que diseñó edificios de gran importancia y ocupación, la parte más relevante de su obra es en la arquitectura residencial. Wright diseñó desde villas para millonarios, casas para la clase media y pequeños chalets para clientes de bajos recursos que construían sus casas con sus propias manos. Introdujo innovaciones en algunas instalaciones como la iluminación y la calefacción. Sin embargo la gran aportación de Wright fue la novedosa propuesta de la planta arquitectónica de la casa. Este diseñador a través de un proceso lógico y racional, más que intuitivo, cambió la distribución de espacios, eliminó muros y aberturas. El diseño interior fue modificado y renovado de manera constante para esa época, y diseñó un concepto nuevo de la casa que fue el sustento de las bases del diseño interior que se adoptarían y aplicarían insistentemente hasta nuestros días.



Casa para Ward W. Willets, en Illinois, 1902-1903.

Fig. 8.04



Casa para Frederick C. Robie, en Chicago, 1907-1909.

Fig. 8.04



Casa para la señora George Millard, en Pasadena California, 1923.

Fig. 8.05

RECOMENDACIONES PARA DISEÑAR DEL CAPÍTULO VIII: EL PERÍODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

Manejando las formas y movimientos de periodo entre guerras, se sigue aprendiendo en forma muy provechosa. El estudio cuidadosamente los conceptos para formar y pensar. Sin embargo, incluso no queda de otra que no se haga un esfuerzo para encontrar una que las propuestas fueron muy raras en su momento y se pueden hacer maravillas en la actualidad con un análisis adecuado de las formas y de la filosofía que regía en ese entonces.

BAUHAUS Y FUNCIONALISMO

La Bauhaus y el estilo internacional, nos brindan los conceptos de una nueva postura estética del mundo: la primera con los elementos interiores y la segunda con los espacios y diseños exteriores. En estos casos en particular, nos permiten aplicar la metodología en lo que se refiere a la simplificación de la forma, dado que son muy sencillas; sin embargo sí nos brindan las pautas precisas para un juego que puede ser extraordinario. A través de la creatividad, podemos diseñar mobiliario atractivo basándonos en los planteamientos tanto de la escuela como del estilo internacional. El funcionalismo quizá sea la simplificación extrema de la forma, sin embargo el planteamiento inicial de una corriente donde se transmitan sensaciones bajo un esquema de economías restringidas (como el de Europa después de la Segunda Guerra Mundial), tiene su mérito y su valor. El que haya tenido una propagación mundial y con intentos de adaptar el mismo estilo a entornos muy distintos con resultados muy buenos, es una situación difícil de valorar. En este caso se debe ubicar el momento en que surge el movimiento y su intención inicial para poder rescatar los principios fundamentales.

Las propuestas tanto didácticas como de la práctica del diseño se pueden interpretar y ajustar a nuestra época a través de un análisis inteligente que permita dejar en claro las diferencias y necesidades actuales con respecto a lo que fue en su momento. La Escuela de la Bauhaus tuvo su lugar y tiempo respectivos, que no se van a volver a repetir jamás, pero esto no exenta el rescate de sus principios básicos y su aplicación.

EL PERIODO ENTRE LAS DOS GUERRAS

ART DECO Y LOS RASCACIELOS

El Art Decó en su lado más deca un amplio espectro de actividades y a lo largo de interpretaciones que pueden ir desde el "la a la actualidad" hasta el "la a los años 30". Así, las "formas de materiales" y "los dibujos" refieren en el "la a la actualidad" y "la a los años 30".

El Art Decó en su lado más deca un amplio espectro de actividades y a lo largo de interpretaciones que pueden ir desde el "la a la actualidad" hasta el "la a los años 30". Así, las "formas de materiales" y "los dibujos" refieren en el "la a la actualidad" y "la a los años 30".

El lenguaje Art Decó ocupado por los rascacielos ha dejado bonos en la historia por el afortunado manejo de sus elementos, tal es el caso del *Empire State* en Nueva York. Esto debe funcionar como una referencia importante al momento de diseñar en la actualidad un proyecto de estas dimensiones ya que puede ser - en su interpretación y adaptación adecuadas, una vía alternativa a una propuesta formal muy atractiva.

Se requiere de un análisis muy profundo de la situación actual (elaborando analogía con la situación del periodo entre guerras). Ninguna de ellas debe ser simplificada, por lo que habría que hacer estudios sobre economías aplicados al diseño en las dos épocas.

En lo que se refiere a la simplificación e interpretación de la misma, la aplicación de algunas de las recomendaciones propuestas al "la a la actualidad" en el Art Decó tenemos ejemplos de sobra. Simplemente en la preocupación oriental en detalles de muros, tanto exteriores como interiores, lámparas, mobiliario y accesorios, con este estilo se pueden hacer muchas cosas como propuestas novedosas y variopintas.

Si además se elabora el análisis mencionado en el párrafo anterior, los resultados pueden ser muy interesantes. A título personal, considero que este estilo es una jota que como diseñadores deberíamos explotar para instalar un estilo que quizá no se parezca en nada al Decó de hecho, pero que puede parecerse, y en cambio podríamos resolver algunos de los problemas de diseño que enfrentamos actualmente.

STYLING Y FRANK LLOYD WRIGHT

El *Styling* es un elemento esencial de este programa, sin que los diseñadores se den cuenta de ello. Lo que se está haciendo es un *Styling* de los interiores, y esto puede ser un problema cuando se trata de las empresas de diseño.

Por lo tanto, el arte de hacer interiores de Wright debe de ser un arte de hacer interiores de diseño para el usuario español. Los interiores de Wright son proyectos muy interesantes para su época, y es importante reconsiderar para su tiempo el tratamiento que le da a los horizontales, con respecto a la verticalidad. El manejo de ventanas regulares con horizontales es interesante y definitivamente aplicable a proyectos con una actualidad.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO IX



Fig.
901

CONTEXTO Y
SENSACIONES EN EL
DISEÑO

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO IX

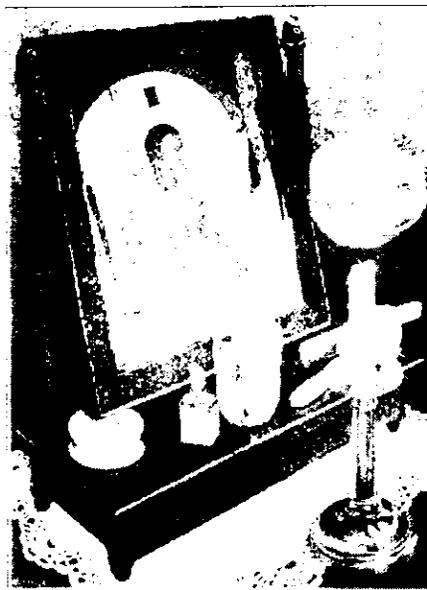


Fig.
9.02

EL CONTEXTO DEL DISEÑO INTERIOR

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

EL CONTEXTO DEL DISEÑO INTERIOR

¿Por qué el diseño interior debe darse por lo que pase en el exterior? Si el diseñador interior se enfrenta a una dependencia o problema interior, ¿cómo puede ser capaz de manifestar de alguna manera en la apariencia de la construcción el sentido de estar en una relación directa con lo exterior, al menos en el aspecto del diseño interior? El contexto es parte fundamental del problema. Si bien, para la palabra contexto es un concepto muy amplio, debemos avanzar un paso adelante:

Es más o menos sencillo entenderlo en arquitectura y urbanismo ya que se refiere exclusivamente a un contexto físico. ¿Por qué la "Ciudad Luz", París, resulta tan atractiva y es, sin duda, una de las ciudades más hermosas del mundo? Porque el centro de París tiene un contexto donde todos los edificios tienen una relación muy estrecha. El centro de París se construyó, pese a ser una extensión bastante grande, en un lapso de tiempo relativamente corto, por lo que los estilos arquitectónicos tuvieron variaciones pequeñas. El estilo neoclásico fue el que predominó durante mucho tiempo y Francia se encontraba en una situación económica favorable, por lo que muchas construcciones se derribaron y se construyeron nuevas con este estilo.

Actualmente en París, soamente encontramos algunos ejemplos que rompen por completo la armonía del contexto, como el caso del Museo *Georges Pompidou*. Este edificio fue creado con toda la intención de romper con todo el entorno, de ser un icono agresivo ante la similitud de los edificios circundantes.

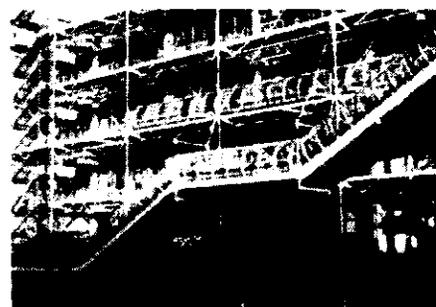
No obstante esta es una visión muy limitada del concepto de contexto. En la actualidad nos encontramos con una infinidad de contextos con características muy diferentes, e incluso en ocasiones con posturas muy "cuestas", característica de nuestro tiempo, pero que el diseñador debe de conocer.

En realidad es el contexto el que va a determinar gran parte de nuestro que hacer profesional. El contexto, es una serie de planos sobrepuestos donde intervienen factores muy diversos, como el tiempo, la ideología, el trabajo, la familia, la sociedad, la cultura, el mercado mundial, etc. que determinan las diferentes esteras en las que nos encontramos.



"Belvedere", de M. C. Escher. Litografía, 1958

Fig.
9.03



Centro Georges Pompidou

Fig.
9.04

CONTEXTO Y SENSACIONES EN EL DISEÑO

El mundo moderno ofrece una serie de ventajas (numerosas para el confort) en el estilo de vida de un sector de la población mundial, pero también trae consigo una serie de contradicciones de una complejidad contextual agobiante.

En México, podemos comer en una fondita del pueblo (de "Huitzilac" en Morelos), saboreando quesadillas de hongos y de flor de calabaza, y esa misma noche ir a cenar al "Fouquet's de Paris" en la Cd. de México. Son contextos con características culturales, entorno físico, e ideologías totalmente distintas.

¿Cómo podríamos definir estos planos contextuales de los que hablamos? no son más que diferentes lecturas aprendidas del entorno, que por ser aprendidas, son subjetivas.

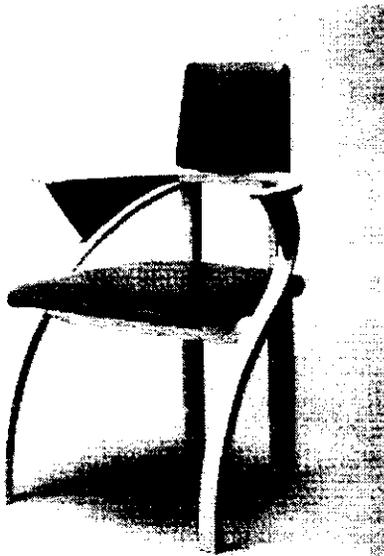
El contexto general se refiere prácticamente al mismo análisis histórico, pero adaptado a la situación actual de la cultura en la que se esté trabajando.

- Ideología Cultural y Espiritual.
- Situación Económica y Social.
- Posición del Diseño tanto en la academia como en el desenvolvimiento profesional.

El contexto particular es el análisis del entorno del mismo espacio por diseñar donde se ubicarán una serie de elementos. Por ejemplo una silla. Este mueble deberá tener una relación directa con el resto del mobiliario, elementos decorativos y acabados, para así poder proponer un diseño integral. La silla tiene varios usos y ubicaciones:

- Para el comedor o área para comer.
- Para el estudio o área de trabajo.
- Para cualquier otro espacio en el que sirva como mueble complementario.

Los modelos de sillas pueden ser distintos en cada área de la casa, siempre y cuando tengan alguna relación. Si se tiene una silla con un diseño muy original en la recámara, por ejemplo, y esta rompe con el contexto particular, entonces se deberá colocar en un lugar en el que efectivamente se logró la sensación de ruptura con el resto de la habitación, como en el caso del Georges Pompidou.



Silla diseñada por Christopher Rose para una casa en Surrey, Inglaterra.

Fig.
9,05

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO IX



F.
706

LAS SENSACIONES EN EL DISEÑO INTERIOR

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



LAS SENSACIONES EN EL DISEÑO INTERIOR

Para el diseñador interior, que detentamos preguntarnos en el momento de trabajar un espacio interior, ¿qué tipo de sensación es la que deseamos proporcionar al usuario? ¿cómo se podrá conseguir? Esto es justamente el problema que vamos a tratar.

La intención de este capítulo es plantear, bajo una percepción muy personal, una serie de ideas subjetivas, las diferentes sensaciones que puede llegar a provocar el manejo de los elementos en un espacio interior por medio de estados o ambientes representativos a lo largo de la historia del hombre. Esto con la finalidad de proporcionar al lector el análisis del espacio generador de sentimientos, y su posible aplicación en la actualidad y así diseñar espacios que produzcan sensaciones deseadas y previamente determinadas por el diseñador.

El espacio que podemos definir como un conjunto de **elementos relacionados** entre sí, dentro de los cuales destaca el sujeto como parte de los elementos, y su relación con el resto.

La percepción sobre un espacio es una cuestión muy personal del sujeto y por tanto no es igual para todos. Cada individuo posee un archivo de vivencias culturales, familiares y profesionales que obligan a percibir de manera muy peculiar las cosas. Por otro lado, pueden existir grupos numerosos de personas que concuerden en algunos aspectos perceptivos y tengan la misma opinión para todos.

Sensación la podemos definir como una impresión o estímulo recibido a través de los sentidos que da como resultado un sentimiento o emoción en la persona. Los sentidos que utilizamos básicamente son la vista (como principal), el oído, el tacto y el tacto, dejando a un lado el gusto.

CONTEXTO Y SENSACIONES EN EL DISEÑO

El ambiente interior (temperatura, humedad, etc.) nos atrae o repele a través de la sensación de confort o de la incomodidad. El ruido, la iluminación que puede afectar a la vista, la contaminación de este tipo de factores, que en esta época ya no son tan importantes como en el pasado, también influyen en el comportamiento de las personas. La iluminación, por ejemplo, puede mejorar el comportamiento de las personas con la temperatura de color y el nivel de iluminación determinado. El color afecta a los sentimientos de las personas, por ejemplo.

Las sensaciones que podemos tener en un espacio son particulares del ser humano. Con esto no quiero decir que los animales estén exentos, lo saben por sus sensaciones, sino que para nosotros los seres humanos.

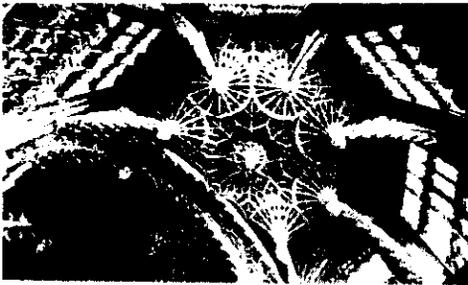
Esta capacidad de sentir que tenemos la que debemos seguir ejercitando como diseñadores y por fortuna a lo largo de la historia del urbanismo y del diseño donde se expresa claramente el sentir del hombre. El amor, el pánico, el pánico, lo erótico, entre otras son el tipo de sensaciones que analizaremos en este capítulo.

LÚGUBRE

Lugubre, tétrico, triste, funebre

Quizá la corriente que, a mi modo de ver, sea la más representativa de esta sensación sea la del Gótico. Como ya la mencionamos anteriormente en Francia en 1144 y sus características más sobresalientes son el empleo de la altura, la abutanción, la bóveda con nervaduras, la utilización de una escala muy alta y de gran altura, la iluminación filtrada y colorada a través de vitrales y vidrieras y las vidrieras.

Por el efecto de la combinación de estos elementos es que el ambiente que presenta una ambientación muy particular. El empleo de las nervaduras y abutanción en columnas y travesaños, la poca iluminación y la altura combinada es suficiente para crear un ambiente lugubre. Pero para poder crear esta sensación en un espacio pequeño (vestíbulo), es necesario emplear elementos muy esbeltos, en una doble altura y con ventanas pequeñas y alargadas donde el cristal tenga un tratamiento que no permita pasar demasiada luz. A esto se le puede añadir la iluminación que provenga del piso hacia las columnas o estructuras verticales para enfatar la escala.



Bóveda de la capilla de Enrique VII en la abadía de Westminster, construida como mausoleo del rey.

Fig. 9.07

CONTENIDO Y SENSACIONES EN EL DISEÑO



Iglesia de Mont Saint Michel

Fx
9.15

El interior de una iglesia medieval es un espacio muy interesante por los contenidos que ofrece. Es un espacio que tiene un alto nivel de confort térmico y acústico. Por lo que las espaldas eran temblando y los brazos se agrietaban por la utilización de maderas como la madera de roble o de haya. El castigo medieval es el resultado de la utilización de maderas que soportan temperaturas altas. En las iglesias de las zonas áridas de Europa era muy baja, de ahí surgió la idea de utilizar rodajones de maderas gruesas en las paredes y por supuesto del manejo de bóvedas. Pero en este espacio no habría algún elemento que se pudiera manejar, como el agua.

Las tapicerías en los cuartos de estos castillos medievales de esta categoría son por la obligación de grandes alturas en sus espacios, por el manejo de la piedra sin ningún tipo de recubrimiento, por la poca iluminación debido a sus pequeñas ventanas y por el mobiliario tan escaso de la época. Por otro lado los muros utilizaban a crear esta sensación de tranquilidad ya que los muros y los techos eran grises y los muebles eran de madera oscura.

CÁLIDO

El espacio debe ser cálido y agradable.

En este caso no particular voy a dar un ejemplo en particular de un espacio del nombre. Sin embargo una época donde se pueden ver algunas muestras de calidez en los espacios es en las casas del Renacimiento italiano o los rincones *Chios de campo* sino las pequeñas casas con una cocina moderada y con materiales donde los muros predominantes eran los muros de tierra se utilizaba la madera en vigas de los techos y en el acabado de los pisos. En México tenemos facil acceso a recursos que pueden ayudarnos a un espacio cumpla con estas características.

En materia de una escuela no moderna (1.250 a 3.500) en el interior se utilizaban en pisos y techos como la manera texturas rugosas en muros colores vivos como el rosa mexicano y azules. La colocación de tapetes gruesos de lana para delimitar áreas de estancia o confort. La utilización de mobiliario en madera natural o con acabado apolillado y rústico. El incorporar plantas en el interior del espacio y buena iluminación natural. Estos tipos de elementos ayudan mucho a que un espacio sea acogedor.



Escuela de Chihuahua diseñada por Alvar Aalto.

Fx
9.11

CONTEXTO Y SENSACIONES EN EL DISEÑO

Las sensaciones y elementos de diseño en la arquitectura no tienen una finalidad, la copia de una casa que trata de provocar el vestíbulo de una casa para hacer sentir un ambiente lúgubre, o hacer una recámara de hormigón para hacerla cómoda. Se trata de que una arquitectura a través de sus elementos, que se relacionan para transmitir la sensación elegida. Relacionamos el ambiente, el estilo del diseñador y no al de las culturas antiguas, en otras palabras, el diseño se hace por el diseñador, no por retratar, sino por propuestas nuevas.

No es necesario conocer los detalles de las inscripciones arabes en los muros de los edificios islámicos para provocar una sensación de misterio, o estudiar los elementos geométricos para adaptarlos al estilo de la arquitectura contemporánea. Por ejemplo, si es un estilo con elementos pesados y robustos, y se están utilizando columnas cuadradas y gruesas, entonces se puede aplicar el efecto claro oscuro siguiendo el patrón islámico pero con el mismo estilo pesado.

Es de vital importancia que impregnemos nuestros sentimientos e interior, nos provoquemos sensaciones diferentes en los usuarios de nuestros espacios, porque, como se dijo anteriormente, el hombre se rige en gran medida por su capacidad de sentir, no solo de pensar. Dejemos a un lado los espacios impersonales que no expresan nada más que un vacío en su interior, el espacio supuesto afecta directamente al usuario. Tenemos una fuerte capacidad de recursos imaginativos que se pueden emplear en un diseño humano, para humanos y no en espacios diseñados para seres sin emociones, equitables a máquinas trabajadoras y perfectas. Todos los días podemos reafirmar los ojos que estamos de la perfección, aprovechemos esta cualidad de imitar y copiar para experimentar que nos caracteriza al ser humano.

RECUPERACIÓN DE SENSACIONES PERDIDAS

En este caso es donde entra a labor de la restauración cuando el espacio se trata de un inmueble muy antiguo. Es muy frecuente que se presenten proyectos de diseño interior en un espacio construido hace varios años, pero se quiere derribar para la construcción de algo totalmente nuevo, o se desea conservar o remodelar. En esta cuestión, el diseñador debería también asesorar al cliente para tomar la decisión más adecuada. El diseñador debe analizar para tomar la determinación es:

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

- El análisis de la historia del edificio.
- El estudio de la estructura y de los materiales.
- El estudio de la planta y del espacio.
- La conservación de la estructura y de los materiales.

El estudio de la historia del edificio y de su entorno es esencial para los espacios de trabajo antiguos, ya que permite conocer su origen y su evolución. En este caso se trata de un edificio de estilo neoclásico, lo que significa que se podrá encontrar una gran variedad de estilos y materiales.

Las estructuras del edificio se encuentran muy dañadas y esto implica a algún tipo de riesgo, desafortunadamente, lo más probable es que se tenga que intervenir por lo general esto se determina si la inversión para recuperar el edificio merece la pena o si es necesario construir uno nuevo.

En este caso se trata de un edificio que se debe preservar en su estado actual, aunque se pueda utilizar para otros fines, lo que se construye tenga que ver con la historia del edificio. Si se decide conservarlo, entonces habrá que ver si el edificio es suficiente para construir, habrá que ver que tipo de zona es y si el edificio es antiguo o moderno, habrá que ver que tipo de zona es. En ese caso, habrá que ver que tipo de zona es para construir edificios nuevos. Desde un punto de vista personal, me parece mucho mejor conservar una casa antigua que un valor estético elevado por la riqueza de sus formas en una zona que se va a construir para construir algo nuevo.

En este caso se va a conservar el inmueble, es muy importante tratar de conservar las formas originales, identificar el estilo al que pertenece para así adaptarse al respecto y reconstruir las partes dañadas en una versión original. En una gran mayoría de casas antiguas, se pueden encontrar trabajos de tallado en piedra y detalles de yeso que vale mucho la pena restaurar y conservar. Se deberán incluir a la obra materiales que no rompan con el espacio original como la madera, piedra y en algunos casos el vidrio, el cual debe mostrar la riqueza del espacio sin crear divisiones que puedan resultar agresivas.

CONTENIDO Y SENSACIONES EN EL DISEÑO

El problema pedagógico de esta línea de instrucciones es que genera un mal concepto. Debe haber un esfuerzo por hacer las cosas de un modo diferente, pero al inventar los ejemplos originales para definir los conceptos. De otra manera se cae en la trampa de la rutina.

El problema de fondo de esta línea de instrucciones es que el aprendizaje se centra más que en el sujeto aprendiz y más en el objeto de aprendizaje. El problema de fondo de esta línea de instrucciones es que el aprendizaje se centra más en el objeto de aprendizaje que en el sujeto aprendiz. El problema de fondo de esta línea de instrucciones es que el aprendizaje se centra más en el objeto de aprendizaje que en el sujeto aprendiz.

Si nos encontramos con algún fresco importante en alguna pared, así como el trabajo muy elaborado en yeso o cantera, es necesario acudir a los especialistas en restauración para que se ocupen de restaurar y restaurar adecuadamente el arte de esta casa.

Como hemos podido observar a lo largo del análisis histórico de las pinturas antiguas tienen un valor que excede el comercial. Simbolizan una época o un tiempo determinado en la historia del hombre. Por tanto es importante tratar de rescatar a la mayor cantidad de construcciones antiguas que se han ido perdiendo y restaurarlas con una ciudad.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO X

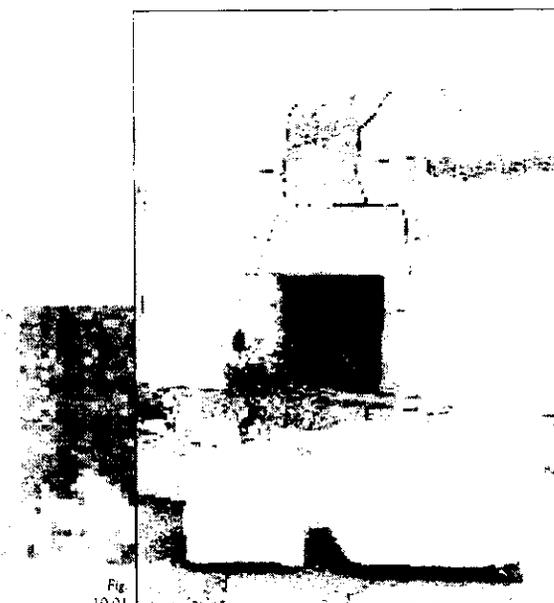
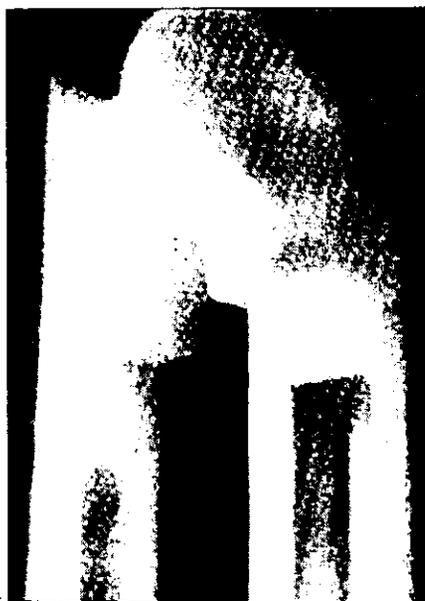


Fig.
10.01

VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO X



VIVIENDA

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

VIVIENDA

El tema de vivienda social en el mundo es el problema de la vivienda de interés social de manera general, y se explicará detalladamente la función y el uso de este tipo de viviendas, los aspectos más importantes que conforman el programa de vivienda social en el mundo.

El mundo actual enfrenta el problema a cual se le ha bautizado con el nombre de "crisis de vivienda" y no se trata de nada, sino que plantea los problemas de los ya existentes. Una vez terminada la Segunda Guerra Mundial, la pobreza, la miseria y la devastación afloraron inmediatamente dejando a Europa más pobre que nunca y a Japón completamente destruido.

Le Corbusier desarrolló varias propuestas de ciudades nacionales como la "Ciudad de Marsella" donde el habitante contaría con todos los servicios (uz, agua caliente, agua fría, electricidad, incluso tiendas de abarrotes en su interior). Estas ciudades nunca se han construido en muchas partes del mundo en las décadas de los 50 y 60.

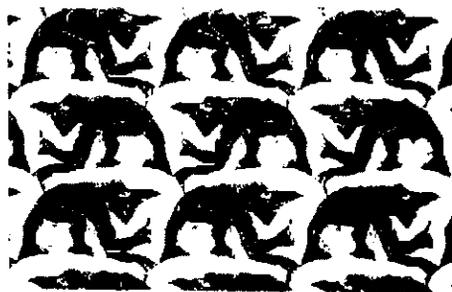
El nuevo sistema de vivienda, en proyectos de grandes dimensiones de varias plantas grandes con un número importante de apartamentos, al paso del tiempo, empezó a crear una serie de problemas que fueron motivo de serios y extensos estudios sociológicos. Estos estudios, determinaron que la acomodación de familias completas viviendo en espacios reducidos, unos sobre otros, en este esquema vertical, favorece el surgimiento de conflictos en la vida familiar debido a actitudes agresivas de los miembros de la familia involucrados, en cierta medida por el ambiente encerrado y comprimido de los espacios diseñados que difícilmente permiten privacidad. Además de dar pie a la creación de "bandas", reunión ociosa de jóvenes que promueven actos delictivos. Esto se debe, entre otras cosas, a la falta de espacio interior por lo que se busca mayor espacio y es en el exterior donde algunos integrantes de la familia, sobre todo jóvenes pasan la mayor parte del tiempo.

Le Corbusier, diseñó además su "Ciudad Ideal" y Brasilia, en Brasil, fue un experimento de ciudad basada en muchos de los principios y fundamentos de Le Corbusier. Hoy en día Brasilia cuenta con problemas sociales terribles y la suministro de agua



Unité d' Habitation de Le Corbusier, en Marsella

Fig. 1004



"Estudio de divisiones regulares en un plano, con figuras humanas". M. C. Escher, 1944.

Fig. 1005

Una representación gráfica de lo que se puede llegar a convertir un proyecto de unidades de interés social de grandes escalas.

DISÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El programa de vivienda de Avlesbury, en Londres, se plantea a continuación una serie de problemas que se resuelven a través de un estudio de carácter multidisciplinario que involucra a los arquitectos. En la práctica es el arquitecto quien debe tener en cuenta los aspectos económicos, políticos, sociales, culturales, etc., para poder dar un tratamiento adecuado a cada caso en particular.

Una vez que se han definido los parámetros para el desarrollo de las etapas para el desarrollo de la vivienda, se debe tener en cuenta la existencia de algunas de las siguientes características que se deben tener en cuenta para la distribución de las unidades de vivienda: la existencia de un proyecto en el terreno a desarrollar, que se debe asegurar que los psicólogos para determinar las necesidades de los habitantes y sus posibles soluciones; ingenieros para el diseño de sistemas constructivos, acústicos, eléctricos, etc.; logistas para el transporte, servicios de salud y tratamiento de servicios e instalaciones; así como la protección ambiental de los efectos nocivos producidos por la contaminación del proyecto en el terreno y sus alrededores. También toda la gama de diseñadores que deben de partir del hecho de que el arquitecto debe tener en cuenta la vida en ese lugar, con esas características y necesidades. Urbanistas para dar solución a los problemas de transporte, tráfico de automóviles, como de peatones, así como la distribución de los edificios que afectan a los habitantes para distular su actividad, como áreas verdes y de recreación, fuentes plenas, etc.; arquitectos para la creación de un diseño atractivo que cumpla con los parámetros de las profesiones anteriores, y que además sea un diseño atractivo y lógico; geógrafos para planear informes de distribución, modular y gama de unidades en los espacios contemplando obviamente los parámetros económicos, sociológicos y psicológicos; industriales para la incorporación de ciertos detalles que se adecuen a las necesidades de los habitantes de ese lugar; y gráficos para la elaboración de la señalización adecuada para las áreas de circulación, circulación vertical y horizontal, así como las de servicios y transporte de áreas.

Un proyecto con estas características siempre funcionará mejor si existe una voluntad política por parte del gobierno del país que sea en el que se vaya a desarrollar. El papel que desempeñan los políticos en este tipo de proyectos puede ser decisivo para una solución más adecuada. Sin embargo aquí es donde entra la responsabilidad moral y ética de cada individuo por hacer verdaderamente algo por la sociedad en la que vive.



Avlesbury Estate, situado al Sur de Londres. (F. C. 1950)

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

En este capítulo se propone una base a trabajar en la actualidad, a la hora de diseñar un espacio, ya sea interior o exterior, para el estudio de un espacio de calidad. Se trata de un espacio interior, con un tipo de espacios para familias:

- Estancia
- Sala
- Comedor
- Habitaciones (primaria y secundaria)
- Baños

En este capítulo se empezará a trabajar con el concepto de los espacios, tanto con las múltiples aplicaciones e interpretaciones de elementos y diseños del pasado, y se hará un análisis de cada uno de los espacios que conforman la casa habitación.

ESTANCIA

La estancia del mundo occidental en la actualidad, en realidad es un espacio que se utiliza poco. Su función está destinada a la recepción de invitados a la casa. Por lo general no es un espacio de múltiples usos, sin embargo es un lugar en la casa de gran importancia y por lo general se cuida mucho su estructura y diseño. Esto es por razones meramente de *status* ya que es un espacio semi público donde las personas ajenas a los habitantes del inmueble que van de visita van a estar y contemplar.

El acceso a la casa es una parte fundamental de la casa, por lo general la estancia se encuentra muy cerca del acceso, o se accede a la casa a través de la estancia. El Feng Shui recomienda que el acceso no sea franco, debido a la enorme cantidad de ruido, polvo y contaminación que entra del exterior, pero tampoco estrecho o a través de un pasillo, que se perciba como que uno se correprime al entrar, sino por medio de un vestíbulo distribuidor, de no haber esta posibilidad, el Feng Shui recomienda poner un elemento que atenigüe el paso del ruido, como un librero, mampara o pequeño muro en el que de preferencia se coloque un espejo para reflejar el exterior.

Una vez en el espacio de la estancia y dentro de las posibles aplicaciones para este espacio en particular que analizamos en los capítulos históricos, tomemos por ejemplo la utilización de la bóveda italiana, desde el Panteón Romano con una extraordinaria entrada de luz en la parte superior de la cúpula.



Estancia de la casa de Guillermo Rode en San Miguel de Allende, Gto.

Fig.
10.10



Estancia superior de la casa de Peter Glenville en San Miguel de Allende, Gto.

Fig.
10.11



Fig. 10.11
 Estancia de la casa de Eric Noren, en San Miguel de Allende, Gto. Un buen ejemplo de la utilización de la bóveda.



Fig. 10.12
 Estancia diseñada por William Tull, en Santa Fe, Nuevo México.



Fig. 10.14
 Estancia diseñada por Eduardo Garcia-Aurichi, en Boca Raton, Florida.

VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS

En este capítulo se tratan los temas que se han venido tratando en los capítulos anteriores, a saber, la iluminación, el ambiente de la casa y la rotación del espacio, dependiendo del tipo de luz que se quiera adoptar. Recordemos que el manejo de techos, por ejemplo, de la época Bizantina, fue extraordinaria y este puede cambiar con el tiempo y la preferencia del individuo.

La iluminación, tanto natural como artificial, son factores fundamentales que generan diferentes sensaciones. Las ventanas amplias permiten tener una iluminación adecuada entre otros factores de la iluminación de la casa y ayudan a crear un ambiente cálido y agradable. La iluminación artificial tiene la facultad de transformar un espacio por completo, y esto puede ser fugaz o engrañado. El diseño de la iluminación puede hacer resaltar o disimular determinadas áreas de la estancia. Aprovechando los avances tecnológicos, las lámparas que se denominan "Dioramas" son estos pequeños focos de gran intensidad que además tienen diferentes grados de haces de luz para hacerlos circular, mediano o amplio. Esto permite que por ejemplo, un remate visual de un muro con un jarrón atractivo, o una escultura particular se le brinde la iluminación adecuada para resaltarlo reflejando una luz ambiental que le ayuda al resto de la estancia. Recordemos que en el Feng Shui, un espacio iluminado es un espacio más agradable.

La utilización de materiales naturales como la madera y determinados tipos de pintas para dar un acabado espacial a ciertos muros, lo podemos ver en los interiores de las casas diseñadas por Alvar Aalto en un funcionalismo muy particular adoptado, interpretado y adaptado a las tradiciones y necesidades de los países nórdicos. Estos diseñadores tomaron la simplicidad de la forma y la distribución de los espacios utilizando materiales que transformaban por completo aquellos espacios que podrían parecer fríos en otros países. La utilización moderada de la madera en un espacio y en particular en la estancia, siempre es una garantía para la creación de ambientes agradables y tradicionales. La utilización de los colores también determinará la creación de un espacio, pero si se desean adoptar las recomendaciones de Feng Shui, en este aspecto siempre se pueden tener recursos muy útiles para una coordinación adecuada de colores.

Es necesario cambiar la concepción del diseño de interiores como la colocación de elementos basados en el gusto del cliente o de la persona que conforma, habita y es dueña del espacio.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

La estancia puede estar en el primer piso, o en un espacio elevado, en un sótano, o en un ático, o en un nivel independiente, o en un nivel de un sótano. Debe tener una gran cantidad de luz natural y una gran ventilación para ser un espacio alternativo. Que la casa o tienda tuviera una serie de estancias para el uso de una estancia o para el uso de otra, o para el uso de ambas.

Una estancia puede estar en un nivel superior, o en un nivel inferior, o en un nivel independiente, o en un nivel de un sótano, o en un nivel de un ático, o en un nivel de un espacio elevado, o en un nivel de un espacio independiente. Se puede utilizar para muchas personas. Se debe diseñar este espacio para ser un espacio largo de los lados, o un espacio profundo, o un espacio diferente, o un espacio en este espacio.

COMEDOR.
El comedor es un espacio muy utilizado en la casa occidental, ya que en muchas culturas es un punto de reunión tanto de la familia como de las visitas. La mayoría de los comedores es la posibilidad de una prolongada estancia, o un espacio muy ventilado por encima de la estancia. En el comedor se debe permitir la posibilidad de tener una mejor visión de todos los invitados de la reunión, además de poder proporcionar algún juego, o un espacio para la comida o cena. Finalmente la postura de la silla permite estar cómodos con mayor facilidad, a diferencia de la estancia donde los sillones suelen ser más adecuados, dando pie a que los invitados adopten una postura en la que se relajan más rápido, y por tanto les pueda dar sueño mientras se están de lo esperado.

El comedor puede estar en un espacio en la antigua Grecia con colores ocres y amarillos alrededor de las puertas y a lo largo de los muros a una altura de 90 cm del piso, con un entresijo elevado, o con otra cúpula con un domo en el parte superior. También se puede adaptar el concepto de frescos romanos en las paredes como se tenía en aquella cultura, obviamente con una interpretación propia y original. Los tonos claros predominando el color marfil hacen resaltar armónicamente al mobiliario de madera oscura. O tomar el diseño del medioevo con grandes vigas de madera, techos de tela colgando de las mismas vigas con un entresijo enorme y con mobiliario pesado, rústico y de formas sencillas.



Fig. 10.15
Estancia de la casa de Elton y Martha Hyder, en San Miguel de Allende, Gto.



Fig. 10.16
Antecomedor de un departamento en Nueva York, diseñado por John Michael Telleria.



Fig. 10.17
Comedor en exposición de la tienda de muebles y decoración "Casa Vieja", en San Miguel de Allende, Gto.



Comedor de un departamento en Nueva York, diseñado por John Michael Tellier.



Cocina de la casa de Elton y Martha Hyder en San Miguel de Allende, Gto.



Cocina de la casa "Rancho Cielo", en las montañas de Santa Monica, al oeste de Los Angeles, CA.

VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS

Quiera que sea la opción de un apartamento o un departamento, el espacio hasta el momento con cuadros emparrados de la pared que nacían la función de ventanas aunque de cualquier manera la ventana sigue siendo indispensable.

La luz natural artificial en el comedor trae el carácter de este espacio ya que se integra al espacio que el usuario tiene por el lado exterior, un espacio con varias limitaciones que vienen en forma de muebles, cuadros, plantas, etc. Por el otro lado, puede tener una ventana que le permite tener luz natural y se puede integrar al espacio exterior, un espacio con muchos detalles de decoración que se integra y más a la vez, un espacio con características muy particulares que se pueden hacer muy atractiva. El antecedente en los países ha sido tener las posibilidades del comedor y quizá se le deba dar las dimensiones adecuadas a cada espacio con el fin de disfrutarlos completamente y no únicamente cuando se tengan visitas en la casa.

COCINA

La cocina es un espacio que ha sufrido grandes cambios a lo largo de la historia. Como se menciona en la primera parte de este documento, la cocina era un espacio aislado del resto de la casa, y no fue hasta el siglo XIX que se incorpora al edificio principal y se utilizaba exclusivamente para la preparación de alimentos, no para el almacenaje, posteriormente se le incorporó al comedor para la servidumbre.

Si existe un espacio dentro de la casa de la cultura occidental, con una tremenda versatilidad de usos en la actualidad, es la cocina. En ella se cocina, se festeja, se juega, se ve televisión, se hacen áreas recreativas, cosas de la casa se almacena, se come y además de todo, se preparan alimentos. Por todas estas funciones que tiene la cocina y por las dimensiones reducidas que por lo general se le designan a este espacio, es que merece una atención, diseño, y dedicación más especial para proporcionar una solución adecuada.

Es indispensable, como en cualquier cosa que se diseña, ponerse en el papel del usuario en el momento de proyectar. En la cocina esto tiene una importancia enorme.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El área de trabajo es el primer espacio que se utiliza para preparar los alimentos, debe tener una buena iluminación para permitir a la persona encargada de la preparación de la comida. De la misma manera es importante que el espacio esté bien iluminado y suficiente para el amarramiento, lavado y almacenamiento de frutas y verduras, sartenes, platos, vasos, cubiertos, vajillas, etc. Los alimentos y alimentos que no requieren de refrigeración.

Existen muchas recomendaciones previamente establecidas en manuales de diseño que ayudan a entender mejor el tema. El objetivo de este texto no es el de ser un manual de diseño, sino dar planteamientos básicos que sirvan de fundamentos para que el diseñador pueda incorporarlas en sus propuestas.

Quizá sea el espacio de la casa que requiere de la mejor iluminación, ya que además por lo que en estos dos aspectos se debe tener un cuidado especial. Una cocina que carezca un poco de cualquiera de estos dos aspectos puede llegar a influir hasta en las relaciones familiares. Quizá las habitaciones o estancia puedan tener limitaciones en cuanto a iluminación o ventilación, pero la preparación de la comida implica ver bien lo que se está preparando, no esparcir flores y humos por el resto de la casa.

El Forno debe ubicarse en un lugar verdaderamente privilegiado ya que trabaja con salud y dinero, por lo que el acceso a la cocina deberá ser fácil. El espacio deberá estar sobre o paralelo al eje principal de la casa y se prefiere diseñado con formas regulares para evitar la acumulación de polvo y permitir que sea más fácil de limpiar. La higiene en la cocina es un aspecto que se debe cuidar mucho.

Las aplicaciones históricas en lo que se refiere a la cocina no son muchas, existen pocas referencias, debido a que ha sido a lo largo de la historia, un espacio relegado, apartado y poco afortunado en lo que se refiere al diseño. La cocina que encontramos hoy en día, no tiene nada que ver con las cocinas en la antigüedad por ser el espacio que ha sufrido una mayor transformación de una casa habitación gracias a los avances tecnológicos de higiene y de limpieza. Encontramos maravillosos ejemplos a principios de siglo con cocinas de enormes proporciones en haciendas y palacios a las afueras de las grandes ciudades, donde el área de trabajo va en relación con el número de habitantes, incluyendo sirvientes, y con la complejidad y sofisticación de los platillos que se preparaban.



Fig. 10.20
Cocina diseñada con mosaicos de la empresa Vives, este acabado marca toda la diferencia en este espacio.



Fig. 10.22
Cocina en exposición de la tienda de muebles y decoración "Casa Vieja", en San Miguel de Allende, Gto.



Fig. 10.23
Cocina diseñada por Michele Sbroglí, para la firma Salvarani.



Cocina diseñada por Paolo Campagnol. Fig. 10.24



Cocina diseñada por Tessi Garcia & Assoc. Fig. 10.25



Recámara diseñada por Massimo Scolari, para la firma italiana Giorgetti. El manejo del dosel es muy atractivo. Fig. 10.26

VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS

De embargo, si lo que se quiere es utilizar el mosaico para expresar una entidad que en una cocina moderna, no es nada recomendable, por tanto, nos limitamos en la actualidad con mosaicos de extrajardines, ya sea con los acabados que nos permiten, por la grata, como lo muestran algunos de los ejemplos mostrados. La manera se puede utilizar el mosaico en muros, en el techo, en techos, en bóvedas, en secheros, en rampas, en puentes, etc., por tanto, más interesantes, de utilizar, en el caso de la cocina, esa es la actividad a la que se debe tener la preferencia.

El que viene en un piso de mármol y no se puede utilizar el mármol y se puede utilizar con la mancha del año por siempre, y así, como para el mármol, existen algunas otras piedras con las que surge lo mismo.

En este aspecto se puede recurrir perfectamente al diseño de mosaicos que podemos ver en el Bizancio y en el Gótico, sabiendo la adecuada interpretación y utilización de materiales, como mosaicos, con acabados y acabados para este tipo de espacios. Las formas geométricas que se utilizan en mosaico en estas dos culturas mencionadas pueden ser una muy buena fuente de inspiración para el diseño de "tapetes" de mosaico en la cocina, enmarcando, adornando y resaltando el espacio.

La madera, en general, es bastante porosa y posee la misma característica que el mármol de mancharse, pero también encontramos maderas muy duras y muy recomendables para este uso ya que siempre será un material muy noble, ya que con barnices (de los que encontramos a gran variedad en la actualidad) aceites, acabados y cuidado adecuado, se puede disfrutar de tener un material como el uso de trabajar sobre él. Como en el resto de los espacios, la madera brindará siempre un acogimiento y una calidad sensorial muy agradable para la vista y el desempeño de las labores culinarias.

RECAMARAS

En lo que se refiere a los dormitorios, se debe tener en cuenta el fragmento muy distinto el que se le da a la habitación para cada uno de los tipos de recámaras secundarias o de los niños.

El dormitorio es un espacio diseñado para el reposo, por lo que durante el día tiene, por lo general poco uso. Es un espacio nocturno donde la primera actividad es dormir. Por esta razón es un lugar que no se recomienda la utilización de domos, o bóvedas con linternas que permitan la entrada de luz en las mañanas, haciendo más difícil el descanso.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El dormitorio es el lugar donde se realiza el descanso y el reposo, por lo tanto debe ser un espacio tranquilo y agradable. El dormitorio se divide en toda la noche para el momento de estar despierto y, por supuesto, cuando se duerme. La decoración debe ser acorde a la funcionalidad que se le da en el momento de estar despierto y cuando se duerme.

En los tiempos encontrados en tiempos de la prehistoria, la habitación era una cueva o caverna, más adelante. Pero, la funcionalidad debe estar presente en el momento principal de estar despierto y cuando se duerme. En esta época, no se utilizaban travesaños y vigas para que los animales no se escaparan del dormitorio.

El dormitorio principal ha tenido pocos cambios a lo largo de la historia. Desde la época de las cavernas, el hombre primitivo se preocupaba por tener la mayor comodidad dentro de sus posibilidades con la colocación de pieles y las posiciones para y hierba, para tener una superficie un poco más blanda que la tierra fría. En el antiguo Egipto encontramos los adosados de los Egiptos, con techos con vigas y maderas de dimensiones suficientes para soportarlas. Con los griegos y romanos se eliminó de dormir el confort necesario para poder dormir cómodamente, de hecho las habitaciones privadas de ahora entonces serían para descansar, así como de estancia e incluso hasta el baño, comedor, sin embargo podemos encontrar una necesidad por mantener una sensualidad en ese espacio, que posteriormente en el medioevo desapareció. En la Edad Media, las habitaciones privadas de los castillos tenían dimensiones considerables e incluso se usaban para la colocación de la tina, lo enorme contenedor de agua para el baño de los reyes, que por cierto podían pasar años, lustros o décadas para que el evento del aseo personal se repitiera. Pero, como ya se mencionó en el capítulo correspondiente, fue justamente en esta época que el diseño se le incorpora a las camas lo cual fue una gran contribución al diseño de camas, pero que como sabemos, no surgió como elemento estético, sino por necesidad contra el frío. A partir del renacimiento, el dormitorio cobra otra vez matices sensuales y al mismo tiempo trívulos, en el renacimiento, pero sobre todo en el neoclásico y estilo imperio las recámaras se transformaron en escaparates como prácticamente cualquier otro espacio de aquella época con lo recargado y complejo de su mobiliario. Se pueden adoptar algunos elementos de estas épocas con sus reservas y conciencia.



Fig. 10.27
Recámara principal de la casa de Peter Glenville en San Miguel de Allende, Gto.



Fig. 10.28
Junior Suite "La Gótica", del Hotel Sierra Nevada en San Miguel de Allende, Gto.



Fig. 10.29
Recámara de la casa de Elton y Martha Hyder en San Miguel de Allende, Gto.



Fig. 1030
 Comedor para huéspedes de la casa de Peter
 Curiale en San Miguel de Allende, Gto.



Fig. 1031
 Baño con azulejos Carmel en Florida. En
 México se pueden conseguir
 extraordinarios ejemplos de azulejos.



Fig. 1032
 Baño diseñado por Tessi Garcia & Assoc.

VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS

El primer ejemplo de vivienda en el siglo XIX fue el campamento de la Estación Militar. Los edificios eran sencillos, de paredes blancas, con techos altos y ventanas en paradas para protegerlos del viento este del Canal de San Juan. Desde el punto de vista de la decoración, los ejemplos más interesantes en el campamento *Ermita*.

Por último, quiero referirme a la vivienda en el siglo XIX, pero en la antigüedad se les ha dado un carácter muy original hasta por el detalle y los materiales. Los ejemplos más interesantes de esta arquitectura de finales del siglo XIX y principios del siglo XX, son los que se construyeron en la zona de San Miguel de Allende, propiedad de Peter Curiale, un arquitecto de la ciudad.

Si nos referimos a la aplicación de elementos a lo largo de la historia, un ejemplo muy atractivo es tomar como referencia al Art Nouveau. Este movimiento aplicado a la decoración de los niños, y especialmente si son niñas, las que duermen en esa habitación, la corriente Floral orgánica originaria de Nancy, Francia, puede ser una extraordinaria solución para darle personalidad al mismo efecto, pero con un tratamiento totalmente distinto, pero que evocará a la naturaleza.

BAÑOS

Los baños es un espacio cuya función es el mantenimiento de la higiene personal. Para esto se requiere una ducha o regadera, en algunos casos más, para la limpieza corporal, un lavabo para la higiene de las manos y el cepillado de los dientes, un rejote o WC para evacuar los desechos orgánicos. En algunos baños encontramos el bidet el cual se utiliza para el aseo íntimo. En las habitaciones que se llevan a cabo en este espacio, quizá al asearse, lo que más se debe de cuidar, además de la iluminación, es la ventilación.

Los baños más importantes de la antigüedad son quizá las Termas de *Caracalla* construidas por los romanos. En estos baños se plasmaron los parámetros y directrices de los que serían los baños de nuestro siglo, y los Clubes Deportivos tan comunes en estos días. Durante la Edad Media y hasta el s. XVIII, el baño se trasladaba a las habitaciones principales, como se mencionó anteriormente.

DISEÑO INTERIOR: ANÁLISIS E HISTORIA

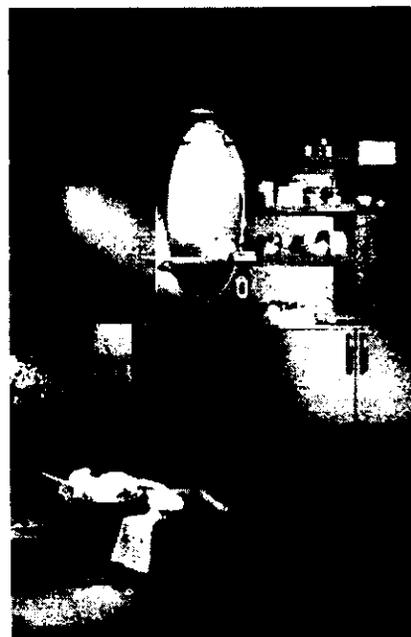
El primer baño en el mundo se utilizó en el año 1884 en el Hotel Hudson, en Nueva York, para permitir el uso de agua caliente y fría en una gran variedad de baños en la ciudad. Con los avances de la Revolución Industrial, el uso de los baños de agua caliente cuando se encontraba el agua fría, se hizo común. Los baños se convirtieron en un espacio de confort y bienestar para el usuario.

En el presente, el uso de los baños se ha ampliado y la aplicación de los mismos se ha convertido en la formación de nichos y nichos creados por el calor de agua que calienta la regadera o tina. Los ejemplos de los que podemos tomar en la historia son muchos y muy variados, ya que la utilización de este material en paredes lo encontramos de manera extraordinaria en el Bazar de la Calle Designa. En este espacio se puede aprovechar la utilización de los baños con algún diseño en particular, mezclando colores que contrasten y que permitan al usuario el uso de los accesorios y muebles de baño.

También encontramos frescos en paredes y diseños de baños muy atractivos en el Imperio Romano y en el Art Decó en el que ya se incluían casi todos los elementos que consta el baño actual. El problema que se debe considerar con los frescos es la humedad que se genera en este espacio por el baño diario. Por lo que es necesario tomar las precauciones necesarias de ventilación y acabados especiales para los frescos que los protejan de la humedad de los baños.

Por muchos los ejemplos que se pueden tomar de la historia para la aplicación en la actualidad, todo depende de las propuestas del diseñador y las soluciones adecuadas que se den a los diferentes espacios que conforman una casa. Los criterios básicos que debe tomar cualquier diseñador son: iluminación natural y artificial, ventilación, manejo del Feng Shui, colores, texturas y materiales, mobiliario, remates, y un simbolismo que tenga que ver con características y gustos particulares del cliente en los elementos utilizados.

De cada apartado mencionado, existe una diversidad de ejemplos que ayudarían a mejorar en mucho la propuesta para llevar a cabo un proyecto de baño que al final, ofrece al cliente el mayor confort y mayor atractivo en su casa, tal que hubiera imaginado.



Baño "Latina Bagno" diseñado por Piero Lissoni, para la firma Botto.

Fig.
233

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO X

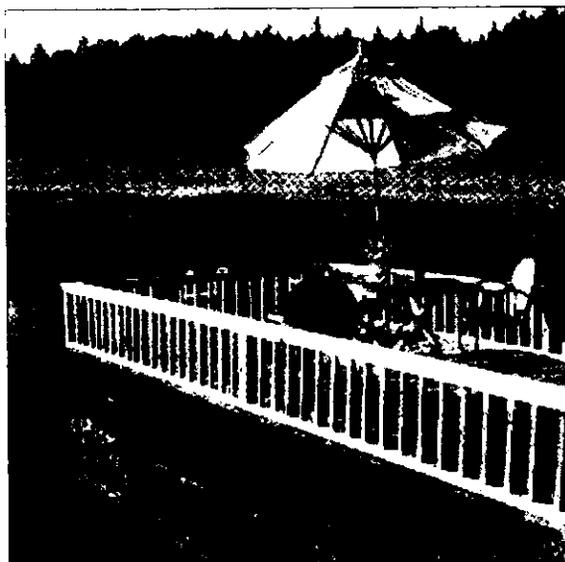


Fig.
1034

ESPACIOS ABIERTOS

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



ESPACIOS ABIERTOS

Los Mayas, los Aztecas y los Incas, construyeron lo que se llamaría la antigua Mesopotamia y la que hoy es la ciudad de Babilonia, sede de una de las civilizaciones de mayor esplendor, las *Cividades Civiles de Babilonia* que heredaron los Griegos. Grecia por su parte era una cultura que se adaptó a los espacios abiertos, y a la influencia venida por la naturaleza. Muchos de sus monumentos y edificios históricos se sitúan en escenarios naturales, entre ríos, montañas y mar. En muchos de las culturas Mesoamericanas, los espacios abiertos eran el lugar de reunión y celebraciones donde participaban muchas ocasiones, el pueblo entero, por lo que encontramos entrelazados edificios de plazas. El hombre siempre ha disfrutado mucho de los espacios abiertos ya que dan una sensación de libertad la cual es muy gratificante para cualquier ser humano. Hoy en día los habitantes de las grandes ciudades estamos encerrados en la oficina y en la casa, sin poder disfrutar de la naturaleza, paisajes naturales y aire limpio que respirar. Por fortuna la tecnología actual ha a una frecuencia donde se pueda trabajar desde el hogar, la punta de los medios de comunicación suficientes para el envío de datos y así iniciar un traslado paulatino de los lugares de trabajo hacia sitios donde existan espacios abiertos y tener una mayor calidad de vida.

Los espacios abiertos son parte trascendental del diseño interior, ya que debe haber una relación muy estrecha entre lo interior y lo exterior, y si además lo exterior se encuentra inmerso en lo interior, como el caso de los patios interiores, es entonces cuando se vuelve un todo, independientemente de que se encuentre techado o no.

Los espacios abiertos los podemos dividir en tres grupos:

- Patios
- Terrazas
- Jardines (Interiores y Exteriores)

PATIO INTERIOR

El patio interior debe ser entendido como un elemento armonizador de la casa. Es un espacio que a la vista debe ser agradable y tranquilizador y en relación con el entorno interno. Funciona perfectamente como un espacio aislador al resto de la casa y para la iluminación natural y ventilación es lo mejor que existe.



Santa Fe Court Yard Garden, en Santa Fe, Nuevo México, diseñado por Catherine Clemens. Fig. 10.35



Jardín de la casa de Elton y Martha Hyder en San Miguel de Allende, Gto. Fig. 10.36



Uno interior de la casa de Jose Rodriguez Trabad en San Miguel de Allende, Gro. Fig. 10.37



Terraza de la casa "Rancho Cielo", en las montañas de Santa Mónica, al oeste de Los Angeles, CA. Fig. 10.38



Pabellón de Meditación en Santa Fe, Nuevo México. Diseñado por Greg Trutza. Fig. 10.39

VIVIENDA Y ESPACIOS ABIERTOS

Los mejores ejemplos de patios interiores los encontramos en el Diseño de San Luis Potosí, además. En torno a la distribución de patio central incorporan de una manera extraordinaria el manejo del agua a través de fuentes, canales caudales y el constante correr del agua provoca una sensación de serenidad y tranquilidad. Son espacios que invitan a pasar mucho tiempo en la contemplación y reflexión. Los patios de la Alta América son un juego de patios que juegan sus arcos y columnas y sus volutas, éstos pertenecen al tipo de patio ejemplo para el que se puede lograr un gran beneficio de patio interior.

TERRAZAS

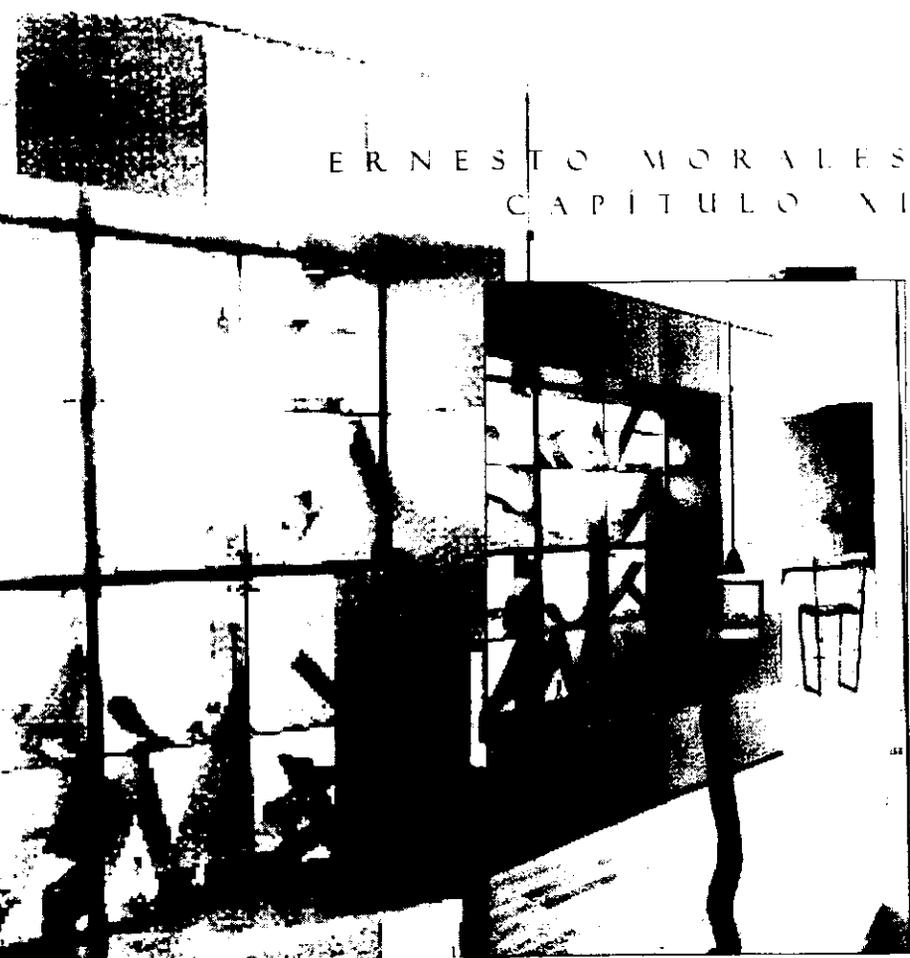
Las terrazas son unos balcones ligeramente más amplios donde por lo general pueden albergar una pequeña mesa con sillas donde el sujeto primordial es o bien disfrutar una vista que le brinde al espectador la posibilidad de relajarse o un espacio al aire libre muy atractivo con elementos naturales alrededor como lo son plantas y árboles.

En las grandes ciudades, las terrazas dan la oportunidad de estar fuera de una casa, sin salir de ella además de disfrutar la sensación de no tener un techo encima que oprima, sino que se tiene al mismo cielo como techo natural en un ambiente natural (por medio de las plantas), entorno poco común para los habitantes urbanos.

Un diseñador que logró hacer terrazas con características espectaculares fue Frank Lloyd Wright. La *Casa de la Cascada*, además de ser un ejemplo a seguir de la relación del entorno con el proyecto, es además una solución de espacio donde sobra decir el papel que juegan las terrazas que funcionan además como remates visuales desde el interior de la casa.

JARDÍN

El jardín es la expresión de la vida en nuestra casa. Es el mejor remate visual que se puede tener, sobre todo cuando se vive en grandes urbes. Si se tiene un jardín interior, éste ilumina y le da vida a los espacios circundantes. Si se diseña adecuadamente, se puede mantener una coordinación de colores con los de la estancia o espacio principal que tenga vista al jardín. Si éste es exterior, entonces se deberán buscar los mejores ángulos para explotarlos como remates desde el interior.



ERNESTO MORALES
CAPÍTULO XI

ESPACIOS COMERCIALES
Y DE OFICINAS

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO XI



Fig.
13.02

ESPACIOS COMERCIALES

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



ESPACIOS COMERCIALES

La actividad comercial surge en los mercados locales con los mercados y ferias, que ya existían desde que surge el comercio en la vida del hombre. El primer mercado que se conoce es el que la madre que comienza a vender sus productos. En el tiempo, esta actividad comercial estaba presente y seguramente fue anterior a que surgiera el concepto de tienda. Una tienda es un espacio cerrado con una estructura de madera y una tela que cubre este espacio, se muestran objetos, alfombras, lámparas y una gran cantidad de artículos para iniciar un proceso de negociación con el visitante.

El local comercial como tal es muy variado en dimensiones y con el tiempo se ha ido aumentando cada vez más. Por poner un ejemplo, podemos encontrar hoy en día locales comerciales de 2m por 2m hasta mansiones enteras que sirven a su tienda o centros de cuatro niveles como las grandes tiendas de departamentos.

Un elemento que existe en los locales comerciales en la actualidad es la temática de la tienda como táctica de estrategia de ventas. Por ejemplo, si tenemos un local comercial que vende exclusivamente ropa importada de Italia, no será raro que el espacio al público estuviera diseñado con motivos clásicos que recuerden al país de origen de la mercancía. Esta característica de tienda, hasta cierto punto, es una ventaja al diseñador al tener definido un punto de partida para la propuesta de elementos de diseño del espacio, pero al mismo tiempo, limita, en mucho, las posibilidades creativas del diseñador al verse forzado a ceñirse a un determinado patrón de diseño. Por esta razón tendremos de ser muy cuidadosos en el tratamiento que se le de a este tipo de espacios para no diseñar caricaturas de países, sino una propuesta original y creativa.

La complicación surge cuando nos enfrentamos al diseño de tiendas que no tienen ningún elemento de partida para iniciar nuestra propuesta, por ejemplo, una tienda que vende bombas de agua, no tiene en realidad ningún aspecto visual del cual partir como idea de origen. Sin embargo son estos proyectos los más atractivos para explotar la creatividad y realizar una verdadera propuesta en el interior de esta tienda.



Local Comercial: Mikasa ... Lifestyle Secaucus, New Jersey, en los Estados Unidos.

Diseño: Haigh Architects Designers.

EX
123

ESPACIOS COMERCIALES Y DE OFICINAS



Local Comercial: Urban Eyes Optometry
San Francisco, CA en los Estados Unidos.
Diseño: John Lum Architecture.

Fig.
11.04

Dividido a un lado las grandes tiendas departamentales, la estructura básica de un espacio comercial comienza a partir de ciertos requerimientos:

- Acceso
- Aparaderos
- Entradas vitales
- Sala y mostrador
- Bodega
- Probadores y sanitarios (en su caso)

Como es lógico, el flujo de la clientela va a ser el mayor parámetro de diseño en el diseño de las áreas expuestas al público, dejando el resto, como mínimo, indispensable.

ACCESO

El acceso y el área de exposición deben considerarse como las áreas más importantes en lo que se refiere a diseño atractivo. *El amor entra por los ojos*, este dicho popular, como la mayoría, tiene una enorme sabiduría en esas pocas palabras.

El acceso debe invitar a entrar, debe ser amplio y cómodo. En el caso de un local en un centro comercial el acceso debe implicar el cruzar una puerta para separar lo interior del exterior, para enfatizar que dentro del local sucede algo muy distinto de lo que se encuentra fuera de él.

Según el Feng Shui el acceso no debe tener forma o aspecto de embudo, que no se vea constreñido, debe ser franco. Tampoco deberá ser exageradamente amplio. Un ejemplo de esto son las tiendas que encontramos en algunas importantes de las ciudades, donde en unas cuantas de ellas, donde vienen varias para la entrada del túnel, que para el Feng Shui esta situación es muy negativa. En la actualidad, independientemente de lo que pueda decir el Feng Shui al respecto, por seguridad del dueño y de los empleados, esto no debe ocurrir.



Local Comercial: Crystal Art
Pleasanton, CA en los Estados Unidos.
Diseño: Miroglio Architecture + Design

Fig.
11.05

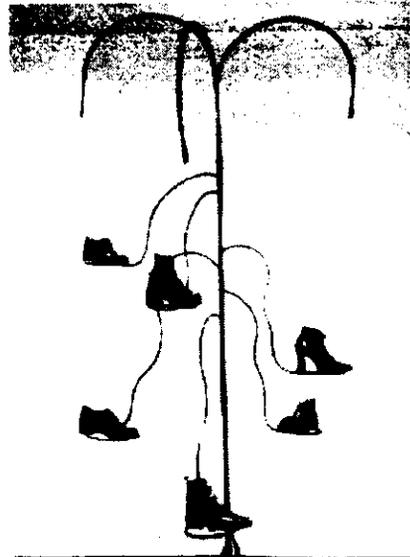
DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El escaparate es el primer contacto que el cliente tiene con el local. Al entrar, al avanzar por el local, en la fachada del local, en el escaparate, en el interior, en muchas ocasiones, el cliente puede experimentar sensaciones que afectan a su estado de ánimo. En el escaparate, es el caso de las tiendas de moda, donde el escaparate es considerado como una parte del producto de una tienda, tanto a nivel de diseño.

APARADORES

La función principal de los aparadores es escaparates es vender. Es la exposición en la parte exterior del local, en donde los posibles compradores van a detenerse para llamar su atención en la mercancía o pasarse de largo. Por esta razón debe estar muy estudiada la imagen que se le quiera dar al local. Si es una tienda de una marca de ropa reconocida mundialmente con prestigio, para de tener precios altos, los escaparates no tienen que ser necesariamente muy baratos, pueden ser sencillos y con un énfasis particular en la elegancia y "buen gusto". Si es una tienda de bombas de agua, independientemente de lo que mencionamos anteriormente, deberá tener una imagen determinada y los productos que se exhiban deberán incluir las características técnicas esenciales de la maquinaria que se tenga. Pero siempre debemos partir de la premisa de que una tienda preocupada por su imagen, incluso en el caso de las bombas de agua, va a darle al cliente como compra, impresión, responsabilidad, confianza y seguridad. Los aparadores son encargados de transmitir esta imagen, por lo que deberán ser motivo de un análisis profundo y en congruencia con el concepto general que la empresa este manejando.

El escaparate es un concepto que se ha ido sofisticando a la par de las tiempos. En los locales comerciales de los grandes mercados y bazares de la antigüedad se colocaban al frente del mismo, los productos más atractivos con el fin de vender más, por lo que el concepto es muy antiguo. Puntualmente en el Renacimiento surge el antecesor de la tienda como la conocemos hoy en día y con la Revolución Industrial y el abaratamiento de los costos, surgen los escaparates o vitrinas en las tiendas como los conocemos en la actualidad.



Local Comercial: B.U.O., Your Next Step. Fig. 11.07
San Francisco C.A. en los Estados Unidos.
Diseño: Jerome Fuentes Paredes



Local Comercial: Yarn Co.
Atlanta G.A. en los Estados Unidos.
Diseño: Gandy/Peace, Inc.

Fig.
11.07



Local Comercial: San Francisco Mart
San Francisco C. A. en E. U. A.
Diseño: Andrew Batey

Fig.
11.08



Proyecto: Display de Iluminación
Carmel Valley C. A. en E. U. A.
Diseño: Donald Maxey

Fig.
11.09



Local Comercial: Kimono Shop
Tokyo, Japón.
Diseño: Masanori Umeda

Fig.
11.10

ESPACIOS COMERCIALES Y DE OFICINAS

Los espacios comerciales en la actualidad no se los está teniendo en la proporción espacial que para llamar aún más la atención. Esto se ve reflejado en los grandes edificios, por ejemplo los "shopping centers" que son el resultado de un anuncio comercial, pero con márgenes. Por lo tanto, al diseñar los edificios a esta altura ya se han dado tentativas de hacerlos más interesantes, por ejemplo en la estructura, en forma de "torres" o "columnas".

En los grandes edificios comerciales, como en el caso de la "torre" que se muestra en el capítulo anterior, se agregan un tipo de "torres" que sirven para "decorar" los edificios, para atraer la atención para el comercio. Como en el caso de grandes ventas o puntos de venta, destinadas a los compradores, se colocan grandes monitores donde se anuncian los productos a igual que en la programación de la televisión.

ÁREA DE EXPOSICIÓN

Este espacio tiene también características propias. Es un lugar que permite ser un anuncio permanente de los productos, un "set" armado donde toda la intención es la venta e incorporación de los productos en la vida de los clientes. Por sus dimensiones se puede hacer la analogía con un anuncio "espectacular" de los que se pueden observar en las avenidas principales de casi cualquier ciudad, pero en tercera dimensión, mucho más complejo y con gran cantidad de elementos a manejar.

El área de exposición debe de tener la misma congruencia con la mercancía. El "comercio" general de la empresa, es el lugar donde se va a terminar de conquistar al cliente, es donde se hacen las negociaciones de producción, las ferias antiguas de los bazares en Medio Oriente. Por tanto se debe exhibir adecuada y atractivamente la mercancía.

Las circulaciones deberán estar bien definidas y ser cómodas tanto para los clientes como para los vendedores. La colocación de los productos deberá ser original, atractiva y adecuada a la mercancía que se esté vendiendo. Este espacio es un lugar muy exigente mucho del tipo de producto que se está comercializando, si se venden armazones de lentes el tratamiento es muy distinto a si se venden joyas.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El espacio interior es importante en el comercio, ya que el usuario, en su búsqueda por encontrar el producto que desea, se debe sentir cómodo y seguro. Es por eso que, para el diseñador, el espacio debe ser pensado y diseñado para que el usuario se sienta cómodo al usar el espacio.

En cualquier caso, que sea el giro del comercio y en los últimos tres años, que se han avanzado (desde los tabarates y área de exposición), la luz resulta fundamental en su adecuado manejo es la iluminación. La iluminación puede hacer maravillas con una tienda, y debe entenderse que la iluminación deberá ser que entre más iluminado esté el local, se verá mejor y el cliente habrá mayor ventas, sino entre mejor iluminado (en calidad, no en cantidad, se encuentre el espacio mejor lucirá la mercancía y esto ayudará a la venta del producto. Un proyecto de iluminación en la actualidad, tiene tantas posibilidades creativas como el mismo mobiliario. Los efectos visuales tanto de remates, mobiliario, acabados y productos pueden resaltarse, disminuir o simplemente provocar que se vea pésimo, dependiendo de la iluminación que se diseñe.

ÁREA DE CAJA

A este momento en ocasiones se le presta menor importancia de la que en realidad tiene. Para el Feng Shui, la ubicación de la caja en el local comercial puede tener en gran medida el éxito o fracaso del negocio. El Feng Shui recomienda que se coloque siempre en la esquina superior izquierda del local, teniendo como base del acceso al local, como el lado interior.

Tomando en consideración una adecuada iluminación, la caja debe ser siempre un espacio cómodo para los usuarios, es decir el cliente y el vendedor, y se le debe dar el lugar de importancia que le corresponde en la tienda, y no mezclarla con el área comercial. Es importante dejar claros y definidos los espacios, no necesariamente con muros divisorios, pero sí con elementos que ayuden a hacerlo.



(Arriba y Abajo)
Local Comercial: World Foot Locker
Freehold, NJ, en los Estados Unidos.
Diseño: Norwood Oliver



Local Comercial: Karat Gold
North Attleboro, MA, en E. U. A.
Diseño: Nicholas P. Zalany

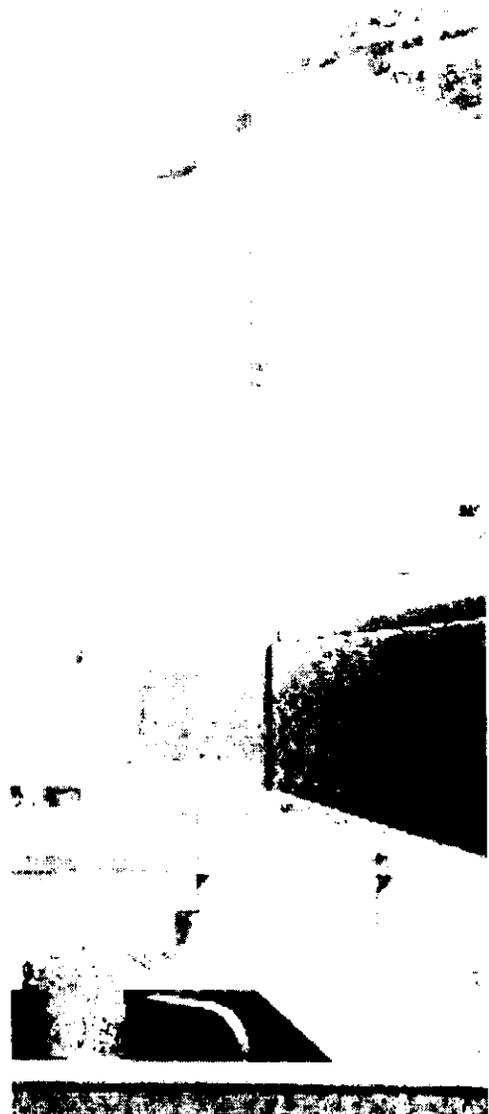
ERNESTO MORALES
CAPÍTULO XI



Fig.
11.15

ESPACIOS DE OFICINAS

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



ESPACIOS DE OFICINAS

El espacio de oficina que conocemos surge junto con los grandes imperios como el romano. En el momento en que las extensiones territoriales de estos imperios se iban haciendo grandes, se inicia la separación de las actividades administrativas de las actividades comerciales y parlamentarias. De esta manera surgen las oficinas de gobierno. En el imperio Romano existían representantes del imperio en todas las provincias del mismo, y a tenas del Cesar, había un senado, consejeros, y otros funcionarios administrativos.

En la Edad Media el castillo, además de albergar a los reyes, era el lugar donde se tomaban las decisiones y dirigían las acciones a seguir para el funcionamiento adecuado del reino. En el renacimiento se incorpora al castillo como organismo auxiliar para gobernar extensiones de territorios, pero en un principio las oficinas seguían estando en el palacio de gobierno. Fue hasta que la corte adquiere un mayor poder cuando se crea el Palacio Real para albergar las sesiones de la corte.

El espacio de oficinas surge cuando el comercio se intensifica, en los grandes puertos de las ciudades principales como Constantinopla o Venecia, y aparecen sucesivamente áreas de trabajo administrativas para llevar un registro de la mercancía que entra y sale.

El espacio de oficina que conocemos actualmente se conforma junto con los cambios de la Revolución Industrial, surge junto con los cambios sociales y económicos del s. XVI donde la nobleza es sustituida por prósperos comerciantes llamados burgueses que son los que invierten importantes sumas de dinero en mejorar sus medio de producción con técnicas más avanzadas para acaparar mayor mercado. Cuando aumenta la producción, los empresarios se ven en la necesidad de reubicar las áreas de trabajo con el fin de tener mayor capacidad. Es en ese momento cuando se destina un área específica fuera de la casa donde vivían los burgueses para la administración de los negocios, y el espacio de oficina es diseñado específicamente para mejorar la eficacia de los trabajadores. Por otro lado las tareas laborales se diversifican y aparecen formalmente los despachos de abogados, comerciantes o administradores.



Oficina: Babcock & Brown
San Francisco, CA, en E. U. A.
Diseño: Studios Architecture

Fig.
11.16



Oficina: Sony Music Publishing
Santa Monica, CA, en los Estados Unidos.
Diseño: Cosimo Pizzulli

Fig.
11.17

ESPACIOS COMERCIALES Y DE OFICINAS



Oficina: Jack Morrions Productions
San Francisco, C.A., en los Estados Unidos.
Diseño: Interior Architects

Fig.
11.18

Aunque en la mayoría de los espacios, las oficinas se han subdividido en una gran cantidad de los importantes departamentos y la empresa debe avanzar de forma ligera. Cada oficina es distinta debido a que se tiene una orientación particular dependiendo del giro de la empresa. Sin embargo, los espacios más importantes a los que se debe prestar atención son: el área de recepción y el área de trabajo.

- Recepción
- Área general de trabajo
- Sala de juntas
- Oficinas privadas

RECEPCIÓN

La recepción es un espacio cuya finalidad es brindar información al cliente o persona ajena a la oficina. Funciona en algunos casos como espacio instructivo del resto de las oficinas. Es la transición entre el área de trabajo y la parte exterior de las oficinas, y en las grandes urbes donde la seguridad es un aspecto importante a tomar en cuenta, la recepción es el espacio adecuado para la instalación de sistemas de vigilancia y alarmas para evitar cualquier acto delictivo.



Oficina: Hamam & Warkins
San Francisco, C.A., en los Estados Unidos.
Diseño: Bailey Moulton, Inc.

Fig.
11.19

La recepción es el primer contacto que tiene un cliente con la firma, empresa o despacho. En este caso ocurre algo similar que con los espacios comerciales, siempre decimos de partir del principio de que una empresa proyecta por su imagen, ya le da al cliente como primera impresión, respeto, calidad, confianza y seguridad. Por esta razón la recepción debe ser un espacio impecable donde cualquier diseño y estilo que se exija refleje un orden absoluto en sus elementos, acabados y formas.

La recepción debe mantener un área donde se encuentre la persona que va a estar encargada del espacio. Por lo general se coloca un escritorio, aunque las personas ajenas a la empresa pueden y es más sencillo, ya que el encargado de recepciónista atender. Es recomendable que el escritorio de la oficina de las personas encargadas del espacio tengan una altura mayor con el fin de que a los clientes o mensajeros les quede la mesa o escritorio a la altura de los codos y no tengan la necesidad de sentarse enfrente de esta área esperando las funciones de la y el recepcionista.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El espacio interior de una oficina es un elemento importante en la productividad y el bienestar de los empleados. En términos de diseño, el espacio de trabajo puede ser dividido en zonas de trabajo, zonas de descanso y zonas de reunión. El diseño de interiores puede ayudar a crear un ambiente de trabajo que sea cómodo, seguro y eficiente. El diseño de interiores puede ayudar a crear un ambiente de trabajo que sea cómodo, seguro y eficiente. El diseño de interiores puede ayudar a crear un ambiente de trabajo que sea cómodo, seguro y eficiente.

ÁREA GENERAL DE TRABAJO

Este espacio está destinado a los trabajadores de oficinas que requieren de un espacio de trabajo que les permita trabajar directamente con los clientes. Al final de las últimas dos décadas, se ha utilizado mucho el concepto de estaciones de trabajo o módulos donde el trabajador estaría ubicado en mamparas, generalmente de 120 cm de altura con un escritorio ancho y con una gaveta sujeta a la parte superior de la mampara. La idea es permitirle individualizar el área de trabajo de cada empleado y colocar los muebles en la forma que ocupen el mínimo espacio, y no pueda incorporarse una unidad de gente por piso. Por lo general se distribuyen por "islas" los diferentes módulos unidos formando bloques dispuestos de tal forma que los pasillos de estas islas son las circulaciones del espacio. Últimamente se han desarrollado mamparas que en el interior cuentan con el cableado necesario para la conexión de voz y datos, facilitando así la instalación de computadoras, fax, módem y teléfonos.

Las ventajas de estos sistemas son varias:

- Flexibilidad y ubicación de los módulos
- Optimización de espacio
- Brinda un área de trabajo digna
- Crea un clima de avances tecnológicos

Las desventajas son:

- Creación de espacios impersonales.
- Carencia absoluta de calidez



Oficina: Epic Records
Santa Monica, CA, en los Estados Unidos.
Diseño: Cosimo Pizzulli

Fic
11.20

ESPACIOS COMERCIALES Y DE OFICINAS

El espacio comercial y de oficinas debe tener una atmósfera que favorezca el trabajo en equipo, el intercambio de ideas y el progreso. No debemos olvidar que la productividad depende de las actitudes más creativas de los trabajadores. Si la atmósfera del espacio de trabajo es creativa, el progreso es rápido y la productividad es alta. La atmósfera debe ser agradable y permitir el intercambio de ideas y el progreso.

El espacio de trabajo debe permitir el intercambio de ideas y el progreso. No debemos olvidar que la productividad depende de las actitudes más creativas de los trabajadores. Si la atmósfera del espacio de trabajo es creativa, el progreso es rápido y la productividad es alta. La atmósfera debe ser agradable y permitir el intercambio de ideas y el progreso.

SALA DE JUNTAS

La sala de juntas es un espacio imprescindible para cualquier empresa. Su función es brindar un espacio para la reunión de gerentes, empleados o clientes para discutir sobre la planificación de nuevos proyectos, organización de proyectos en curso. Es un espacio que permite la negociación, el área de trabajo ideal donde el trabajador se encuentra cómodo, puede criticar un respiro propiciando la apertura de puntos de vista individual para aspirar a horizontes colectivos.

El espacio debe contener de igual manera las características humanistas antes descritas, debe ser un espacio que promueva el aprendizaje y el trabajo. También se debe tener en cuenta los materiales y formas que se emplean en el espacio. Una sala de juntas debe tener un ambiente agradable, si es posible que tenga un gran ventanal hacia un patio o al exterior, el espacio cambiaría por completo ya que tendría iluminación natural. Si esto no es posible, la utilización de lámparas ayuda mucho.



Sistema: Knoll International
Frankfurt, Alemania.
Diseño: Studios Architecture

Fig.
11.21

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El primer paso es el análisis de las necesidades y condiciones de las oficinas de la empresa. El primer paso es el análisis de las necesidades de la empresa y el análisis de la historia de la oficina. El primer paso es el análisis de las necesidades de la empresa y el análisis de la historia de la oficina. El primer paso es el análisis de las necesidades de la empresa y el análisis de la historia de la oficina.

La sala de juntas tiene dos elementos básicos que debe incluir. La primera es el mobiliario, y la segunda es la iluminación y proyección. Es prudente que se analice el mobiliario en el mismo plano de toda la oficina, incluyendo la sala de juntas. El primer paso es el análisis de las necesidades de la empresa y el análisis de la historia de la oficina.

OFICINAS EJECUTIVAS

Las oficinas de los directores o dueños de la empresa requiere un tratamiento especial al respecto de la oficina, dependiendo especialmente a las necesidades particulares del individuo. Es probable que el estilo o gustos particulares de los directivos de la empresa dicten o determinen el resto de las áreas, por lo que en realidad el espacio por el que habría que empezar por definir una vez que la distribución de áreas esté aprobada, es por las oficinas ejecutivas. Sin embargo es muy importante tratar de mantener una imagen uniforme de la empresa, por lo que será necesario retomar algunos elementos de las áreas de trabajo y decoración para tratar de incorporarlas, quizá con acabados más sofisticados, en la sección destinada para los ejecutivos.

En realidad se debe aprovechar esta situación para proponer un diseño uniformemente atractivo y lleno de simbolismos, de esta manera es probable entusiasmar a los directores para poder hacer un proyecto digno diseñando paralelamente el resto de los espacios tomando como la base de diseño la oficina ejecutiva.

Deprimero en la oficina del director, además del mobiliario requerido en el área de trabajo, se requerirá de una pequeña sala de juntas en el mismo espacio. Esto obliga a separar de alguna manera el espacio, no es necesario hacerlo con un muro divisorio, pero sí con elementos de una altura pequeña, limitados por un diseño de iluminación que defina perfectamente las áreas de trabajo.



Oficina: Plunkett Raysich
Milwaukee, WI en los Estados Unidos.
Diseño: Steven Holzhaber y Nancy Arriano

Fig.

11-22

ESPACIOS COMERCIALES Y DE OFICINAS

El mobiliario debe cumplir un triple cometido: ser funcional, tratar de mejorar el ambiente de trabajo y confortar a la labor de la persona que ocupa ese puesto de trabajo. Pero, sobre todo, el mobiliario brinda la oportunidad de hacer un aporte estético de su autor.

Es importante considerar las recomendaciones de esta guía. El diseñador para el espacio comercial debe tener un conocimiento de la historia. Ejemplos de mobiliario de diferentes épocas desde el antiguo Egipto hasta el Art Nouveau, son una buena base de estudio. Elija adecuadamente un estilo, lo mejor que y adapte preferentemente utilizando las recomendaciones propuestas y que mantenga un diseño integral y una relación directa con todos los espacios de la empresa.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO XI



ESPACIOS PÚBLICOS

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

ESPACIOS PÚBLICOS

Los espacios públicos en las ciudades de la nueva población en general tiene un carácter de "espacios de entrada". En las grandes poblaciones urbanas de nuestra sociedad contemporánea existen muchos tipos variados como: teatros, restaurantes, bares, centros comerciales, galerías, museos, centros comerciales, casinos, cafés, parques, etc.

En este capítulo se van a analizar únicamente tres espacios públicos con características totalmente distintas, con el fin de brindar una idea general del tema y aplicaciones históricas que se le pueden reproducir como proyecto. Los espacios a analizar serán los siguientes:

- Cines
- Restaurantes
- Centros Comerciales

Los espacios públicos surgen de manera formal en la antigua Grecia. Sin embargo desde la existencia de un comercio relativamente intenso entre ciudades surge la necesidad de brindar ciertos servicios a la población en general en prácticamente cualquier cultura, desde Mesoamérica, Oriente y Occidente. Por ejemplo en el caso de un comerciante que tiene que viajar para traer un producto donde sabe de alguna manera, que puede tener una demanda importante, tiene que viajar de Constantinopla a Venecia, estamos hablando del s. III. V de nuestra era. En esta ciudad italiana, tiene que encontrar alojamiento por lo que debe encontrar un hostel, posada o el antecedente mas cercano a un hotel, de igual manera tiene que comer, ya sea en el mismo lugar donde se hospeda o en alguna fonda o algún restaurante. Y finalmente si desea algún tipo de diversión, seguramente encontrará un espectáculo en algún antro o taberna de la época.

El primer ejemplo del párrafo anterior, ha existido siempre a lo largo de la historia del hombre, por lo que los espacios públicos han estado presentes desde el primer tiempo y como con todos los aspectos del hombre, se han ido desarrollando progresivamente, algunos han desaparecido y otros nuevos se han creado.



Cine Privado

Fig. 12.02

Diseño: Backen Arrigoni & Ross Architects



Zenith Restaurant

Denver, CO, en los Estados Unidos.

Fig. 12.03

Diseño: Gensler & Associates Inc.



Broadway Market

Seattle, WA, en los Estados Unidos.

Fig. 12.04

Diseño: Cardwell/Thomas & Associates Inc.

ESPACIOS PÚBLICOS

que puede ser muy interesante que se debe de hacer en un futuro para que los espacios públicos sean más seguros para que los niños puedan jugar y estar con sus amigos. Al mismo tiempo se debe de hacer un programa de educación para los niños que les enseñe a jugar y estar con sus amigos de una manera segura y responsable. Esto se puede hacer a través de programas de educación que se enseñen en las escuelas y en los centros comunitarios. También se puede hacer a través de programas de educación que se enseñen en los parques y en los centros de recreación. Esto se puede hacer a través de programas de educación que se enseñen en los centros de recreación y en los parques. Esto se puede hacer a través de programas de educación que se enseñen en los centros de recreación y en los parques.

ERNESTO MORALLS
CAPÍTULO VII



Fig.
12.05

CINES

MASTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



CINE

El primer efecto de persistencia en el tiempo de la retina humana es el que se produce al observar un objeto que persiste en el tiempo. El ojo humano puede registrar imágenes durante un tiempo de 1/16 a 1/12 de segundo. Después de tal tiempo, la imagen se desvanece. Cuando la sucesión de imágenes fijas de un objeto se da a un ritmo suficiente como para jugar, en una sucesión rápida con el ojo humano, el objeto aparece momentáneamente en cada imagen fija, que se proyecta en el ojo por una imagen con otra creandose así la ilusión de movimiento.

En el cine se emplean imágenes fijas que graban casi todas las cámaras de cine a 24 imágenes por segundo. La diferencia entre una imagen fija y una es mínima. La ilusión de movimiento es posible gracias a que el proyector pasa la película por una fuente de luz a la misma velocidad en la que se graba.

El cine fue creado gracias a la curiosidad, experimentación e invención de muchos nombres desde principios del siglo pasado. Algunos estaban interesados en la manera de proyectar imágenes, otros en la manera en que se podían grabarlas, y otros más en la tecnología, aplicación y descubrimiento de conocimientos que esto implicaba. Con la unión de experimentos y aparatos inventados por todos estos nombres fue que a finales del siglo se adaptara el primer cine de la historia en París.

En 1824 el científico Mark Roger presentó un artículo llamado "Efecto de persistencia retiniana y el movimiento de los objetos" donde exponía su investigación al respecto. Gracias a esta publicación se desarrollaron diversos experimentos a lo largo de toda Europa iniciándose en 1832 sobre el tema y más tarde se pasaron imágenes a gran velocidad para crear el efecto de movimiento, sin embargo las imágenes estaban impresas en papel, el cual no podía proyectarse. Fue en 1877 que Hannibal Goodwin inventa un material que podía servir en una emisión de celuloide. Poco tiempo después George Eastman, el procedente estadounidense crea y patenta el celuloide adaptado a la cámara Kodak que él mismo inventó.



Fig. 12.06

El actor cómico Charles Chaplin

ESPACIOS PÚBLICOS



Los personajes clásicos del cine
en *El Gordo y El Flaco*.

Fig.
11-05

Tras año 1895 que Lumière y Auguste Lumière del departamento francés de la industria cinematográfica, el tiempo se prolonga en el teatro. Por lo tanto, el teatro sigue siendo el espacio público por excelencia.

Los primeros espacios teatrales se encuentran en el departamento francés de Grand Théâtre de París en el año de 1895, la gran diferencia que muestra con los teatros de las ciudades públicas. En 1896 se inaugura la obra de *Grand Opéra* comprendiendo el primer teatro artístico. El 23 de abril de 1895 se estrenó Thomas Alva Edison hace su primer cinematógrafo en la *Museo de la Nueva York* con su *Las tesoros de Sibiria* al cinematógrafo de los hermanos Lumière.

El invento de los Lumière tuvo un enorme éxito y en muy poco tiempo se estaba exportando a varias partes del mundo. En 1902 es la primera película colorida muda *Le Tour du monde* de francés Georges Méliès, la película muestra muchas de las bases en la manera de editar, filmar y dirigir que se usaron en muchas de las películas subsecuentes.



Imagen de la Metro Goldwin Mayer,
fundada en 1924

Fig.
11-06

Los espacios destinados para proyectar películas hacia el año 1900, en general y sobre todo en los Estados Unidos, eran teatros populares y algunas veces adaptadas. El público era principalmente la clase trabajadora que pagaba precios bajos para entrar a estos lugares. Pero en 1903 se inaugura el *Thomas Talley Theater* en Los Ángeles, California cambiando radicalmente el concepto de cine, además de que poco a poco se iban creando teatros más modernos y más ambiciosos. Charles Chaplin, junto con otros actores y directores, elevaron muy pronto el nivel del cine proyectado hasta entonces. Y en pocos años el concepto del cine *Talley* se extendió por toda la Unión Americana.

El espacio del cine es una adaptación a un espacio previamente diseñado que es el teatro, por lo que se desearían hacer una propuesta para poder trasladarla a los nuevos espacios, situaciones, problemas y métodos de los años del teatro y la manera en que fue concebido este espacio, para poder iniciar un proceso proyectual con conocimientos profundos al respecto, fuentes de información adecuadas.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

En el teatro griego se utilizaba el teatro al aire libre en el teatro romano. Los griegos utilizaban el teatro al aire libre para representar obras de teatro. En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro. En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro. En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro.

En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro. En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro. En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro. En el teatro romano se utilizaban los teatros al aire libre para representar obras de teatro.

El teatro romano era de proporciones menores al griego. Tenía una estructura más sencilla que no estaba construido en las laderas de un monte sino que eran construidos por completo en perfectos semicírculos. En Pompeya podemos encontrar un ejemplo de estos teatros construidos en el año 80 a. d.C.

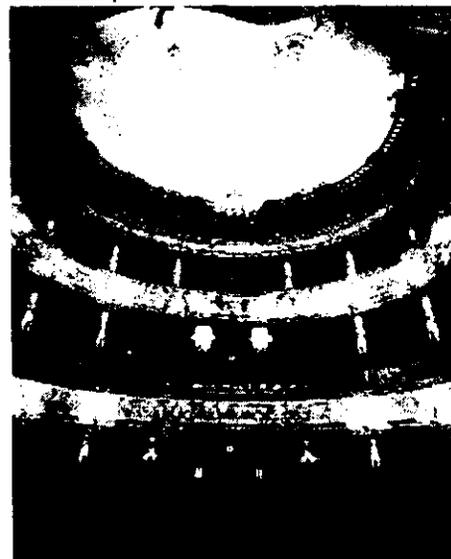
En el teatro medieval las representaciones se hacían en un principio en el interior de las iglesias con diálogos en latín, posteriormente se adaptaron al lenguaje de la comunidad y se representaban en las escalinatas de las iglesias o se utilizaban las plazas para el montaje de escenarios, generalmente se celebraba cabo festivales donde se mostraban diversos espectáculos.

En el renacimiento al igual que casi todas las artes, el teatro cobró nuevas formas al igual que se iniciaron las construcciones de edificios destinados a las representaciones teatrales. En un principio las obras se montaban en las salas de la Corte y se le puso especial atención a la escenografía, coreografía y costuario.



Teatro: Epidaureus, al aire libre, en Grecia.

Construido por: Policleto.



Teatro: Skylight Opera Theater Milwaukee, WI, en los Estados Unidos.
Diseño: Myers/Birn & Zinn

Fig.
12.17

ESPACIOS PÚBLICOS



Teatro: Princess of Wales
Ontario, Canada.
Diseño: Peter Smith & George Yabu

Fig.
12-11

El primer teatro construido fue llamado "El Teatro de la Reina" en Londres. Fue construido en 1576 por James Burbage. En 1584 fue edificado el "Gran Teatro" en la Academia de Arte, construido en forma de "A" por Pauline Ferrua semicircular con capacidad para tres mil espectadores en un espacio que era una gran habitación que estaba rodeada por un jardín. El teatro que estaba rodeado por completo. Era utilizado para presentar espectáculos más bien dirigidos por el marqués. En este teatro se utilizó el uso de la perspectiva.

La construcción de teatros fue en aumento, sin embargo, el teatro que más nuevo a la pena mencionar fue el llamado "The Globe Theatre" terminado en 1599 y inaugurado con la presentación de la obra "Hamlet" de William Shakespeare. La planta del teatro era en forma hexagonal con capacidad para 1.500 personas. La maravilla de este teatro era que la escenaria tenía tres niveles por lo que los actores prácticamente no se tenían que interrumpir para el cambio de escenario, lo que permitía gran flexibilidad en el montaje de las obras.

Conforme la sociedad se fue sofisticando, lo mismo ocurrió con este tipo de edificios y en la época de los Luises en Francia las representaciones de Operas, conciertos y obras teatrales, llegaron a significar eventos sociales de gran importancia en ese entonces. Además de que se incorporaron los Paños como cabinas privadas para en los costados de las gradas de la sala principal de teatro.

Cabe mencionar que en los primeros años del s. XX, el director de la Bauhaus Walter Gropius, diseñó "el teatro perfecto", el cual por su esquema dinámico permitía la puesta en escena de prácticamente cualquier espectáculo. Por medio de un sistema de rotación de plataformas, las gradas son colocadas en función de las necesidades del espectáculo, ya sea en el escenario tradicional o en el centro.

Volviendo una vez más al cine, que es el tema que nos interesa analizar en las últimas décadas de nuestro siglo, el negocio del cine como una actividad empezó a derrumbarse en el momento en que surgió el video comercial y la televisión doméstica. De manera tal que para la década de los ochenta. Por lo que la gente empezó a dejar de asistir al cine prefiriendo ver las películas en su hogar. (Fig. 12-13) (Fig. 12-14)

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El cine privado en Argentina surgió en los años sesenta, cuando se creó el primer cine privado en Buenos Aires, el Cine Privado. Este cine fue diseñado por el arquitecto argentino Alejandro Portantiero. El cine privado se caracteriza por ser un espacio íntimo y acogedor, con una decoración que busca crear un ambiente agradable y relajado. El cine privado suele tener una capacidad reducida, lo que permite a los espectadores disfrutar de una experiencia más cercana a la pantalla. Además, el cine privado suele ofrecer una programación más variada que el cine público, lo que atrae a un público más diverso. El cine privado también suele tener una decoración más sofisticada y personalizada, lo que contribuye a su carácter exclusivo.

El cine privado que se buscaba se logró con bastante éxito. El cine privado le proporciona al espectador sensaciones que en la televisión, por más grande que sea esta, nunca se podrían sentir. El cine por la televisión es la pantalla y apoyado con una extraordinaria calidad de sonido e imagen, se logra por lo común al espectador, viviendo la película como si estuviera en ella.

El cine privado que se buscaba se logró en muchos casos, como caso de los centros comerciales, con el fin de crear una simbiosis e intercambiar lugares. En otras palabras, las personas que van a ver una película privada aprovechan para ir de compras y viceversa, las personas que van a un centro comercial aprovechan para pasar el día ahí y muchas veces también comen y se divierten en el cine.

La estructura de un cine común poráneo, a pesar de estos cambios, sigue siendo prácticamente la misma con algunos pequeños cambios que vamos a hacer:

- Atrio
- Foyer o vestíbulo
- Barra de alimentos y bebidas
- Sala de proyección
- Servicios

En el cine usual no se tratarán espacios como taquillas, oficinas administrativas, piscinas de proyección, etc.



Cine Privado
Diseño: Backen Arrigoni & Ross Architects

Fig. 12.12

ESPACIOS PÚBLICOS

ACCESO

El acceso es la actividad que se realiza en el momento de entrar y salir de un espacio y la relación más íntima al espacio, este, por tanto, necesariamente se la ha de proporcionar. La clave del acceso, respecto a una arquitectura pública, está en la presencia o ausencia de la pasarela. Por lo tanto, el acceso se puede dividir en un acceso que entra y otro que sale, en el primer caso, el acceso se refiere a la entrada y en el segundo a la salida. El acceso puede ser un elemento de control de la actividad.

Un acceso, con las características de los teatros, da vida a un espacio público. Un espacio se puede tomar, por las vías de acceso, para controlar y controlar a un grupo de personas que entran y salen, pero sobre todo por el manejo de la relación y separación del interior con el exterior. Es la distinción de un espacio con el otro, lo que favorece la sensación de estar atrás el adyacente contexto urbano para liberarse y pasar a un área de entretenimiento. En la cultura del este no se da, el acceso es bastante amplio, tanto que no está claro, en ninguna de esta separación, la cual la considero más sana y permite tener un espacio para poder hacer un diseño interesante en el interior.

FOIE

El Foie es la denominación francesa que se le da al vestíbulo, dentro de un edificio, en los antiguos teatros de principios de siglo, era donde se reunía la clase alta de la sociedad a platicar, fumar y tomar algún aperitivo entre actos. Hoy en día, el espacio se mantiene de alguna manera, sin embargo, su función ha cambiado de distribución. La sociedad ha cambiado mucho y ya no tiene al teatro hoy en día, ni pretende tener, el impresionante glamour que implicaba una función de apertura en 1910.

El Foie de los cines actuales es completamente funcional y distribuye a todas las salas de exhibición de cine. Sería muy interesante rescatar, de alguna manera, las guardas los espacios del antiguo Foie, implicadas a vestíbulo actual, ya que no solo era la actividad de socializar antiguamente, sino que el espacio tenía, generalmente, una estructura de cristalera para mantenerlos acabados suntuosos así como grandes candelabros de vidrio colgando.



(Arriba y Abajo)
Cine: Sony Theatres
Nueva York, N. Y. En los Estados Unidos.
Diseño: Gensler & Associates

Fig.
12.13



Foie del complejo de cines Sony Theatres

Fig.
12.14

INSENO INTERIOR, ANALISIS E HISTORIA

El programa de los estudios de este tipo de centros surgen a partir de los planteamientos de la arquitectura de la década de los años treinta y cuarenta, cuando el modelo de sala de cine se transforma para dar lugar a los cines, grandes y pequeños, con un programa de actividades que incluye la venta de las películas, el catering, los servicios de limpieza, las películas que se están proyectando, el mantenimiento de los equipos, etc. Mientras se busca para el cine el espacio de la sala de cine.

A pesar de que pueda parecer reiterativo ya que se menciona a lo largo de todo el texto, las ideas que se trata de local, elementos diseñados para adaptarse a las necesidades para proporcionar sensaciones parecidas.

BARRA DE ALIMENTOS Y BEBIDAS

El programa de la barra se localiza en un espacio destinado a la venta de golosinas, refrescos, las clásicas misetas o palomitas de maíz. A principios del siglo este tipo de venta, y en ocasiones estaba incluido en el precio del boleto, vino, hamburguesas, pasteles, agua y canapés, los cuales eran repartidos por meseros. En la actualidad esto no es posible, a menos que fuera la premier de alguna película muy importante.

Por lo tanto ese espacio deberá atender a las necesidades de los clientes, empleando la tecnología suficiente como auxiliar en el manejo más rápido de los productos, cuentas y entrega de mercancía. Para este espacio, el diseñador puede fijarse en algunos ejemplos de kioscos, mobiliario con dosel, estanterías con diseño isom, aplicando por supuesto la metodología propuesta o una muy buena abstracción de formas. El espacio es comercial, por lo que debe tener las características generales de un local adaptado al giro de los productos que vende.

SALA DE PROYECCIÓN

La sala de proyección debe de estar en función de la acústica y la comodidad, así como de comodidad y visibilidad, antes que otra cosa. Después se deberán aplicar los materiales más adecuados en relación de lo anterior, manejados de tal forma que estéticamente tengan una relación directa con la imagen general del cine.



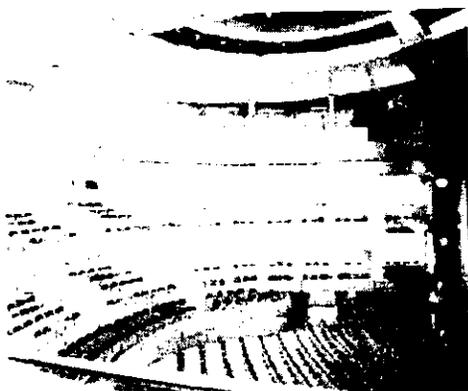
Barra de alimentos del complejo de cines Sony Theatres

Fig. 12.15



Una de las salas del complejo de cines Sony Theatres.

Fig. 12.16



Teatro: Glyndebourne Opera House
Lewes, al este de Sussex, en Inglaterra
Diseño: Michael Hopkins

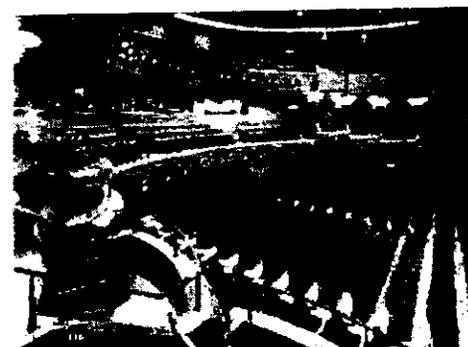
ESPACIOS PÚBLICOS

Para estos espacios una serie de materiales nuevos que ayudan a combatir el ruido que se genera en la sala, y también para proporcionar un espacio cómodo.

La planta debe ser espaciosa, que el espectador pueda ver y escuchar perfectamente desde la totalidad de la planta. La planta debe estar en espacios cómodos, con un ancho de paso de 1,20 m. La planta debe estar libre de obstáculos, con pasillos y espacios reservados para personas que tengan alguna discapacidad.

La iluminación es fundamental en la sala. Se debe tener una iluminación general y otra que esté en función de los momentos antes de iniciar la película para que la gente pueda ocupar sus lugares sin tener la sala totalmente oscura debido a los anuncios de películas por presentarse y de créditos que se muestran antes del filme principal.

Fig.
12.17



Teatro: Seaford Square Theatre
Fukuoka, en Japón
Diseño: RIA company, Ltd.

SERVICIOS

Los servicios son los baños para los espectadores. Estos espacios deben estar en función de la capacidad de los espectadores, con una ubicación adecuada y una distribución que permita circulaciones cómodas. La higiene es otro factor muy importante, por lo que el esquema adoptado, así como los materiales empleados, deben de ser los más fáciles de limpiar. Si se diseña algún detalle particular en este espacio que tenga una relación directa con el subtema general del proyecto, se pueden revisar las culturas griega y romana.

Fig.
12.18

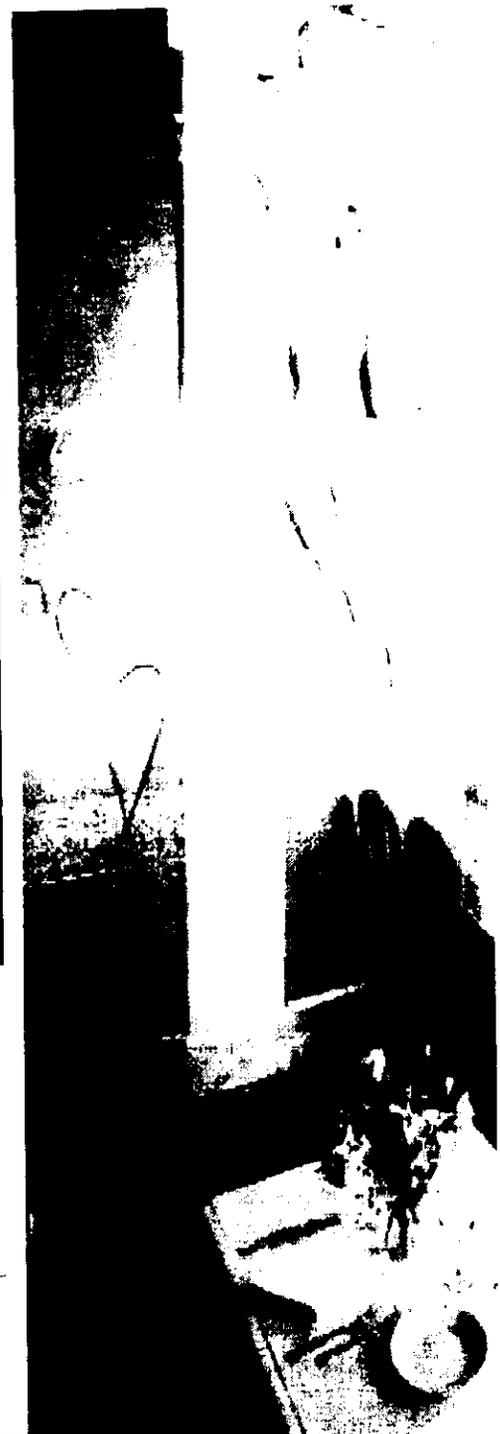
ERNESTO MORALES
CAPÍTULO VII



Fig.
12.13

RESTAURANTES

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL



RESTAURANTES

Antes que el primer restaurante, los restaurantes han estado presentes a lo largo de la historia, desde la historia del templo. El restaurante moderno no apareció hasta el 1765.

En el mundo antiguo, generalmente desde que no existió el comercio, una vez que los negocios o posadas era donde se servía comida para los viajeros. Si el trabajo o el comercio fuera de la casa, de no ser por invitación a una casa o a un banquete, era un lugar específico donde se vendía. Si una comida no se había acostumbrado, sobre todo en el mundo antiguo hasta que en 1765 un hombre llamado Boulanger abrió un pequeño local en la ciudad de París donde se servían casi exclusivamente platos preparados. Esta tienda de alimentos preparados, fue el primero en ofrecer un menú de opciones para los comensales. El nombre del local era *Restaurants* o restauradores ya que los platos de sopa que se servían en ese lugar según Boulanger, restauraban a los clientes, les daba energía para continuar el día. El nombre del local pronto se adoptó para otros locales que copiaron la idea que se propagó en prácticamente todo el mundo y fue un término aceptado en muchas lenguas.

El restaurante de Boulanger era pequeño y limitado en opciones para comer. Pocos años después, en 1782 Antoine Beauvilliers inauguraba el primer restaurante de lujo *La Grande Taverna de Londres*. El lugar reunía, según los estándares aristocráticos de la época los cuatro elementos esenciales: un salón elegante, meseros inteligentes, una cava de vino de buena selección y platos extraordinarios. Tiempo después Beauvilliers publicó su libro "El arte de cocinar" en 1824.

Después de la Revolución Francesa, se abrieron muchos restaurantes ya que muchos de los aristócratas, burgueses y nobles perdieron sus propiedades, despidiendo así a los chefs o cocineros que trabajaban para ellos. No había otra opción de trabajo para todos los desempleados, así que fueron varios los que decidieron poner su propio negocio de alimentos y para 1804 París tenía más de 400 establecimientos de comida de los que surgieron muchos de los platos clásicos de la comida francesa.



Restaurante Le Consulat en París, Francia.

Fig. 10.20

ESPACIOS PÚBLICOS

El área abundante al Paríais del Louvre, se famosa por sus excelentes restaurantes. Con el tiempo, que el área se ha convertido en un centro de negocios, las actividades de negocios se han desarrollado. El restaurante de negocios, como una gran variedad de acompañamiento, hasta de un restaurante.

El Club House, la zona de negocios y de negocios, se ha convertido en un restaurante de alta cocina para el Club House. El Club House, que se ha convertido en un restaurante de alta cocina, se ha convertido en un restaurante de alta cocina. El Club House, que se ha convertido en un restaurante de alta cocina, se ha convertido en un restaurante de alta cocina.

En la actualidad existen una gran variedad de restaurantes de alto nivel. Sin embargo, en la mayoría de las grandes ciudades como París, Nueva York, San Francisco, Madrid, Roma, Tokio, entre muchas otras, se pueden encontrar excelentes establecimientos de comida muy fina y de alto nivel.

El restaurante fino, al igual que algunos locales comerciales, se ha convertido en un restaurante de poder ser un espacio temático, es decir, que muchos restaurantes de alta cocina o el tipo de la comida que se sirve en el lugar, o en un restaurante de alta cocina que se haya a comprar. Pero, también existen muchos restaurantes de cocina internacional donde se establecen conceptos de diseño neutros, donde que respecta a nacionalidad.

Son muchos los tipos de restaurantes que encontramos hoy en día, sin embargo, en las últimas décadas, y sobre todo, en los Estados Unidos, se han establecido grandes cadenas de restaurantes, con características muy específicas que atienden a un determinado mercado o segmentos. Estas características, que se han establecido, por lo tanto, se han convertido en una uniformidad en la imagen en todos los establecimientos, no importa la ciudad o el contexto que se tenga. Por lo que la posibilidad de alguna adaptación en el diseño, se ha convertido en una característica en algunos casos.



Restaurante Longshoremans Daughter
Seattle, W. A. En los Estados Unidos.
Fotografía: Rick Adams

14
1223

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El análisis de un restaurante se puede hacer desde el punto de vista de su historia, su estructura, su funcionamiento, su estado actual y sus posibilidades de desarrollo futuro. El análisis de un restaurante se puede hacer desde el punto de vista de su estructura, su funcionamiento, su estado actual y sus posibilidades de desarrollo futuro.

El análisis de un restaurante se puede hacer desde el punto de vista de su historia, su estructura, su funcionamiento, su estado actual y sus posibilidades de desarrollo futuro. El análisis de un restaurante se puede hacer desde el punto de vista de su estructura, su funcionamiento, su estado actual y sus posibilidades de desarrollo futuro.

- Historia
- Estructura
- Organización
- Funcionamiento
- Estado actual
- Posibilidades de desarrollo futuro

El análisis de un restaurante se puede hacer desde el punto de vista de su historia, su estructura, su funcionamiento, su estado actual y sus posibilidades de desarrollo futuro.

- Historia
- Estructura
- Organización
- Funcionamiento
- Estado actual
- Posibilidades de desarrollo futuro

El análisis de un restaurante se puede hacer desde el punto de vista de su historia, su estructura, su funcionamiento, su estado actual y sus posibilidades de desarrollo futuro.

ACCESO

El acceso a un restaurante es en sí un local comercial con características particulares, por tanto su tratamiento que debe recibir es similar en algunos aspectos a los que se le da en el apartado de locales comerciales. El diseño del acceso como en otros tipos de espacios públicos del restaurante, van a estar en función de si se trata de un restaurante temático y que se vaya a emplear.

RECEPCIÓN

La recepción es la primera impresión que se va a tener del interior del local, por tanto en esto se debe tomar muy en cuenta el diseño de este espacio.



Restaurante: Cypress Club
San Francisco, C.A En los Estados Unidos.
Diseño: Jordan Mozer



Restaurante: Splendidos
San Francisco, C.A En los Estados Unidos.
Diseño: Pat Kuleto

ESPACIOS PÚBLICOS



Restaurante: Zenith
Denver, CO en los Estados Unidos.
Diseño: Clesler & Associates Inc.

Fig.
12-24

En este tipo de interiores un detalle de detalles de los muebles, que en este caso son las sillas, es el punto de partida para el diseño. Así, el área de recepción, el comedor y el espacio de estar se diseñan. Este espacio tiene un nivel diferente al nivel de los otros ambientes, quedando una los ambientes debajo y se es posible que se pueda tener un nivel de diseño que sea diferente al de otros ambientes, permitiendo un diseño de interior. Por lo tanto, el espacio de estar es un espacio de estar que permite el nivel de recepciones y el espacio de estar que permite el nivel de recepciones y el espacio de estar que permite el nivel de recepciones.

SALON PRINCIPAL

En el salón principal existen varios factores que se deben tomar en cuenta:

- Distribución de las mesas
- Configuraciones
- Escala de
- Texturas y altura de entablado
- Iluminación y ventilación

La distribución de mesas y la planeación de configuraciones debe completamente relacionadas. El principio del cual siempre se va a partir es el de tratar de acomodar el mayor número posible de mesas en el espacio, debe de tenerse en cuenta que el espacio no se perciba demasiado pequeño, por lo tanto, las configuraciones en las circulaciones, comidas tanto para las mesas como para los mismos clientes.

En este restaurante, donde las mesas o sillas están empotradas a los muros, donde se asienta en pequeños nichos donde se colocan mesas o sillas, se debe de tener en cuenta que estas mesas o sillas se colocan a la par de las sillas, donde se colocan en el espacio de estar, que permite el nivel de recepciones y el espacio de estar que permite el nivel de recepciones y el espacio de estar que permite el nivel de recepciones. En el salón principal, donde se asienta en pequeños nichos donde se colocan mesas o sillas, se debe de tener en cuenta que estas mesas o sillas se colocan a la par de las sillas, donde se colocan en el espacio de estar, que permite el nivel de recepciones y el espacio de estar que permite el nivel de recepciones.



Restaurante: P. F. Chang's China Bistro
Scottsdale, AZ
Diseño: Rick Schreiber/Ann Mc Kenzie

Fig.
12-25

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El papel de las paredes en el espacio interior de las masas habitacionales puede ser muy importante. En primer lugar, las paredes más o menos gruesas pueden ser decoradas con pintura. En segundo lugar, estas pueden ser pintadas para estar decoradas con murales, murales de mosaico, vitrales, murales y vitrales o murales de otros tipos.

En la actualidad, las paredes para dar la imagen que se quiera dar. De pueden ser pintadas con paredes blancas, los de la antigua Roma con pintura de color rojo, amarillo y verde. También se puede pintar todo el color de un solo color, en algunos muros de otro para contrastar. Se puede poner una decoración atractiva de cuadros, pinturas o fotos, o montar objetos antiguos como puertas derruidas o instrumentos musicales viejos, etc. El muro de las paredes tiene una gama de posibilidades inmensa.

En el espacio interior importante para el espacio, se podría pensar que es una parte que no se ve, sin embargo siempre llama la atención un espacio interior. El acabado original puede ser desde mezcla de firme con algún tipo de pintura o piedra de piedra, o cantera o losita. Es recomendable que no se use el piso de mármol, por estar tan expuesto a que se derrame algún líquido, aceite o grasa, ya que este tipo de piedra es muy porosa por lo que absorbe muy rápido cualquier líquido dejando una mancha imposible de quitar. El piso de madera siempre es muy atractivo y fácil de limpiar con una alfombra. Hay muchos de los que encontramos una gran variedad en la actualidad. De nuevo, no se debe colocar alfombra pero lo que se debe tener en mente siempre es la limpieza como un factor determinante en el material que se vaya a utilizar.

Lo que va a terminar de definir el espacio es la techumbre, su altura y la forma en que se diseñe. Esto es lo que va a determinar en gran medida la amplitud que se le quiera dar al lugar. Como lo hemos visto en otros capítulos, el proyecto de iluminación es fundamental para resaltar u ocultar algunos cuadros y acabados, o para fomentar una determinada sensación.

La altura del entrepiso es muy importante ya que si esta es grande, la posibilidad de un fruncio de telas, falsos plafones o lámparas colgantes requiere de mucha creatividad y se pueden lograr espacios atractivos, resaltando aún más la sensación que se le quiera impregnar al espacio.



Restaurante: Azur
Minneapolis, MN, en los Estados Unidos
Diseño: Gregory Rothweiler/D'Amico &
Partners, Inc.

Fig.
10.26



Restaurante: California Café Bar & Grill
Fort Lauderdale, FL, en los Estados Unidos
Diseño: Johanson/Engstrom & Wofling

Fig.
10.27

ESPACIOS PÚBLICOS

SALONES PRIVADOS



Restaurante: Silks
Mandarin Oriental Hotel, San Francisco CA,
en los Estados Unidos
Diseño: James Marzo Design.

Fig.
12-28

Los salones privados son el tipo de espacio más exclusivo de un restaurante. Se requiere un servicio excepcional y exclusivo, el cual debe ser ofrecido de forma personalizada. El tipo de espacio debe ser diseñado para ofrecer un ambiente agradable y cómodo, pero también debe ser capaz de proporcionar un espacio para el servicio de alimentos y bebidas de alta calidad.

El diseñador debe estar perfectamente enterado de la logística de un restaurante y el planteamiento cumple funcionalmente con los requerimientos del lugar y así brindar el mejor servicio a sus clientes. Elementos como circulaciones verticales (en caso de que el local tenga varios niveles), montacargas, y circulaciones horizontales internas para evitar el entramado de los platos son sólo algunos ejemplos de lo que el diseñador debe manejar a la perfección, para contribuir al éxito del lugar. Es indispensable hacer la labor de investigación antes de hacer cualquier planteamiento, esto ahorra tiempo al diseñador y dinero al cliente.

ERNESTO MORALES
CAPÍTULO III



CENTROS
COMERCIALES

MAESTRÍA EN DISEÑO INDUSTRIAL

CENTROS COMERCIALES

El comercio en el mundo se ha desarrollado para las grandes ciudades por el comercio de los productos que se producen, tres antecedentes, en los que se basan su surgimiento:

- El comercio en mercados o ferias.
- El comercio en un comercio en las grandes ciudades.
- Comercio de alta tecnología.

Como se mencionó en el análisis del tipo comercial, el comercio es lo que impulsó la creación de locales, tiendas y establecimientos comerciales. Pero también se ve varios comercios, ya podemos encontrar en los mercados. Existen mercados que van trasladándose de un lugar a otro, por lo general son una ruta bien definida a la que regresan con una periodicidad estable para vender productos y llevar a las comunidades que visitan. Los grandes establecimientos en un área de la ciudad, por lo general un área de alta demanda para un radio importante de colonias. El mercado fue más conocido a través de -el Bazar de Estambul en Turquía, fundado en 1461-, aunque este a pesar de que ha sido destruido parcialmente varias veces. Pero, como general es el área comercial más grande del mundo. Esta constituido por una serie de cuadras o manzanas con infinidad de pasillos techados con más de 4 000 tiendas, 500 codegas, pequeñas mezquitas, restaurantes y cafeterías. Todo se puede encontrar prácticamente cualquier cosa imaginable. Antes del Bazar de Estambul en Mesoamérica ya estaban funcionando los grandes mercados que abastecían las necesidades de la población. El mercado de la Gran Tenochtitlán dejó muy impresionados a los conquistadores españoles, por sus dimensiones y por la variedad de productos que se podían encontrar.

En el área central de las grandes ciudades del mundo, se han establecido, prácticamente desde la fundación de las ciudades, los principales comercios que han existido hasta la fundación en general. Esto se ha conservado hasta nuestros días. El colocarse un comercio a lado del otro, permite la diversidad de productos y precios para satisfacer las necesidades del cliente.



Fig. 12.33
Mercado frente a la Iglesia de Tepeaca, Puebla.



Fig. 12.34
Casa de Cortés en Tepeaca, Puebla.



Fig. 12.35
Área Central de Paris

ESPACIOS PÚBLICOS



Fig. 12.13

Le Printemps, cerca de La Ópera de París, en el Boulevard Haussmann. En realidad es un conjunto de tres tiendas La Magasin Havre, La Nouveau Magasin y la de Brummel, cada una enfrente de la otra, en el centro de París. Cumple con todas las características de un Centro comercial, adaptado a los edificios y viabilidades que ofrece el centro, ya que estas grandes tiendas "Ancla", se encuentran rodeadas de locales comerciales y pequeños restaurantes.



Fig. 12.14

Paris's Market en Kirkland Washington. Diseñado por Carlson/Ferrin Architects.

Los problemas que empezaron a tener los comerciantes en el siglo XVIII y en los siglos XIX y XX, en el momento de la aparición de los lugares de esta categoría, y la llegada del automóvil, fueron que había un número de personas que iban de compras. Por lo tanto, los espacios comerciales tuvieron que ser mejorados y mejorados.

De cualquier manera los estándares se muchas veces quedaban a guisa de guías, de las vitales, comerciales, por lo que se seguía en el momento de construir para los clientes. En algunas ciudades se dio el primer paso en las soluciones para convertir las innovaciones en ideas prácticas, ya que el problema del coche, en el momento para la zona de la ciudad se convirtió en un paseo muy agradable.

El primer antecedente, surge cuando en 1852 se inaugura en París la primera tienda departamental en la historia, que daría origen al concepto del local comercial y de compras. La negociación de productos entre vendedor y comprador se había terminado, la tienda departamental, como su nombre indica se compone de varias tiendas o departamentos todos bajo el mismo techo. Esta división por departamentos permite varias secciones de la tienda en un mismo piso, perfumería, ropa y zapaterías para caballeros, damas, niños, bebés, mobiliario, electrodomésticos, blancos, alfombras, la pintura, etcétera.

Quizá el antecedente más apegado a un centro comercial como lo que conocemos en la actualidad es la Galería Vittorio Emanuele en Milán, Italia, construida en 1865-67, consiste en una serie de tiendas en una calle que se cubren por un gran domo. Este esquema o imagen ha sido copiado varias veces en centros comerciales más modernos.

Los factores que han afectado a la concepción y construcción de centros comerciales en la actualidad, en forma de la del automóvil, los teléfonos, los Estados Unidos, el crecimiento de la mancha urbana de las ciudades, creando los suburbios, y la aparición de la televisión como el medio más efectivo de publicidad.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El primer estudio que se debe hacer es el estudio de mercado. El estudio de mercado debe estar basado en los estudios de demanda y oferta del negocio que se quiere hacer. Pero el estudio continúa para el tiempo, hasta tanto que el negocio que se quiere hacer cambie de tamaño y condición.

Los grandes centros comerciales se han desarrollado a partir de una gran variedad de actividades que incluyen: centros comerciales, centros de recreación, centros de recreación, grandes salas de juego o locales para la diversión, centros de compras, centros con restaurantes de todo tipo, desde comida rápida hasta restaurantes que sirven platos más sofisticados, centros de grandes hoteles y edificios de oficinas incorporados.

En realidad, estos gigantes conjuntos de inversiones multimillonarias, se están desarrollando en ciudades y centros turísticos de consumo, donde no hay ningún paisaje o atractivo natural. Sin embargo, en el mundo entero, se están diseñando para una sociedad donde el valor más importante es el poder adquisitivo.

El problema de la área de estacionamiento es muy relevante ya que, recordemos que el automóvil es en un porcentaje muy elevado, en automóvil. Por tanto, el estacionamiento debe tener la capacidad para acomodar la cantidad de autos esperada en un día de semana, ya que son los días en que mayor número de gente acude a estos lugares de actividades.

Para la planeación de un centro comercial de estas dimensiones es necesaria la elaboración de varios estudios previos, de mercado e inversión, de factibilidad económica y financiera, de impacto ambiental, entre otros, antes de pasar a la fase de diseño. Todos estos estudios contienen un importante contenido de respaldo teórico, además de una metodología aplicada que sustentan su análisis y contenido. Esto con la intención de demostrar, sin temer a equivocarse, que el proyecto efectivamente sea una inversión rentable, ya que estamos hablando de sumas importantes de dinero. Una vez aprobados los estudios, se inicia directamente un anteproyecto para que una vez aprobado, se continúe con el proyecto ejecutivo.



Centro Comercial cerrado Broadway Market en Seattle WA.

Fig.
12.38



Estacionamiento del Centro Comercial en Atlanta.

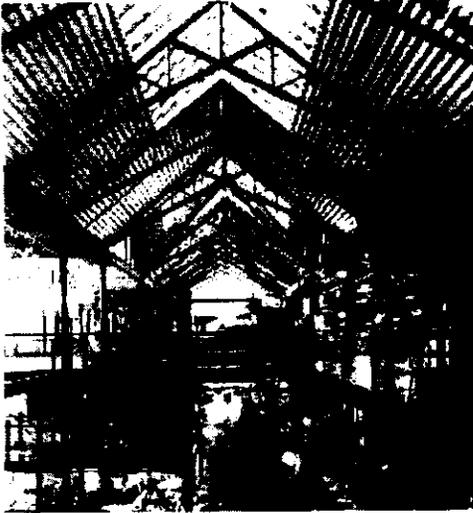
Fig.
12.39



Centro Comercial abierto en Atlanta.

Fig.
12.40

ESPACIOS PÚBLICOS



Broadway Market en Seattle WA.
Diseño de Cardwell/Thomas & Associates Inc.

Fig.
1041

La propuesta para el diseño de un espacio de proyección de 100 metros cuadrados, se desarrolló a través de los grupos unitarios o reuniones totales, además de un intercambio de planos arquitectónicos y seguidamente una maquetación para definir la tipología del proyecto. En el momento está en fase de ejecución, la maquetación se realizó para el proyecto de diseño de la estructura de acero. No se está utilizando un tipo de estructura de acero, se le va a hacer un tipo de estructura metálica y no metálica. Una cosa son los estudios que se van a hacer, y otra cosa muy distinta es la ejecución. De hecho, el diseño de la estructura de acero ya está terminado y se está ejecutando. La estructura de acero ya está en el 100%.

Como diseñador se tiene el compromiso de aportar un diseño basado en una teoría que lo respalde con una metodología que le dé solidez, firmeza y la propuesta. Constantemente este es el objetivo de este texto, el dar los elementos generales al diseñador para que tenga puntos de referencia de donde derivar la investigación técnica histórica profunda para darle este sustento a sus proyectos.

ERNESTO MORALIS

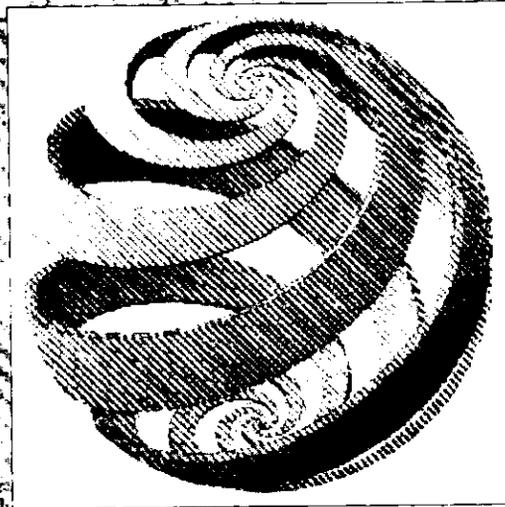


Fig.
13.01

CONCLUSIONES

MAESTRÍA EN DISEÑO GRÁFICO

CONCLUSIONES

El diseño interior, como disciplina del conocimiento, es una profesión que ha cambiado afortunadamente. En general, existen pocas universidades que se ocupen de esta materia, pero en algunas existen algunas asignaturas importantes que preparan a los futuros arquitectos y diseñadores. Esto ha llevado a una quechada de las facultades de arquitectura, al avanzar su campo de trabajo por el mundo industrial y diseñadores independientes, de manera que ya laboran en sus propios talleres, proyectos y propuestas, que les satisfacen de manera que han podido hacer.

El diseño interior en realidad es una parte del conjunto que llamamos diseño, el diseño en general, que algunos autores llaman, y esto incluye el diseño gráfico, arquitectura, industrial, gráfico, textil y de interiores, donde todos estos están relacionados entre sí, cada uno tiene que ver de alguna manera con el resto. Por lo que podemos definir al diseño interior y al resto de los demás como una serie de especialidades, en su carácter de denominación, cada una dentro de la rama del conocimiento llamada diseño.

El diseño en general, por su lado, se debe de entender como una pequeña rama de una red de diferentes disciplinas, es decir como un sistema dentro de otras ciencias que llamamos en su totalidad el conocimiento humano.

Propiamente se puede entender de una mejor manera en el complejo contexto de las disciplinas que se interrelacionan en la elaboración de un objeto (espacio o edificio), como una neurona inmersa en la infinita red neuronal donde se reciben y emiten estímulos a una velocidad parecida a la de los cambios que sufrimos en nuestra sociedad moderna.

"Sus propiedades esenciales o sistémicas son propiedades del conjunto, que ninguna de las partes tiene por sí sola. Emergen de las "relaciones organizadoras" entre las partes, es decir de la configuración de relaciones ordenadas que caracteriza aquella clase específica de sistemas".

Es importante cambiar la concepción del diseño como una rama o profesión aislada de las demás. El diseño debe tener una membrana permeable para influir en otras áreas del conocimiento, así como dejar pasar información de otras disciplinas para enriquecerse unos con otros.

En consecuencia, creemos que debemos pugnar por una transdisciplinariedad, donde se involucren y participen activamente todas las áreas del conocimiento necesarias para la concepción y la resolución de un problema, utilizando la intuición y anteponiendo siempre una ética y una responsabilidad moral".

El otro aspecto que merece ser mencionado es el de la "interdisciplinariedad". En esta perspectiva, la primera es que es necesario desarrollar de forma conjunta y coordinada los diferentes saberes propios de las disciplinas diferentes que se relacionan entre sí, y enfrentar las posturas de los demás. La segunda y principalmente la más difícil, es lograr un cambio de actitud emprendido por los profesores que inviten a los alumnos a adirse ante otros distintos a los suyos, a que aprendan y que el trabajo en equipo genere ideas más ricas, y que el protagonismo dañe y empobrezca la actividad. Si se logran estos dos aspectos básicos, el conocimiento científico se amplia notablemente y el mundo recibirá mejores aportaciones y propuestas más completas para resolver la compleja problemática en la que vivimos.

Desafortunadamente, la tendencia en la academia hasta hace poco tiempo había sido el partir y dividir las ramas del conocimiento cada vez más, pero en nuestra latencia grave se encuentra en la promoción del celo profesional. Esa tendencia obedece como la define Edgar Morin, que es ese temor a lo desconocido, a las ramas y posturas en el saber ajenas a las propias. Es necesario que empecemos a cortar las vendas que nos tapan los ojos, lo que nos impide ver realmente lo que queremos ver.

Es importante hacer notar la diferencia que existe entre conocimiento e información, con el fin de transmitir a las nuevas generaciones conocimiento y no sólo información. Edgar Morin afirma "...yo diría que la sabiduría es reflexiva, que el conocimiento es organizador, y que la información se presenta bajo la forma de unidades cuyo rigor es designable como bits ... El conocimiento supone una relación de apertura y de clausura entre el conocedor y lo conocido"

Quisiera concluir que la labor de modificar, comprender y transmitir conocimiento, es la verdadera labor del profesor, en el caso de la academia.

CONCLUSIONES

Desde esta perspectiva sería muy conveniente tener una reforma educativa para mejorar los niveles de estudio de los programas educativos desde los niveles primarios hasta los superiores de secundaria y universitario. Con esta reforma se promoverá una educación más integral que tendrá en cuenta las necesidades de todos.

En el caso de un país en desarrollo como el caso de Bolivia, se debe tener en cuenta también incluir cuatro áreas clave: los profesores, la actualización de los programas de estudio y el currículo de esta área.

- **Técnica:** Es indispensable para el diseñador tener los conocimientos técnicos básicos que se manejan en el mercado de diseño gráfico para poder proporcionar ciertos cálculos estructurales concretos con la práctica normal, la serie de materias que el alumno deberán estar relacionadas a los conocimientos de base de las materias para no afectar las estructuras de inmueble. Lo mismo sucede con las instalaciones.
- **Económico – administrativa:** El diseñador debe conocer los aspectos económicos que influyen directamente en su profesión, así como a todo lo que le rodea. De esta forma, el diseñador podrá entender mejor el contexto, tener a los acontecimientos políticos y económicos actuales, así como los que tienen origen a las culturas en la antigüedad.
- **Artísticas:** En un mundo donde la tecnología y el poder del dinero han ocupado un lugar dominante, como el que vivimos, es indispensable sensibilizar a los alumnos en cuanto a la capacidad de expresión humana. Él dará como resultado propuestas con un carácter más humano, donde todos los elementos que se incorporan al espacio tengan un significado que resalten las virtudes de ser humano, además de utilizar todos los estilos.
- **Historiásticas:** El diseñador se ha beneficiado históricamente de algunos conocimientos básicos de tecnología y sociología para manejar el contexto general que determina el diseño, en esta serie de conocimientos se necesitan del cliente o de los usuarios de algún espacio, dar vida al mismo, manejarlo mejor, los efectos que le afectan son indispensables.

DISÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

El diseño interior es un arte que se desarrolla en un contexto histórico y cultural. Su evolución ha sido influenciada por las necesidades, gustos y valores de cada época. El diseño interior no solo busca crear espacios funcionales, sino también reflejar la identidad y el estilo de vida de quienes los habitan.

Para comprender mejor el diseño interior, es necesario analizarlo desde una perspectiva histórica y cultural. Esto implica estudiar cómo han cambiado los estilos y materiales a lo largo del tiempo, así como cómo se han adaptado a las necesidades y valores de cada sociedad. El diseño interior es un reflejo de la cultura y la historia de un pueblo, y su estudio nos permite comprender mejor nuestra propia identidad y la de otros.

El diseño interior es un arte que busca mejorar la calidad de vida de las personas. Esto implica crear espacios que sean funcionales, estéticos y saludables. El diseñador interior debe tener en cuenta las necesidades y gustos de los usuarios, así como el contexto cultural y histórico del espacio. El diseño interior es un arte que evoluciona con el tiempo y se adapta a las necesidades y valores de cada época.

ERNESTO MORALES



BIBLIOGRAFÍA

MAE EN DISEÑO INDUSTRIAL

BIBLIOGRAFÍA

- *Historia del Arte Universal*. Hubsch, Hermann. Editora Gedisa. Barcelona España. 1993
- *La Moderna y el Proyecto*. Azeite DA Editora. Gustavo Gili. Barcelona España. 1994
- *Historia del Arte Universal*. *Carra Fraga*. Editorial Aragonesa. Barcelona España. 1997
- *Historia del Diseño Industrial*. *Sainas Oscar*. Editora. Tillas. México D. F. 1997
- *Historia del Pensamiento*. *Compiègne*. *Martin Edgar*. Editorial Gedisa. Barcelona España. 1998
- *Historia del Design*. *Retention of a Century*. *Arriet Joanyn*. Editorial Argentea. Paris. Francia. 1996
- *Diccionario DURVANI de la Lengua Española*. Durvan Ediciones. Bilbao. España. 1972
- *Composicion Arquitectural*. *Bagenat Phimp y Meades Julian*. Coleccion: El Gran Tesoro de Arte. Editora Nauta. Barcelona. España. 1985
- *Compton's Interactive Encyclopedia*. Copyright © 1994, 1995 Compton's NewMedia, Inc. All Rights Reserved
- *Historia de Europa*. *Henti Pirene*. Fondo de Cultura Económica. 1974. México D. F. México
- *Historia Grafica del Arte Universal*. Tomos I y II. *Julio E Payro*. Editorial Colyx. 1956. Buenos Aires. Argentina.
- *Historia Universal del Hombre*. Erik Kahler. Fondo de Cultura Económica. 1973. México D. F. México

BIBLIOGRAFÍA

- *La Ciudad de los Reyes*. Agustín E. Miró Quesada. México, S. A. Editorial Espasa Calpe, 1988.
- *La Ciudad de los Reyes*. Agustín E. Miró Quesada. México, S. A. Editorial Espasa Calpe, 1988.
- *The World of M. C. Foster*. *Journal of American Studies*, Vol. 16, No. 1, Fall, 1982, New York, 1988.
- *Francia: A Portuguese Journey*. Robert Murray. Desanto, S. A., 1989.
- *México Lindo*. José Pablo Fernández Ojeda. Desanto, Editorial, S. A., 1989.
- "Commercial Lightning". *Rachel Whitehead*. Rockport, Publishers, Inc., Massachusetts, 1995.
- *Historia de la Vida Privada*, Tomo I, Del Imperio Romano al Año Mil. *Prólogo*. *Amos*. Georges Dury. Alca, Taurus. Ataguara, S. A. 1988. Madrid, España.
- *Historia de la vida Privada*, Tomo II, De la Europa Feudal al Renacimiento. *Prólogo*. *Amos*. Georges Dury. Alca, Taurus. Ataguara, S. A. 1988. Madrid, España.
- *Historia de la vida Privada*, Tomo III, Del Renacimiento a la Ilustración. *Prólogo*. *Amos*. Georges Dury. Alca, Taurus. Ataguara, S. A. 1988. Madrid, España.
- *Historia de la vida Privada*, Tomo IV, De la Revolución Francesa a la Primera Guerra Mundial. *Prólogo*. *Amos*. Georges Dury. Alca, Taurus. Ataguara, S. A. 1988. Madrid, España.
- *Enciclopedia Firmatiza Marín*, Tomo 7, De la Prehistoria al Siglo XVI. *Amos*. *Amos*. Editorial Marín, S. A. 1975, m. Barcelona, España.
- "Anarquía en Panamá". *Ignacio Roussier*. *Foro de Cultura Económica*, 1969. México D. F., México.

DISEÑO INTERIOR, ANÁLISIS E HISTORIA

- "El Arte y las Grandes Épocas de la Humanidad", *Philip Sherard*, editores, traducción de Time-Life Books, Holanda 1978.
- "La Edad de la Piedra", *Con Las Grandes Épocas de la Humanidad*, *Arno Penzance*, editores de Time-Life Time-Life Books, Holanda 1978.
- "La Edad del Bronce", *Con Las Grandes Épocas de la Humanidad*, *Luella M. Turner*, editores de Time-Life Time-Life Books, Holanda 1978.
- "La Edad del Hierro", *Con Las Grandes Épocas de la Humanidad*, *Edward H. Johnson*, editores de Time-Life Time-Life Books, Holanda 1978.
- "El Imperio Romano", *Con Las Grandes Épocas de la Humanidad*, *Jonathan Smith*, editores de Time-Life Time-Life Books, Holanda 1978.
- "El Arte y las Bellas Artes", *varios Autores*, Tomos 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12. Editorial Cumbre S. A. 1984. México D. F. México.
- "Exposiciones", *Luciano Duxré*, Black Dog & Leventhal Publishers, 1996, New York, New York.
- "Cronología de los Asentamientos Humanos", *Miguel Ángel Corzo*, Secretaría de Asentamientos Humanos y Obras Públicas, México 1980.
- "Ciencia, Técnica y Sociedad", *Enrique Let*, ANUIES, Edicol, México 1979.
- "Papeles del Diseño Moderno", *Nikolaus Pevsner*, Biblioteca de Diseño y Artes y Artes, volumen I, Editorial Infinito 1972, Buenos Aires, Argentina.
- "Muebles Thonet, Historia de los Muebles de Madera Curvada", *Georges Gervais*, Editorial Gustavo Gili 1981, Barcelona, España.
- "Historia de la Tecnología", Tomos I, II y III, *T. K. Derry y Trevor I. Williams*, Anglo Venturo Editores 1988, México D. F.
- "Historia Universal, Época Contemporánea", *Oscar Secco Ellauri y Pedro Durr*, Editorial Kapeluz 1972, Buenos Aires, Argentina.

BIBLIOGRAFÍA

- Fung Shun, *William Crow*, Editorial Oceanic, 1998, Miami, U.S.A.
- *Victor Arvas with Fung Shun*, Sara P. Jastrow, Ed. Arava, New York, 1997.
- Fung Shun, *The Chinese Art of Papermaking*, Sara P. Jastrow, Ed. Arava, New York, 1993.
- *The World of Chinese Baskets*, Flora B. Jastrow, Ed. Bantam, Bunkin, New York, 1983.
- *Great Architecture of the World*, John Doug. Hurman, Ed. Frederick Muller, London, 1973.
- "Design HISTORY, a student's handbook", Hazel Conway, Ed. Routledge, London, 1987.
- "Historia del Mueble", Hermann Schmitz, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1977.
- "El Diseño Art Nouveau", Giovanni Fanelli, Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1982.
- "Art Decó", Victor Arvas, Ed. Academy Editions, Singapore, 1992.
- "Bauhaus, 19198 - 1928", Hermet Baxter, Walter y se Group, Ed. The Museum of Modern Art, New York, New York, 1938.

REVISTAS

- *Casa & Jardín*, Publicación Mensual, No. 223, Ediciones COBRER, Madrid, España.
- *Art & Decoration*, Publicación Mensual, No. 350, Editions De Massin, París, Francia.
- "Architectural Record", Publicación Mensual, Números: Septiembre 1989, Mayo 1990, Julio 1990 y Agosto 1992, McGraw Hill Publications, Estados Unidos.

DESIGN INTERIOR ANALYSIS E HISTORIA

- "Design and the environment" *Part 11* in *MenSA*, 46, 1, 1998, 8-11 (1994) *Journal of Architecture*, Miami, Florida
- "Interior Design in Mensa" *September 1997*, vol. 26, No. 6, *The International Designers News*, Miami, Florida, 1997
- "Design and the Environment" *MenSA*, 46, 1, 1998, vol. 8, No. 30, *Environment*, 1998

ARTICULOS

- *Editorial* Richard Buchanan:
 - "Design in the Learning Organization: Educating for the New Culture of Product Development" Richard Buchanan, Craig M. Vogel, Ed. *Design Management Journal*, Volumen 5, No. 4, Orfio, 94, The Design Management Institute, Boston MA, 1996
 - "Building Humanism and Design" Ed. Buchanan Richard Margolin, Ed. *Discovering Design: Explorations in Design Studies*, The University of Chicago Press, Chicago, 1995

BIBLIOGRAFIA

Figura

1911. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1911.
1912. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1912.
1913. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1913.
1914. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1914.
1915. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1915.
1916. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1916.
1917. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1917.
1918. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1918.
1919. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1919.
1920. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1920.
1921. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1921.
1922. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1922.
1923. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1923.
1924. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1924.
1925. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1925.
1926. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1926.
1927. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1927.
1928. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1928.
1929. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1929.
1930. Historia general de las Bellas Artes. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1930.

CAPITULO II

1931. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1931.
1932. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1932.
1933. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1933.
1934. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1934.
1935. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1935.
1936. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1936.
1937. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1937.
1938. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1938.
1939. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1939.
1940. Arquitectura Romana. Juan Auzias Torment. Editora Lumiere. México. 1940.

DESIGN INTERIOR: ANALISIS E HISTORIA

1994 - 1995 - 1996 - 1997 - 1998 - 1999

- 1994 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1994
- 1995 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1995
- 1996 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1996
- 1997 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1997
- 1998 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1998
- 1999 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1999

CAPITULO XI

- 1994 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1994
- 1995 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1995
- 1996 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1996
- 1997 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1997
- 1998 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1998
- 1999 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1999
- 2000 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2000
- 2001 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2001
- 2002 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2002
- 2003 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2003
- 2004 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2004
- 2005 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2005
- 2006 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2006
- 2007 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2007
- 2008 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2008
- 2009 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2009
- 2010 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 2010

CAPITULO XII

- 1994 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1995
- 1995 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1996
- 1996 - *Interior Lighting* - Randa Whitehead Rockport Publishers Inc. Massachusetts 1997

BIBLIOGRAPHY

1914

1914-1915

1. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
2. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
3. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
4. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
5. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
6. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
7. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
8. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
9. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
10. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
11. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
12. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
13. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
14. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
15. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
16. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
17. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
18. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
19. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
20. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
21. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
22. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
23. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
24. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
25. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
26. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
27. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
28. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
29. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
30. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
31. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
32. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
33. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
34. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
35. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
36. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
37. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
38. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.
39. "Comer's Lightning." *Windswept*, 1914, p. 10.

352

