



Y EL ESPACIO

“NO TENER VISTA ME
AYUDÓ A COMPRENDER
EL ESPACIO”

Chris Downey [1]

1

DUDA
¿CÓMO SE ENFRENTA EL DISEÑO AL INVIDENTE?

“LA PRIORIDAD QUE NUESTRA
CULTURA CONCEDE A LA VISIÓN ES UN
EMPOBRECIMIENTO SENSORIAL”

Hal Foster [2]

2 CRÍTICA
DEL VALOR ATRIBUIDO AL ASPECTO VISUAL

“LA OBRA DE ARQUITECTURA NO COMPRENDE
IMAGENES RETINIANAS AISLADAS, SINO
ESENCIA MATERIAL CORPÓREA Y ESPIRITUAL
PLENAMENTE INTEGRADA”

Juhani Pallasmaa [3]

3 REIVINDICACIÓN
DE LOS DEMÁS SENTIDOS

“LA INSTALACIÓN LLEGA A ESTAR EN RELACIÓN
DIRECTA CON UN PROBLEMA CENTRAL DE LA
FILOSOFÍA MODERNA: EL PROBLEMA DE LA
ONTOLOGÍA SUJETO-OBJETO”

Juliane Rebentisch [4]

4 METODOLOGÍA
A TRAVÉS DE UNA INSTALACIÓN EXPERIENCIAL



INTRODUCCIÓN



EL DISEÑO MÁS ALLÁ DE LA ACCESIBILIDAD



LOS SENTIDOS Y LA PERCEPCIÓN



EN CONTRA DEL OCULOCENTRISMO



LA METÁFORA Y LA SINESTÉSIA COMO ESTRATEGIAS PROYECTUALES



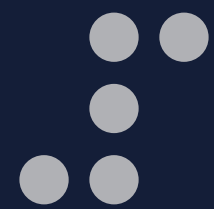
CUATRO CONCEPTOS A TRANSMITIR



LA FORMALIZACIÓN DE UN ESPACIO



(s)pace



Inmersos en una sociedad saturada de información visual, víctimas y participantes de la sobre importancia de la estética, hemos perdido habilidades perceptuales y reducido los esfuerzos para crear espacios que nos permitan una experiencia sensorial completa.

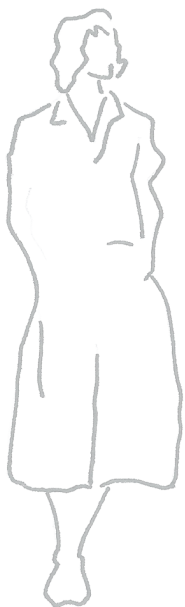
Como ocurre en otros campos, el diseño de espacios ha sido, entonces, malentendido y juzgado; reducido a aspectos, que, aun acompañando al propósito del diseño en cuestión, no deben ser considerados como objetivos principales (ej.: decoración). El cumplimiento de los objetivos fundamentales del diseño de espacios se ha visto comprometido. No, este diseño no debe pretender crear una imagen llamativa o atractiva al ojo, debe ser responsable.

Por un lado, el concepto “espacio”. A pesar de ser un tema muy discutido a lo largo de la historia en muchos campos, y sin la intención de encontrar una definición universal (consciente de la ardua tarea que ello conllevaría) se entenderá aquí como la realidad física sensible en la que convivimos y con la que nos relacionamos constantemente. Un concepto que carece de significado si no involucra al ser humano.

Por otro lado, el diseño. Siendo igualmente difícil de definir, puede, significar una gran variedad de aportaciones: Puede responder a necesidades, cuestionar situaciones, reivindicar valores, explicar, enseñar y mostrar. Teniendo en cuenta, una vez más, que, sin un usuario, no existe.

Es por ello necesaria una reflexión que guíe hacia una revalorización de la sensorialidad perteneciente, de forma intrínseca, al diseño de un espacio.





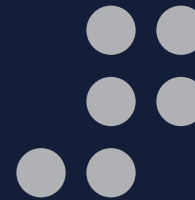
Immersed in a society saturated with visual information, victims and participants of the overarching importance of aesthetics, we have lost perceptual abilities and reduced efforts to create spaces that allow us a complete sensory experience.

As it happens in other fields, the design of spaces has been, then, misunderstood and judged; reduced to aspects that, even accompanying the purposes of the design in question, should not be considered as main objectives (e.g.: decoration). The fulfilment of the fundamental objectives of the design of spaces has been compromised. No, this design should not intend to create a striking or attractive image to the eye, it must be responsible.

On one hand, the concept “space”, in spite of being a very discussed topic throughout history in many fields, and with no intention of finding a universal definition (aware of the arduous task that this entails), it will be understood here as the physical sensitive reality in which we live and with which we constantly interact. A concept that lacks significance if it does not involve the human being.

On the other hand, design, being equally difficult to define, can mean a variety of contributions: can respond to needs, question situations, claim values, explain, teach and demonstrate, taking in to account, once again, that without a user, it does not exist.

It is then necessary, a reflexion that will guide us towards a reevaluation of the sensorial qualities that belong, intrinsically, to the design of space.



EL DISEÑO MÁS ALLÁ DE LA ACCESIBILIDAD

Es sabido que, de toda la información que recibimos de nuestro entorno, la gran mayoría es de carácter visual. Por ello, con el fin de identificar y comprender la hegemonía de la visión en la sociedad actual, se desarrolla un análisis desde la posición del invidente.

El concepto que nace rápidamente, a partir de la relación entre invidente y diseño, es la accesibilidad: grado en el que el usuario puede utilizar un objeto o acceder a un servicio independientemente de sus capacidades técnicas, físicas o cognitivas.

Esto parece guardar relación con la máxima del diseño funcionalista moderno: “la forma sigue a la función”. En la que se defiende que la configuración de un objeto o espacio debe basarse en el objetivo o finalidad de este. En su contra, se sostiene aquí que la funcionalidad de cualquier elemento no es la única preocupación a la hora de su diseño.

Las personas con discapacidad visual, siendo una categoría particular de la sociedad, y de la misma manera que los que no pertenecen a este grupo, dan sentido a un lugar a partir de experiencias pasadas, emociones, recuerdos, imaginación o intenciones. Por ello, y por no ser directamente partícipes en esta sobre importancia de la estética, criticada en este proyecto, pueden proporcionar una aproximación diferente al diseño de espacios.

Desvelando el mito; a la incapacidad de ver, no le sigue un mayor desarrollo de los demás sentidos, sino que se focaliza y se concentra la atención en ellos. El invidente experimenta y siente un lugar de una manera distinta, incluye y valora más el resto de los sentidos. Podríamos decir que, en este aspecto, la vista nos puede significar una barrera a la hora de percibir un espacio en su totalidad sensorial.

“Blind sense of place; A sensory ethnographic study on parameters of optimal design” (Octubre 2016) es un estudio realizado por Anishka Amilani y Nirma Fernando con el objetivo de investigar la percepción sensorial de invidentes e identificar parámetros que les proporciona la sensación del lugar, para mejorar el diseño. Defendiendo,

naturalmente, la inclusividad en la construcción del entorno, dirigiéndose a todos los usuarios.

A pesar de la gran variedad de tipos de invidencia, teniendo en cuenta que la que impide ver en un 100% existe en una gran minoría de casos, en el estudio etnográfico se concluyeron unos porcentajes de priorización de modalidades sensoriales a la hora de percibir un espacio.

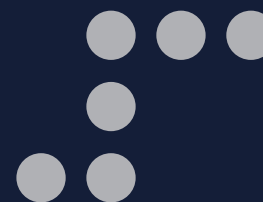
La muestra escogida fue de 13 individuos, estudiantes del centro para invidentes Rathmalana, de edades comprendidas entre los 16 y 22 años.

El orden de esta priorización a la hora de percibir se identificó como: 35% háptico, 27% de percepción de luz, 19% auditivo 11% olfativo y 8% visual.

Por otro lado, la sensación de comodidad y de libertad se reconocieron como los dos parámetros psicológicos predominantes.

El ruido, la irregularidad del ritmo de circulación vertical (escaleras), el deslumbramiento y la falta de elementos táctiles con texturas de fácil identificación, fueron las características recogidas en el estudio como desfavorables según la muestra en un espacio. Al contrario del contacto con la naturaleza, la ventilación y la luz moderada.

Este estudio demuestra entonces, la importancia de conducir el foco de diseño a los elementos hápticos y sus texturas, a la inclusión de ventilación y a la corrección de la iluminación para conseguir un óptimo diseño, más allá de las normas técnicas de la accesibilidad que garantizan la autonomía y la seguridad de todas las personas.



LA PERCEPCIÓN Y LOS SENTIDOS

Vivimos un presente en base a un pasado.

Al recorrer un espacio intentamos constantemente identificar cualidades ya conocidas, situaciones vividas anteriormente. Nuestra percepción es el resultado de una serie de conexiones, a día de hoy todavía misteriosas, entre recuerdos.

Estos recuerdos, son previas experiencias almacenadas de alguna manera en la memoria; por lo que se puede asegurar que, a la hora de recorrer un espacio, el bagaje del usuario juega un papel fundamental y de igual relevancia que los órganos sensoriales.

Por otro lado, se dice que recordamos un 10% de lo que oímos, un 20% de lo que leemos, pero hasta un 80% de lo que vemos; entonces, de la información que almacenamos en nuestra memoria, una gran parte viene del sentido de la vista; quizás una de las razones por las que este sentido ha sido tan valorado a lo largo de la historia y lo continúa siendo hoy en día. A su misma vez, es reconocido el sentido del olfato como el más efectivo a la hora de evocar recuerdos. Pero se entiende aquí que evocar es una acción que necesita de un elemento externo para poder trasladarnos a ese momento vivido anteriormente.

La percepción es pues, un proceso de selección, organización e interpretación subjetiva de aquello que recibimos por nuestros sentidos y así, adquieren un significado.

Los órganos sensoriales clásicos son cinco: tacto, oído, gusto, olfato y vista. Están formados por millones de receptores encargados de captar distintas energías físicas de nuestro entorno, y se dan a lugar las sensaciones. Estos estímulos captados, convertidos en una señal electroquímica, llamada impulso neuronal, son transmitidos, mediante el sistema nervioso, al cerebro. Esta actividad conjunta de los órganos sensoriales y el cerebro es lo que configurará la percepción.

Por ejemplo, el volumen o el tono, al escuchar una nota musical, son sensaciones. En cuanto se reconoce la canción, tras varias notas, es que el cerebro está percibiendo, ha llegado a interpretar el conjunto.

No contamos con un órgano sensorial específico para captar directamente un espacio y tampoco se encarga cada sentido de un tipo de estímulo presente a interpretar luego independientemente. Todos los órganos captarán de una manera conjunta la energía ambiental que se da en el lugar y actuarán en conjunto para lograr sensaciones poli/multi sensoriales del espacio.

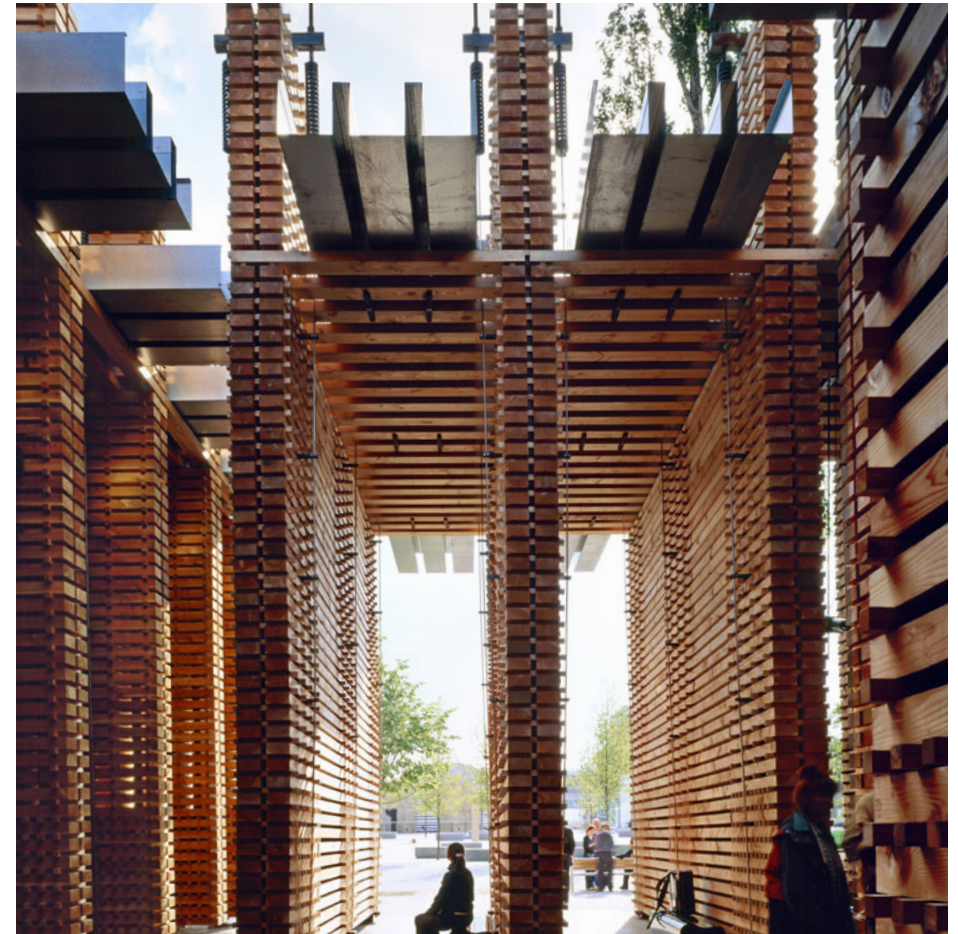
La interpretación del espacio se dará a través de la imaginación; reuniendo cualidades recibidas mediante uno o varios de los sentidos.

Juhanni Pallasmaa, presenta una nueva perspectiva de la arquitectura multisensorial. Defiende que “La arquitectura es el arte de reconciliación entre nosotros y el mundo, y esta mediación tiene lugar a través de los sentidos” (Los ojos de la Piel). Tras una crítica a la arquitectura centrada en crear imágenes aisladas, este concepto de “Multi-sensorialidad” no suprime el fenómeno visual, pero pretende incluir toda experiencia sensorial en la arquitectura.

Además de Pallasmaa, muchos otros artistas y arquitectos han trabajado el mismo enfoque: Daniel Libeskind con el Museo Judío de Berlín, Peter Zumthor “Swiss Pavilion” prestando atención al fenómeno acústico o “Thermas de Vals” de riqueza sensorial, Glen Murcutt, Steven Holl...



Museo Judío, Berlín, Daniel Libeskind



Swiss Pavilion, Peter Zumthor

LA VISTA

“Me había preocupado cada vez más por cómo el predominio de la vista, y la supresión del resto de sentidos, había infulido en la forma de pensar; enseñar y hacer crítica de la arquitectura, y por cómo, consecuentemente, las cualidades sensoriales y sensoriales habían despaecido de las artes y la arquietctura.”
(Los ojos de la piel, Pallasma)

EL TACTO

“Todos los sentidos, incluida la vista, son prolongaciones del sentido del tacto; los sentidos son especializaciones del tejido cutáneo y todas las experiencias sensoriales son modos del tocar y, por tanto, están relaciondos con el tacto”
(Los ojos de la piel, Pallasma)

EL GUSTO

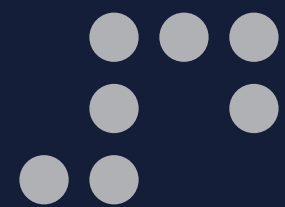
“Nuetsra experiencia sensorial del mundo se origina en a sensación interior de la boca, y el mundo tiende a volver a sus orígenes orales. El origen más arcaico del espacio arquitectónico está en la cavidad bucal”
(Los ojos de la piel, Pallasma)

EL OLFATO

“No puedo recordar cómo era la puerta de la granja que, cuando yo era niño, tenía mi abuelo, pero recuerdo la resistencia de su peso y la pátina de su superficie de madera marcada por décadas de uso; y, concretamente, puedo recordar vívidamente el aroma a hogar que golpeaba mi cara como un muro invisible cundo abría esa puerta.”
(Los ojos de la piel, Pallasma)

EL OÍDO

“Los chillidos de las gaviotas en el puerto despiertan nuestra consciencia de la inmendsidad del océano y lo infinito del horizonte”
(Los ojos de la piel, Pallasma)



EN CONTRA DEL OCULOCENTRISMO

Modernity and hegemony of the vision (Levin, David Michael) es una colección de ensayos de muchos de los grandes referentes del campo de la filosofía que examina el predominio del sentido de la vista en cuanto a la consolidación del pensamiento y cultura occidental.

“Creo que es conveniente desafiar la hegemonía de la vista, el ocularcentrismo de nuestra cultura. Y creo que necesitamos examinar de una manera muy crítica el carácter de la vista que actualmente domina nuestro mundo. Necesitamos urgentemente un diagnóstico de la patología psicológica de la visión cotidiana, y un entendimiento crítico de nosotros mismos como seres visionarios”

(Levin, David Michael;1993)

Desde la antigüedad clásica y hasta ahora la hegemonía visual como tema ha sido objeto de crítica. René Descartes , para quien la vista configuraba el más noble de los sentidos, Friederich Nietzsche que intenta subvertir la autoridad del pensamiento ocular...

Juhani Pallasmaa, en “Los ojos de la Piel” pone en relación el concepto de oculocentrismo con la arquitectura moderna, exponiendo que “el privilegio del sentido de la vista sobre el resto de los sentidos es un tema indiscutible en el pensamiento occidental, y también es una inclinación evidente de la arquitectura del S.XX”

Expone que a raíz de los avances tecnológicos, el oculocentrismo en nuestra cultura continua reforzándose. Llega a tal punto que “las experiencias del espacio y del tiempo han pasado a fundirse una con otra mediante la velocidad” y que “la vista es el único sentido lo suficientemente rápido como para seguir el ritmo del increíble incremento de la velocidad en el mundo tecnológico”.

“Los problemas surgen a partir del momento en que se aísla al ojo de su interacción natural con el resto de modalidades sensoriales y de que se eliminan e inhiben otros sentidos, con lo que se reduce y restringe cada vez más la experiencia del mundo a la esfera de la visión.”

(Los ojos de la Piel, Juhani Pallasmaa)





Fotografías de Evgen Bavcar (1946)

Fotógrafo que quedó ciego con 11 años, y su primera foto la realizó con 16 años. Le pidió al cámara prestada a su hermana para retratar, como hacían todos sus compañeros, a la chica que le gustaba.

Estudió filosofía e historia en la Universidad de Liubliana y ejerció, durante un año, de profesor. El primer profesor ciego de su país.

*“Eslovenia es el único país que he visto” afirma en *Le voyeur absolut*, libro que recopila sus fotos y escritos, “Sólo ahí la hierba es verdaderamente verde, porque sólo ahí el color que aprendí a atribuirle al pasto se asemeja al sonido de la palabra que utilizaba para describirlo. Pero Eslovenia es, ante todo, una galería interior que me sirve como espejo para crear las imágenes de todos los demás países”.*



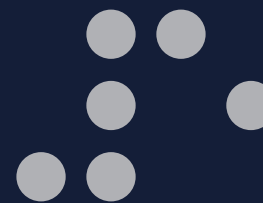
Obras de Esref Armagan (1953)

Pintor ciego de nacimiento. De origen turco. Empezaba, de niño, a dibujar patrones con cartones y clavos y más adelante con papel y lápiz. Con la intención, no de convertirse en artista, sino de comprender el mundo que le rodeaba.

A los ocho años, mientras recorría el mundo a través de la punta de sus dedos, su primer dibujo con colores, una mariposa.

Con el tiempo representaba colores, perspectiva, sombra y luz; lo que llamó tanto desde la ciencia como desde las artes a nivel internacional.

Ha desarrollado sus propias técnicas de representación. Utiliza cinco colores más el blanco y el negro pero su herramienta básica y necesaria es la concentración.

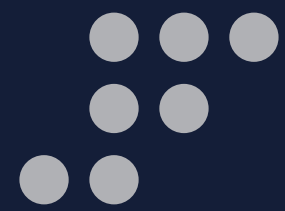


LA METÁFORA Y LA SINESTESIA COMO ESTRATEGIAS PROYECTUALES

Con el fin de cumplir el objetivo de un diseño multisensorial, se buscan estrategias que relacionen la crítica a la hegemonía de la visión con la creación de estos espacios cargados de cualidades sensoriales.

Así, estas dos figuras retóricas, que como muchas otras, no se limitan al campo de la literatura, configuran ejercicios claves para alcanzar el propósito.

La metáfora, por medio de la que una realidad se expresa por medio de otra, con la que guarda cierta relación, y la sinestesia, con la que se atribuyen sensaciones a sentidos que no le corresponden.



CUATRO CONCEPTOS A TRANSMITIR

En línea con la crítica al aspecto visual, la reivindicación de los demás sentidos y la importancia del usuario en el diseño, se escojen cuatro conceptos a transmitir al usuario que son relacionados, general e inconscientemente, al sentido de la vista.

La intención y el reto de este proyecto se focaliza en la transmisión de estos conceptos mediante el diseño del espacio y las estrategias proyectuales.

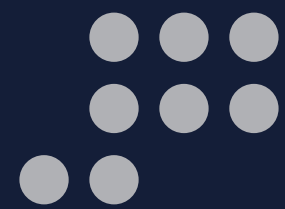
A pesar de ser conceptos de gran carga subjetiva, pues a la hora de hablar de percepciones, todo lo es, resultan en: la belleza, el miedo, la intimidad y el estrés.

¿te parece bello esto que hueles?

“me da miedo la oscuridad”

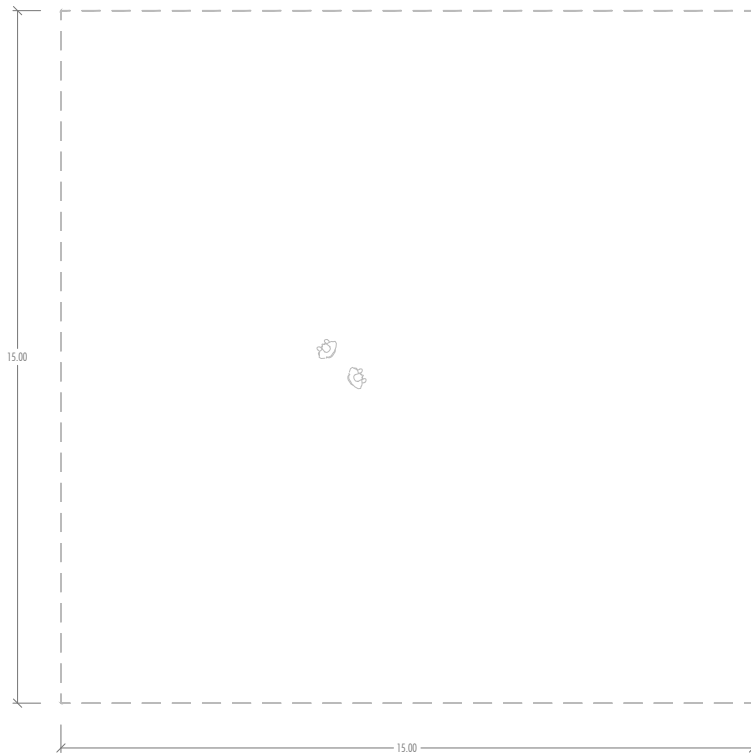
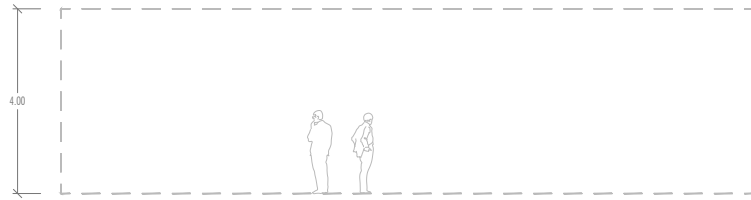
¿cómo percibimos estar en un lugar privado, si no podemos ver las paredes que nos ocultan de los demás?

prueba relajarte en una calle concurrida

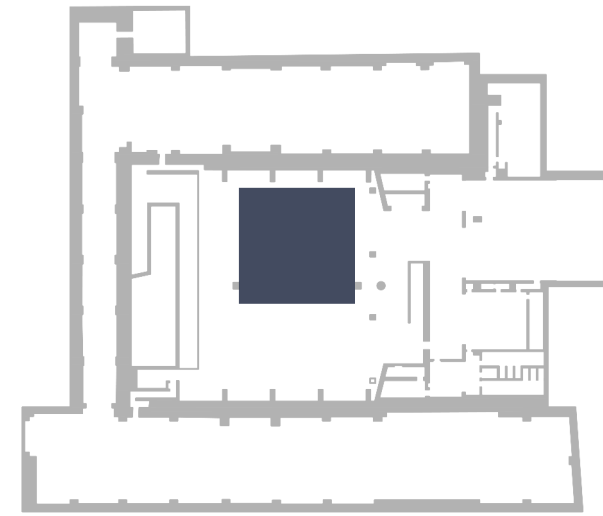


LA FORMALIZACIÓN DE UN ESPACIO

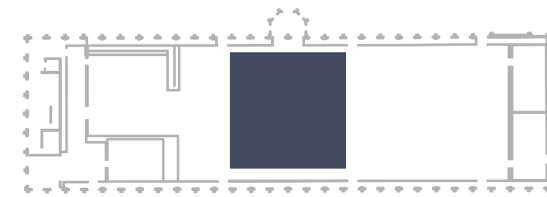
225 m²



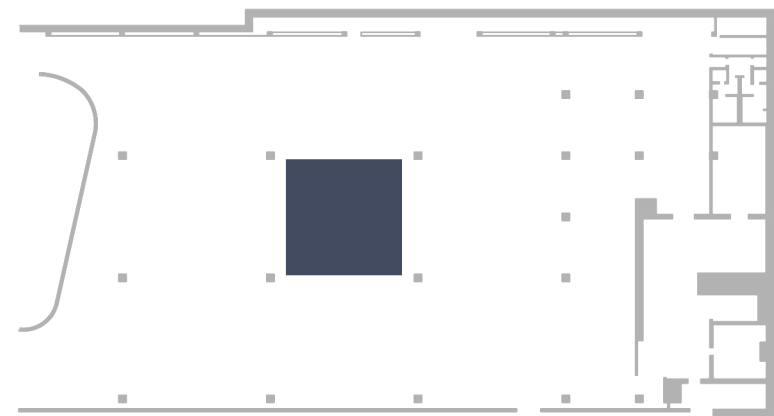
Con el fin de limitar unas dimensiones para el diseño (no basado en preexistencias arquitectónicas), se configuran unos límites producto del análisis de diversos espacios destinados a exposiciones de carácter artístico/cultural en Barcelona. El resultado: 225 m² de dimensiones 15x15m de área y 4m de altura.



Hall CCCB Barcelona

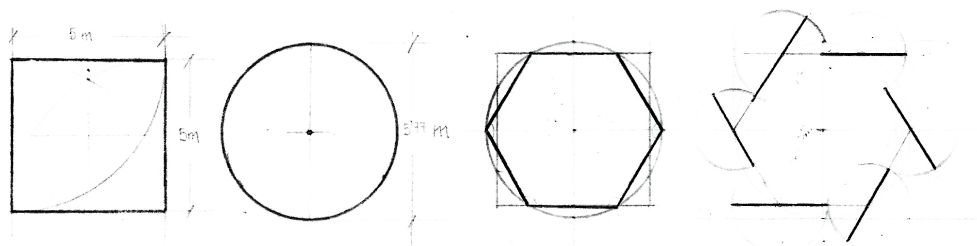
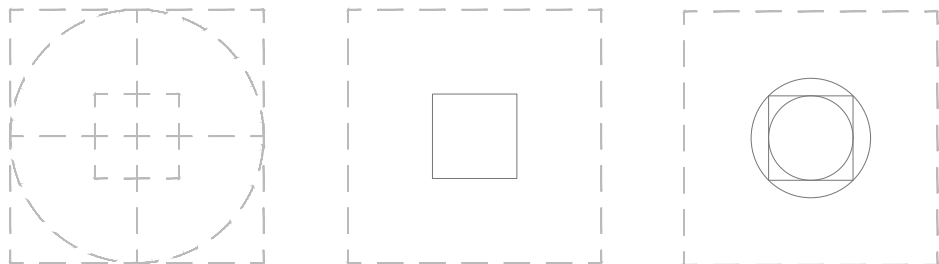


Sala 4 CaixaForum Barcelona



Sala A Disseny HUB Barcelona

GEOMETRÍA



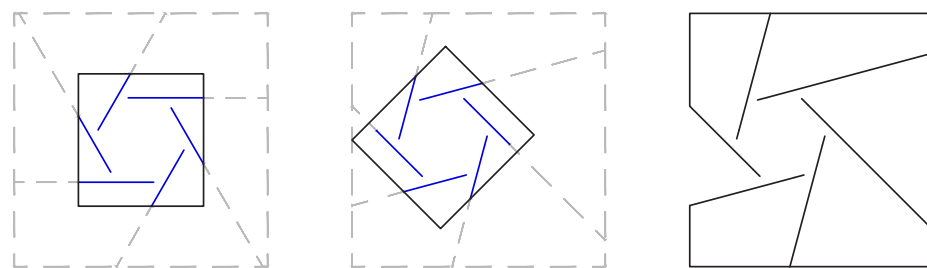
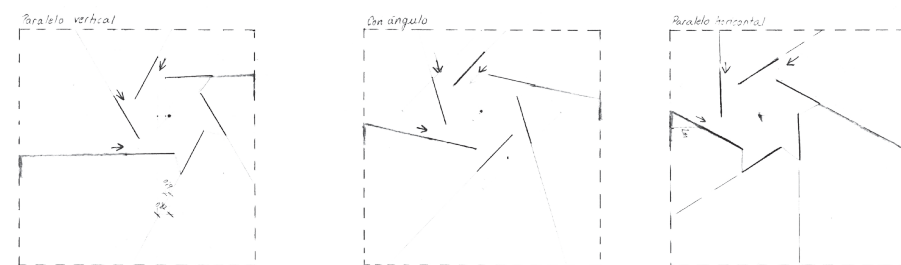
Tras la toma de decisión de la cantidad de conceptos a transmitir mediante los micro-espacios, era necesaria la división del espacio base, el tomado como referencia, en 7 partes distintas.

Por un lado, la división entre una zona de distribución y otra, la del conjunto de microespacios.



Por otro lado, esta última, en otras 6 partes. Una, de entrada y salida principal, por la que se accederá al espacio de distribución, y 5 para los microespacios. Pues la cantidad de conceptos a materializar son 4 y uno de ellos necesita de dos "puertas" de acceso.

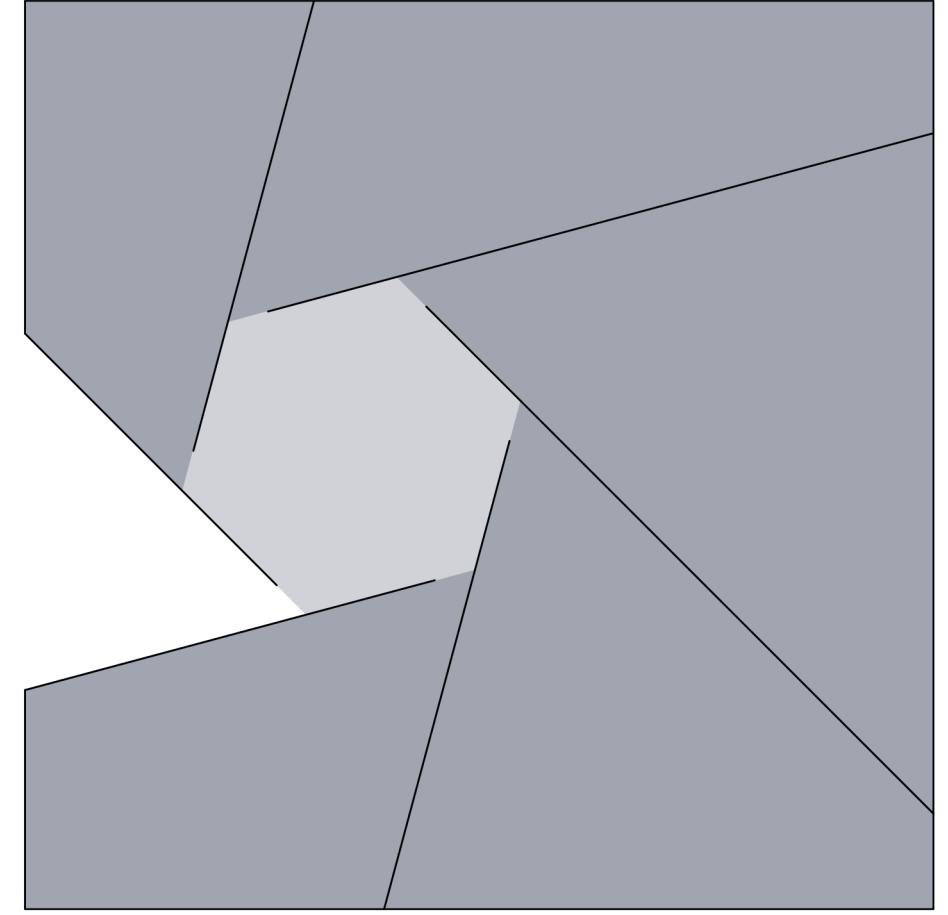
Así, pues se decide empezar centrando la zona de distribución dentro de los límites escogidos. A continuación un hexagono inscrito en él, respondiendo a la necesidad de división de los micro-espacios.

La "explotación" de los lados del hexagono da lugar a vacios. Estos vacios corresponden a los accesos a cada concepto distinto.

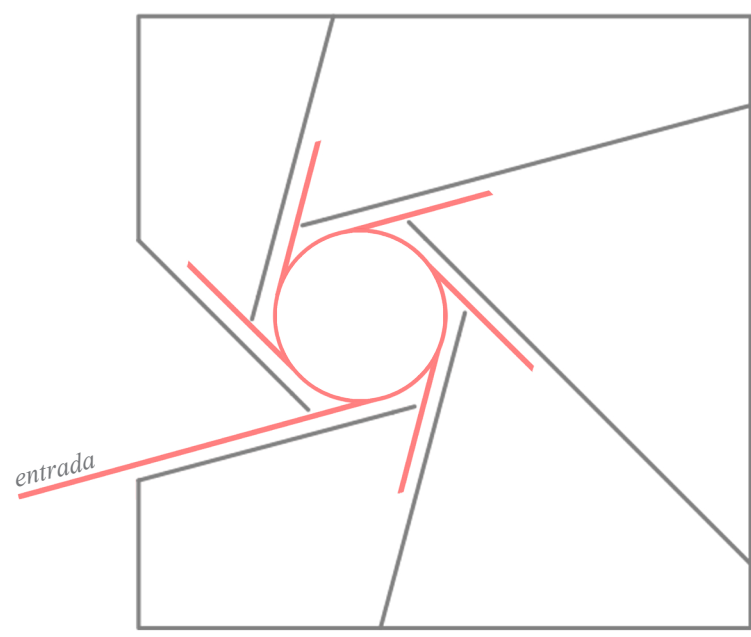


Buscando una manera de crear pasos, correspondientes al concepto de "puerta"; el juego entre los ángulos creados por los lados del hexágono, permite indicar la existencia de un acceso, pues es una interrupción del ritmo vertical continuo inicial, a la vez que cumple con la intención de ocultar lo que se halla detrás. Es únicamente descubierto, una vez atravesado este "hueco".

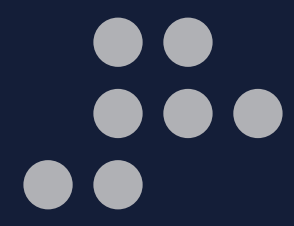
espacio distribuidor 
zona de microespacios 



e 1:125



Sin recorrido preestablecido, a libre elección del usuario.

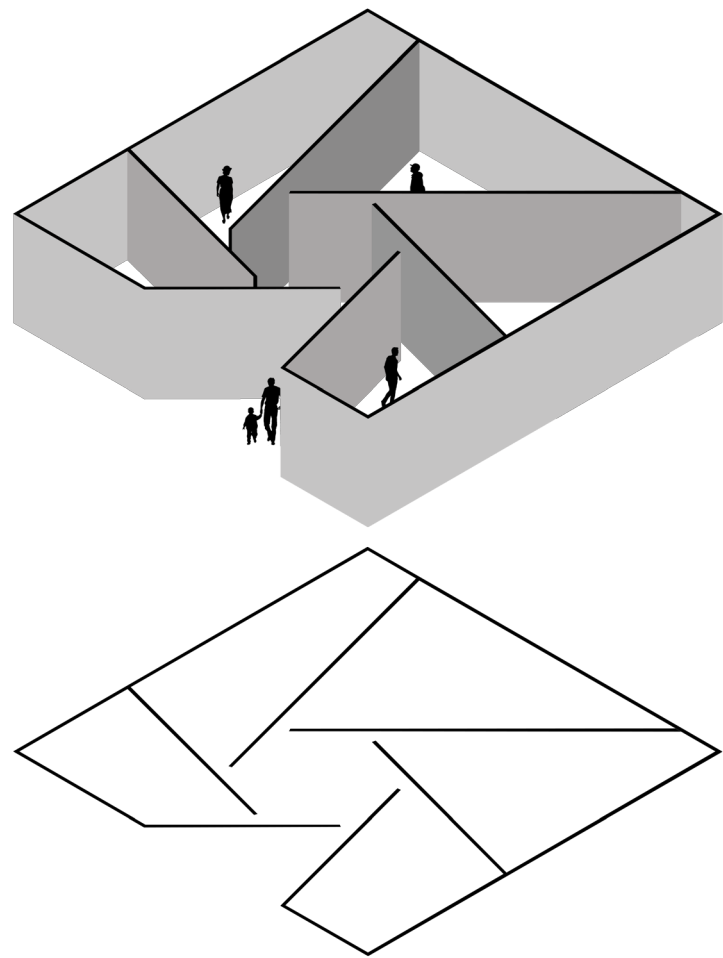


(s)pace

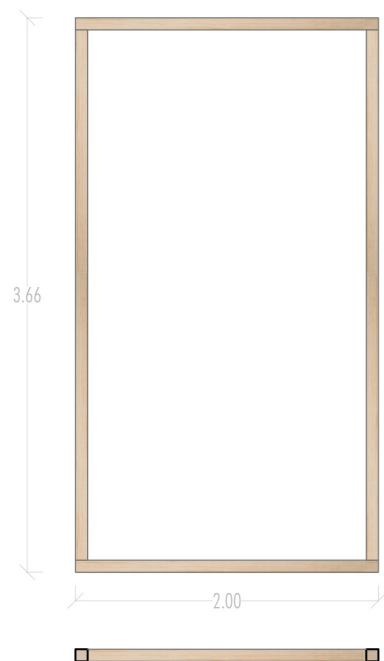
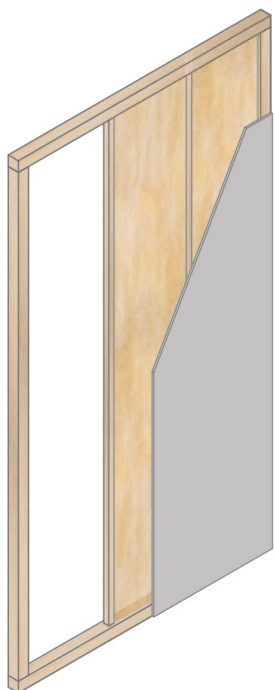
Diseño de microespacios, a modo de estados del ser, a través de la percepción de una materialidad, vinculada a la subjetividad del usuario

Diseño de una instalación experiencial que expone una crítica al valor exagerado que le atribuimos actualmente al sentido de la vista y reivindica la experiencia completa que podemos vivir cuando actúan todos los sentidos al unísono.

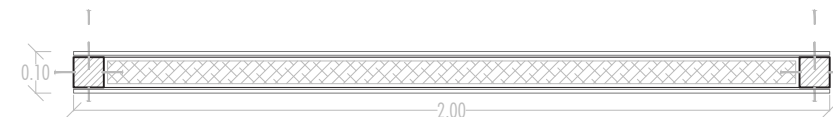
A través de (s)pace, se pretende hacer reflexionar al usuario, crear sensaciones y permitir la experiencia del diseño sin ceder ante la hegemonía de la visión. Mostrar el potencial. Este proyecto pretende crear espacios en los que los sentidos se equilibren; rebajando la importancia de las percepciones visuales y así incluir en mayor cantidad las sensaciones, percepciones y la experiencia a través de los demás sentidos.



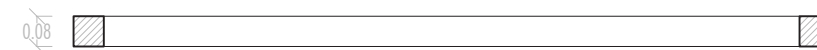
ELEMENTO BASE



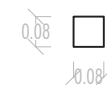
Bastidores de madera de pino



sección-planta bastidor



bastidor de madera de pino



liston de madera



plancha de madera (DM)

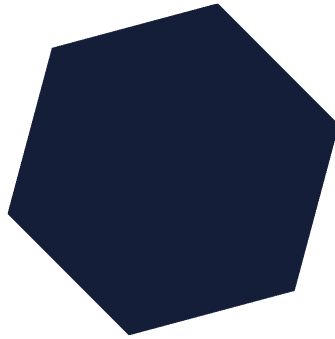


aislamiento acústico fibra mineral

La construcción se basa en la colocación de elementos ligeros y autoportantes: bastidores de madera de pino, con aislamiento acústico en su interior. Con el fin de ser una construcción modular, ligera, de fácil transporte y montaje por el carácter efímero e itinerante que define (s)pace.

(m)

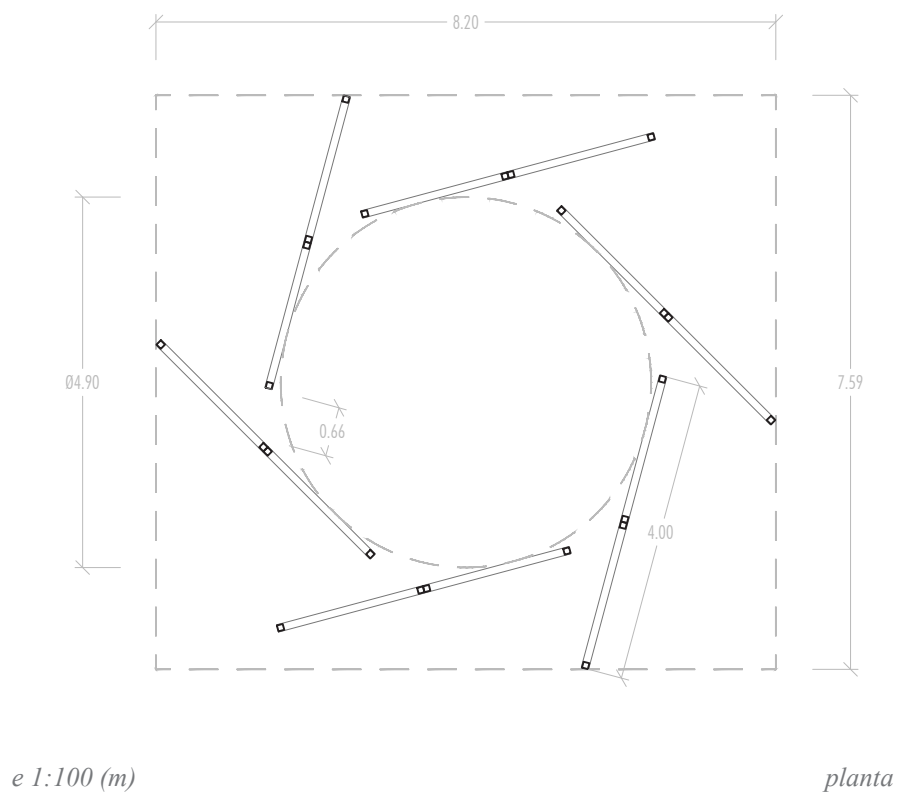
61



NÚCLEO

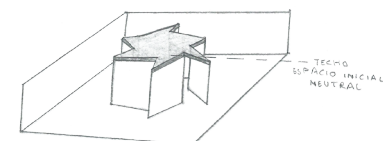
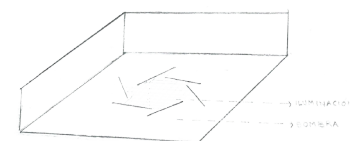
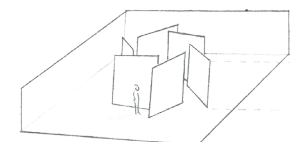
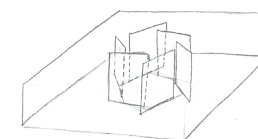
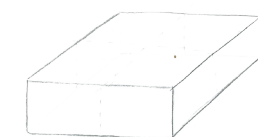
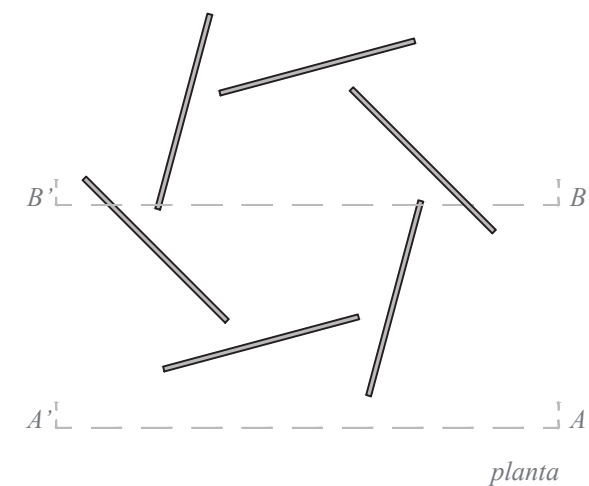
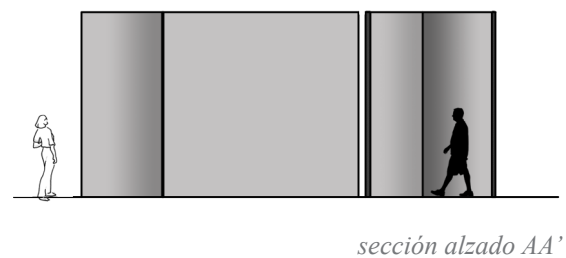
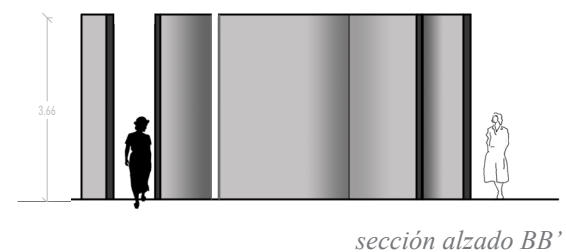
Se entiende este espacio núcleo como la zona "neutral" de la instalación. Una zona de transición entre el exterior y el ambiente de cada microespacio.

De luz tenue, el usuario se encontrará rodeado de estos seis elementos verticales que solo se verán interrumpidos por los accesos a los microespacios.



La estructura completa construida a base de bastidores de madera de pino aplacado con tableros MDF de color gris; color que baña (s)pace completo.

La elección de este color viene dada por la necesidad de encontrar una única gama cromática que unifique la instalación, y todos los distintos espacios que la crean, sin destacar visualmente, ningún elemento. Así, disminuir la importancia de la percepción visual y conseguir el equilibrio sensorial disipando el foco de atención por los sentidos hacia una percepción multisensorial.



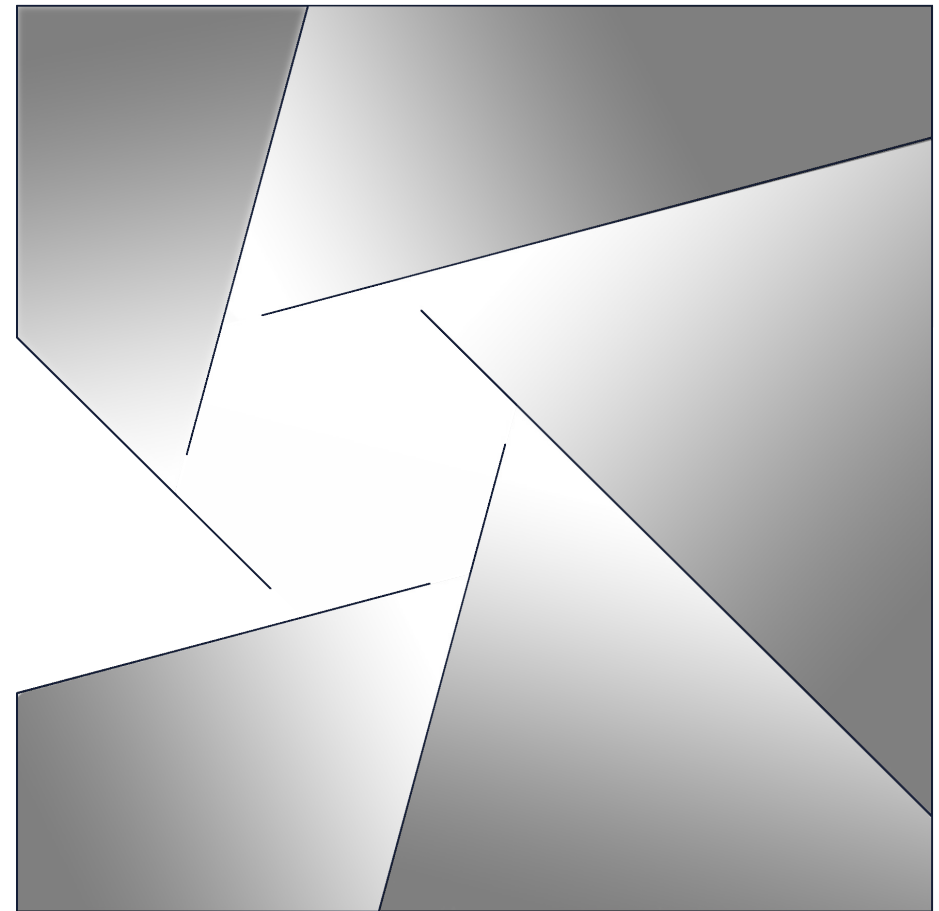
Es esta zona núcleo, la directamente implicada en la iluminación. En ella se concentran los puntos de luz.

A la la vez que se ilumina este espacio distribuidor, penetrará, a través de las interrupciones de los paramentos verticales, su luz, hacia cada microespacio.

Así, a medida que el usuario avanza por cada uno de ellos, va dejando atrás la claridad del espacio iluminado, y se adentra en el equilibrio multisensorial.

claridad

oscuridad



e 1:125

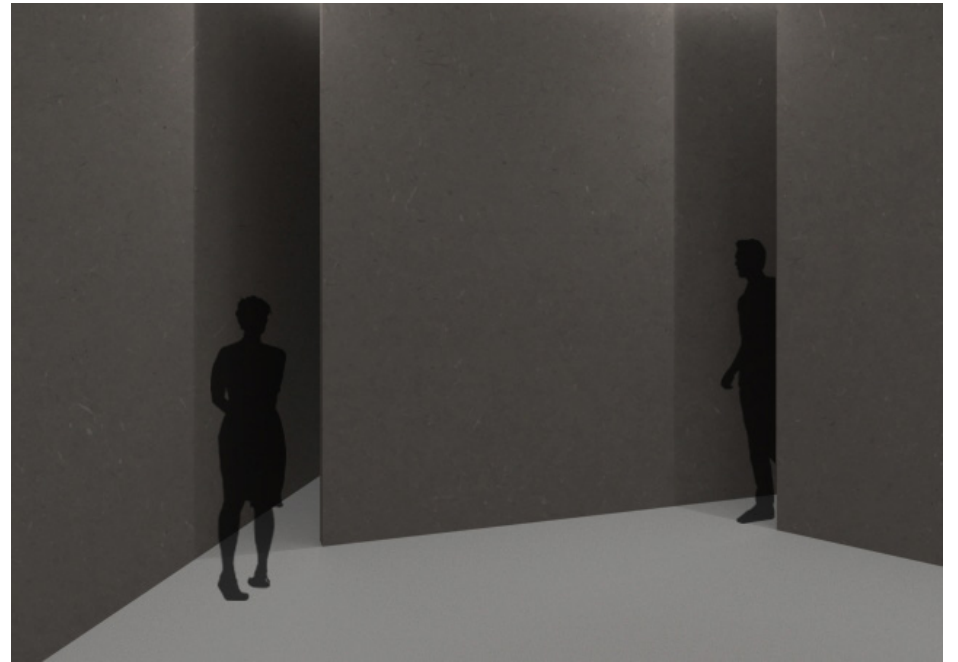
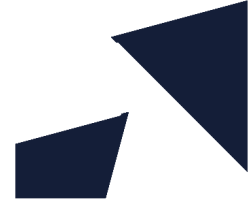
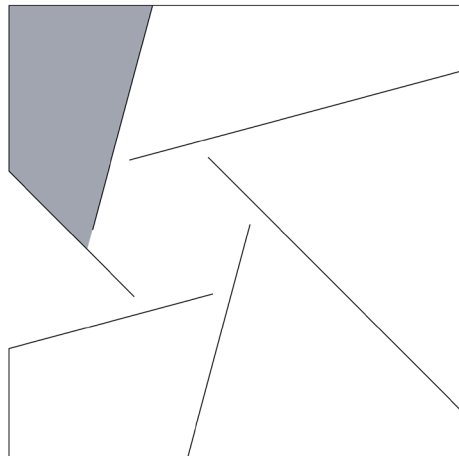


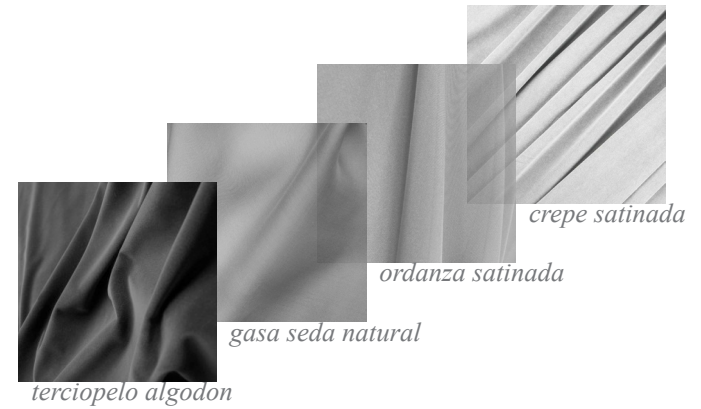
imagen conceptual de dos accesos desde el núcleo





BELLEZA

El usuario atravesará varias cortinas de distintos tejidos; encontrándose rodeado y en constante contacto con ellos. El espacio se limita también, por otro elemento vertical de un tejido más denso, de manera que la pérdida de orientación producida por la falta de información visual (luz) no afecte negativamente a su seguridad.

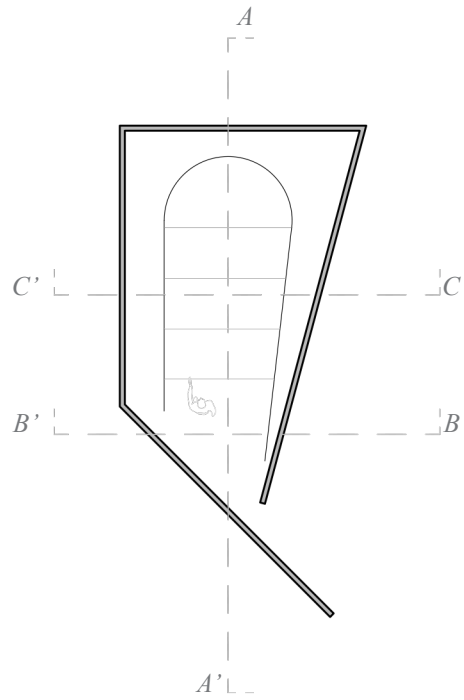
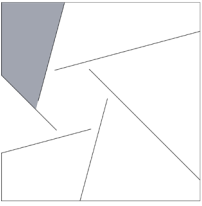


terciopelo algodón

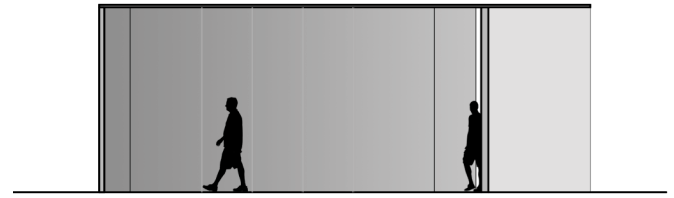
gasa seda natural

ordanza satinada

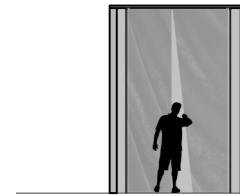
crepe satinada



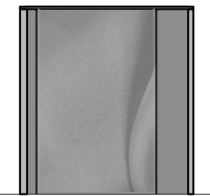
planta



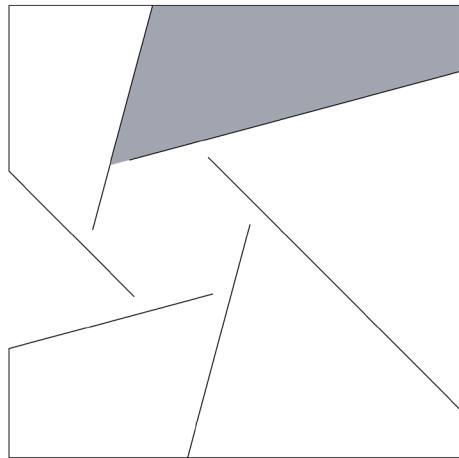
sección alzado AA'



sección alzado BB'



sección alzado CC'



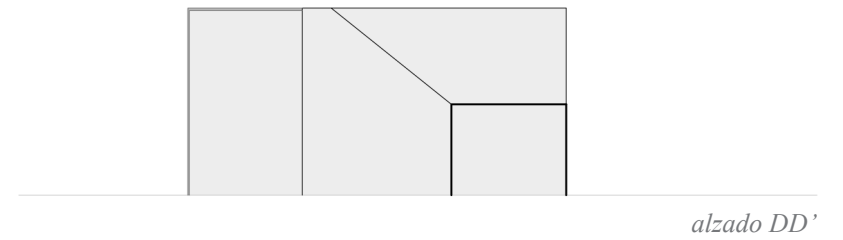
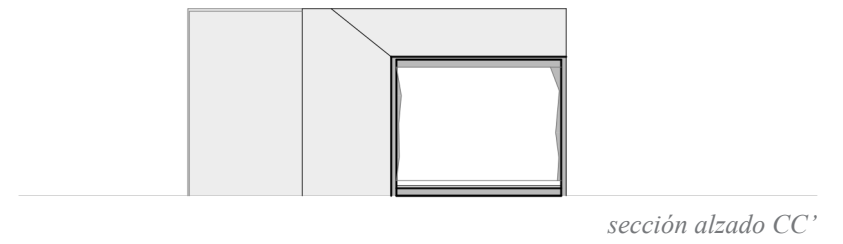
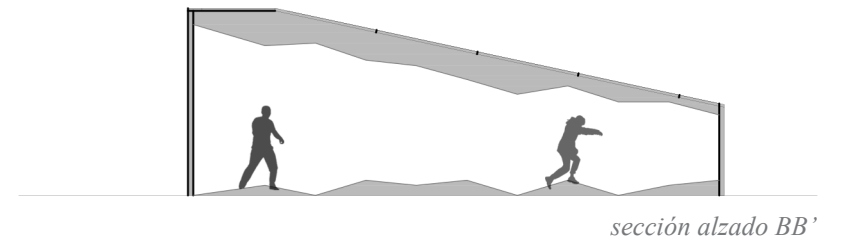
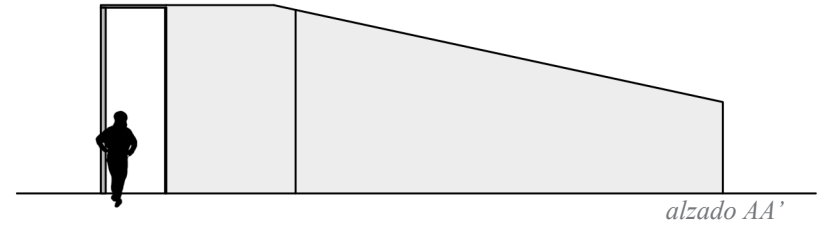
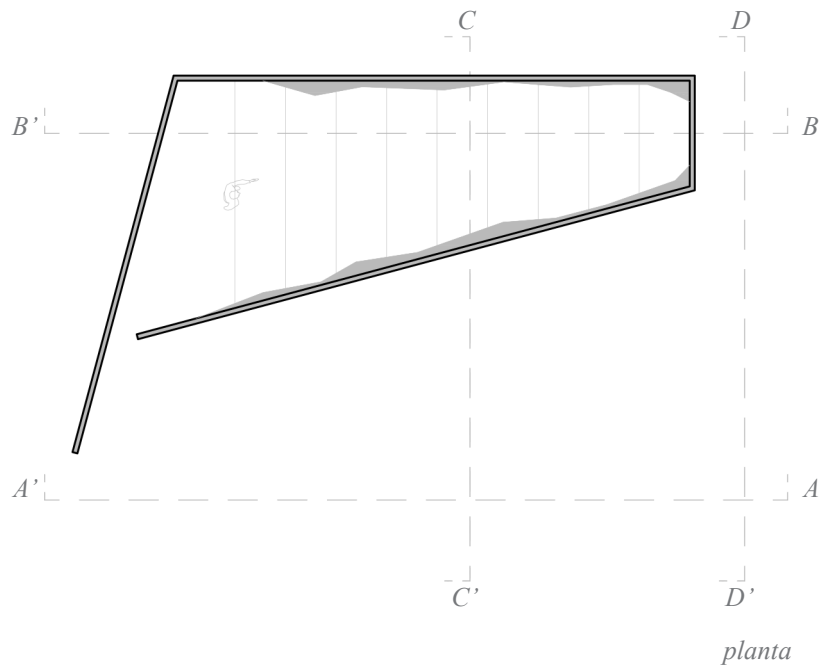
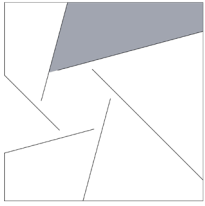
MIEDO

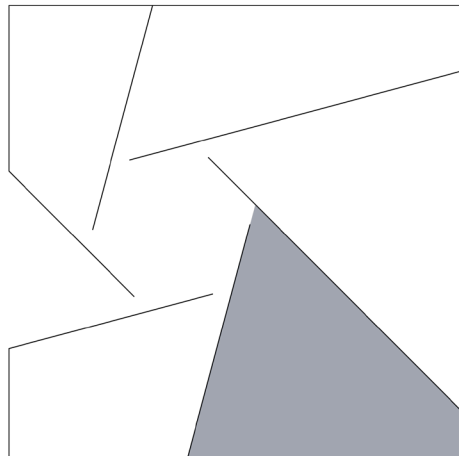
En este microespacio prevalece la pérdida de orientación, en cuanto a lo visual se refiere y la variación de la cota de pavimento de costumbre.

Se consigue mediante la creación de aristas determinadas e irregulares entre sí, tanto en los elementos verticales como horizontales, que contradicen a la ortogonalidad tradicional de los espacios, dificultando su comprensión.



MIEDO

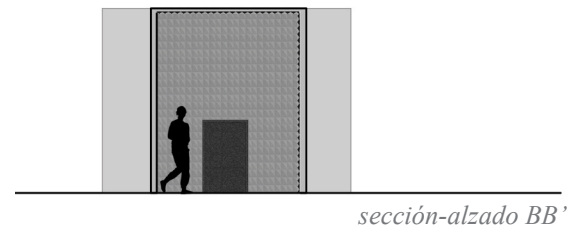
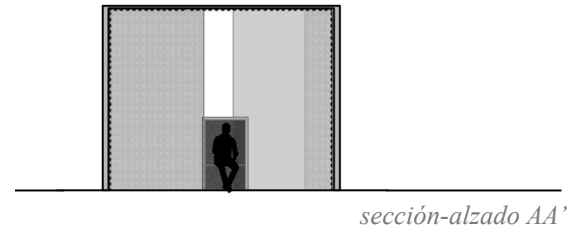
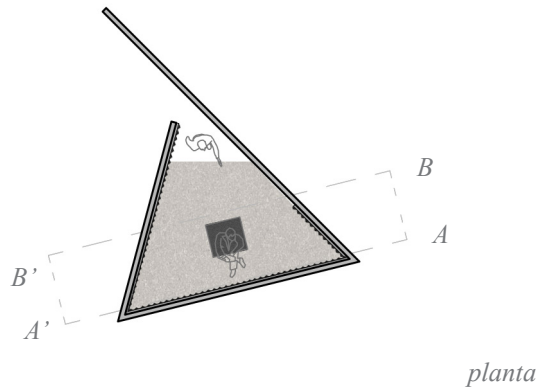
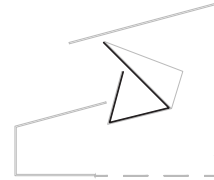
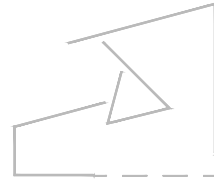
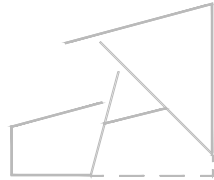
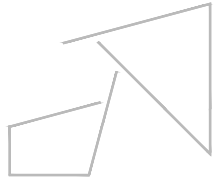
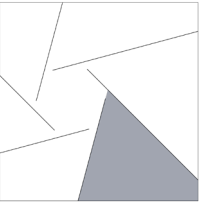




INTIMIDAD

Con el fin de aislar lo máximo posible al usuario del exterior, es un microespacio que presta especial atención a la absorción y el aislamiento acústico.

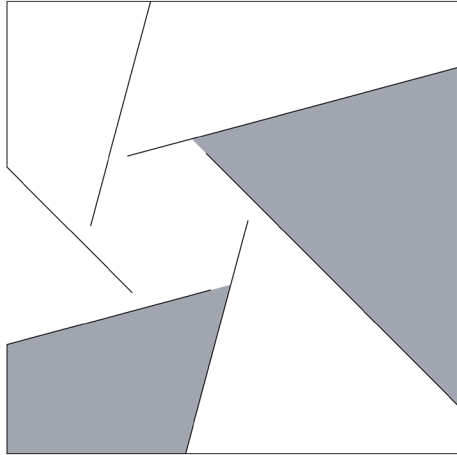
Revestido de materiales que cumplen esta función y con la presencia de una silla individual con la intención de que el usuario encuentre unos instantes de toma de propia conciencia.



revestimiento de pavimento: corcho de color gris

revestimiento de silla: placas de foam (absorbente acústico)

revestimiento de paredes y techo: espuma acústica piramidal



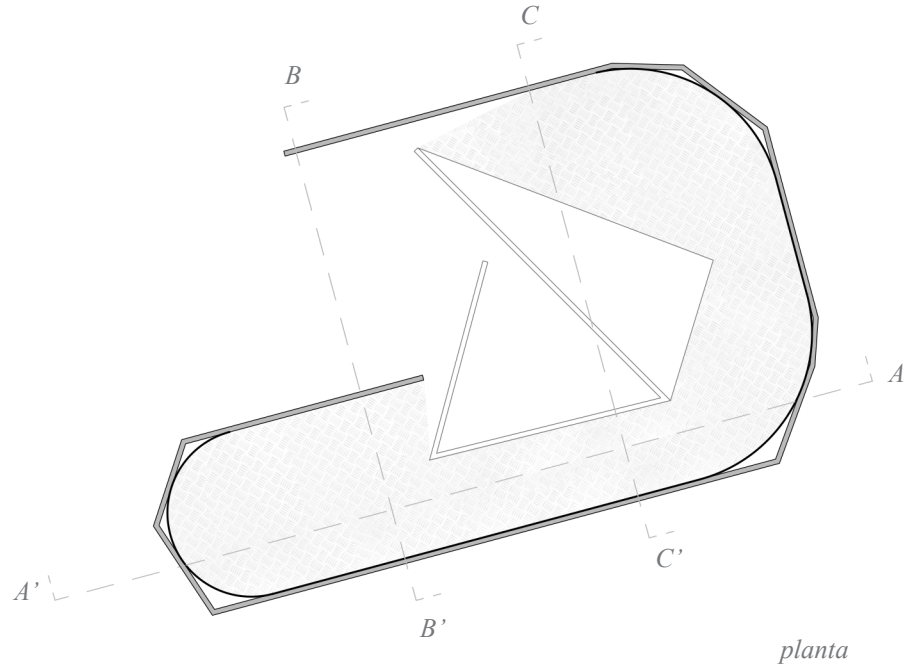
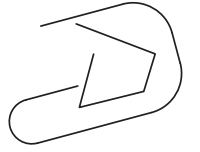
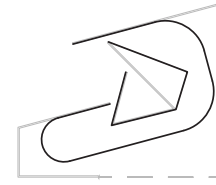
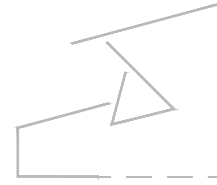
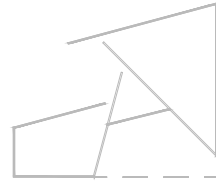
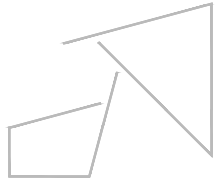
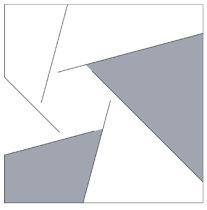
ESTRÉS

Rodeando el microespacio de intimidad, un recorrido de doble sentido que le contradice.

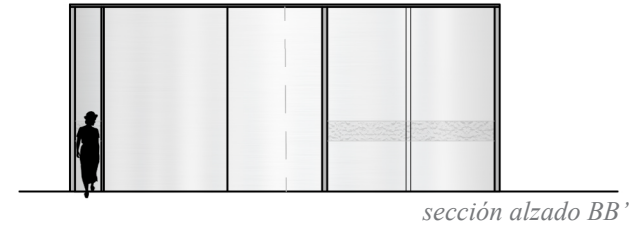
En este microespacio frío y de alto nivel acústico, el usuario puede experimentar el encuentro con otro percibido por todos los sentidos excepto el de la vista.

El elemento guía a través de este espacio, es un grabado en los paramentos verticales; su necesidad nace de la completa oscuridad de un tramo del microespacio.

ESTRÉS



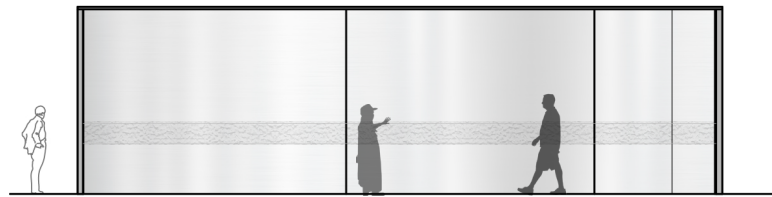
planta



sección alzado BB'



alzado CC'



sección-alzado AA'



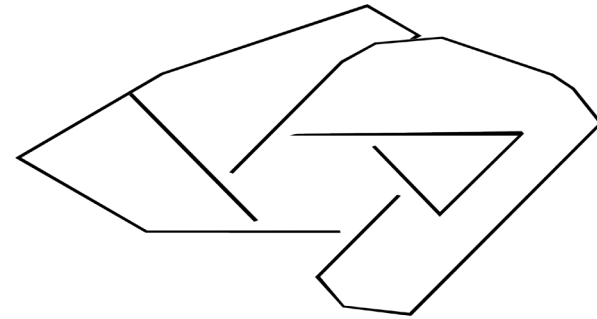
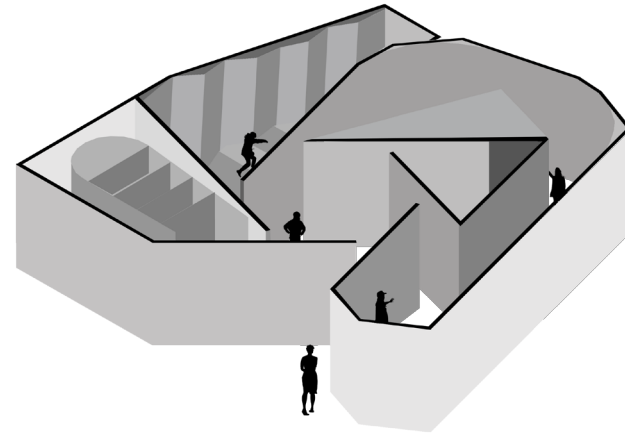
revestimiento de pavimento: planchas de aluminio corrugado



revestimiento de paredes: plancha de aluminio plegada



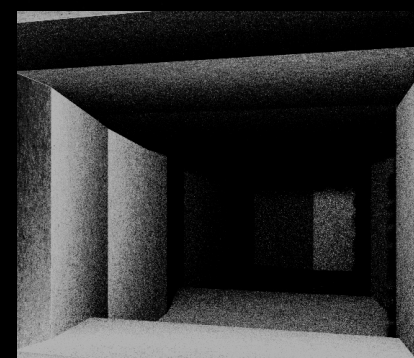
grabado en aluminio (altura: 1m-1'4m)



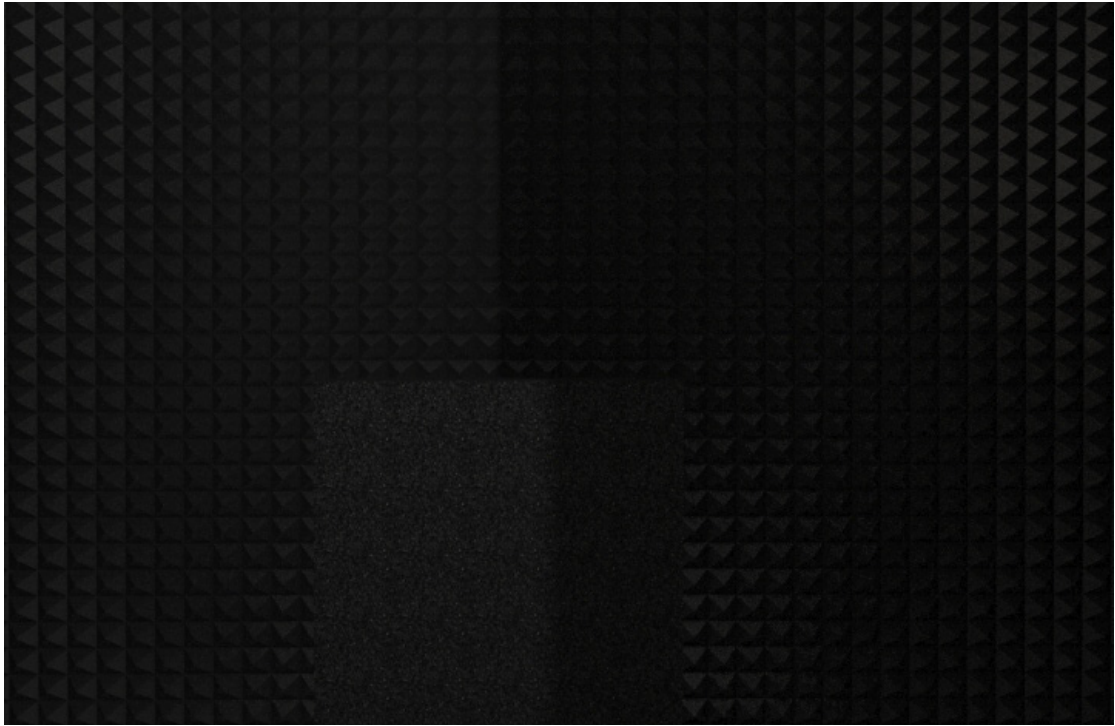




belleza



miedo



intimidad



estrés

[1]Chris Downey.

Arquitecto que perdió el sentido de la vista en 2008, a sus 45 años de edad, tras una operación para retirar un tumor cerebral. Estudió la carrera de diseño ambiental y arquitectura en la universidad de Carolina del Norte y obtuvo la maestría en Arquitectura en la Universidad de California (Berkeley). Regresó, tras su recuperación, a trabajar como arquitecto en Michelle Kaufmann Designs. Un año más tarde, abrió su propio estudio: Architecture for the Blind.

pág 4

[2]Hal Foster, Seattle 1955.

Historiador y crítico. Estudió en las universidades de Princeton, Columbia y Nueva York. Dio clases en la Universidad de Cornell hasta el año 1997 y desde entonces es docente en la Universidad de Princeton. Centra su labor como crítico en los campos de la arquitectura y el arte de vanguardia y posmodernidad

pág 6

[3]Juhani Pallasmaa, Hämeenlinna 1936.

Arquitecto y ex profesor de arquitectura y decano de la Universidad de Tecnología de Helsinki. Es además autor de varios artículos sobre filosofía, psicología y teoría de la arquitectura y del arte; y algunos de sus libros, como "Los ojos de la Piel, son lecturas obligatorias para estudiantes de arquitectura alrededor del mundo entero. Estableció su propio estudio de arquitectura, Arkkitehtitoimisto Juhani Pallasmaa KY en 1983, Helsinki.

pág 8

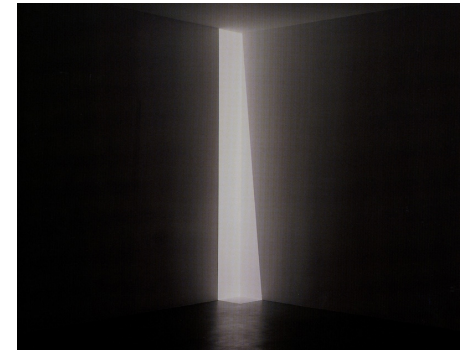
[4]Juliane Rebenstisch, Bonn 1970.

Profesora de filosofía y Estética en HfG Offenbach, y vicepresidenta de la institución desde 2014. Estudió Filosofía en la Freie Universität Berlin, obtuvo su doctorado en la Universidad de Potsdam y completó su postdoctorado en la Goethe University de Frankfurt/Main. Ha publicado numerosos ensayos y libros y sus áreas de especialización son la estética, la ética y la filosofía política.

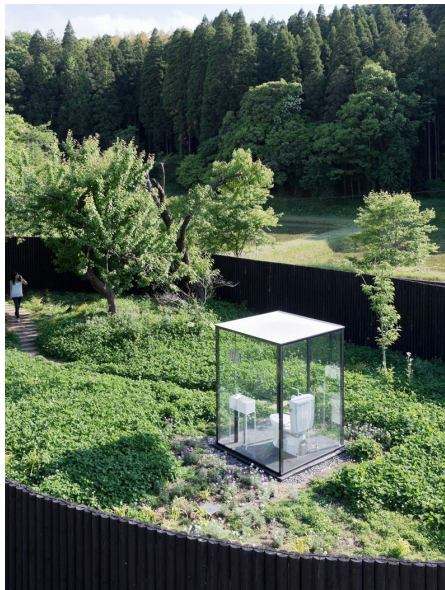
pág 10



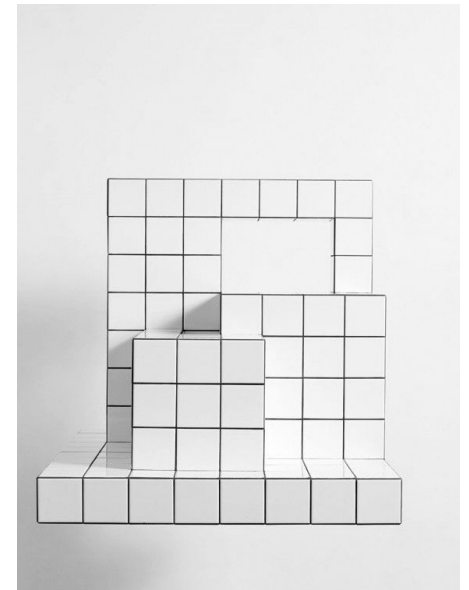
Richard Serra, Museo Guggenheim Bilbao
<https://www.guggenheim.org/artwork/3>



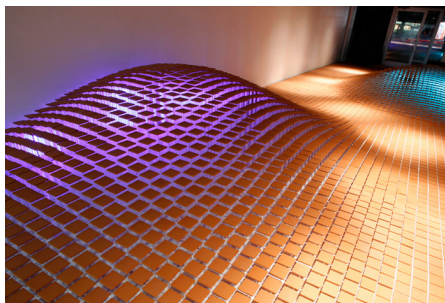
James Turrell, ENZU (1967)
<http://jamesturrell.com/work/enzu/>



Sou Fujimoto, Public Toilet
<https://www.designboom.com/architecture/sou-fujimotos-public-toilet-in-ichihara-is-a-garden-escape-10-29-2013/>



Kristine Tillge Lund
<http://ulrikha.blogspot.com/2012/09/design-kristine-tillge-lund.html>



'stay down champion, stay down', Sports.
<https://www.designboom.com/architecture/sports-stay-down-champion-stay-down/>

Bruder-Klaus-Feldkapelle, Peter Zumthor
<https://wgue.smugmug.com/Orte/Rheinland/Bruder-Klaus-Kapelle-Zumthor/i-JGHJVd5>



Pallasmaa, Juhani, 1996. Los ojos de la Piel. Editorial Gustavo Gili, 2014 (2a edición, 7a tirada).

Moles, Abraham y Rohmer Élisabeth, 1989. Psicología del espacio. Círculo de lectores S.A., 1990

Kossmann, Herman, Mulder, Suzanne y Oudsten Frank. Narrative Spaces, On the art of exhibiting. 010 Publishers, 2012, Rotterdam.

Zumthor, Peter, 1998. Pensar la arquitectura. Editorial Gustavo Gili, 2009 (2a edición ampliada).

Modernity and Hegemony of the vision. Edited by David Michael Levin. University of California Press 1993

https://www.researchgate.net/publication/320517164_BLIND_SENSE_OF_PLACE_A_sensory_ethnographic_study_on_parameters_of_optimal_design

Laura Ann Mendoza Bowen
Trabajo Final de Grado EINA 2019

Diseño de espacios
Tutoras: Anna Bach y Sara Coscarelli

