



Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña
 Facultad de Arquitectura y Artes
 Escuela de Diseño

INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
 CENTRO DE ARTE

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas
 Centro de Arte

Escuela de Diseño
 Daniela Reyes Camilo, 18-0746

2023

Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña
 Facultad de Arquitectura y Artes
 Escuela de Diseño



INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS

Centro de Arte: In Albis

Daniela Reyes Camilo 18-0746

"Trabajo de grado para optar por el título de Diseñador de interiores"

Asesora: M.Arq. Elizabeth Sosa
 Santo Domingo, Enero 2023



Asesor(es) de Pre-proyecto
Arq. Elizardo Ruiz
Arq. Alan Vidal

La documentación expuesta de este proyecto de grado está bajo la responsabilidad del sustentante. Queda prohibida la reproducción total o parcial de esta publicación, por cualquier medio o procedimiento sin contar la aprobación previa, expresa del autor y de la UNPHU.

Enero 2023



Universidad Nacional Pedro Henríquez Ureña
Facultad de Arquitectura y Artes
Escuela de Diseño

INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
IN ALBIS, CENTRO DE ARTE

Daniela Reyes Camilo 18-0746

"Trabajo de grado para optar para el título Diseñador de Interiores"
Asesora: M.Arq. Elizabeth Sosa

Santo Domingo
Enero 2023

INDICE

1.MARCO GENERAL

1.1 Tema

- 1.1.1 Definición
- 1.1.2 Justificación del tema
- 1.1.3 Motivación del tema
- 1.1.4 Objetivos del tema
- 1.1.5 Alcances del tema

1.2 Vehículo

- 1.2.1 Definición
- 1.2.2 Justificación
- 1.2.3 Motivación
- 1.2.4 Objetivos
- 1.2.5 Alcances

1.3 Método de investigación

- 1.3.1 Tipo de estudio

4.MARCO REFERENCIAL

- 4.1 Casos de estudio
- 4.2 Conclusión

2.MARCO TEÓRICO DEL TEMA

- 2.1 Artes Plásticas
- 2.1.2 Tipos de artes plásticas
- 2.2 Interiorismo en espacios expositivos
 - 2.2.1 Requerimientos básicos en espacios expositivos
 - 2.2.2 Iluminación
 - 2.2.3 Conceptos de diseño aplicables en espacios expositivos
- 2.3 Panorama actual en cuanto a actividades que promuevan el arte en República Dominicana
- 2.4 Casos de estudio
- 2.5 Conclusión

5.MARCO CONTEXTUAL

- 5.1 Localización- Ubicación
- 5.2 Contenedor a intervenir
- 5.3 Entorno del contenedor
- 5.4 Factor climático
- 5.5 Levantamiento fotográfico
- 5.6 Relación del contenedor con la tipología del proyecto
- 5.7 Materialidad de la fachada
- 5.8 Planimetría existente

3.MARCO TEÓRICO DEL VEHÍCULO

- 3.1 Introducción
- 3.2 Planteamiento del problema
- 3.3 Antecedentes de la tipología
- 3.4 Tipologías relacionadas al vehículo

6.MARCO PROGRAMÁTICO

- 6.1 Definición de usuario
- 6.2 Programa de áreas
- 6.3 Requerimiento de áreas
- 6.4 Diagrama de áreas
- 6.5 Zonificación

7.MARCO CONCEPTUAL Y OPERATIVO

- 7.1 Proceso conceptual y de investigación
- 7.2 Concepto
- 7.3 Paleta de colores
- 7.4 Moodboard de materiales
- 7.5 Moodboard de Iluminación
- 7.6 Moodboard de mobiliario
- 7.7 Identidad de la marca

9. BIBLIOGRAFÍA

8.MARCO PROYECTUAL

- 8.1 Memoria descriptiva
- 8.2 Planta de conjunto
- 8.3 Plantas de intervención
- 8.4 Plantas amuebladas
- 8.5 Plantas dimensionadas
- 8.6 Plantas terminación de pisos
- 8.7 Plantas puertas y ventanas
- 8.8 Plantas de techos y luminarias
- 8.9 Plantas de flujo
- 8.10 Plantas de señalética
- 8.11 Sección transversal y longitudinal
- 8.12 Detalles y vistas

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, por ser mi ejemplo a seguir, por siempre motivarme a ir por lo que me hace feliz, por todos sus esfuerzos y por siempre ser mi amor mas puro e incondicional. Vean esto como una pequeña forma de devolverles tanto que han hecho por mi, los amo.

A mis abuelos Argelia y Ramón, por cuidarme, amarme y estar siempre pendientes. Hoy también celebro un logro más con ustedes, gracias por siempre y a su manera, estar.

A mi novio y mejor amigo José por ser apoyo y compañía en todos los momentos y aspectos, gracias por ayudarme a ver todo de una forma más simple y por amarme tan bonito, eres y siempre serás el regalo mas bonito que me ha dado la UNPHU.

A mi asesora Elizabeth Sosa por el tiempo dedicado a este proyecto, por siempre mostrarse abierta a mis dudas, por sus correcciones y sugerencias, gracias.

A mis amigas de la carrera, por ser apoyo en todos los proyectos, las amanecidas y por los momentos de estrés que terminaban en risas.

INTRDUCCIÓN

El presente documento pretende exponer propuestas para impulsar el desarrollo de las artes plásticas a través del análisis de los espacios en Santo Domingo donde actualmente se expone o produce algún o varios tipos de artes plásticas.

La investigación y propuesta de vehículo de este proyecto busca diseñar un espacio capaz de reunir dentro del mismo a personas que quieran mostrar su arte, a quienes quieran aprender a través de talleres y a quienes quieran compartir su conocimiento, aplicando las estrategias y elementos claves para el diseño de estos espacios presentados en el documento.

01 MARCO GENERAL

- 1.1 TEMA
 - 1.1.1 DEFINICIÓN
 - 1.1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA
 - 1.1.3 MOTIVACIÓN DEL TEMA
 - 1.1.4 OBJETIVOS DEL TEMA
 - 1.1.5 ALCANCES DEL TEMA

- 1.2 VEHÍCULO
 - 1.2.1 DEFINICIÓN
 - 1.2.2 JUSTIFICACIÓN
 - 1.2.3 MOTIVACIÓN
 - 1.2.4 OBJETIVOS
 - 1.2.5 ALCANCES

- 1.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN
 - 1.3.1 TIPO DE ESTUDIO

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

1.1 MARCO GENERAL DEL TEMA

1.1.1 DEFINICIÓN DEL TEMA

Investigación que busca estudiar métodos y técnicas de interiorismo que sirvan para el diseño de espacios relacionados a las artes plásticas, analizando también lugares y eventos a nivel nacional e internacional donde se expone, se habla o se produce alguno o varios tipos de artes plásticas, con la finalidad de entender cómo se comportan estos espacios, sus necesidades fundamentales y cómo pueden ser pensados para atraer más público y que el mismo se sienta más conectado con el espacio y las actividades que se realizan en el.

1.1.2 JUSTIFICACIÓN DEL TEMA

Muchos estudios han demostrado la importancia y los beneficios que ofrecen las prácticas de las artes plásticas, ya que a través de esta actividad el ser humano puede incrementar los niveles de concentración y la paciencia, siendo esta una forma de relajarse, comunicarse, canalizar emociones y dejar fluir la creatividad.

El arte desempeña un papel mediador y motor de la comunicación ya que el artista a través de su creación transmite no solo emociones sino mensajes y nos hace reflexionar sobre nuestra existencia, los problemas sociales, o la vida en general (Elvis Talongang, 27 mayo 2019).

Actualmente en República Dominicana existen muchos lugares cuyo propósito está ligado al arte, ya sea museos, galerías de arte, escuelas de arte, entre otros. Sin embargo muchos de estos espacios no cuentan con una ambientación adecuada para la función que desempeñan, ya que no cuentan con elementos clave para estos espacios y/o un diseño interior correcto en el cual la actividad que promueven y los elementos que exhiben tengan un mejor alcance siendo estos espacios un medio para que el usuario conecte con la obra y el espacio siendo esta una forma de promover el arte como una actividad que la persona puede ejecutar o como apreciación.

1.1.3 MOTIVACIÓN DEL TEMA

El arte juega un papel fundamental en la sociedad e incluso en la salud mental y física de las personas, por esta razón, nos motivamos a explorar factores que como interioristas nos permitan entender cuales elementos debemos tomar en cuenta para diseñar propuestas dentro de las cuales se pueda promover la cultura del arte dentro de la sociedad.

Consideramos que la implementación de diseño de espacios interiores dirigidos y pensados para generar experiencias capaces de conectar a las personas con el arte puede ser un medio que sirva para promover las artes plásticas, en la cual el usuario se pueda llevar algún aprendizaje, entendiendo que como interioristas no podemos fomentar el arte en la sociedad, pero si podemos diseñar espacios y experiencias que inviten a las personas a conocerlo y disfrutarlo.

1.1.4 OBJETIVOS DEL TEMA

OBJETIVO GENERAL

Realizar una investigación acerca del fomento de las artes plásticas a través del diseño interior.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Investigar método y técnicas de composición que puedan ser utilizadas en el diseño de espacios relacionados con el arte (galerías, museos, exhibiciones y escuelas de arte).

Realizar un análisis de los lugares relacionados a las artes plásticas en el Distrito Nacional, identificando sus fortalezas y debilidades.

Estudiar espacios relacionados a las artes plásticas a nivel internacional identificando técnicas de composición eficaces para potenciar exhibiciones y actividades.

1.1.5 ALCANCES DEL TEMA

ALCANCE GENERAL

Estudio de las artes plásticas desde una perspectiva general hasta una perspectiva de un interiorista.

ALCANCES ESPECÍFICOS

- Obtención de estrategias de interiorismo aplicables en espacios de producción y exhibición artística con la finalidad generar experiencias que logren conectar a el usuario con las artes plásticas.
- Análisis espacios existentes en el Distrito Nacional donde se desarrollan actividades artísticas.
- Planteamiento de soluciones y métodos de diseño que como interioristas se pueden aplicar para sacar el máximo provecho en espacios donde se desarrollan actividades artísticas.

1.2 MARCO GENERAL DEL VEHÍCULO

1.2.1 DEFINICIÓN DEL VEHÍCULO

Un centro de arte se define como un espacio dentro del cual se practica, se aprende y se aprecia el arte. En el mismo se pueden encontrar exhibiciones artísticas y en estas los visitantes tienen la posibilidad de conectar e interactuar con los expositores.

1.2.2 JUSTIFICACIÓN DEL VEHÍCULO

Según el artista plástico Celso Gitahy en 1999, desde los tiempos más remotos el hombre es un ser social y cultural, que siempre busca una forma de reconocerse y de comunicarse con el otro, sin utilizar necesariamente la palabra oral, pudiendo hacerlo a través de los gestos de pintar, dibujar, esculpir y grabar, representando sus percepciones del mundo.

Basado en lo que el artista plástico dice, resaltamos la importancia de brindar soluciones espaciales dentro de las cuales el usuario pueda desarrollar y explotar disciplinas artísticas y donde también se pueda relacionar con personas que cuenten con intereses similares, como aprender a realizar trabajos artísticos o ir a observarlos, abriendo también una posibilidad a quien expone su trabajo de darse a conocer.

Con el diseño de un Centro de Arte abrimos paso a un espacio en donde las personas pueden ir a conocer y compartir su conocimiento, a través de talleres, charlas, exposiciones y muchos otros eventos que promuevan el arte como una opción recreativa y como algo beneficioso para nuestro bienestar.

1.2.3 MOTIVACIÓN DEL VEHÍCULO

En respuesta a los métodos y soluciones que como diseñadores de interiores se pueden aplicar para el fomento de las artes plásticas y sus actividades, surge la idea de diseñar un Centro de Arte el cual funcione como lienzo para poner en práctica los métodos estudiados para ser aplicados en esta clase de espacios, tomando también en cuenta la infinidad de posibles actividades que se pueden generar dentro del el según el diseño que se aplique.

Como otro punto de motivación volvemos a resaltar las ventajas que traen las prácticas de algún tipo de arte plástica y lo beneficioso que puede resultar este espacio para quienes buscan conocer de arte y para quienes buscan promover sus trabajos.

1.2.4 OBJETIVOS DEL VEHÍCULO

OBJETIVO GENERAL

Realizar una propuesta de diseño interior dentro de la cual se puedan desarrollar actividades donde el usuario tenga la oportunidad de aprender, apreciar, practicar las artes plásticas y compartir sus conocimientos con los demás.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Diseñar espacios flexibles aplicando las estrategias de diseño que permitan el adecuado desarrollo de exhibiciones artísticas.
- Desarrollar el diseño de espacios de aprendizaje como lo son una biblioteca y áreas dentro de los cuales se puedan impartir talleres sobre diferentes tipos de artes plásticas.
- Realizar un estudio del contenedor a utilizar para la propuesta en el cual identifiquemos todas sus características, a fin de sacar el máximo provecho de la edificación en cuestión.

1.2.5 ALCANCES DEL VEHÍCULO

ALCANCE GENERAL

Diseño de un Centro de Artes tomando en cuenta las necesidades del contenedor y los métodos de diseño previamente investigados.

ALCANCES ESPECÍFICOS

- Propuesta de espacios capacitados para impartir talleres de dibujo, pintura y artesanía.
- Diseño de áreas de exposición que a su vez funcionen como medio de promoción de las artes.
- Implementación de técnicas de composición de interiorismo a nivel funcional obtenidas en la investigación general y en el análisis de espacios con conceptos similares existentes a nivel nacional e internacional.

1.3 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

1.3.1 MÉTODO DE INVESTIGACIÓN

MÉTODO CUALITATIVO

El método de investigación cualitativo analiza de forma reflexiva los significados que forman parte de las realidades estudiadas y se centra principalmente en la recopilación de información a través de la observación, ya sea de comportamientos y características, también interpreta una realidad dinámica, subjetiva y compuesta por distintos contextos.

En este caso, el enfoque es encontrar la influencia que tiene el diseño interior desde el aspecto funcional y básico, hasta el estético dentro de espacios que de alguna forma promueven uno o varios tipos de artes plásticas, observando el comportamiento de espacios existentes y estudiando métodos de diseño de espacios expositivos y comerciales que permitan al interiorista generar un espacio atractivo y cómodo para conectar con el tema.

1.3.1 PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Se puede a través del diseño de interiores promover las artes plásticas?

02 MARCO TEORICO

2.1 ARTES PLÁSTICAS

2.1.2 TIPOS DE ARTES PLÁSTICAS

2.2 INTERIORISMO EN ESPACIOS EXPOSITIVOS

2.2.1 REQUERIMIENTOS BÁSICOS EN ESPACIOS EXPOSITIVOS

2.2.2 ILUMINACIÓN

2.2.3 CONCEPTOS DE DISEÑO APLICABLES EN ESPACIOS EXPOSITIVOS

2.3 PANORAMA ACTUAL EN CUANTO A ACTIVIDADES QUE PROMUEVAN EL ARTE EN REPÚBLICA DOMINICANA

2.4 CASOS DE ESTUDIO NACIONALES

2.5 CASOS DE ESTUDIO INTERNACIONALES

2.6 CONCLUSIÓN

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

2.1 ARTES PLÁSTICAS

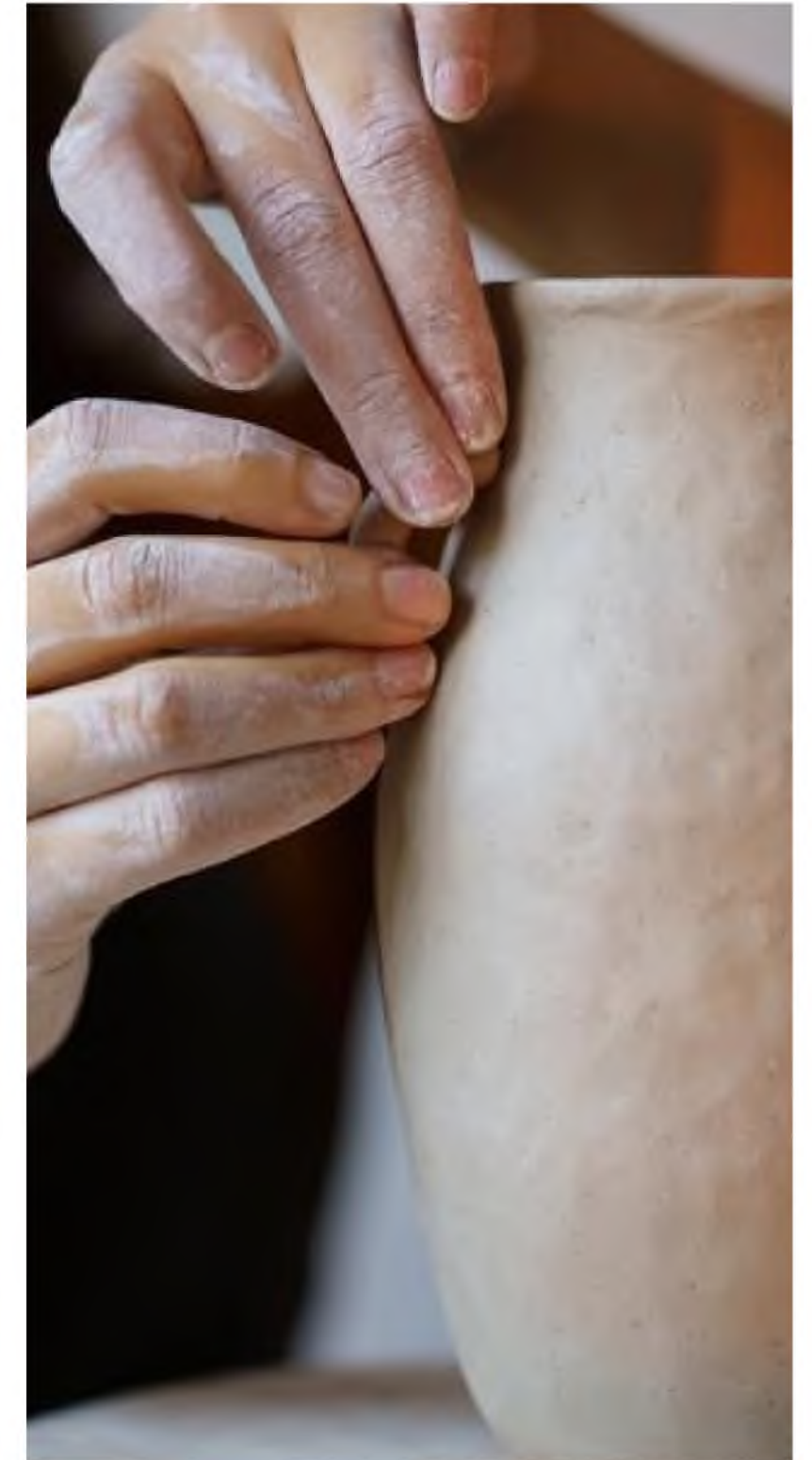
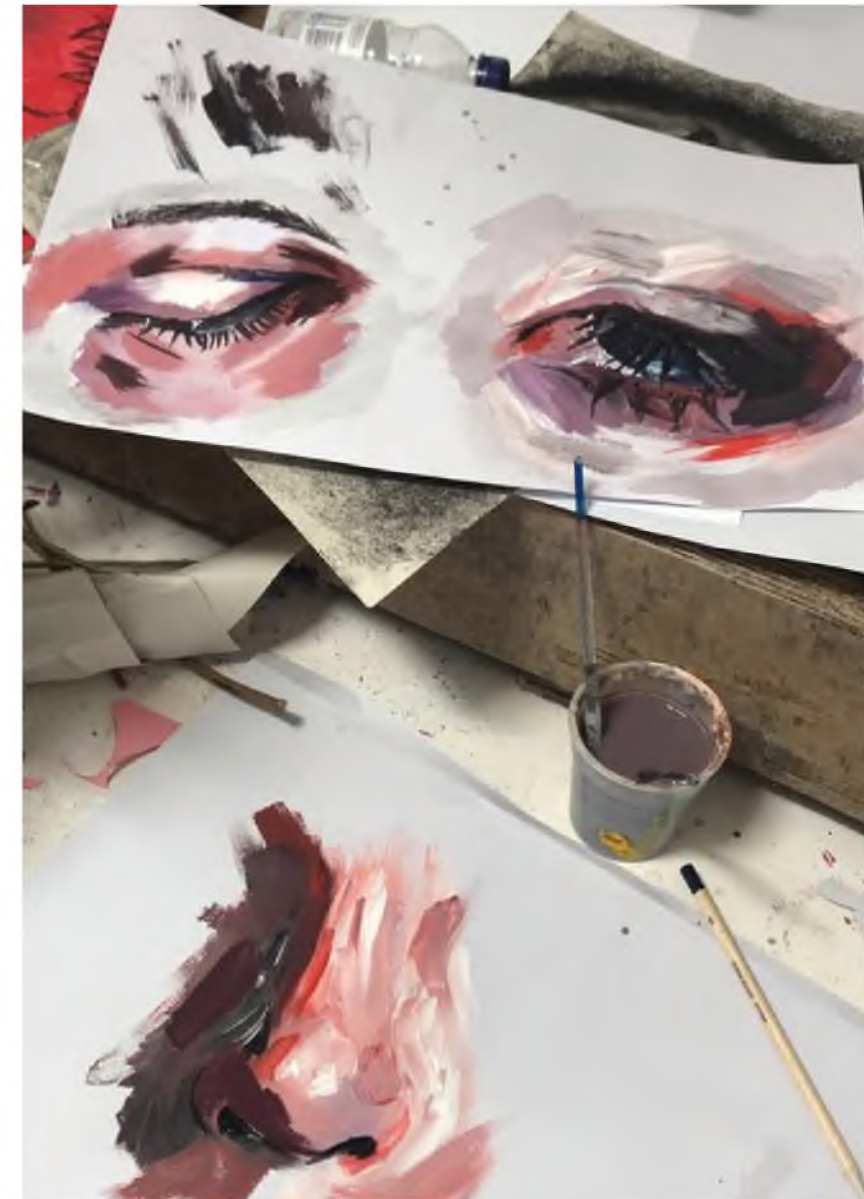
Las artes plásticas son las técnicas de elaboración de obras de arte en las cuales se utilizan materiales y elementos que pueden ser moldeados, modificados y/o transformados por el artista. Dichos elementos se consideran por ende recursos plásticos, ya que le sirven al artista como material para expresar su perspectiva, imaginación o visión.



Este término es empleado en Bellas Artes para diferenciar a las artes visuales, que deben ser percibidas por la vista del espectador, de las que involucran también el sentido del oído (música, texto recitado), como las artes escénicas. Así, se consideran artes plásticas a la pintura, la escultura, el dibujo, la arquitectura, el grabado, la cerámica, la orfebrería, artesanía y pintura mural.

Las artes plásticas ocupan actualmente uno de los principales rubros artísticos de los museos, y son, junto con las artes escénicas, la literatura, el cine, la música y la fotografía, las máximas expresiones contemporáneas del arte.

Su etimología tiene mucho que ver con su conceptualización, puesto que el término deriva de la unión de los vocablos latinos “ars -plasticus” que significa “arte con plástico”. Es decir, se traduce como el arte que se origina moldeando los materiales maleables para representar una visión del mundo de acuerdo a la creatividad del artista.



2.1.2 TIPOS DE ARTES PLÁSTICAS

Pintura

La pintura artística es el arte de la representación gráfica utilizando pigmentos mezclados con otras sustancias aglutinantes orgánicas o sintéticas. En este arte se emplean técnicas de pintura, técnicas de dibujo, conocimientos de teoría del color y de composición pictórica. Es la clasificación de arte plástica mas clásica.



Artesanía

Se llama así a la técnica de producción de objetos o envases simples, de uso cotidiano, mediante materiales flexibles y herramientas simples, a menudo elaboradas a mano por el artista.



Escultura

Esta disciplina emplea las manos del artista, así como diversas herramientas, para moldear, cortar, pulir y dar una forma determinada a elementos duraderos, como las piedras de diversa naturaleza, o a materiales moldeables que luego endurecen, como el yeso y la masilla.

2.1.2 TIPOS DE ARTES PLÁSTICAS

Dibujo

La técnica de consiste en representar las perspectivas de lo visible a simple vista o de lo imaginario mediante trazos en un papel que se efectúan con lápiz, carboncillo, tinta o algún otro material que funcione hacer trazos. También se utilizan técnicas de composición, como trazos más libres.

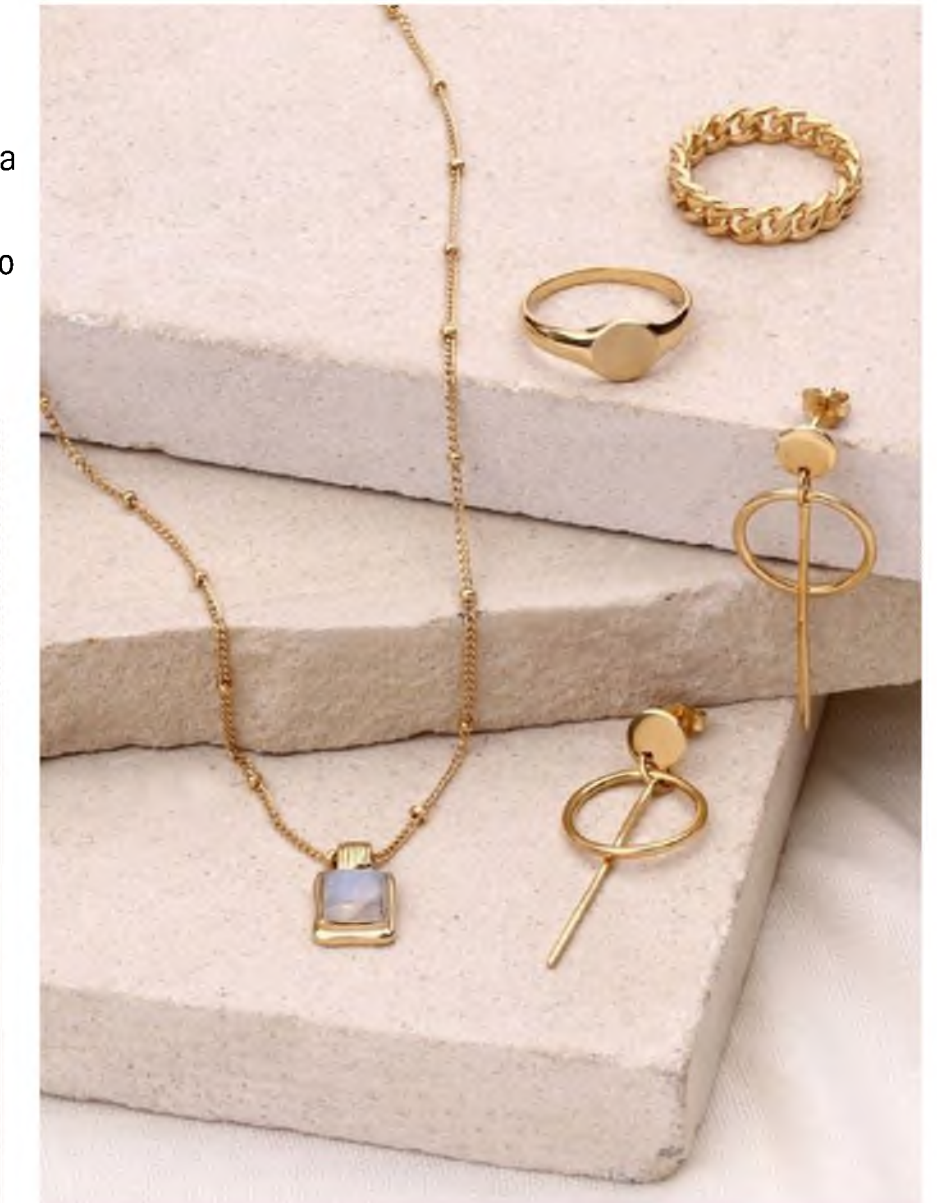


Cerámica

Similar a la practica de la escultura, imprime forma y muchas veces color a una masa de un elemento moldeable o maleable, para luego extraerle naturalmente o en un horno el componente de agua y, al secar, endurecerlo y hacerlo rígido y brillante. Usualmente se utiliza para elaborar objetos de cocina como platos, tazas hasta ornamentos y obras de arte.

Grabado

Se utilizan técnicas de dibujo , haciéndolo semejante a este, el grabado consiste en imprimir gestos, letras u otros símbolos sobre una superficie, pero en este caso una dura y resistente como metales laminados y maderas.



Orfebrería

Se trata de la elaboración de piezas artísticas mediante la manipulación y fundido de los metales, en particular metales preciosos como el oro o la plata.

2.2 INTERIORISMO EN ESPACIOS EXPOSITIVOS

En general, los espacios expositivos cuentan con un programa de áreas y una distribución que suele repetirse. Cuentan con un recibidor, que lleva al recinto o exposición, y una serie de salas que sirven para complementar estos espacios y para guiar al usuario. De las características más descatadas de estos espacios encontramos la iluminación, revestimientos, colores neutros y en la mayoría de los casos, tonos blancos como color predominante.



Una de las claves para espacios expositivos apropiados es la iluminación tanto general como la que se utiliza para iluminar elementos en exposición ya que todos los elementos no tienen las mismas condiciones y no se debe contar solo con una iluminación general, por eso también una gran ventaja cuando los espacios cuentan con acceso a luz natural.

Aunque el minimalismo es la tendencia que por mayoría se aplica en este tipo de espacios ya que es importante que el elemento expuesto destaque dentro de el espacio, actualmente se esta buscando crear ese juego entre los materiales, la textura y la disposición del elemento. La aplicación de materiales y texturas da paso a diseños mas contemporáneos y permite crear un rejuego interesante entre el elemento y el espacio, lo que le permite al usuario crear mas intimidad con la obra.



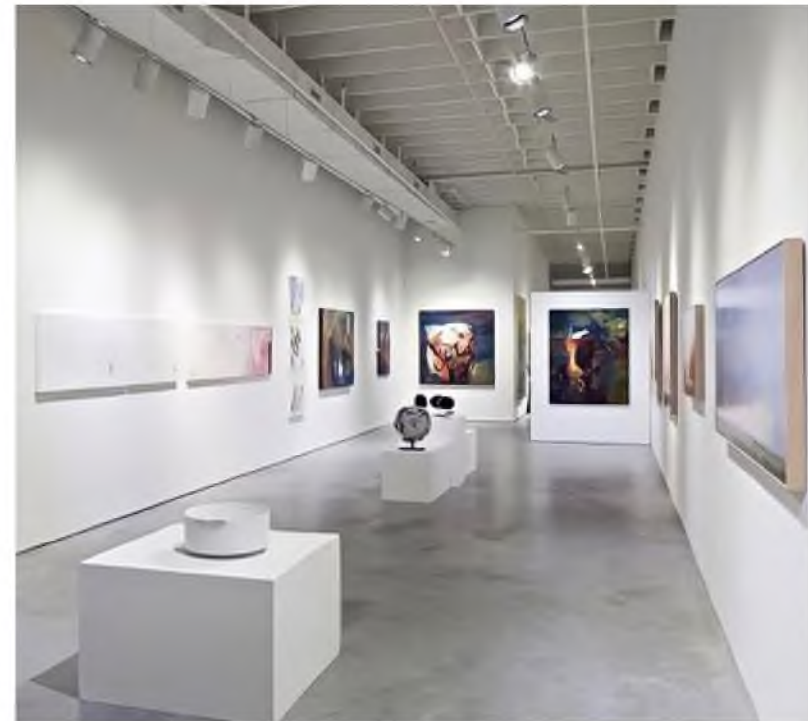
La aplicación de diversas texturas y materiales puede formar parte de una experiencia diferente, pero se debe mantener un balance que permita que el usuario conecte y se enfoque con la obra expuesta sin distraerse con los elementos de alrededor. Dicho esto el mobiliario dentro de estas áreas también deber ser colocado a distancias que no obstaculicen la visualización de la obra, siendo esta otra forma de eliminar obstáculos entre el contenido y la experiencia.

En cuanto al correcto diseño de experiencias interactivas, una de sus ventajas es que evita la creación de modelos de exposición tradicionales, esos que el usuario visita y olvida con facilidad. Para generar estas experiencias se suele utilizar la tecnología como elemento de diseño ya que la misma se integra a la experiencia de usuario, a la función y al espacio.



2.2.1 REQUERIMIENTOS BÁSICOS EN ESPACIOS EXPOSITIVOS

El espacio expositivo es un lugar de encuentro entre un público y la obra de arte dentro del cual se exponen elementos de valor cultural y artístico y es un concepto que abarca conocimientos de interiorismo, arquitectónicos, financieros y en muchas ocasiones, tecnológicos. El espacio expositivo se compone de algunos elementos compositivos que le permiten contextualizar la idea de los elementos a exhibir, entre los más importantes se encuentran los siguientes:

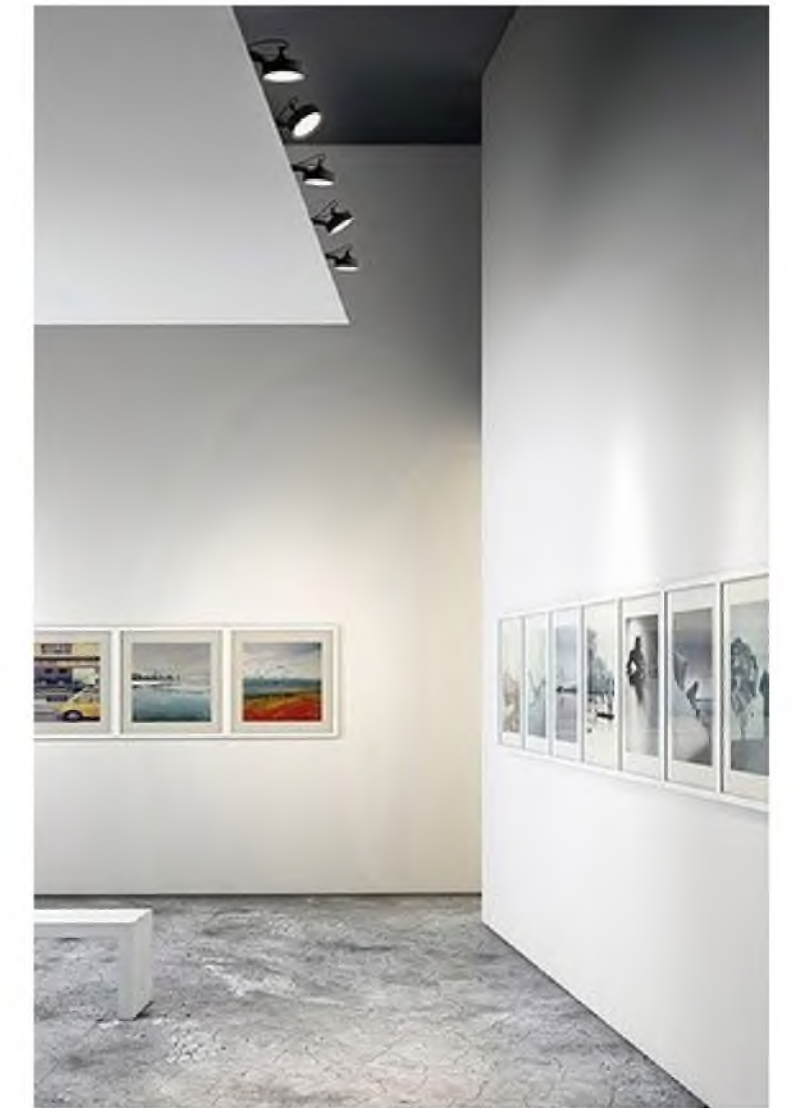


- Administración de la disposición espacial.
- Planificación de recorrido de los visitantes
- Elección de soportes y mobiliario donde serán colocados los elementos de exhibición.
- Correcta iluminación del ambiente y las obras
- Colores de pared que complementen armoniosamente el espacio en conjunto con las obras expuestas.

En la mayoría de situaciones la conexión entre el usuario y los elementos expuestos dependerá no solo de la obra en sí, si no de la comodidad y la coherencia del espacio donde se expone.

2.2.2 ILUMINACIÓN

La iluminación en los espacios expositivos juega un papel fundamental en la experiencia de usuario y tiene principalmente dos objetivos, el primero consiste en otorgar un sistema de luz general que respete los estándares de calidad, genere confort visual y cree una narrativa en sus recorridos, ayudando a la orientación del usuario, y el segundo, busca crear un sistema enfocado a la obra misma, la cual se debe enfatizar, acentuar, establecer jerarquías y cuidar que la iluminación sea la adecuada para su conservación. Entre los riesgos que se encuentran presente en los espacios expositivos en cuanto a iluminación se encuentra la posibilidad de causar deslumbramientos que ocasionen una incorrecta percepción de la pieza, afectar la percepción volumétrica o, simplemente, dirigir la luz a elementos que no tienen ninguna importancia.



Al mezclar fuentes de mayor y menor intensidad de iluminación, se puede mejorar la superficie de una exposición, así como su forma y textura.

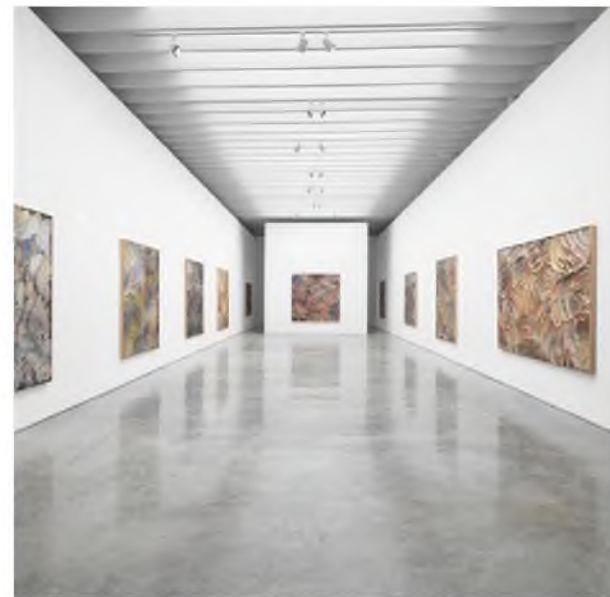
2.2.2 ILUMINACIÓN

EFFECTOS DE LUZ

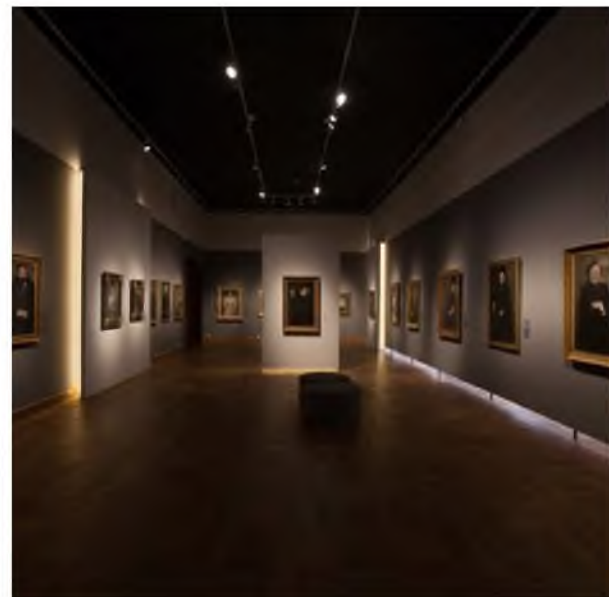
- La atenuación grupal crea un ambiente moderado que atrae al visitante más cerca del objeto que se muestra.
- La regulación individual atrae la atención de los visitantes hacia un objeto específico, pero también proporciona el contexto y la profundidad del objeto resaltado.
- Los bajos niveles de contraste son ideales para crear un espacio amplio y luminoso que atraiga al visitante.
- Los altos niveles de contraste dirigen al visitante a puntos focales clave dentro del espacio y crean una experiencia más teatral.



Atenuación grupal



Alto contraste



Bajo contraste



Regulación individual

TEMPERATURA DE COLOR

La temperatura de color utilizada para iluminar una exposición no solo afectará la apariencia de color del objeto o espacio, sino también el estado de ánimo que se comunicará al visitante. Un blanco más frío hará que la exhibición parezca más nítida y más moderna, mientras que una temperatura de color muy cálida, como 1600K (similar a la luz de las velas) hará que el espacio se sienta más acogedor.



ILUMINACIÓN LED

Entre las ventajas de la iluminación LED se encuentra un ahorro significativo de energía en comparación con las iluminaciones tradicionales, mínima radiación UV / IR, menos calor que los halógenos y tienen una vida útil larga y de alta calidad.

Con los avances en la tecnología LED, actualmente se ofrecen productos con una reproducción de color alta, variedad de ángulos de haz de luz variables y opciones de temperaturas de color cálida y fría. Además, la tecnología basada en la iluminación digital, está diseñada para mejorar aún más la experiencia del usuario en un espacio expositivo.



Sistema de riel monofásico



Proyector LED con lente totalmente ajustable



Fuente de luz eficiente en comparación con halógenos de baja tensión

2.4.1 CONCEPTOS DE DISEÑO APLICABLES EN ESPACIOS EXPOSITIVOS



Retail design como estrategia para incentivo del arte

Para lograr desde el diseño de interiores incentivar las artes se puede partir desde los conceptos aplicados en el retail design, ya que aunque el objetivo final de esta rama del diseño es vender un producto, las estrategias utilizadas para diseñar este tipo de espacios busca que el usuario conecte con el espacio, logrando así no solo la venta de un producto, sino que este vuelva al espacio. Un interiorista puede aplicar estos métodos no con la finalidad de vender un producto, sino de dar a conocer al usuario sobre arte, abriendo también la posibilidad de que este pueda practicar algún tipo de arte y logrando promover el trabajo de los artistas que exponen dentro del espacio.

Retail design

Es una especialización del diseño interior en las que se trabajan espacios comerciales y se centra en el diseño desde una perspectiva creativa, buscando tanto la comodidad del cliente como la diferenciación de la marca y su objetivo principal es promover una experiencia de compra satisfactoria y agradable para los consumidores.

Según Clap Studio el objetivo de el retail design es conectar con el usuario, logrando que se enamore de la marca y finalmente vender el producto, esto se consigue con el diseño de una experiencia.



Experiencia de usuario

Dentro del espacio debe existir una experiencia de usuario la cual le permita al espectador sentirse cómodo en el espacio y conectar con la obra. El diseño de experiencia se puede definir como el vínculo emocional entre las personas, la marca y los recuerdos, también se puede definir como el conjunto de ideas, sensaciones y valorizaciones del usuario, resultado de la interacción con un producto o como en el caso de las artes, con una obra.

Una de las claves esenciales en el diseño de experiencias es la aplicación de un concepto claro, el cual sea identificado a través de la vista con colores y materiales, el tacto a través de texturas, elementos con los que el usuario pueda interactuar, el olfato, añadiendo algún aroma que pueda hacer sentir a gusto al usuario y el oído utilizando sonidos que van acorde con el espacio la marca.

2.3 PANORAMA ACTUAL EN CUANTO A ACTIVIDADES QUE PROMUEVAN EL ARTE EN REPÚBLICA DOMINICANA

Más allá de los espacios permanentes cuyo objetivo consiste en promover de alguna forma artes plásticas, es también de importancia conocer las actividades temporales relacionadas a las artes plásticas como lo fueron la XXIX Bienal Nacional de Artes Visuales cuyo objetivo es visibilizar el acontecer de las artes visuales en el país y ser plataforma para que los artistas se den a conocer. En este evento fueron expuestas obras pertenecientes a las categorías de pintura, escultura, dibujo, fotografía, obras gráficas, cerámica, instalación, acción plástica y video, dentro de la exposición se encontraban instalaciones con las cuales el público pudo interactuar con los elementos presentados y conocer artistas nuevos.



También encontramos programas como Territorios Creativos impulsado por la Dirección General de Programas Especiales de la Presidencia (DIGEPEP) coordinado por la arquitecta Ching Ling Ho y un equipo multidisciplinario. Dentro de este programa se realizaron talleres y asambleas con las distintas organizaciones comunitarias, juntas de vecinos y escuelas públicas, para reconocer las necesidades y los proyectos de interés cultural del entorno del trayecto del teleférico. Artistas visuales de renombre nacional y artistas locales que crearon una ruta que incluye la cobertura con murales de más de 600 techos, casas y paredes.



Otro evento relevante fue la primera exposición de arte inmersivo en República Dominicana la cual lleva por nombre Tovar: Surrealismo Vivo. El objetivo principal esta exposición fue reconocer la trascendencia de Tovar, que expuso en los años 60 junto a los máximos exponentes del surrealismo.



Esta exposición se genera con proyección de última generación y sistemas de audio multicanal.

Para la creación de las proyecciones y material visual, se partió de una selección de aproximadamente 400 imágenes entre obras, cartas y fotografías, que fueron integradas por un equipo de especialistas en contenido inmersivo de proyección y audio.



2.5 CASOS DE ESTUDIO

2.5.1 ARTE SAN RAMÓN

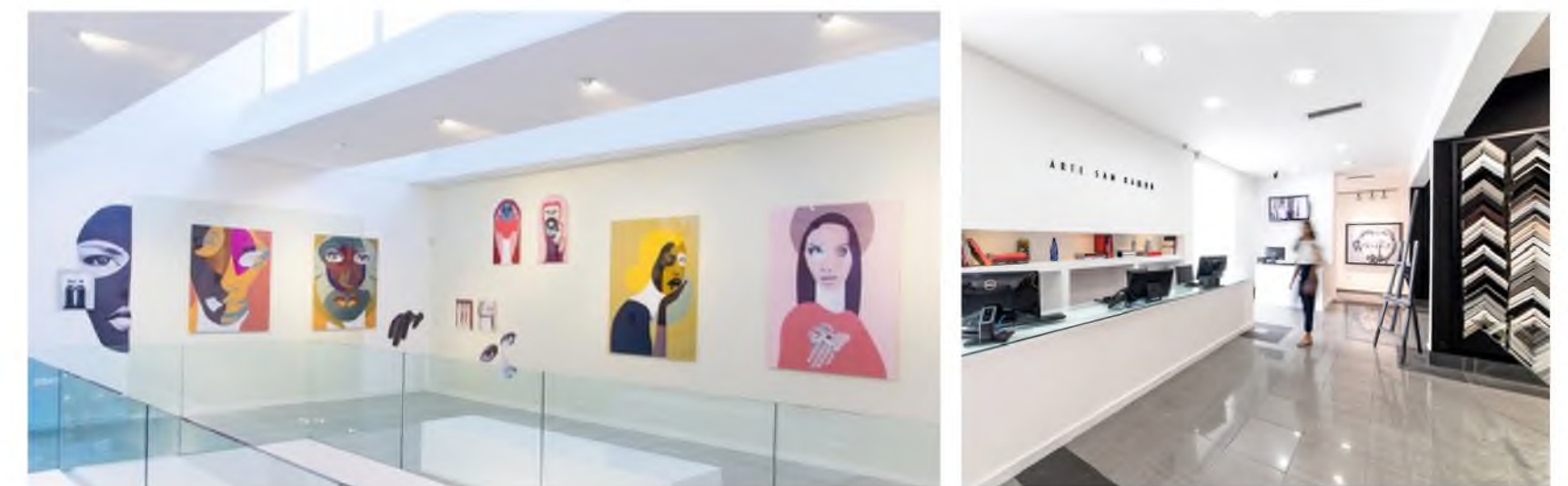
Ubicado en la av. Abraham Lincoln, Arte San Ramón es una empresa de enmarcados de obras de arte, la cual con el tiempo se ha expandido añadiendo como servicio la venta de mobiliario con ASR Design y también la venta de obras artísticas con las galerías ASR Contemporáneo y Espacio 904.

La edificación de Arte San Ramón tiene como finalidad mantener una arquitectura que no llame la atención y de esta forma simular un lienzo en blanco manteniendo una simplicidad en la cual tanto la fachada como el interior desaparezca resaltando sus piezas de exhibición, logrando un espacio expositivo simple, sofisticado, flexible y adecuado para su objetivo.



Los interiores de Arte San Ramón cuentan con espacios flexibles habilitados para exposiciones temporales dentro de los cuales se pueden generar distintos recorridos según la necesidad de la exposición en curso, también cuentan con espacios simples y amplios los cuales no se modifican ya que están diseñados para exhibiciones mas grandes y de mayor duración.

Se encuentra ubicado en una de las avenidas principales del Distrito Nacional por lo que se puede acceder en transporte público y aunque tiene poco estacionamiento cuenta con servicio de valet parking para actividades especiales como lo son las inauguraciones de sus exhibiciones temporales. Por su ubicación y los costos de sus servicios de enmarcado, la venta de mobiliario y obras de arte podemos decir que este lugar está dirigido a un público de poder adquisitivo alto.



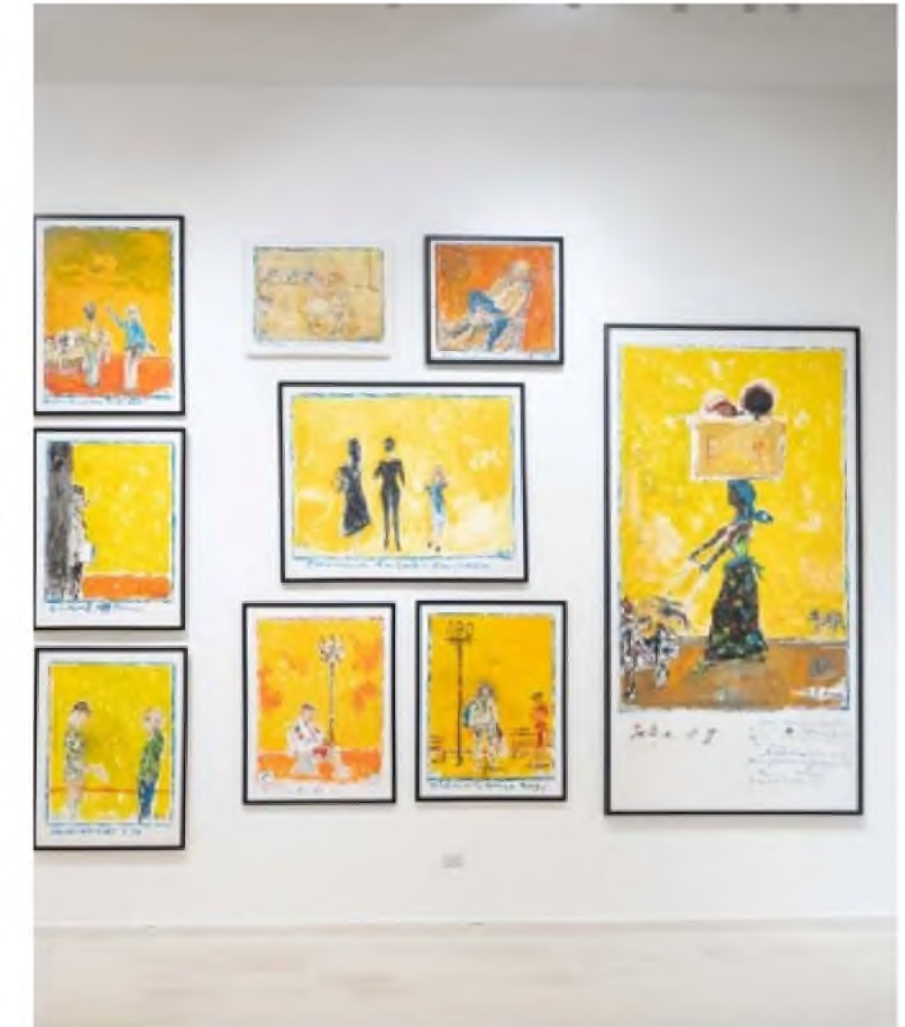
2.5.2 MUSEO DE ARTE MODERNO



Ubicado en la plaza de la Cultura Juan Pablo Duarte, en la ciudad de Santo Domingo, el Museo de Arte Moderno es un edificio diseñado y construido por José Miniño, que inicialmente fue la Galería de Arte Moderno.

Hoy en día, este lugar se dedica a la conservación y promoción del arte moderno y contemporáneo dominicano. Cuenta con una colección permanente en la que se puede apreciar una amplia variedad de obras tanto dominicanas como extranjeras y también cuenta con espacio para exhibiciones temporales

En el Museo De Arte Moderno también se realizan conferencias o talleres ya que cuenta con un auditorio equipado para cualquier necesidad que se presente durante el desarrollo de las mismas. Dentro de este lugar encontramos una biblioteca, especialmente dirigida a estudiantes, artistas e investigadores, permitiendo que todo tipo de visitante conozca más sobre cualquier tema relacionado con el arte moderno o contemporáneo.



Su diseño interior es simple ya que evita entrar en conflicto con las obras en exposición por lo cual predominan las tonalidades blancas y grises, sus espacios son abiertos y cuenta con una iluminación variada, dirigida hacia las obras, otra general y también luz natural. Se puede decir que es uno de los mejores lugares para visitar si se busca aprender sobre arte contemporáneo por los espacios que tiene a su disposición.

2.5.3 MUSEO BELLAPART

Está ubicado en la Av. John F. Kennedy y es el primer museo de arte privado de la República Dominicana y cuenta con una colección es de arte dominicano, la cual contiene obras desde desde finales del siglo XIX hasta la década de 1960.



En cuanto a su contenido, en el interior podemos encontrar las paredes blancas con la intención de que estas no compitan con las obras expuestas y dichas paredes están combinadas con un techo y un suelo oscuro lo cual da la sensación de que el espacio cuenta con menos altura. Este museo cuenta con una ubicación accesible ya que se puede llegar en transporte público y cuenta con estacionamiento suficiente para la cantidad de personas que suelen estar en simultáneo dentro del museo.

Este espacio, en términos generales y según los requerimientos, cuenta con un diseño adecuado para su finalidad y un contenido de muy alto valor, sin embargo es un espacio no tan atractivo en términos de estética.

Este museo posee cerca de 2,000 piezas en sus fondos y ofrece una visión de la evolución estilística de las artes plásticas dominicanas y cuenta con un recorrido cronológico, iniciando con pinturas de 1890 y abarca todos los estilos y corrientes artísticas del siglo XX hasta el presente, en cuatro ejes de tiempo, incluyendo pinturas, esculturas, grabados y dibujos.



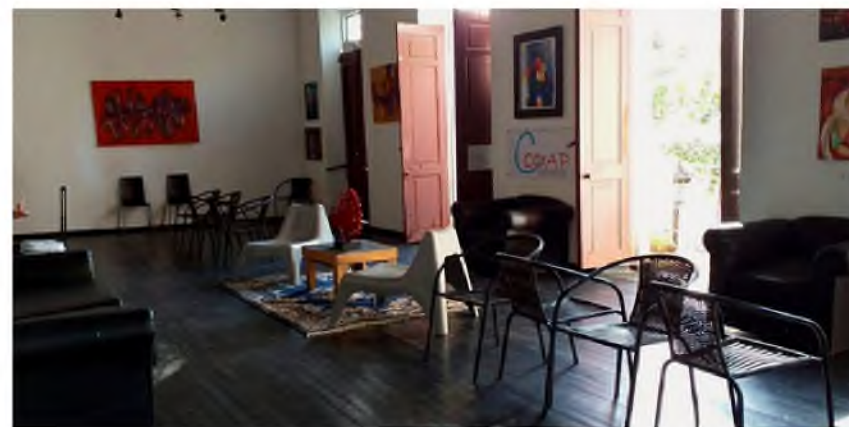
2.5.4 COLEGIO DOMINICANO DE ARTISTAS PLÁSTICOS

Ubicado en la calle El Conde, Ciudad Colonial, el CODAP es una institución creada en 1977 con la finalidad de elevar el nivel profesional de sus miembros, este espacio se considera como un punto de encuentro para que el talento local de las artes plásticas tenga la oportunidad de exponer dentro de este espacio.

Al estar ubicado en una calle peatonal y turística como El Conde reciben constantemente visitas de locales y extranjeros que pasan por ahí y les llama la atención la exposición en curso, sus puertas se mantienen abiertas lo que permite a los peatones ver lo que sucede dentro de este espacio y sentirse sin limitaciones para entrar, lo cual es una gran ventaja para quienes allí exponen y buscan darse a conocer.



Su espacio de exposición es relativamente reducido, pero busca mantener un recorrido lineal algo que brinda la misma arquitectura del lugar, al igual que la mayoría de espacios expositivos sus paredes son blancas, no se encuentran en la mejor condición y el lugar en general presenta cierto descuido, algo que algunos usuarios comentan sobre este espacio.



2.5.5 GALERÍA NACIONAL DE BELLAS ARTES

La Galería Nacional de Bellas Artes tiene como objetivo promover las artes visuales a través de exposiciones de obras de artistas nacionales, y brindar un espacio de difusión para el arte dominicano moderno y contemporáneo. Además de exposiciones de arte, la Galería Nacional de Bellas Artes organiza talleres, conferencias y demás actividades relacionadas a las artes visuales.



En los espacios de exposiciones se destacan imponentes columnas de mármol y los murales de Vela Zanetti. Este espacio también cuenta con un sistema de iluminación de alta calidad y con espacios para oficinas administrativas, almacenaje y depósito de obras.



La Galería está localizada en el módulo central del Palacio de Bellas Artes, compuesta por el salón de La Rotonda, en el primer nivel, y de La Cúpula, en el segundo. Este último posee cuatro salas de menor tamaño a los extremos.



2.5.6 CENTRO POMPIDOU

El Centro Pompidou fue inaugurado en 1977, es un lugar dedicado al arte moderno en todas sus formas: pintura, escultura, cine, literatura, música, etc. Este edificio está compuesto por conductos de aire, escaleras mecánicas y tuberías rojas como parte de la fachada, conteniendo también paredes de vidrio y grandes chimeneas blancas en su exterior, que son los conductos de ventilación del subsuelo, totalmente visibles.



De este proyecto, destaca su distribución y disposición de espacios, los cuales se dividen en seis plantas, dos de estas seis plantas son completas de museo, en las demás se encuentran cuatro galerías, áreas de exhibiciones temporales y permanentes, una biblioteca pública, cines, salas de conferencia, centro de investigación musical, talleres, tiendas, un restaurante y área de niños. En las salas de exposiciones permanentes se pueden admirar obras de Matisse, Picasso, Miró y Kandinsky.

2.5.7 VAN GOGH ALIVE

La experiencia consiste en caminar a través de proyecciones de alta definición que cubren digitalmente el piso, columnas, el techo y los seis metros de alto de las paredes, en donde los colores de las luces ofrecen apreciar las obras de diferente manera. Esta exposición cuenta con más de 3 mil imágenes las cuales se proyectan en la galería, algunas muestran las pinturas completas, otras muestran los detalles, destacan las texturas y el las paletas de colores.



La experiencias se complementa con una serie de sonidos que van conectando a los visitantes con las obras proyectadas y también destacan olores. Es una experiencia multidimensional ya que pone a trabajar nuestro sentido de la vista, del oído y el olfato dentro del espacio. Esta multidimensionalidad permite al usuario crear un vínculo más cercano con las obras y también conocer mas a fondo los detalles de la misma y el artista.

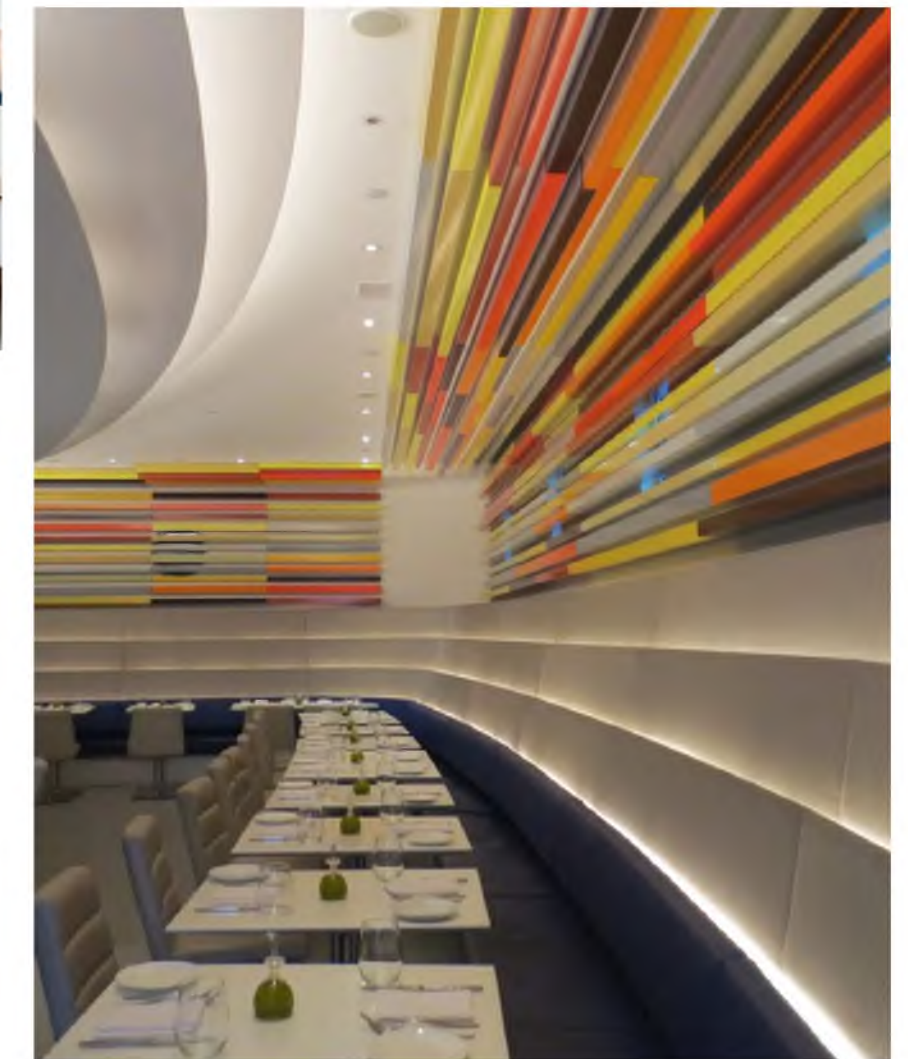
2.5.8 MUSEO GUGGENHEIM

El Museo Guggenheim de Nueva York reúne una de las colecciones de arte moderno y contemporáneo más importantes del mundo y el edificio diseñado fue diseñado por el arquitecto Frank Lloyd Wright.



El efecto del interior del edificio es minimalista y busca resaltar la arquitectura del edificio en su máxima expresión, teniendo un gran vacío blanco, coronado por un domo de cristal lo que aporta una gran fuente de luz natural y una rampa en espiral que se extiende por los niveles del museo por donde el usuario recorre todo el edificio, generándose un recorrido continuo y fluido ya que la rampa es también una galería, por lo que el usuario va todo el tiempo disfrutando de distintas exhibiciones y de la arquitectura tan imponente del lugar que a pesar de ser tan llamativa se complementa con las exhibiciones, generando un espacio que rompe con la tradicional forma de exponer y recorridos más interesantes para el usuario.

La sede del Guggenheim Nueva York cuenta con un diseño en forma de cilindro blanco en conjunto con formas orgánicas, lo que contrasta dramáticamente con la arquitectura cuadrículada de Manhattan lo que lo hace desde el exterior ya el museo sea bastante atractivo para quien transita por esas calles.





2.6 CONCLUSIÓN

Los espacios de exposición por lo general cumplen con una serie de requerimientos a fin de que las obras sean correctamente expuestas y apreciadas, entre esto lo que más se suele tomar en cuenta es la iluminación y asegurarse de que el espacio sea neutral.

Después de haber estudiado las formas en las que se puede trabajar un espacio expositivo, sus requerimientos básicos y los conceptos de diseño aplicables, se pueden definir dos factores que organizados nos pueden ayudar a lograr el diseño de un espacio expositivo, sacando su mayor provecho y proporcionando a la vez una identidad más allá del cubo blanco tradicional, estos factores son:

Requerimientos básicos. Donde se tomará en cuenta todo lo esencial para que el espacio funcione correctamente, como lo es el mobiliario adecuado, un recorrido coherente y una iluminación adecuada y adaptable.

Conceptos de diseño. Como lo es el diseño comercial, estos conceptos pueden contribuir a generar un espacio con identidad y mas atractivo para el usuario.

03 MARCO TEORICO DEL VEHICULO

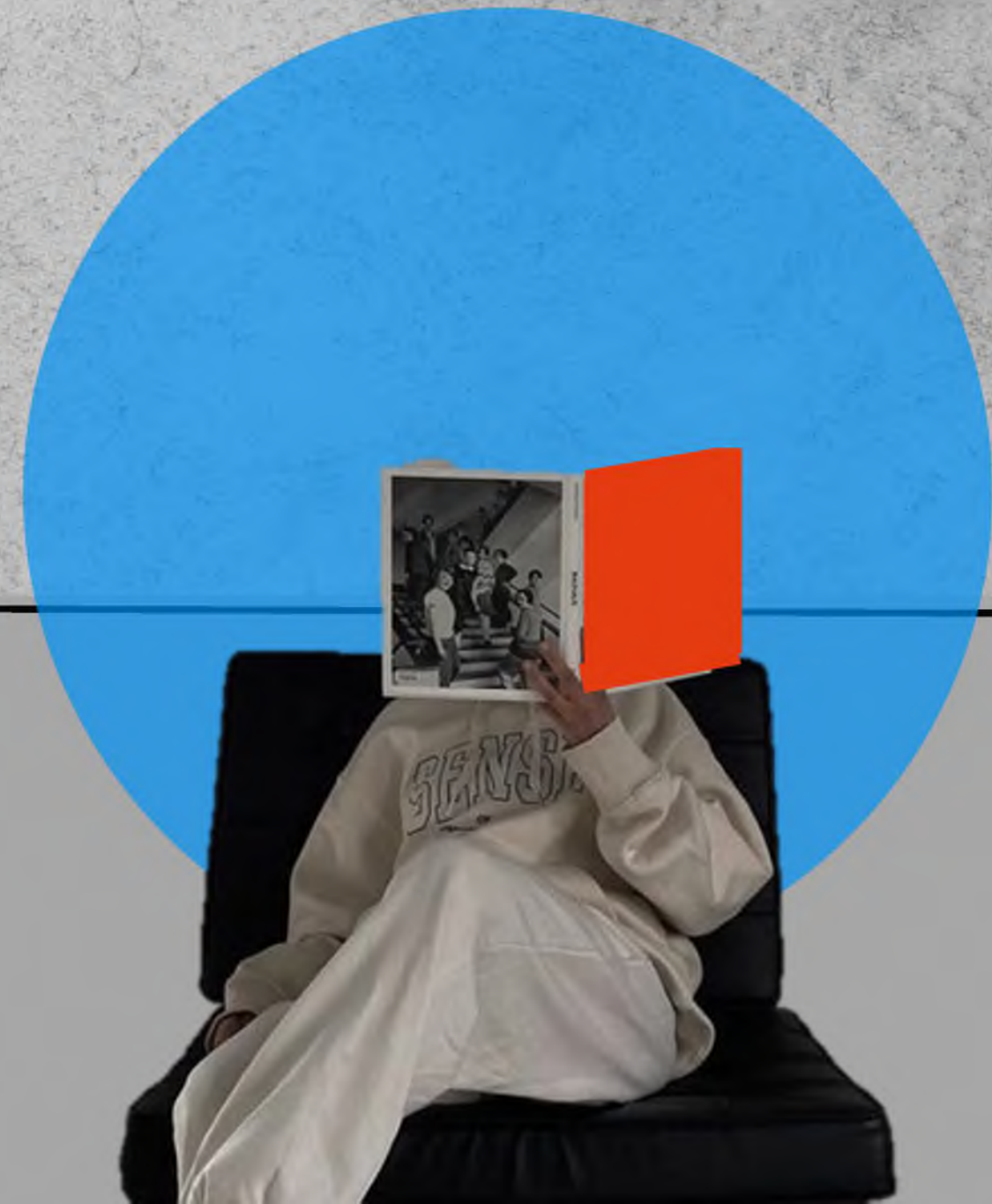
3.1 INTRODUCCIÓN

3.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

3.3 ANTECEDENTES DE LA TIPOLOGÍA

3.4 TIPOLOGÍAS RELACIONADAS AL VEHÍCULO

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas



3.1 INTRODUCCIÓN

Un Centro de Artes se puede definir como un espacio de exhibición y dinamización de producción artística que tiene como objetivos principales, promover y difundir las producciones artísticas y culturales nacionales e internacionales, en este caso en relación a las artes plásticas.

Dentro de este espacio se busca que cada área pública pueda de alguna manera funcionar como medio de promoción de distintos las distintas clasificaciones de las artes plásticas, generando así una experiencia de usuario desde el inicio de su recorrido.

3.2 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Como interioristas podemos decir que existen factores de diseño que influyen directamente en la toma de decisiones de una persona a la hora de visitar cualquier lugar, de los factores más importantes podemos mencionar la ubicación y el diseño interior del lugar.

Cuando hablamos de la ubicación nos referimos a qué tan sencillo o complejo puede ser desplazarse desde un punto hasta el lugar en cuestión, si es fácil llegar en transporte público, si hay estacionamientos y seguridad en los mismos, el ruido de los alrededores y el tránsito.

Otro factor es el interiorismo de estos lugares, los cuales cuentan con características similares: paredes blancas, espacios relativamente abiertos, iluminación que en muchos casos no es la adecuada para exhibición y diseños que actualmente se pueden percibir obsoletos.

Estos factores ligados a la falta de una experiencia en relación al espacio influyen en las probabilidades de que el usuario quede con ganas de volver o con un recuerdo que le permita regar la voz de la buena experiencia que allí tuvo.

Proponemos brindar un espacio en una ubicación estratégica aplicando métodos de diseño de espacios expositivos y de aprendizaje que permitan a más personas conocer y disfrutar de las artes plásticas, asimismo, un espacio para que los artistas locales puedan promover su trabajo.

3.3 ANTECEDENTES DE LA TIPOLOGÍA

Galerías de arte

Los orígenes de las galerías de arte se remontan a Grecia y Roma. En Grecia, las galerías de arte eran conocidas como la pinacotheca, estas se pueden definir como un espacio destinado a guardar tablillas votivas pintadas. Durante los siglos XVII y XVIII, la presencia de galerías se convirtió en algo común en todos los palacios y una tradición que iniciaron las grandes familias renacentistas y los Papas.



En los palacios se exponían fundamentalmente pinturas que sustituyen a las antigüedades y retratos del siglo XVI. Entre ellas, destacan las galerías de Viena, Dresde y Düsseldorf.

Bibliotecas

La historia de las bibliotecas va paralela a la historia de la escritura y la historia del libro. En sus orígenes iniciaron con una función más similar de lo que hoy se considera un archivo que de lo que es una biblioteca en la actualidad. Las bibliotecas tienen sus orígenes en los templos de las ciudades mesopotámicas, donde en un inicio su objetivo era registrar hechos ligados a la actividad religiosa, política, económica y administrativa. Los documentos se escribían en escritura cuneiforme en tablillas de barro, lo que ha garantizado que se conserve en el tiempo.

La primera biblioteca reconocida por la arqueología es la de Caldea (actual Irak). Fue construida alrededor del 1700 a.C. y en ella se almacenaban tablillas cuneiformes. La famosa biblioteca de Nínive, que perteneció a Asurbanipal, es un siglo posterior a esta.



A pesar de estos inicios, las bibliotecas tardaron siglos en generalizarse. La primera de carácter público nació en Atenas en torno al 540 a.C. de la mano de Pisístrato. Y la famosa Biblioteca de Alejandría se construyó hasta finales del IV a.C. por Ptolomeo Soter. Los romanos dispusieron de varias de estas instituciones, las cuales adquirieron una gran relevancia.

Luego de la caída del imperio romano, las bibliotecas se vieron muy limitadas hasta el final de la Edad Media. Poco a poco, diversos reyes y nobles fueron constituyendo las suyas y algunas de ellas formaron bibliotecas reales que aún hoy perduran.

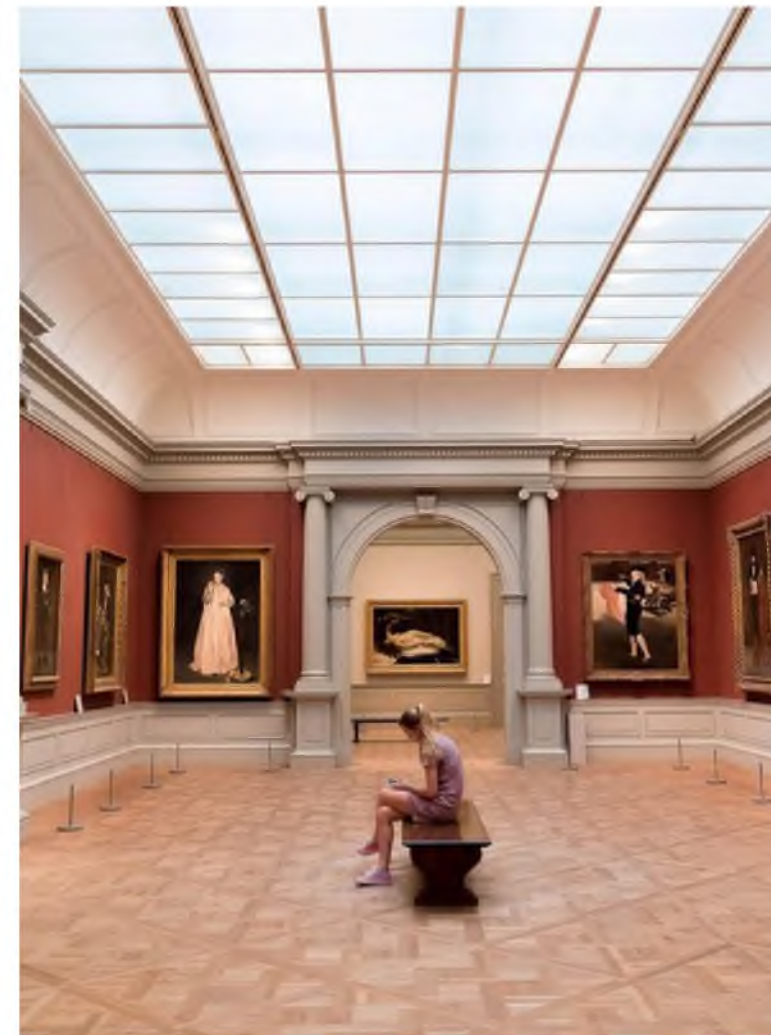
3.3 ANTECEDENTES DE LA TIPOLOGÍA



Museos y centros culturales

En la Grecia de los IX-IV a. C. surgieron los primeros núcleos museológicos los cuales se denominaban tesoros, estos eran lugares de culto que se situaban alrededor de los templos donde los griegos llevaban sus ofrendas a los dioses. La religiosidad popular de los griegos los convirtió en auténticas exhibiciones de arte.

En la Grecia Helenística en el 285 a. C., surge la primera institución "Museiom" palabra que se aplicaba a los santuarios consagrados a las Musas, que actuaban como protectoras de la música, el arte y las ciencias. Estos recintos sagrados fueron los espacios en los que se guardaban las obras de arte que se exponían en los peristilos de los templos.



Dichas instalaciones son el antecedente más antiguo de lo que después surgió en gabinetes de curiosidades, pero también de lo que son hoy los museos universitarios, los museos de ciencia y técnica y los museos y centros culturales contemporáneos con funciones, programas y servicios diversos e integrados.

Ptolomeo Filadelfo fundó en Alejandría el Museiom con el objetivo principal de que ejerciera de centro cultural. El Museiom estaba compuesto de un conjunto de edificios que recibieron funciones variadas, biblioteca, anfiteatro, observatorio, salas de trabajo y estudio, jardín botánico y colección zoológica, para conservar y mostrar, estudiar e investigar lo que ya en aquel momento el hombre había producido y comenzaba a acumular en materia de literatura, descubrimientos científicos y filosóficos, especies naturales y artes.



3.4 TIPOLOGÍAS RELACIONADAS AL VEHÍCULO

CENTROS DE ARTE

Los centros de artes se encargan de organizar exposiciones individuales y colectivas, teniendo como objetivo explorar y dar a conocer artistas emergentes, como también buscan difundir, crear y producir a través de diversas actividades. Estos centros son versátiles ya que suelen iniciar el diálogo entre bellas artes y artes escénicas.



CENTROS CULTURALES

Los centros culturales tienen como objetivo general promover la cultura entre los habitantes de una comunidad mediante el desarrollo de distintas actividades y es creado con la intención de servir como medio para la difusión de distintas expresiones artísticas, filosóficas y educativas.

Instalaciones artísticas



CAFETERÍAS

Establecimiento especializado en la venta de café y diversos alimentos (café, jugos de frutas, gaseosas, bocadillos, sándwiches, ensaladas, panes, galletas, entre otros), que también se conoce simplemente como café. En la actualidad, en muchas partes del mundo existen las cafeterías como un lugar de reunión social o de esparcimiento personal.

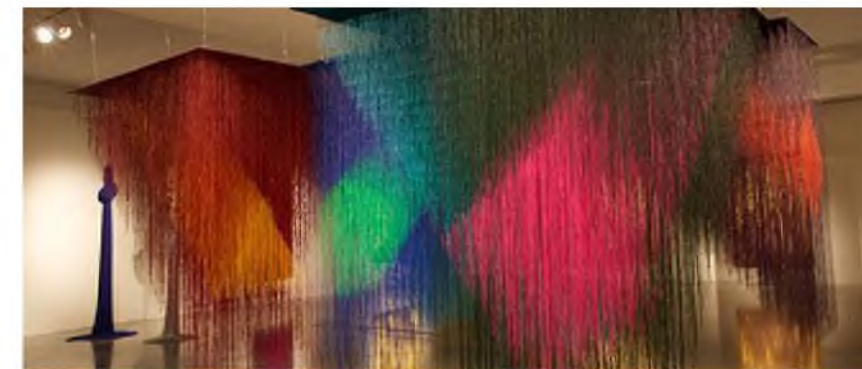
BIBLIOTECAS

Las bibliotecas son instituciones que facilitan el acceso a los libros. Más allá de su función básica, estas organizaciones también pueden conservar otras clases de materiales, como documentos históricos, diarios, etc. Además es habitual que pongan en marcha actividades culturales, como presentaciones de libros, lecturas de poesía, conciertos y otras propuestas.



INSTALACIONES ARTÍSTICAS

Es una forma de arte contemporáneo en el cual los artistas utilizan como parte de la composición, el medio que los rodea, estos pueden ser el piso, las paredes, luces y objetos diversos.



04 MARCO REFERENCIAL

4.1 CASOS DE ESTUDIO

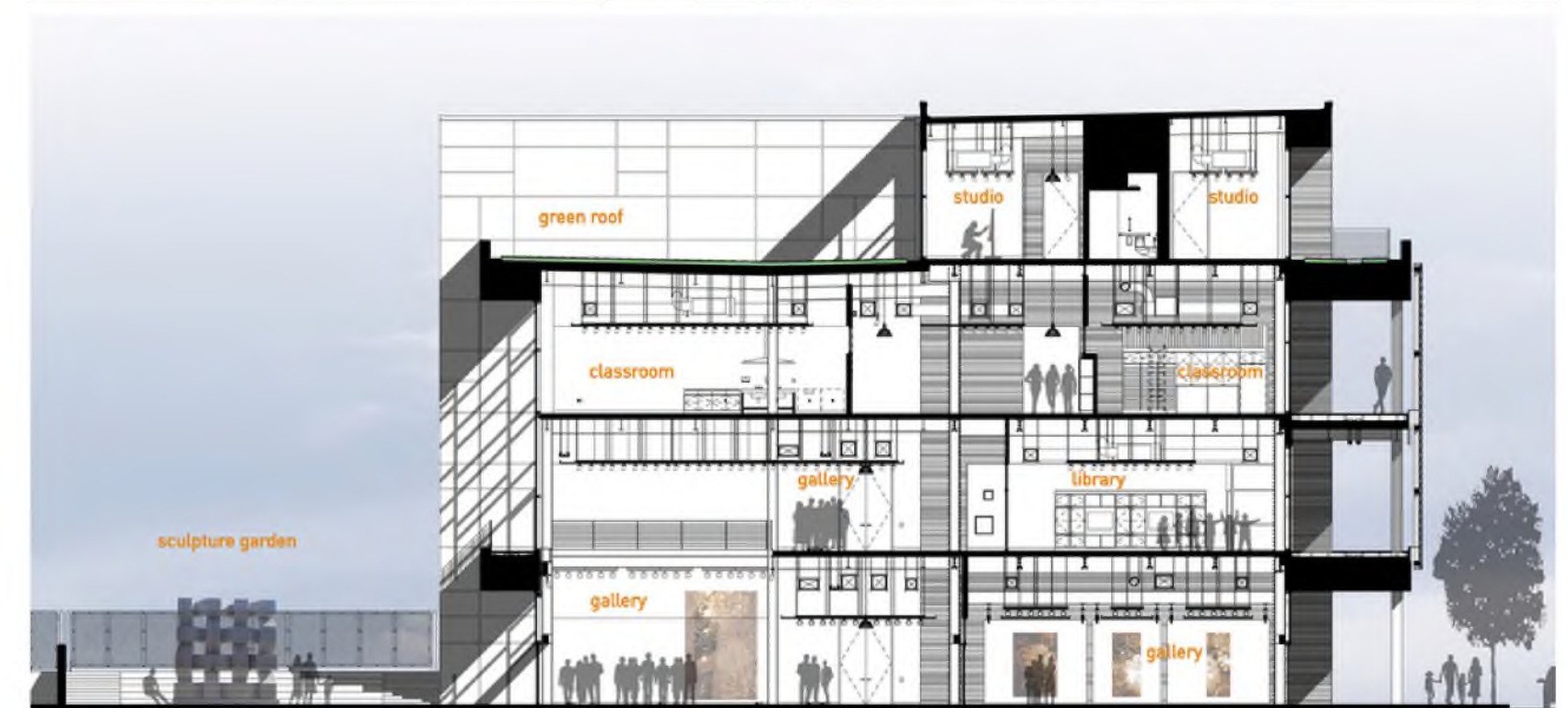
4.2 CONCLUSIÓN

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

4.1.1 CENTRO ARTES VISUALES HARDESTY

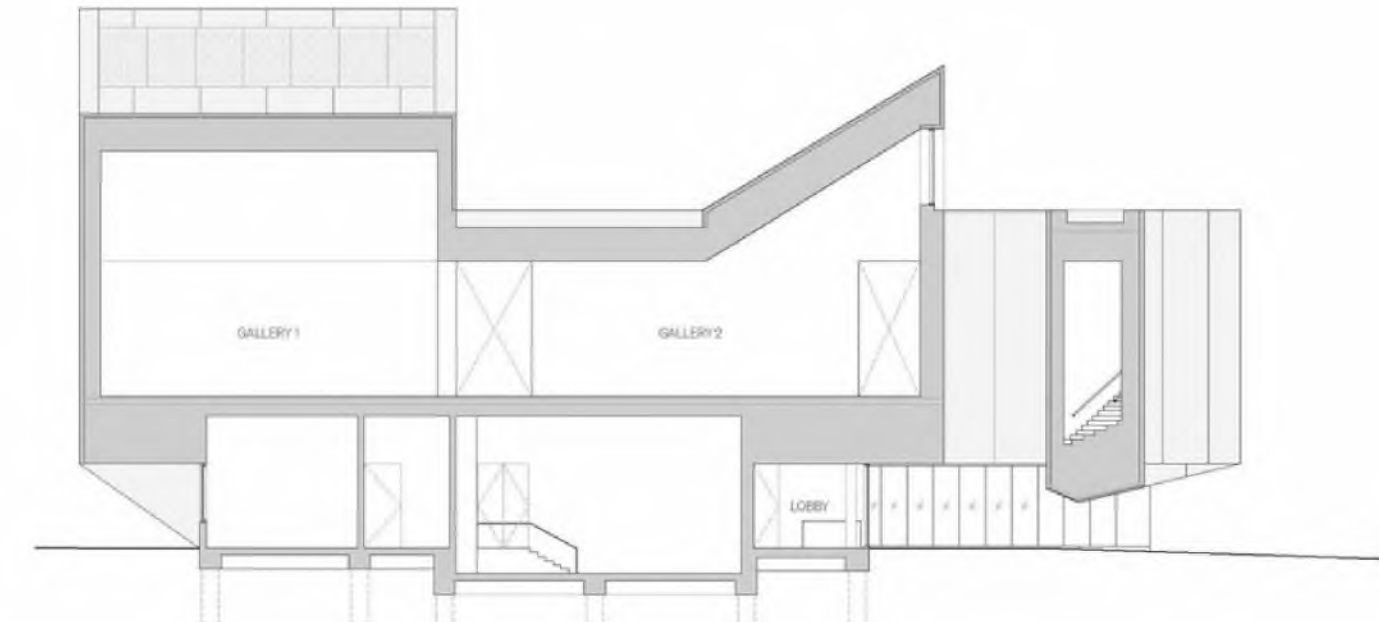
Ubicado en Tusla, Estados Unidos, el principal objetivo de este centro consiste en involucrar a la comunidad en las artes., principalmente el dibujo, la pintura y fotografía. Su diseño esta inspirado en la trama urbana de la rica historia de la zona y predomina el uso de acero, acristalamientos y hormigón que están en consonancia con la estética industrial que define al distrito Brady. Este centro también presenta un concepto de espacios amplios, en términos de colores, materiales que mantienen una armonía generando un espacio neutral y luminoso, lo cual lo hace flexible a exposiciones artísticas.

Este centro cuenta con un programa de áreas que incluye áreas de exposición, salones educativos y equipados para pintura tanto para niños como adultos, librerías, tiendas de regalo, salón de conferencias, laboratorio de fotografía, espacios para eventos y diversas áreas sociales. El edificio completo fue diseñado para apoyar el proceso creativo de lo que es el estudio del dibujo a la pintura, la toma de impresión a la fotografía y la escultura al arte digital, estos estudios son el corazón y el alma de el centro.

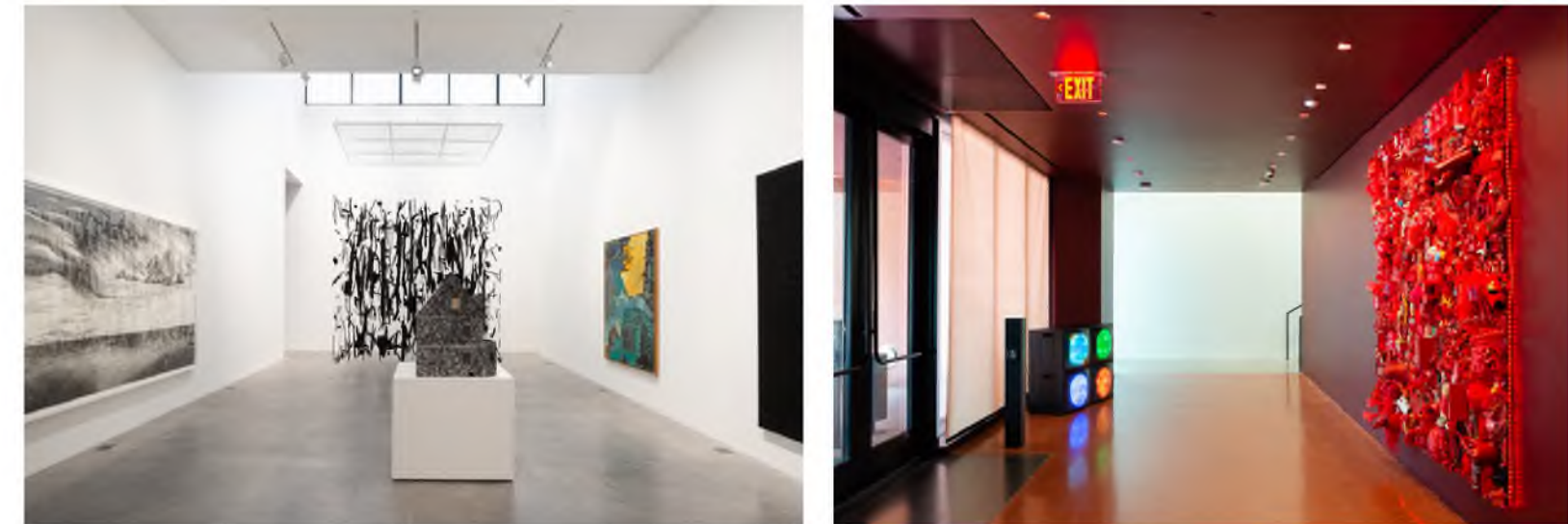


4.1.2 CENTRO ARTES VISUALES RUBY CITY

Es un centro de arte contemporáneo de 1300 metros cuadrados, de los cuales más de 900 son espacios de exhibición con la finalidad de que la comunidad creativa de la ciudad de San Antonio, en Texas, conozca obras de artistas locales e internacionales. El edificio fue diseñado para ser recorrido en ondas: desde el piso, hacia arriba y a través de las salas independientes de la galería, y hacia abajo, regresando al vestíbulo y la plaza. Los tragaluces, a su vez, aportan luz natural a los espacios de la galería y re introducen vistas al exterior. La fachada tiene un revestimiento de hormigón prefabricado y pintado de un rojo intenso. Durante los primeros tres metros de altura, el hormigón es un acabado pulido y liso; arriba, el muro de hormigón es áspero, afilado y está incrustado con dos tonos de vidrio rojo.



Como anteriormente mencionado, este centro solo se enfoca en exhibiciones, generando un programa de áreas que se compone de espacios de exposición, recepción y áreas de servicio. En cuanto al interior del edificio, se puede encontrar una variedad de ambientes, algunos con tonalidades oscuras y niveles de iluminación baja que aportan una sensación de calidez e intimidad, como también cuentan con áreas más iluminadas y tonalidades claras, con terminaciones sin textura y minimalistas, donde también se saca mucho provecho de la iluminación natural.

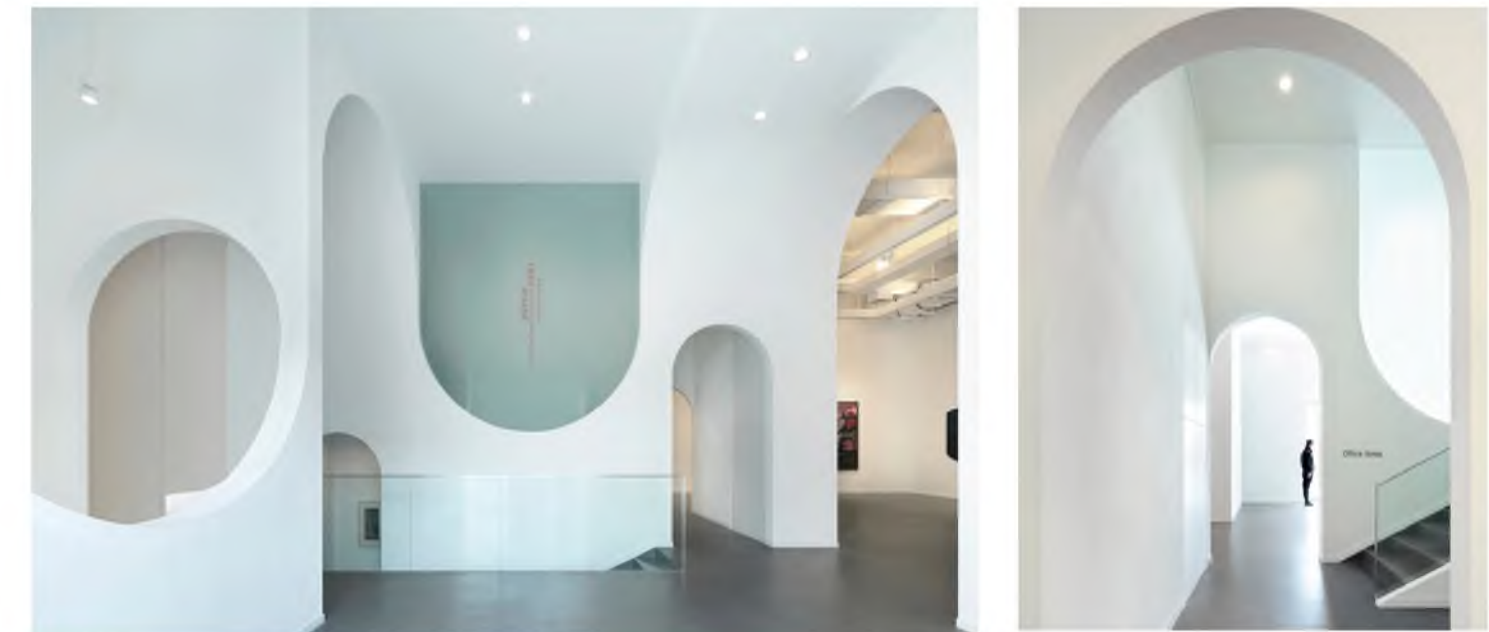


4.1.3 GALERÍA DE ARTE HONGKUN

Situada en Beijing, esta galería es diseñada inspirada en una escultura blanca, siendo un punto focal para el área de Hongkun. La galería cuenta con un acceso ligeramente curvado, dicho acceso atrae visitantes hacia el espacio interior que va guiándolos hacia las galerías de exposiciones temáticas. El arco de la fachada exterior continua en el interior, el cual está conformado por arcos en diferentes sentidos con un lenguaje de formas curvo y orgánico, resaltando el aspecto escultórico de la galería.

Esta galería cuenta con un programa de áreas el cual esta conformado por un punto de información, dos áreas de exhibición, una de ellas en el sótano para exposiciones especiales, mezzanine de oficinas y áreas de servicio.

A nivel de diseño interior es un espacio relativamente pequeño el cual cuenta con una variedad de formas que a su vez se sienten ligeras por su tonalidad blanca, con una iluminación fría que aporta una sensación de modernidad y ligereza en el espacio y en lenguaje de formas que brinda una identidad bastante definida en el espacio.



4.2 CONCLUSIÓN

Los proyectos anteriormente expuestos comparten los mismos objetivos: brindar a una determinada comunidad un lugar donde puedan ir a recrearse, compartir conocimientos y aprender cosas nuevas a sobre arte.

Dichos centros cuentan con espacios versátiles que les permiten realizar diversas actividades y cuentan con áreas sociales, áreas de aprendizaje, salas de exhibición, salas de estudio, y hasta salones para eventos

Cada uno de estos centros cuenta con conceptos de diseño diferentes, algunos son visualmente mas llamativos y otros son mas minimalistas, destacando la arquitectura del lugar y los elementos a exponer.



05 MARCO CONTEXTUAL

- 5.1 LOCALIZACIÓN- UBICACIÓN
- 5.2 CONTENEDOR A INTERVENIR
- 5.3 ENTORNO DEL CONTENEDOR
- 5.4 FACTOR CLIMÁTICO
- 5.5 LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO
- 5.6 RELACIÓN DEL CONTENEDOR CON LA TIPOLOGÍA DEL PROYECTO
- 5.7 MATERIALIDAD DE LA FACHADA
- 5.8 PLANIMETRÍA EXISTENTE



Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

5.1 UBICACIÓN Y LOCALIZACIÓN



C. P.º de los Locutores 24, Santo Domingo

5.2 LUX GALLERY

El contenedor a intervenir está ubicado en la calle Paseo de los Locutores donde actualmente opera Lux Gallery, una tienda dedicada principalmente a la venta de luminarias de interior y exterior, así como también tienen a la venta mobiliario de interior.

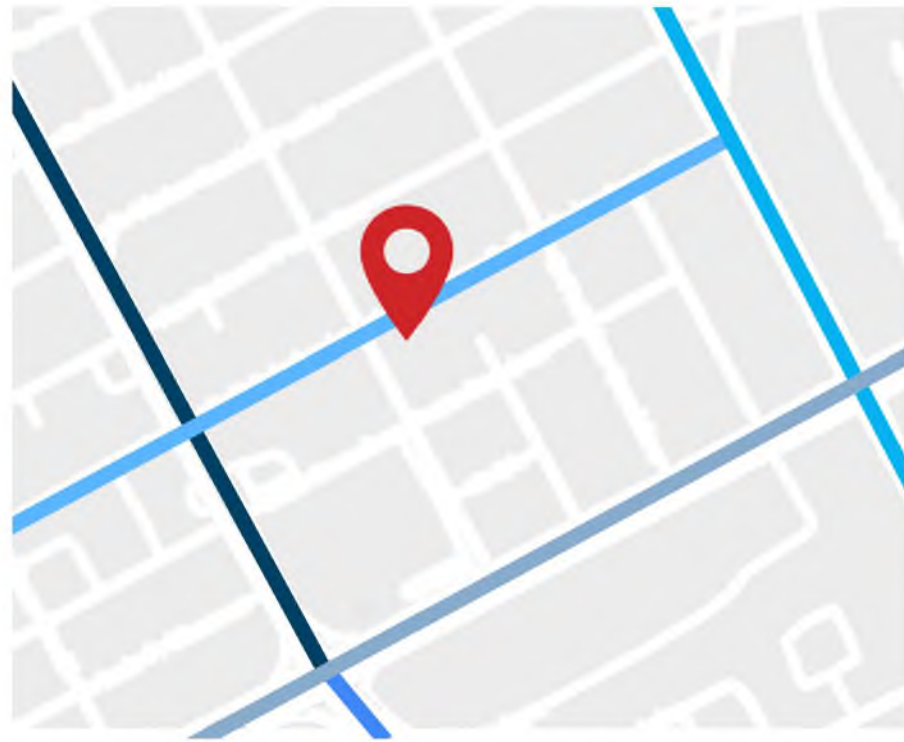
Esta edificación cuenta con tres pisos sobre el nivel de la calle, de los cuales los dos primeros son utilizados para la exhibición de sus productos, y en el tercero se encuentran las oficinas. Este contenedor cuenta con tres estacionamientos sobre el nivel de la calle y un semi-sótano con, actualmente, veintiocho estacionamientos, los cuales son utilizados por empleados y clientes.

Antecedentes históricos:

Este edificio se construyó para la tienda lux Gallery por lo cual no cuenta con documentación de antecedentes históricos.

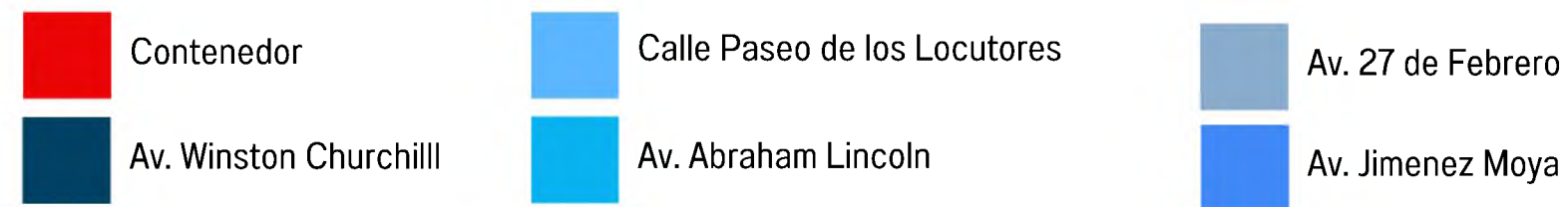


5.3 ENTORNO DEL CONTENEDOR

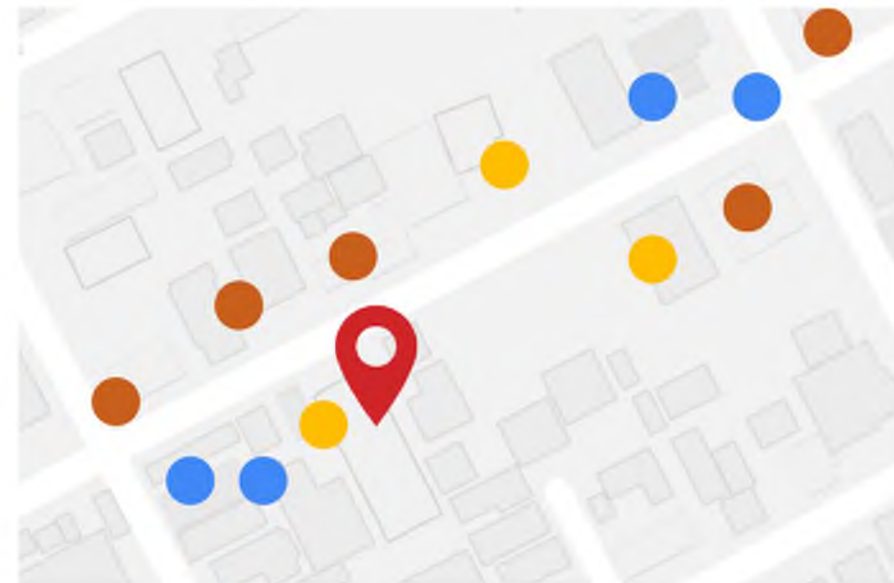
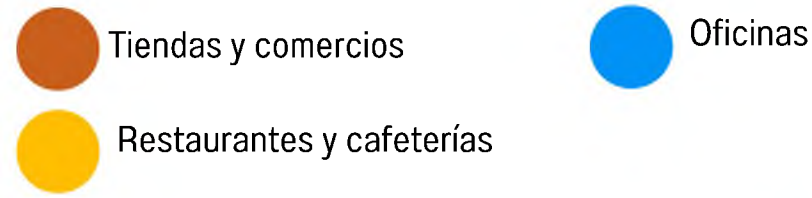


El contenedor se encuentra ubicado en la calle Paseo de los Locutores, la cual es una vía secundaria. La vías principales por donde se accesa a esta calle son la Av. Winston Churchill y Av. Abraham Lincoln.

Calles y avenidas



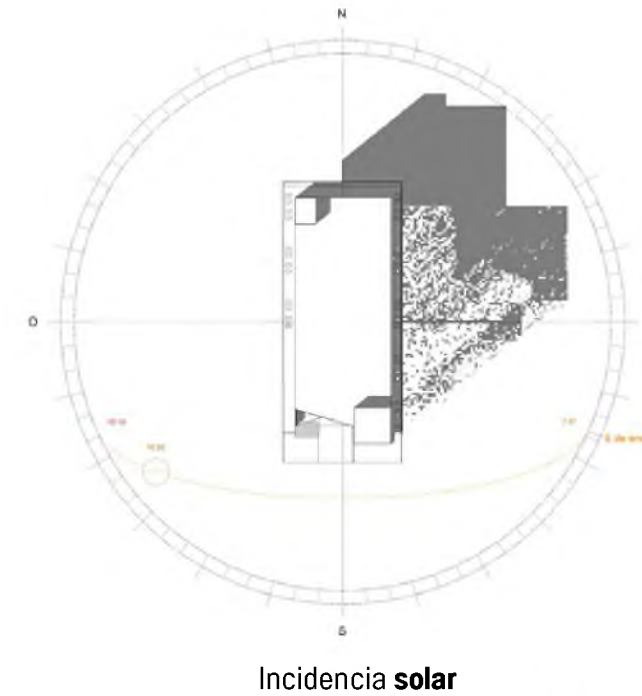
Alrededores



5.4 FACTOR CLIMÁTICO

INCIDENCIA SOLAR

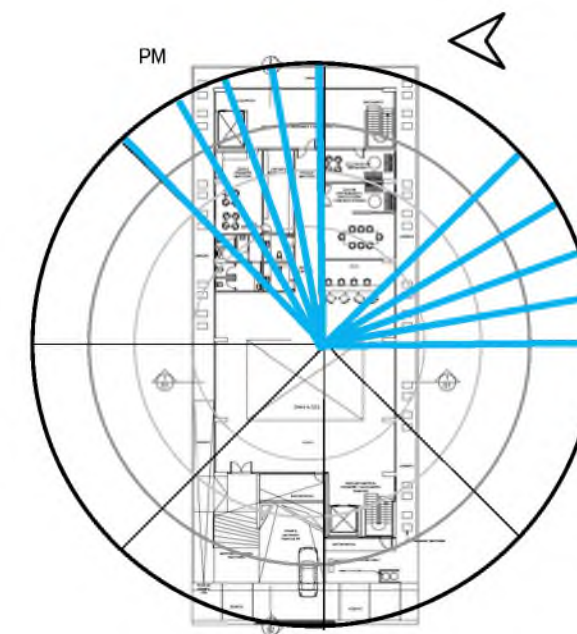
Tomando en cuenta la ubicación del contenedor respecto al sol, este indica que nace por el este del contenedor y se oculta por el oeste, lo que significa que la mayor incidencia de impacto solar se encuentra en la fachada lateral izquierda, ya que las horas de sol más intensas ocurren en esa parte, siendo esta fachada la que más luz y calor recibe. Con este análisis se puede determinar que la incidencia de sol en la fachada principal, la cual se encuentra en el sur de la edificación es la menos afectada por el calor ya que no recibe directamente la luz solar, sin embargo esta fachada está hecha completamente en vidrio, lo cual contribuye con la iluminación de los espacios interiores.



Incidencia solar

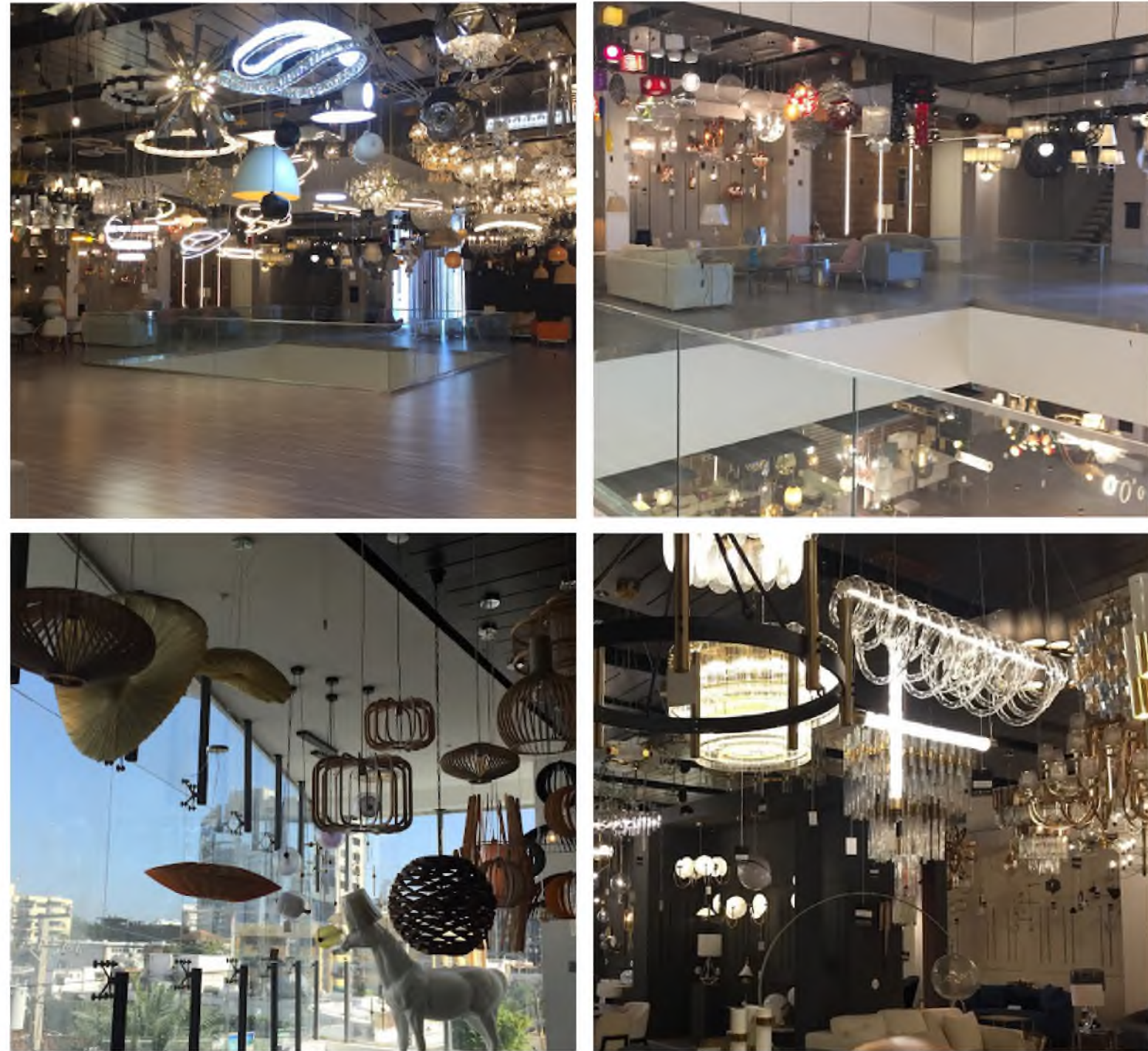
INCIDENCIA DEL VIENTO

Los vientos en Santo Domingo suelen tener mínimas variaciones según la estación del año. En horario diurno el viento va en dirección sur-suroeste y en horario nocturno en dirección norte-noreste. Tomando en cuenta la ubicación del contenedor a trabajar el viento incide en su mayoría en la fachada sur y la fachada este. Dado que la fachada principal solo cuenta con paños fijos, la mayor incidencia del viento sería por la fachada este. Tomando en cuenta este análisis, se puede concluir que las zonas naturalmente más frescas de la edificación se encuentran en el este de la misma, sin embargo, en vista de las necesidades que muestra el proyecto, todas las ventanas permanecerán cerradas, (algunas serán cubiertas) y se utilizará un sistema de climatización artificial.



Incidencia del viento

5.5 LEVANTAMIENTO FOTOGRÁFICO



5.6 RELACIÓN DEL **CONTENEDOR** CON LA TIPOLOGÍA DE **PROYECTO**

El edificio donde actualmente se encuentra la tienda Lux Gallery cuenta con tres pisos sobre el nivel de la calle y un piso subterráneo donde se encuentra el estacionamiento, dicha edificación fue construida específicamente para esta tienda, por lo cual cuenta con una estructura que permite al diseñador jugar con el espacio ya que los elementos estructurales que no se pueden tocar se encuentran a los extremos del edificio, logrando así amplios espacios con infinidad de opciones para redistribuir y generar amplios espacios de exhibición y más.

Otro factor de suma importancia sobre la selección del contenedor es la ubicación y los estacionamientos, lo cual le facilita al usuario la llegada al lugar, ya que se encuentra entre dos avenidas principales, dando así, cómodo acceso en vehículo propio y en transporte público.

5.7 MATERIALIDAD DE LA FACHADA



HORMIGON



MUROS CORTINA DE VIDRIO

06 MARCO PROGRAMÁTICO

6.1 DEFINICIÓN DE USUARIO

6.2 PROGRAMA DE ÁREAS

6.3 REQUERIMIENTO DE ÁREAS

6.4 DIAGRAMA DE ÁREAS

6.5 ZONIFICACIÓN

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

6.1 DEFINICIÓN DE USUARIO

El proyecto va dirigido a toda persona que sienta algún interés por las artes plásticas, principalmente adolescentes de dieciséis años en adelante y adultos jóvenes. En el proyecto se pueden identificar siete tipos de usuario, que conformaran el grupo de personas que lo frecuentará, estos son: los visitantes, artistas plásticos, personal de la cafetería, instructores de los talleres, personal administrativo, personal de servicio y personal de seguridad.



Visitantes

Comprende al usuario que accede al centro a disfrutar de el, ya sea para ver las exhibiciones, la biblioteca, los talleres o la cafetería.

Personal administrativo

Encargados de la administración general del centro, organizar eventos, gestionar fondos, agendar exposiciones, contratar personal y mas.

Instructores de talleres

Este grupo se compone por las personas capacitadas los tipos de artes plásticas para impartir talleres sobre las mismas.

Personal de seguridad

Este personal se compone por los encargados de mantener las seguridad del lugar

Personal de cafetería

Son los encargados de todo lo que tiene que ver con el funcionamiento de la cafetería (atención al cliente, caja, elaboración de comidas y bebidas).

Artistas Plásticos

Esta categoría se compone por las personas que quieran participar de las exposiciones para dar a conocer su trabajo

Personal de servicio

Este grupo de personas se encara de la limpieza y mantenimiento de todas las áreas del centro

6.2 PROGRAMA DE ÁREAS

ZONA	ESPACIO
RECEPCIÓN	Área de información Sala de espera
SALONES	Sala de exposiciones Salón multiuso
BIBLIOTECA	Recepción Área de libros Zona de lectura
TALLERES	Talle de pintura Taller de dibujo

ACTIVIDAD	TIPO DE ZONA
Recibir al usuario y proporcionar cualquier informacion neesaria Esperar por alguna información o a que inicie algun evento	Pública Pública
Espacio para colocar exposiciones por un tiempo determinado Realizar actividades como charlas, y demás eventos sociales	Pública Semi-privada
Recibir al usuario y proporcionar cualquier informacion neesaria Estanterías organizadas con libros sobre arte e historia del arte Espacio para leer	Pública Pública Pública
Espacios para desarrollar los talleres de artes plásticas	Semi-privada

6.2 PROGRAMA DE ÁREAS

ZONA	ESPACIO
ÁREA ADMINISTRATIVA	Recepción
	Oficina encargado
	Coworking
	Salón de reuniones
	kitchentte
	Baños
SERVICIO	Cuarto de limpieza
	Almacén
	Comedor
CAFETERÍA	Mostrador/Caja
	Comedores
	Almacen de cafeteria
BAÑOS	Baños de clientes
	Baño de servicio
	Baño de empleados

ACTIVIDAD	TIPO DE ZONA
Recibir a visitantes y dar información	Semi-privada
Espacio de trabajo de la persona encargada de dirigir el centro	Privada
Espacio de trabajo de los empleados de el centro	Privada
Salón para realizar reuniones de trabajo y negocios	Privada
Comer en tiempo libre	Privada
	Privada
Espacio para guardar utensilios de limpieza	Privada
Espacio para guardar obras, piezas y mobiliario de exhibición	Privada
Comedor de empleados	Privada
Ver los productos disponibles realizar pago	Pública
Mesas para comensales	Pública
Espacio para guardar mercancía de la cafetería	Privada

6.3 REQUERIMIENTO DE ÁREAS

RECEPCIÓN

Área de información

Espacio amplio para correcto flujo de las áreas, counter y espacio de trabajo para la persona encargada de esta zona

Sala de espera

Mobiliario de alto tránsito y mesas auxiliares

EXHIBICIONES

Salas de exposición

Mobiliario flexible y adaptable a cambios según la exposición e iluminación neutral para que los colores de las obras no sean distorsionados.

Salón multiuso

Asientos flexibles, fáciles de guardar y desplazar, equipos de sonido, pantallas digitales.

SERVICIO

Area de servicio

Espacios equipados para lavar y almacenar utensilios de limpieza

Comedor

Baños

TALLERES

Asientos, mobiliario de almacenamiento, pizarras y espacio de limpieza de materiales

CAFETERÍA

Mostrador/ caja

Nevera con productos para consumir, espacio de pago

Comedores

Espacio amplio, variedad de tamaño de mesas, asientos cómodos y apropiados para comer.

Baños

Baños para mujer y baños para hombres con espacio para discapacitados

BIBLIOTECA

Counter de información

Área de lectura

Mobiliario para almacenamiento de libros

6.3 REQUERIMIENTO DE ÁREAS

OFICINAS

Recepción/ Sala de espera

Counter de información servicios, mobiliario confortable.

Oficina de encargado

mobiliario de oficina y de visitantes, almacenamiento.

Coworking

mesas amplias, sillas ergonómicas, almacenamiento.

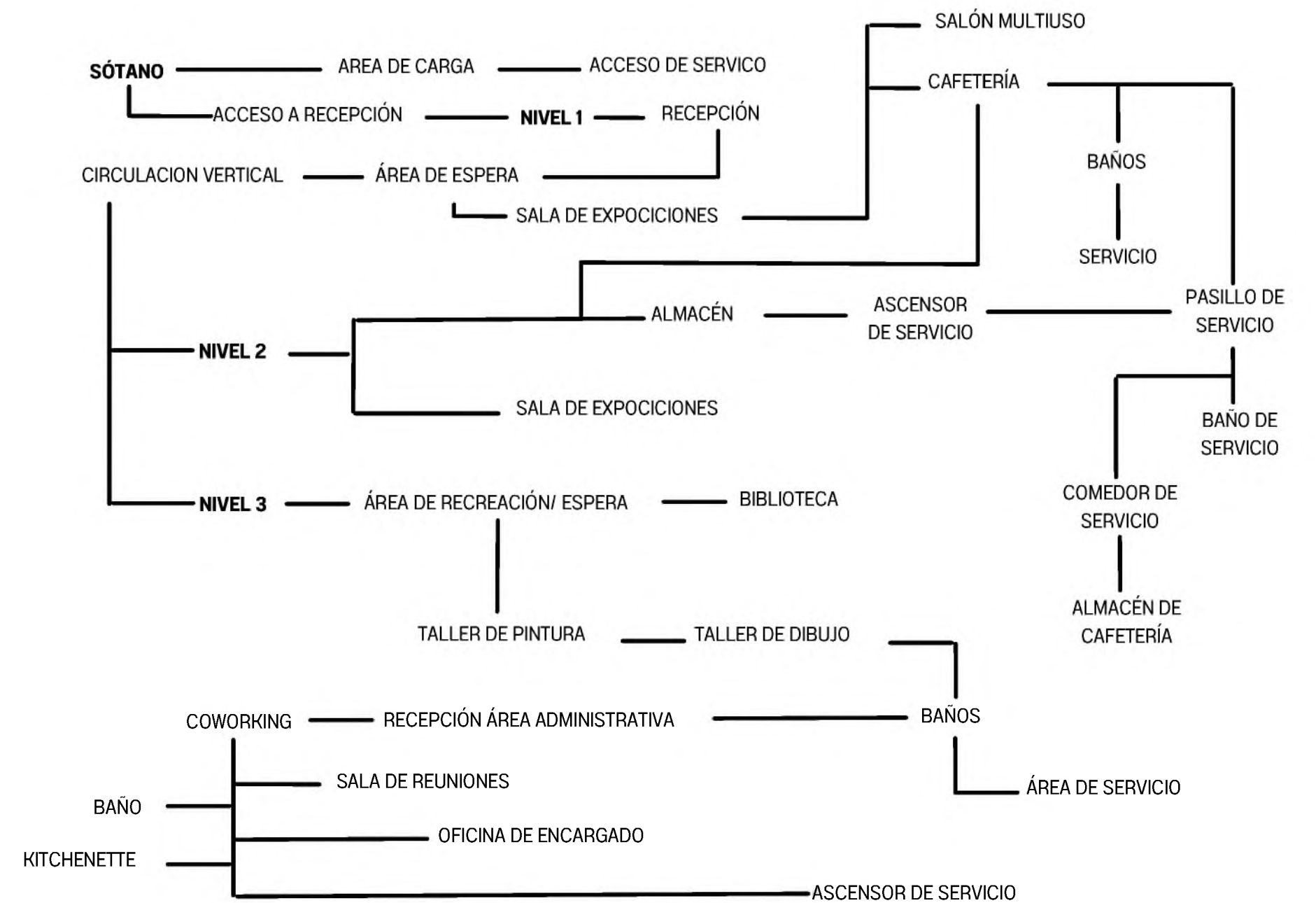
Kitchennette

Baño

ALMACÉN

Debe contar con espacio suficiente para almacenar productos de exposición y también contar con una climatización adecuada para la conservación de las mismas.

6.4 DIAGRAMA DE ÁREAS



6.5 ZONIFICACIÓN



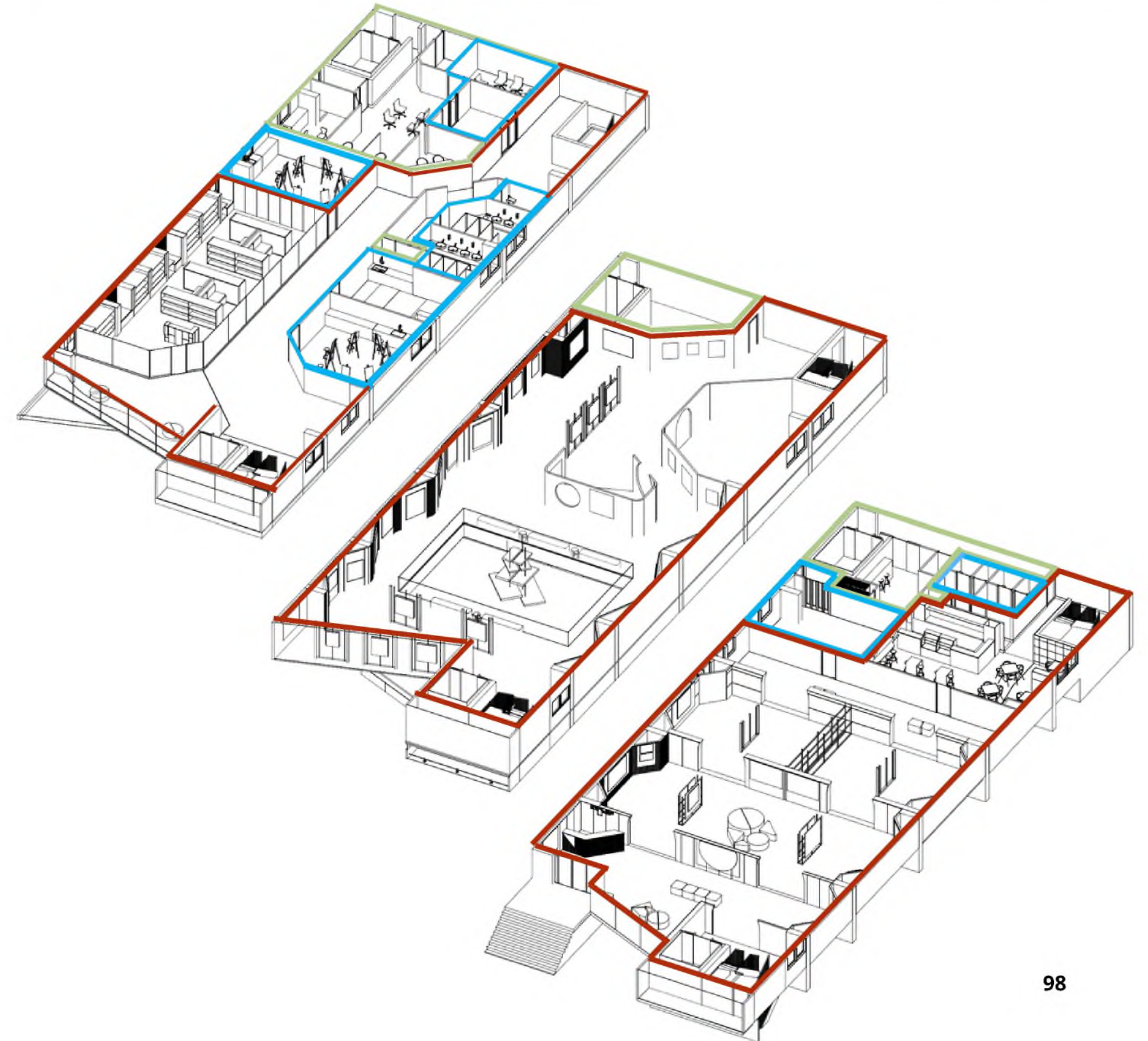
ÁREAS PUBLICAS



ÁREAS PRIVADAS



ÁREAS SEMI - PRIVADAS



07 MARCO CONCEPTUAL

- 7.1 PROCESO CONCEPTUAL Y DE INVESTIGACIÓN
- 7.2 CONCEPTO
- 7.3 PALETA DE COLORES
- 7.4 MOODBOARD DE MATERIALES
- 7.5 MOODBOARD DE ILUMINACIÓN
- 7.6 MOODBOARD DE MOBILIARIO

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

7.1 PROCESO **CONCEPTUAL** Y DE INVESTIGACIÓN

Cubismo

Es un movimiento artístico del siglo XX el cual marcó una ruptura respecto a la pintura tradicional para dar paso al surgimiento de otras vanguardias artísticas. No se trata de un lenguaje abstracto ya que los objetos representados mantienen su forma reconocible, el cubismo se compone de dos bases las cuales son el cubismo analítico y el cubismo sintético .

Cubismo analítico se lo conoce también como cubismo puro y se caracteriza por la descomposición de formas y figuras geométricas para analizarlas y reordenarlas de una forma diferente y descompuesta.

Cubismo sintético es la libre reconstitución de la imagen del objeto disuelto. El objeto ya no es analizado y desmembrado en todas sus partes, sino que se resume su fisonomía esencial. La síntesis se realiza resaltando las partes más significativas de la figura que serán vistas por todos sus lados.



La Mujer que Lloro, Pablo Picasso 1937

7.1 PROCESO **CONCEPTUAL** Y DE INVESTIGACIÓN

Algo fundamental en esta etapa es la técnica del collage, la inserción en el cuadro de elementos de la vida cotidiana como papeles, telas y objetos diversos. El collage nos ayuda a recuperar el referente concreto, a partir de aquí ya no interesa el análisis minucioso, sino la imagen global.

Los colores utilizados en el cubismo tienen también ese componente psicológico ya que están llenos de azules, ocre, marrones, grises, verdes, pigmentos asociados al raciocinio según el psicoanálisis clásico.

El cubismo se caracteriza por el uso dominante de figuras geométricas como los rectángulos, los triángulos, poca perspectiva y profundidad espacial, ya que presenta una multiplicidad de puntos de vista en un mismo plano y, especialmente, los cubos, de donde toma su nombre.



Pool parlor, Jacob Lawrence 1942

7.2 PROCESO CONCEPTUAL Y DE INVESTIGACIÓN

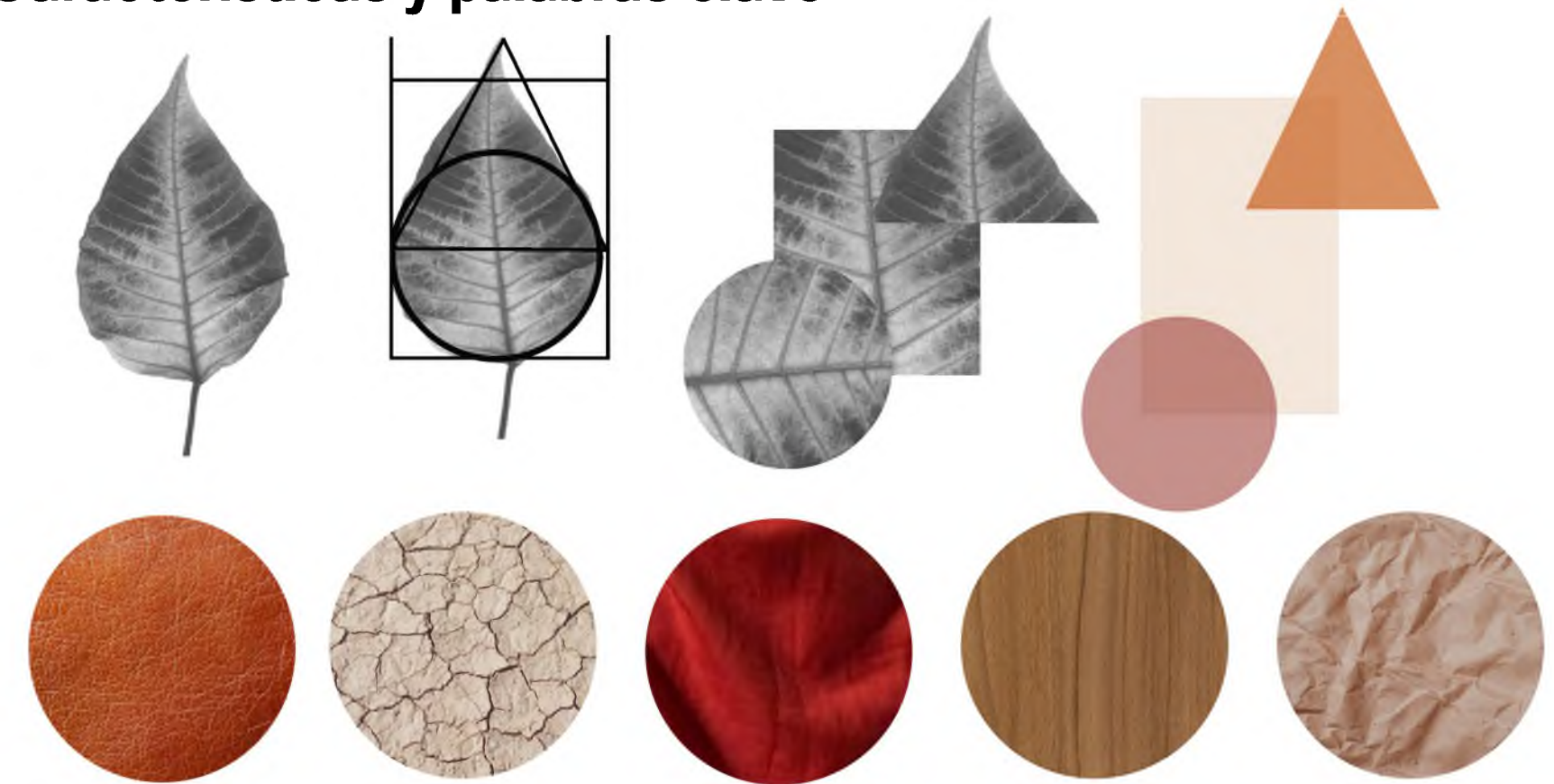
Características y palabras clave

- El cubismo rompió con lo tradicional.
- Se compone de cubos y formas geométricas.
- Se reducen los detalles de elementos a su característica mas importante.
- Representa la realidad con elementos geométricos que son el resultado del análisis y la síntesis.
- Todas las partes de un objeto se representan en un mismo plano.
- No se representa un punto de vista sino todo lo que se sabe sobre ellos.
- En el cubismo analítico destacan los tonos grises, verdes, marrones y monocromáticos.
- En el cubismo sintético se presentan colores mas vivos.
- En muchas obras se aplicó el collage.

Innovación
 Naturaleza bidimensional
 Formas geométricas
 Cubos
 Característica elemental del objeto
 Collage
 Síntesis
 Representación de lo esencial
 Sencillo
 Cubismo analítico: verdes, marrones, grises y monocromáticos
 Cubismo sintético: colores vivos
 Fisonomía esencial

7.2 PROCESO CONCEPTUAL Y DE INVESTIGACIÓN

Características y palabras clave



Partiendo de las características anteriormente presentadas, se toma como ejemplo, la extracción de figuras geométricas que pueden salir a la hora de analizar un objeto.

La idea consiste en tomar un elemento, extraer sus posibles formas geométricas y sus texturas y describir este elemento con imágenes que cuenten con propiedades, colores y texturas similares, sintetizando su morfología

7.3 PROCESO CONCEPTUAL Y DE INVESTIGACIÓN

Concepto: El paisaje cubista

Consiste en la interpretación de la realidad basada en algunas características del cubismo como la síntesis de los elementos de la cotidianidad a través de sus rasgos mas distintivos o por medio de composiciones con figuras geométricas y también la aplicación del collage aplicando diferentes materiales y texturas. Con este concepto se busca que el usuario se sumerja al entrar al lugar en una atmósfera distinta de lo que está afuera la cual le ayude a conectar con el espacio y con las actividades que se desarrollarán en el mismo.

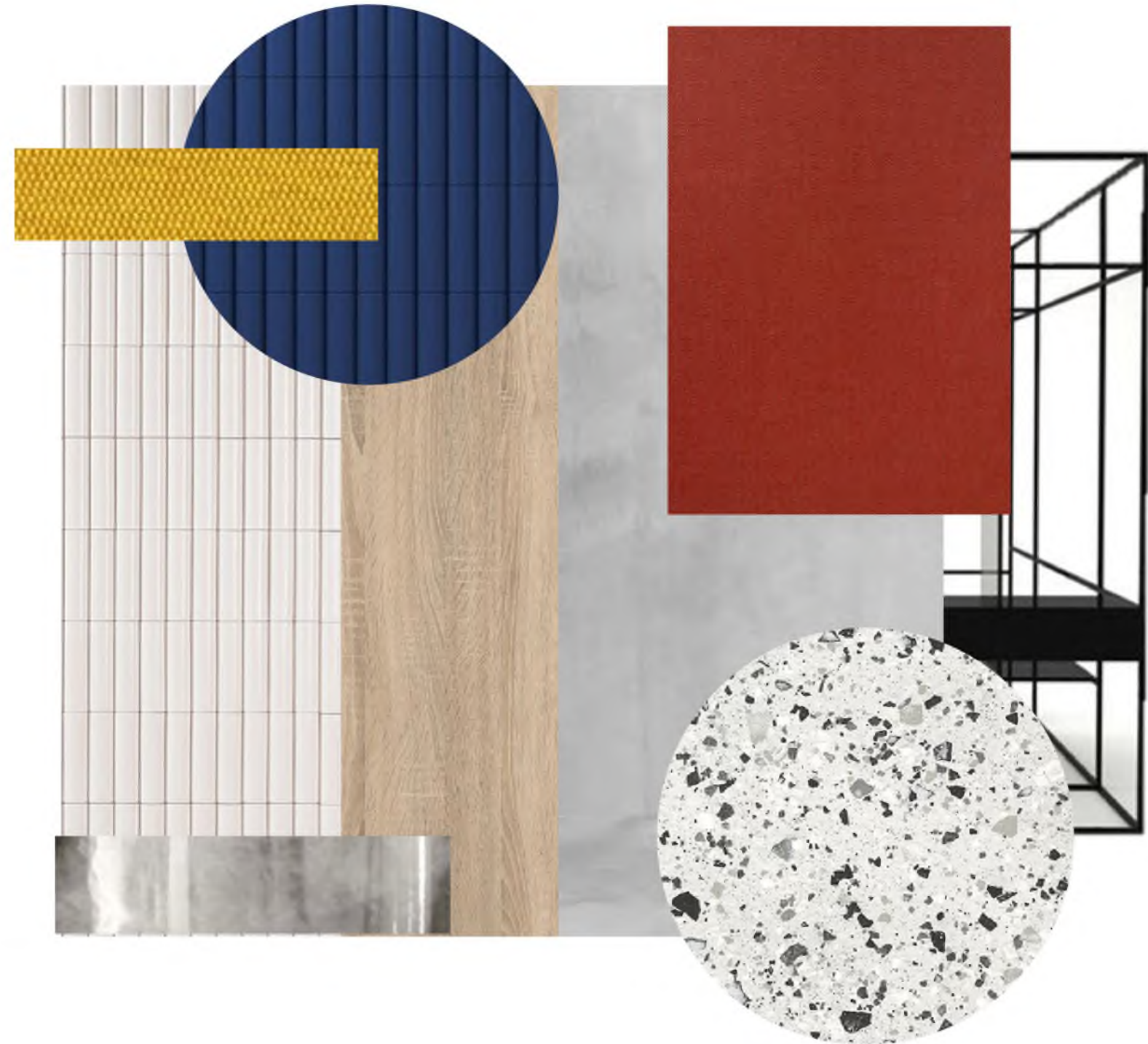
- Formas geométricas
- Collage
- Síntesis
- Sencillez
- Fisonomía



7.4 PALETA DE COLORES



7.5 MOODBOARD DE MATERIALES



7.6 MOODBOARD DE ILUMINACIÓN



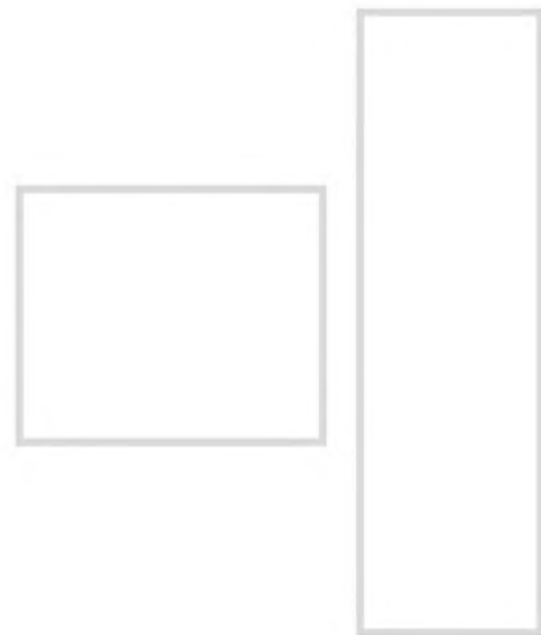
7.7 MOODBOARD DE MOBILIARIO



7.7 IDENTIDAD DE LA MARCA

El nombre de este centro de arte surge inspirado en las ideas que nacen de los espacios y superficies en blanco, representando el inicio de un proceso creativo en un artista en diferentes ámbitos.

In Albis es la traducción en latín para “en blanco”, refiriéndose como anteriormente se mencionó a “lienzo en blanco” donde se hace alusión a la libertad que nos brinda la creatividad y la infinidad de posibilidades que tiene un artista cuando tiene un lienzo en blanco.



La tipología de las formas presentadas en el logo busca seguir el patrón del concepto de “lienzo en blanco” como algo simple, discreto y fácil de adaptar, siguiendo de la misma manera con la tipología de letras.

7.7 IDENTIDAD DE LA MARCA



La paleta de colores tiene como objetivo hacer juego con el lenguaje de formas que se presenta en el logo, siendo también tonos que no compiten ni distraen del concepto que se está trabajando, es por esto que se ha seleccionado una degradación entre tonos grises y negros.

MONTSERRAT
B E B A S N E U E

Para la tipología de letras se ha utilizado la fuente Montserrat para el nombre del centro con un tamaño de 77 y para el subtítulo se ha utilizado la fuente Bebas neue en tamaño de 18.

08 MARCO PROYECTUAL

- 8.1 MEMORIA DESCRIPTIVA
- 8.2 PLANTA DE CONJUNTO
- 8.3 PLANTAS DE INTERVENCIÓN
- 8.4 PLANTAS AMUEBLADAS
- 8.5 PLANTAS DIMENSIONADAS
- 8.6 PLANTAS TERMINACIÓN DE PISOS
- 8.7 PLANTAS PUERTAS Y VENTANAS
- 8.8 PLANTAS DE TECHOS Y LUMINARIAS
- 8.9 PLANTAS DE FLUJO
- 8.10 PLANTAS DE SEÑALÉTICA
- 8.11 SECCIÓN TRANSVERSAL Y LONGITUDINAL
- 8.12 DETALLES Y VISTAS

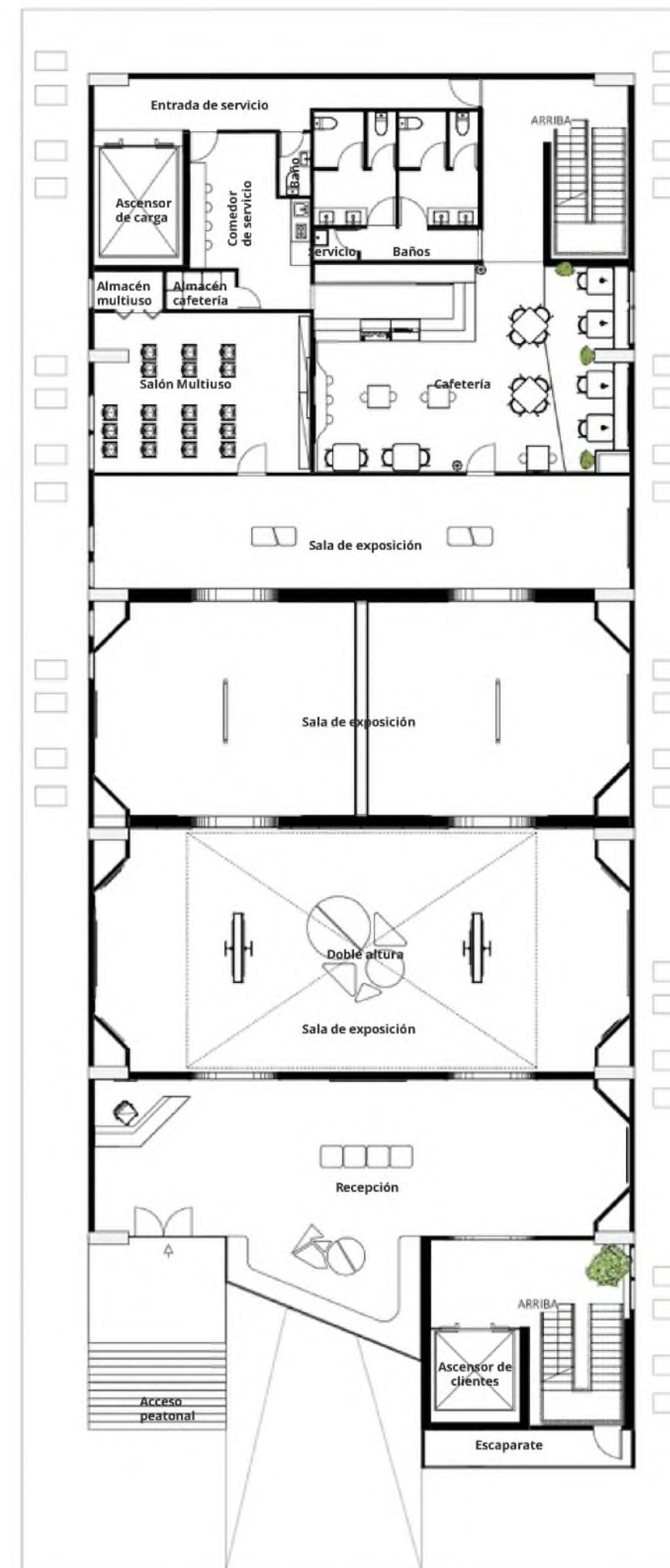
Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas

MEMORIA DESCRIPTIVA

Este proyecto consiste en un Centro de Artes el cual se conceptualizó inspirado en el cubismo, representándolo a través de una serie de colores y texturas que generan contrastes y movimientos dentro del espacio, predominando un lenguaje de formas cuadradas y líneas rectas, rompiendo en algunas partes con arcos, círculos y líneas curvas.

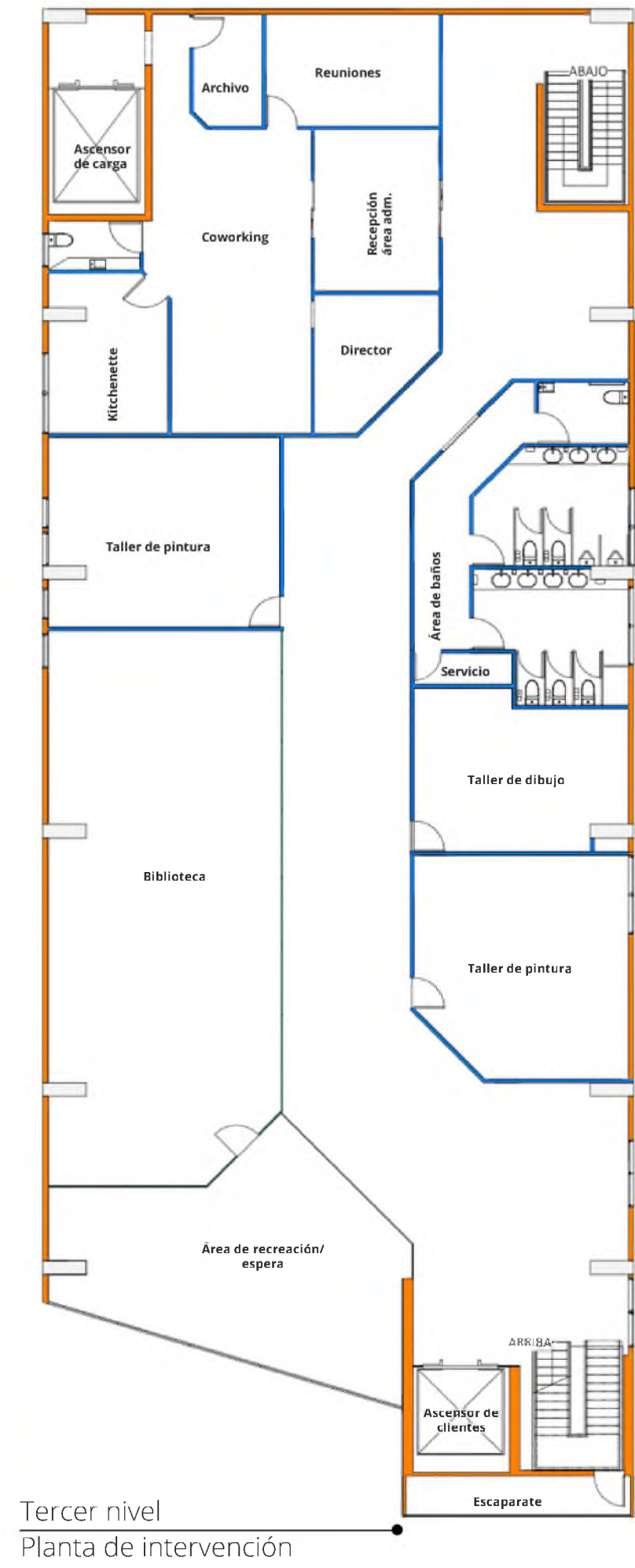
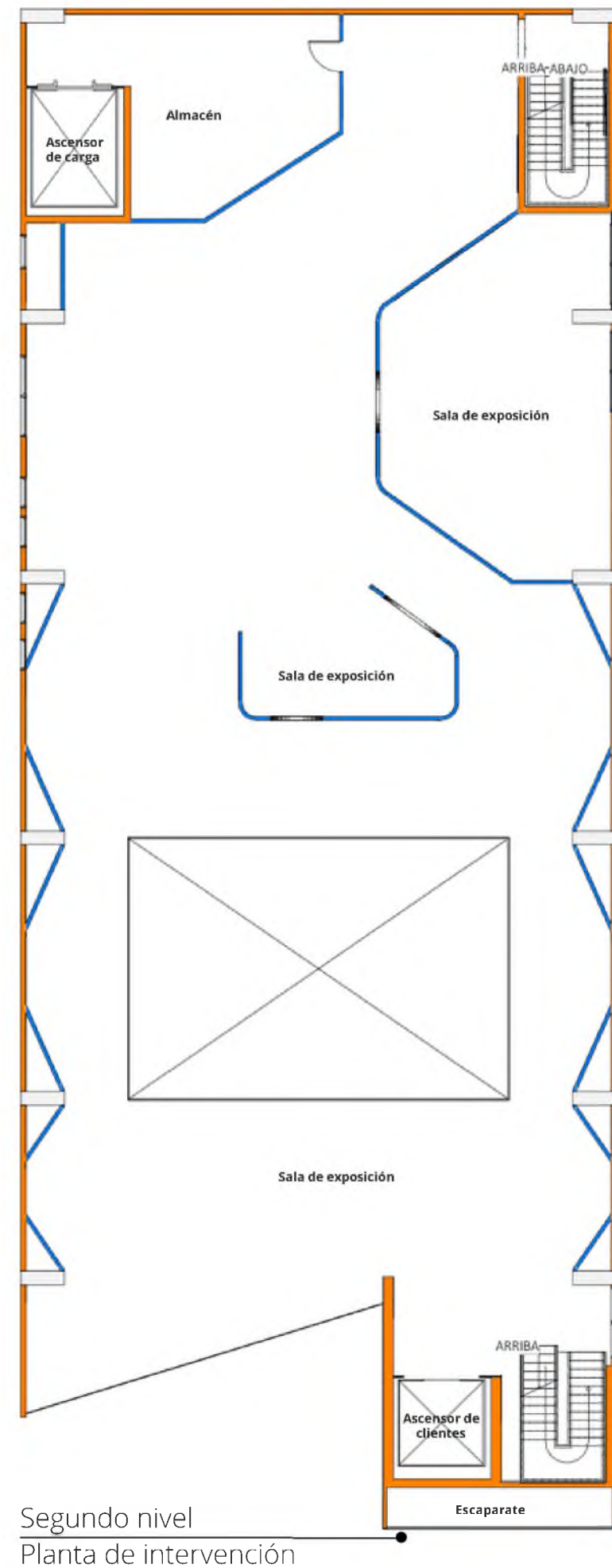
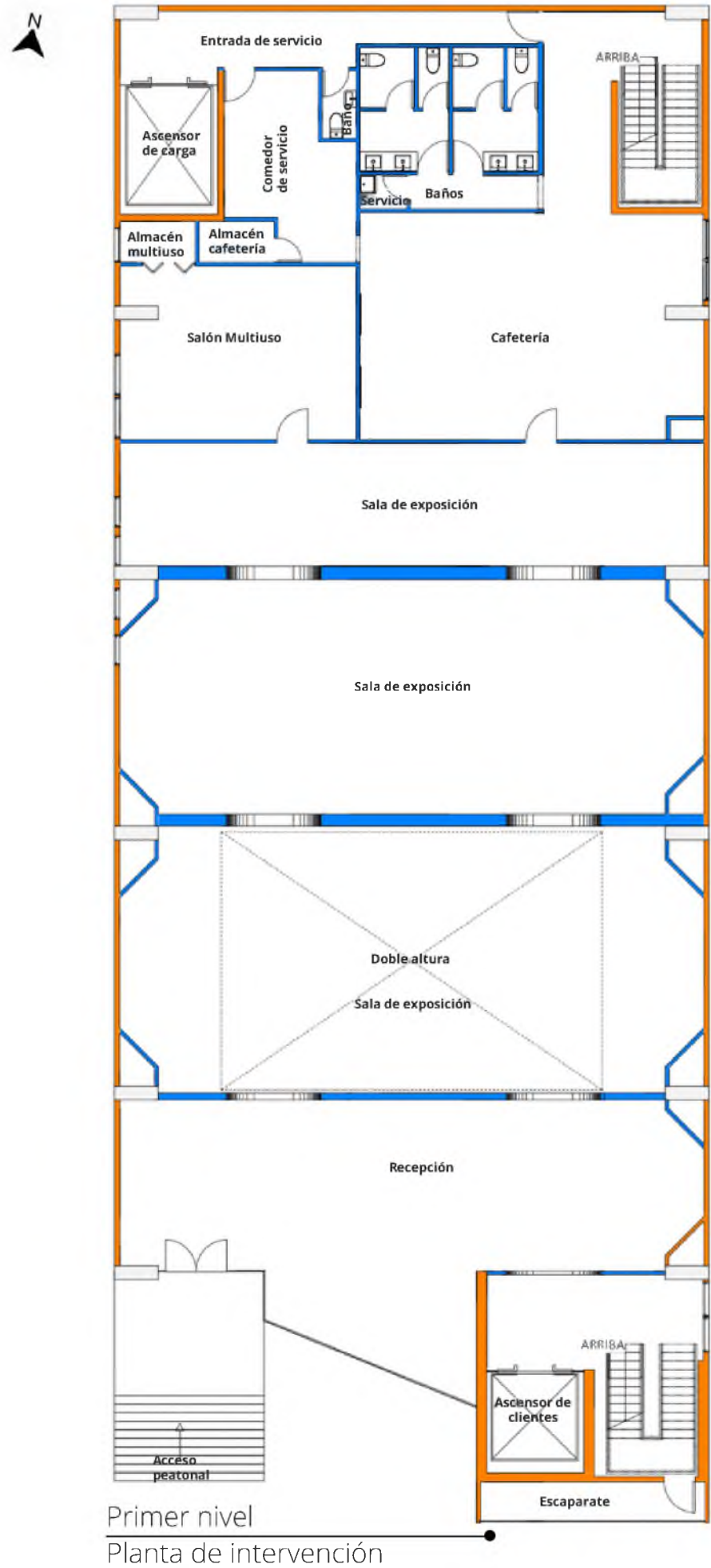
El centro de artes cuenta con tres niveles operativos y un semi-sótano donde funciona el estacionamiento y la zona de carga y descarga. En el programa de área predominan las salas de exposición, ya que fueron el foco de la investigación y la parte mas importante del centro, estas salas se encuentran distribuidas entre el nivel uno y nivel dos. El primer nivel cuenta con una recepción, cuatro salas de exposición, cafetería fría, baños para clientes y áreas de servicio. En el segundo nivel se encuentra otra sala de exposición con dos sub-salas y también un área de almacén para obras y mobiliarios de exhibición que no estén en uso. El tercer nivel tiene dos talleres de pintura, un taller de dibujo, baños de clientes, área administrativa, zona recreativa y una biblioteca dedicada a las artes plásticas, con libros sobre historia del arte, libros biográficos, técnicas y más.

PLANTA DE CONJUNTO



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO
INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH SOSA
CONTENIDO:
PLANTA DE CONJUNTO
ENERO 2023
ESCALA
1:100

LEYENDA	
MUROS A CONSERVAR	
MUROS A AGREGAR	
MUROS EN VIDRIO TEMPLADO	



UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO
INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH SOSA
CONTENIDO:
PLANTAS DE INTERVENCIÓN
ENERO 2023
ESCALA
1:100

CATALOGO DE MOBILIARIO



Silla Cafetería
Materiales: estructura metálica negra y asiento tapizado en tela
Dimensiones:
0,44m x 0,52m



Silla secretaria de recepción
Materiales: tapizado rojo y aluminio
Dimensiones:
0,53m x 0,52m



Mesa tope, cafetería
Materiales: tapizado rojo y aluminio
Dimensiones:
4,00m x 0,40m



Silla taburete Cafetería
Materiales: estructura metálica negra y asiento en madera laqueada
Dimensiones:
0,30m de diámetro



Mesa cafetería
Materiales: estructura metálica negra y tope en terrazo
Dimensiones:
0,86m x 0,86m



Counter recepción
Materiales: Armazón de melamina roble claro y frente cubierto por tiras de hidrofugo laqueado SW 7017
Dimensiones:
4,30m x 0,65m



Silla apilable salón multiuso
Materiales: estructura metálica negra y madera maciza nogal
Dimensiones:
0,42m de diámetro



Asiento salón de exposición
Materiales: tapizado verde
Dimensiones:
1,42m x 0,58m



Mueble para cuadros, sala de exposición
Materiales: estructura metálica negra e hilos tensores
Dimensiones:
2,00m x 0,10m



Mesa salon multiuso
Materiales: estructura metálica negra con tope, laterales y puertas de porcelánico.
Dimensiones:
0,30m de diámetro



Mesa taburete cafetería
Materiales: MDF laminado
Dimensiones:
0,71m x 0,66m



Mueble para cuadros, sala de exposición
Materiales: estructura metálica negra, plancha de sheetrock y lampara integrada
Dimensiones:
2,20m x 0,40m



Asiento, recepción
Materiales: tapizado en tela gris
Dimensiones:
2,90m x 0,70m



Set de mesa auxiliar, sala de exposición
Materiales: hidrofugo laqueado SW 7600 y melamina roble claro
Dimensiones: 0,42m x 0,45m



Counter biblioteca
Materiales: hidrofugo laqueado SW 6883, listones de madera en negro y melamina nogal champagne
Dimensiones:
1,77m x 0,65



Set de asientos, sala de exposición
Materiales: hidrofugo laqueado SW 6117, SW 7757 y melamina roble claro
Dimensiones:
3,32m x 2,61



Asiento, sala de exposición
Materiales: Hidrofugo laqueado SW 9177
Dimensiones:
2,50m x 0,50m



Asiento, área de recreación
Materiales:
Dimensiones:
1,00m x 0,98



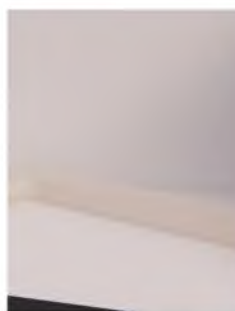
Set de asientos/ mesa auxiliar, recepción
Materiales: hidrofugo laqueado SW 7600, melamina roble claro y espejo
Dimensiones: 2,33m x 1,62m



Silla de biblioteca
Materiales: tapizado anaranjado y aluminio
Dimensiones:
0,47m x 0,61m



Mesa de centro, área de recreación
Materiales: melamina nogal champagne e hidrofugo laqueado SW 6883
Dimensiones: 1,10m de diámetro



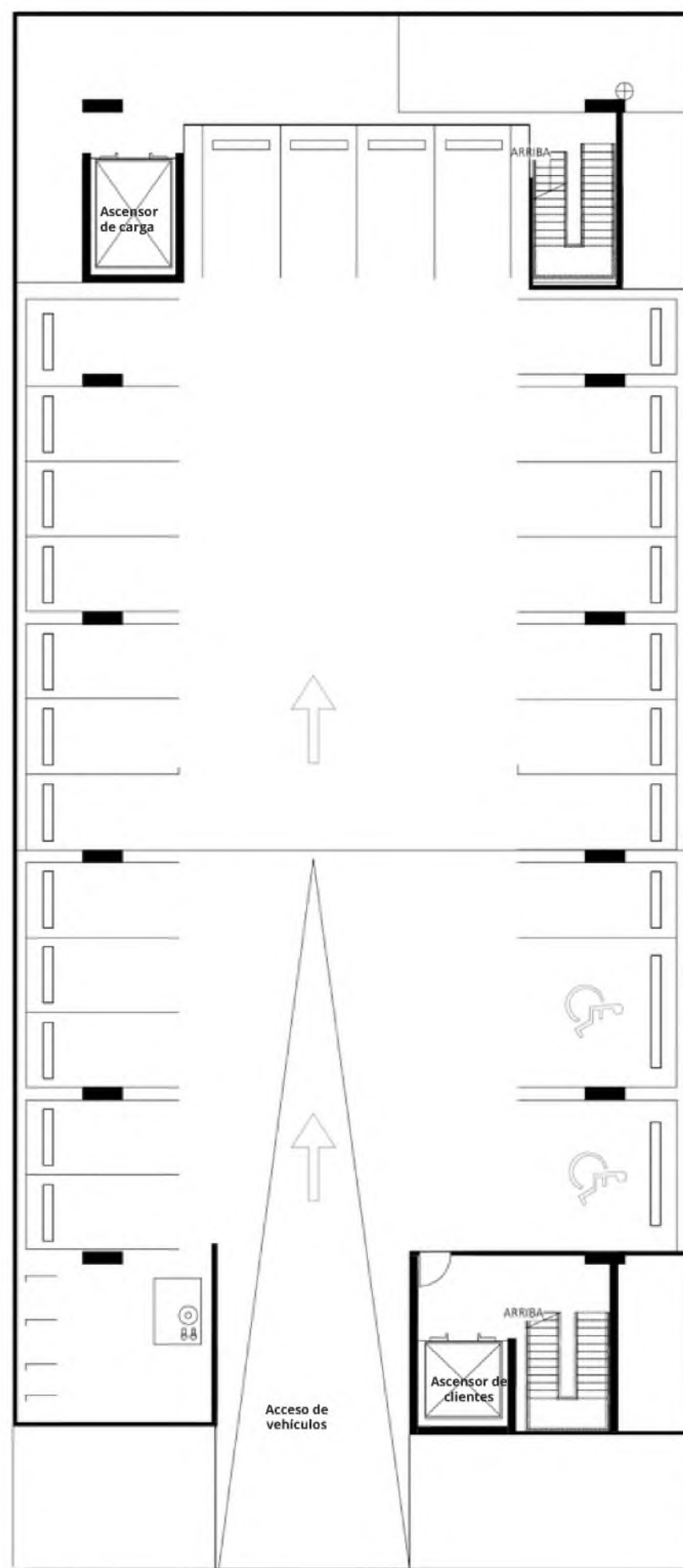
Asiento, recepción
Materiales: Hidrofugo laqueado SW 7551
Dimensiones: 6,16m x 3,94



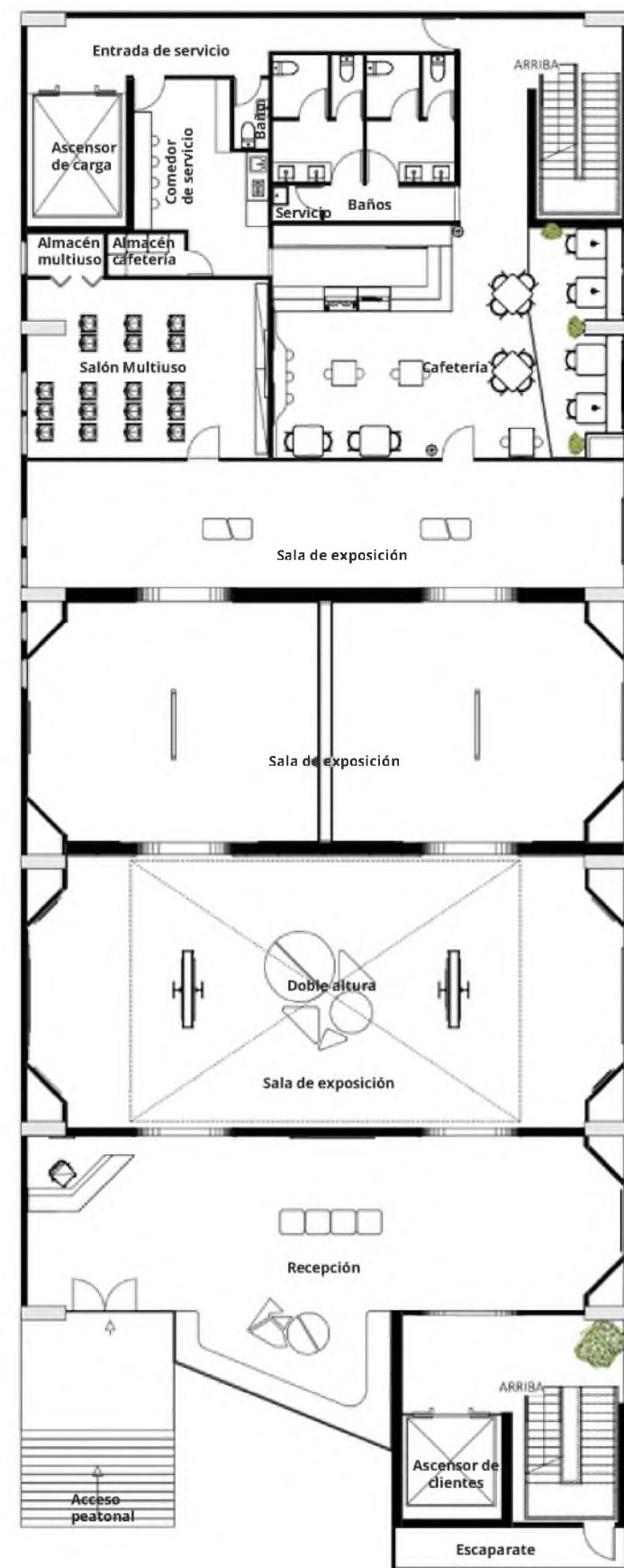
Mesa de biblioteca
Materiales: Melamina blanca y aluminio
Dimensiones:
0,80 de diametro



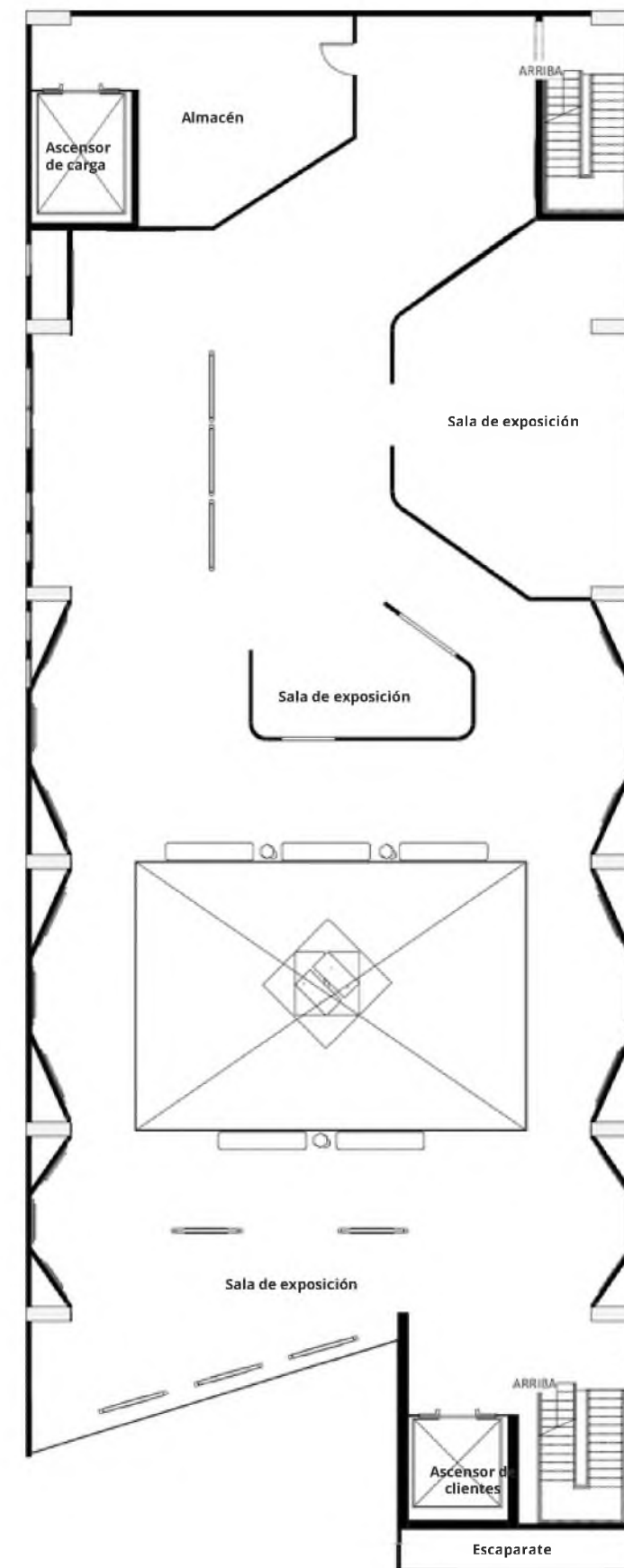
Silla para counter, biblioteca
Materiales: tapizado en leather sintético y aluminio
Dimensiones:
0,52m x 0,50m



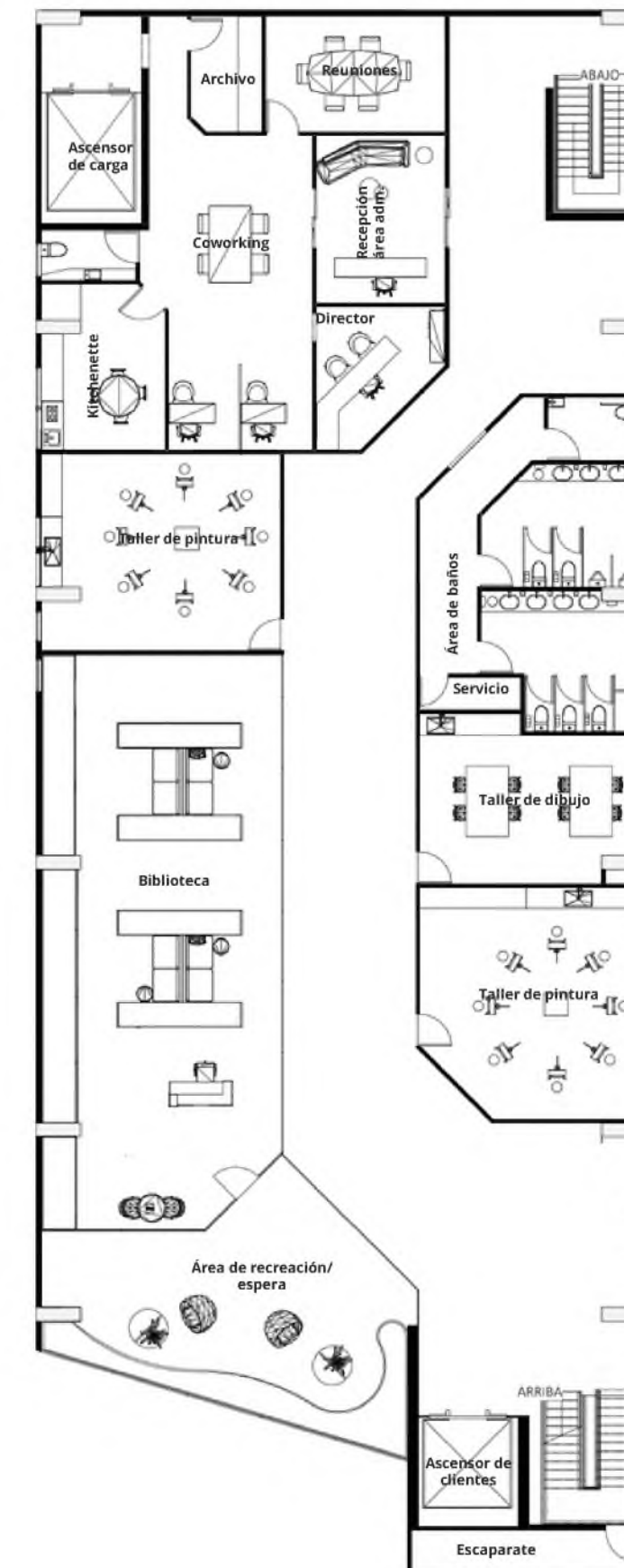
Semi-sotano
Planta amueblada



Primer nivel
Planta amueblada



Segundo nivel
Planta amueblada



Tercer nivel
Planta amueblada

UNIVERSIDAD
NACIONAL PEDRO
HENRÍQUEZ UREÑA

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y
ARTES

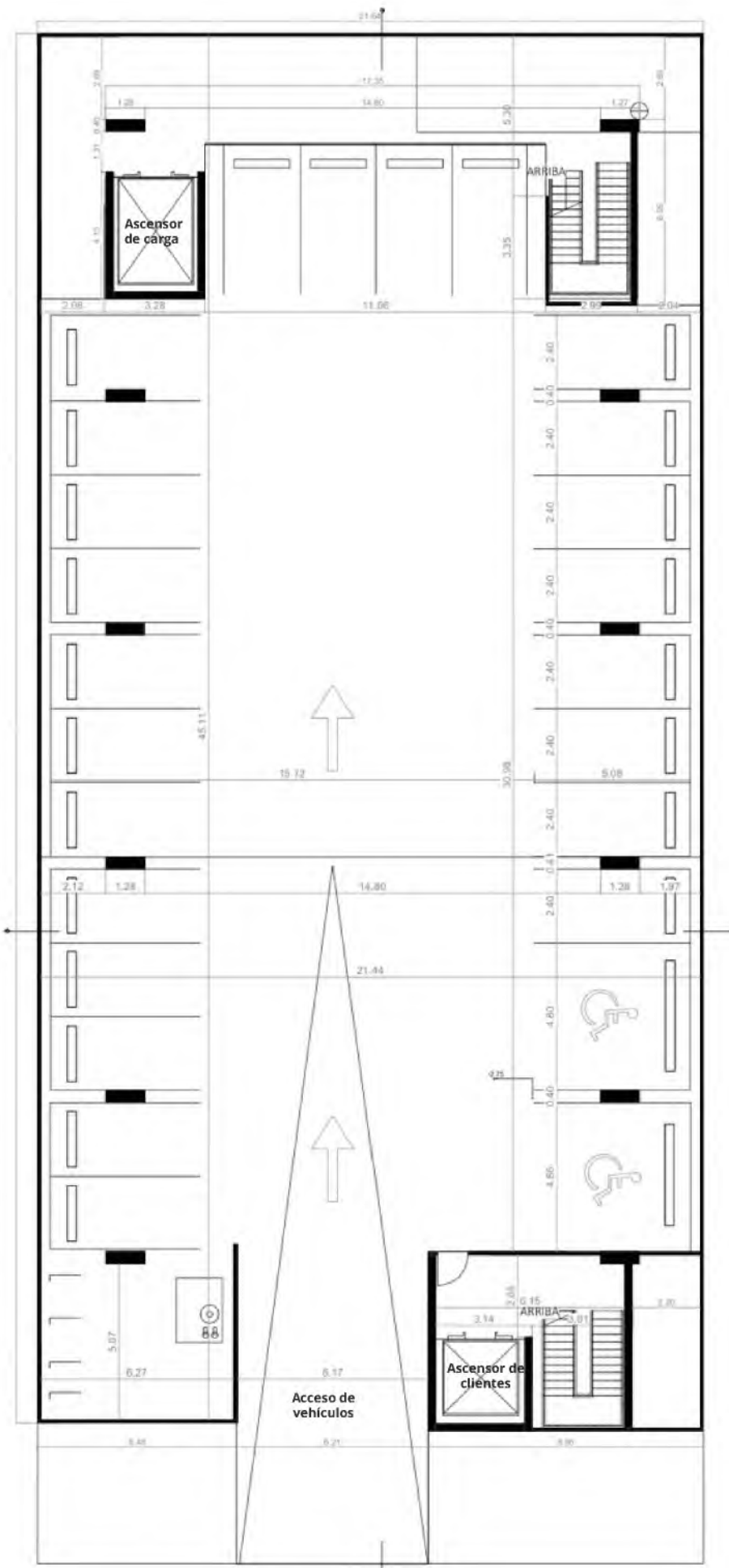
ESCUELA DE DISEÑO
INTERIORISMO COMO
RESPUESTA AL
DESARROLLO DE LAS
ARTES PLÁSTICAS

ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH
SOSA

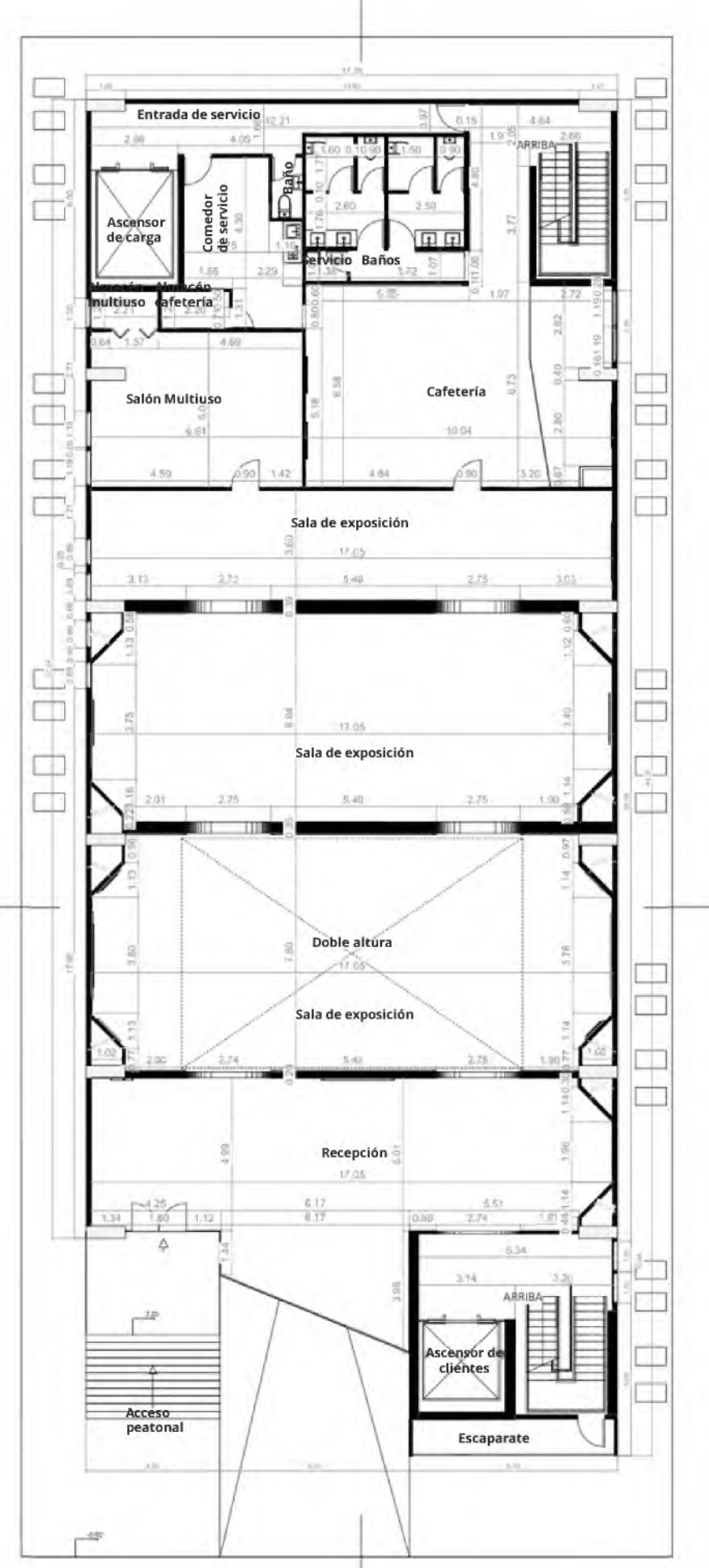
CONTENIDO:
PLANTAS AMUEBLADAS

ENERO 2023

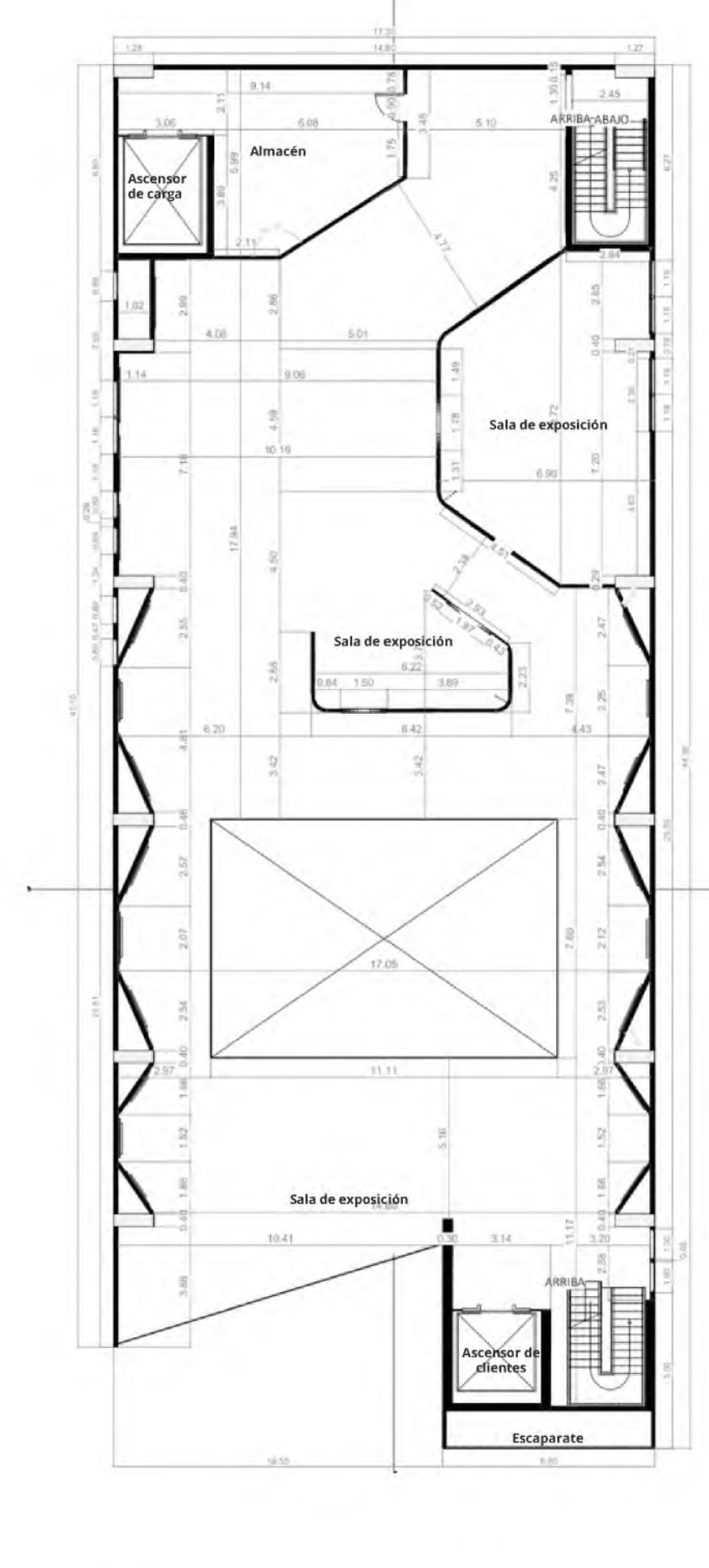
ESCALA
1:100



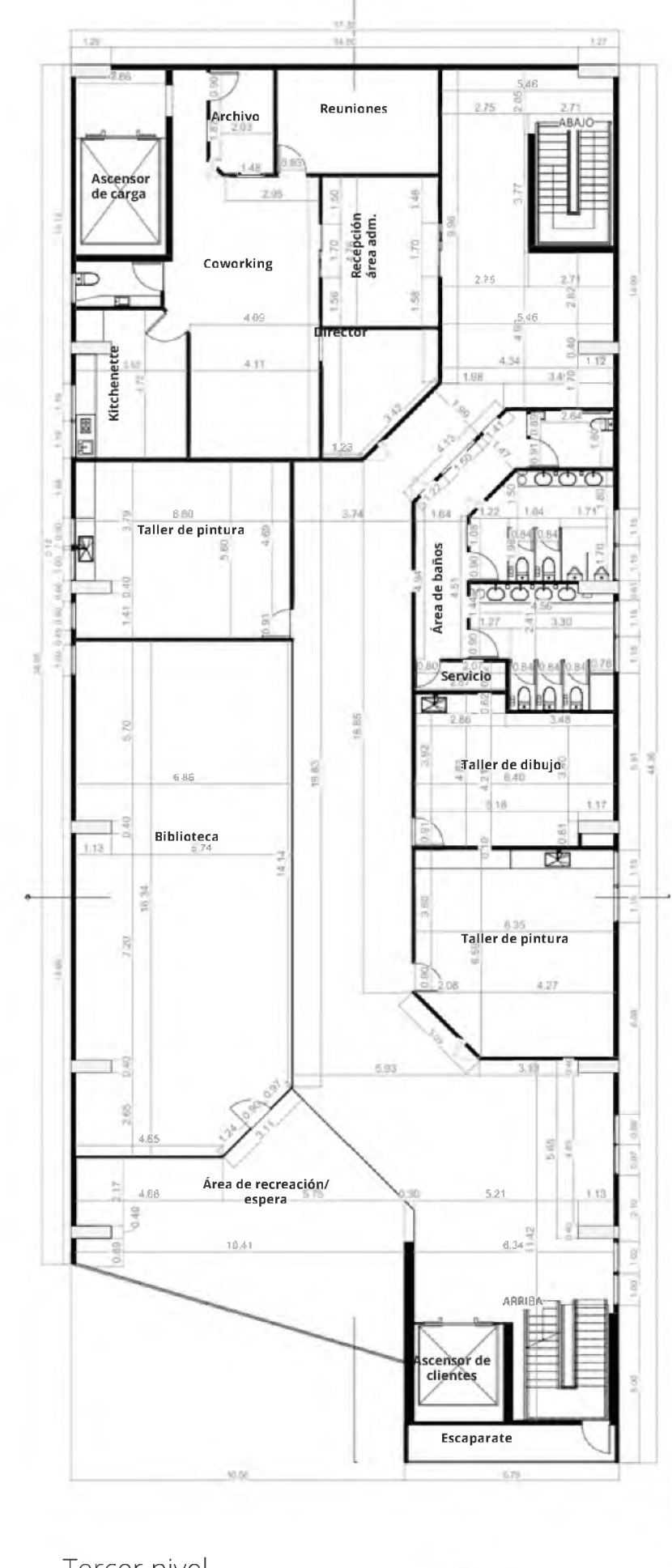
Semi-sotano
Planta dimensionada



Primer nivel
Planta dimensionada



Segundo nivel
Planta dimensionada



Tercer nivel
Planta dimensionada

UNIVERSIDAD
NACIONAL PEDRO
HENRÍQUEZ UREÑA

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y
ARTES

ESCUELA DE DISEÑO

INTERIORISMO COMO
RESPUESTA AL
DESARROLLO DE LAS
ARTES PLÁSTICAS






ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH
SOSA

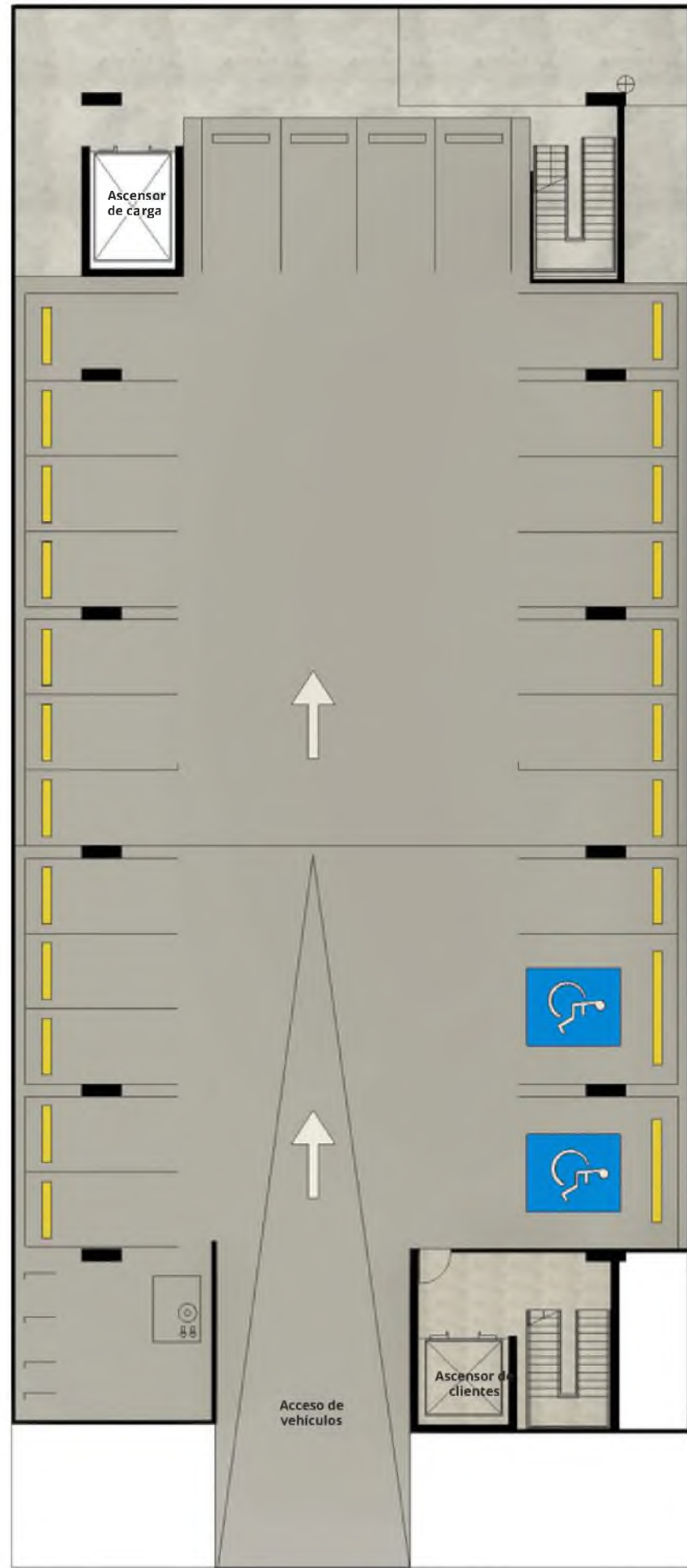
CONTENIDO:
PLANTAS
DIMENSIONADAS

ENERO 2023

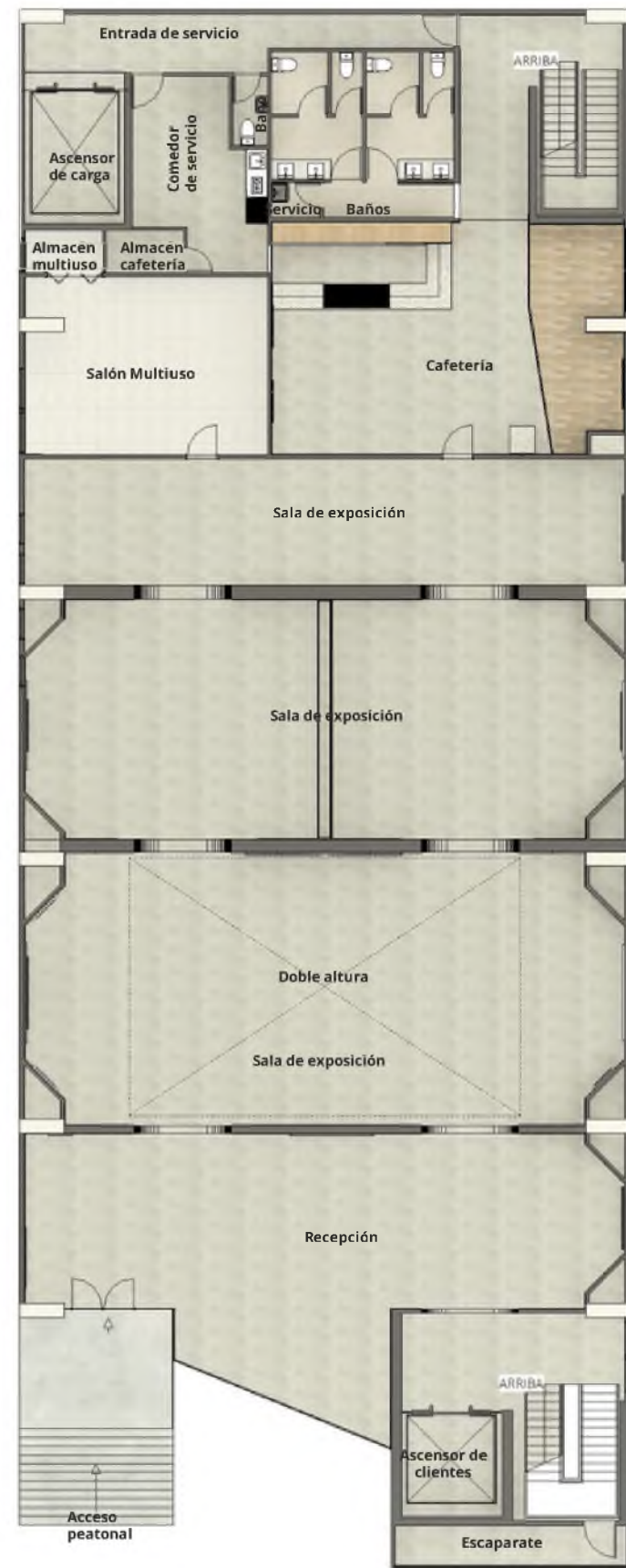
ESCALA
1:100

LEYENDA DE TERMINACIÓN DE **PISOS**

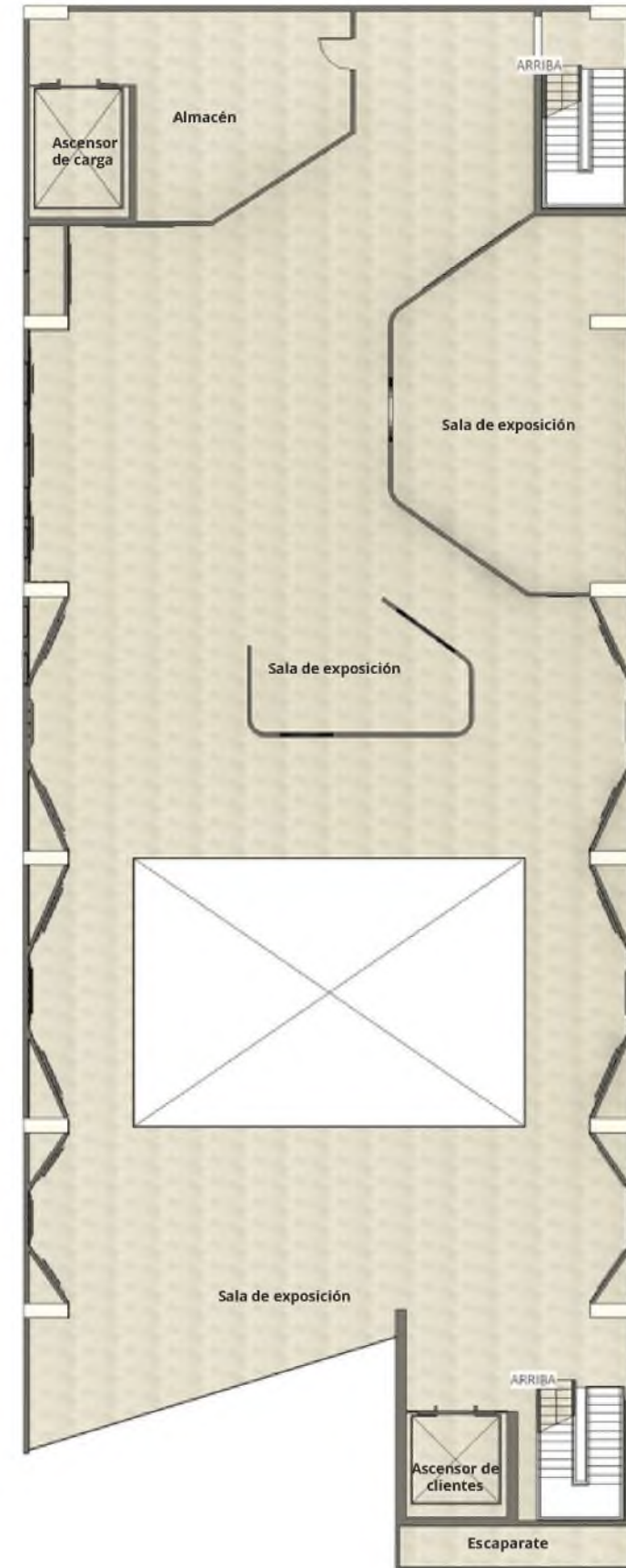
Imagen	Área	Material y medida
	Entrada de estacionamientos, recepción, salas de exposición, áreas de servicio y cafetería	Porcelanato texturizado gris 1.20m x 0.60m
	Cafetería y Área de espera/ recreación	Piso laminado mdf 1.52m x 0.12
	Baños de clientes nivel 1 y nivel 3 y baño de empleados administrativos	Porcelanato texturizado beige 0.80m x 0.80
	Salón multiuso	Porcelanato efecto terrazo 0.50m x 1.00m
	Área administrativa	Porcelanato efecto cemento 0.60m x 0.60m



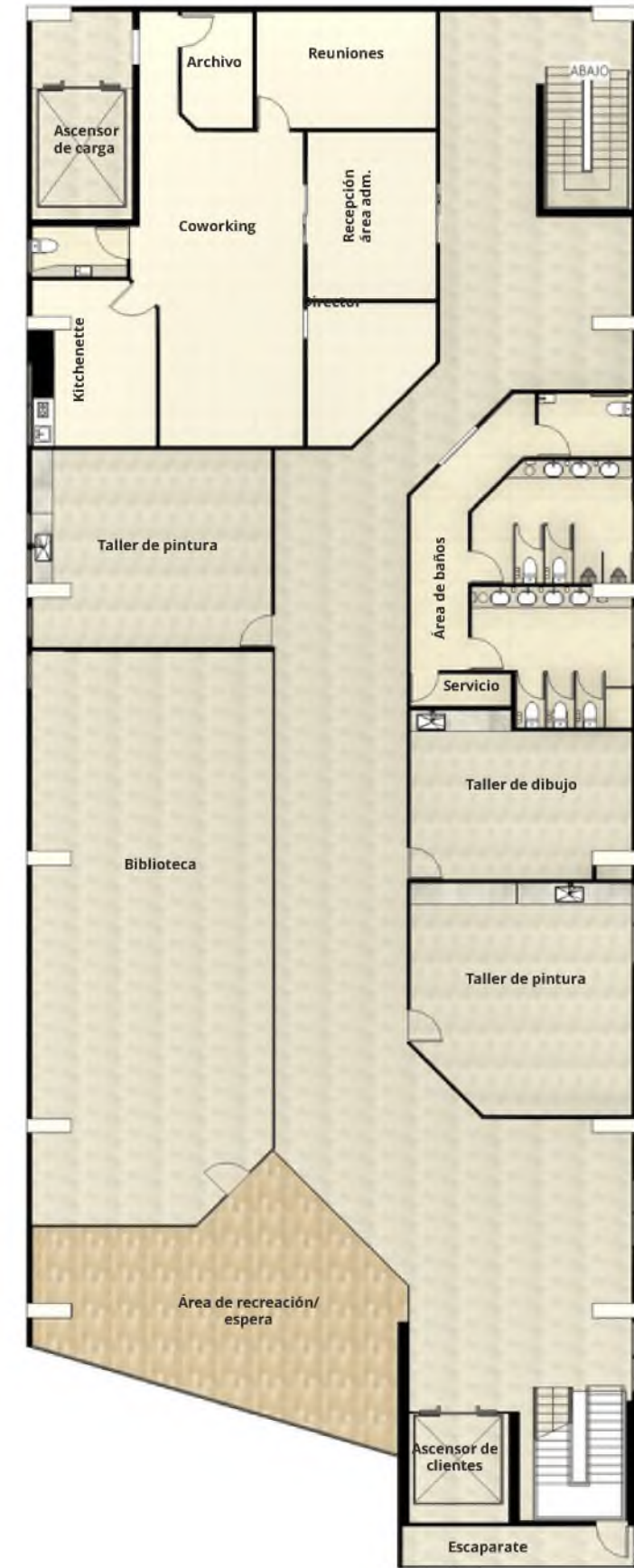
Semi-sotano
Planta de pisos



Primer nivel
Planta de pisos



Segundo nivel
Planta de pisos



Tercer nivel
Planta de pisos

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO
INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH SOSA
CONTENIDO:
PLANTA DE PISOS
ENERO 2023
ESCALA
1:100

LEYENDA DE PUERTAS

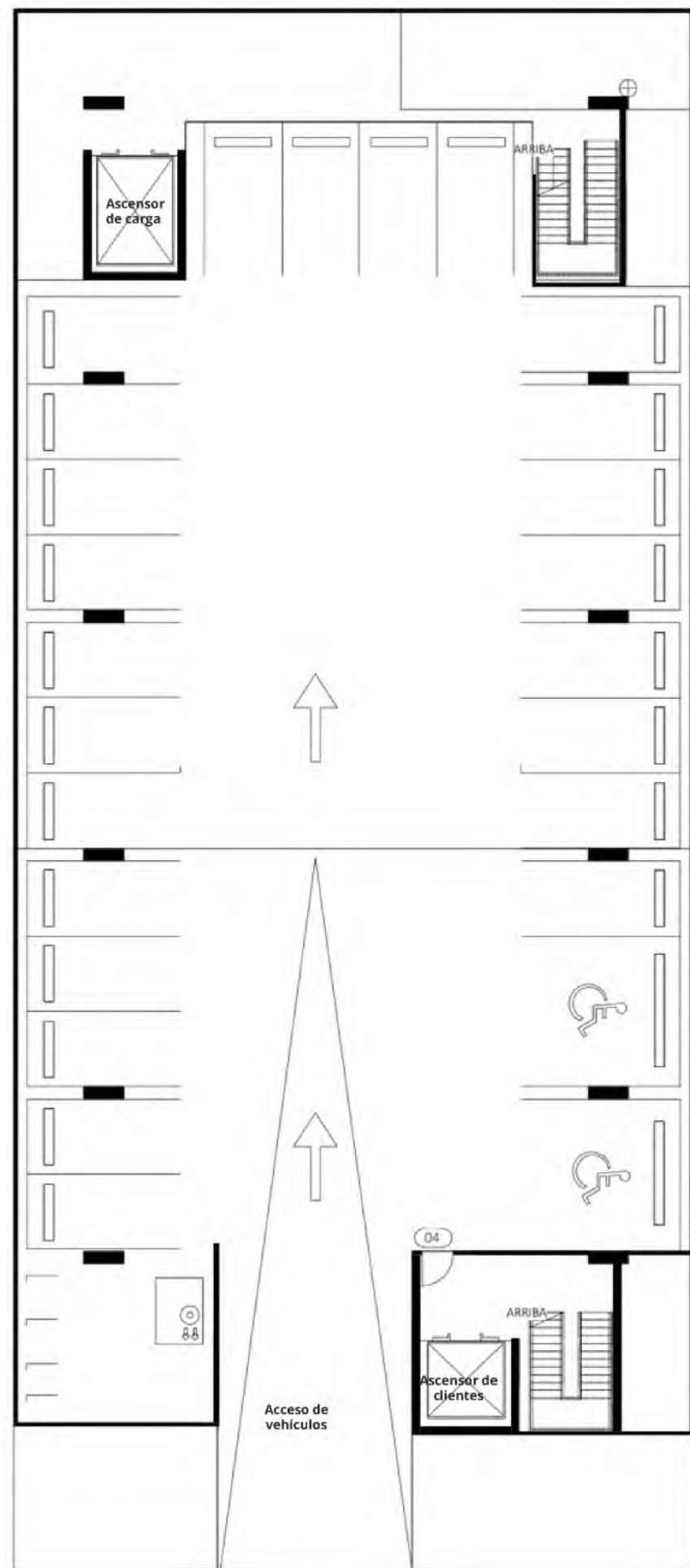
01			Arco de medio punto 2.71m x 2.90m	Salas de exposición
02			Puerta batiente doble de vidrio templado 1.80m x 2.10m	Recepción
03			Arco de medio punto 3.00m x 2.90m, r1.50m	Ascensor y escalera de clientes
04			Puerta batiente de vidrio templado 0.90m x 2.10m	Ascensor y escalera de cafetería, salón multiuso, entrada de clientes de sótano, biblioteca y salón de reuniones
05			Hueco de paso 0.90m x 2.10m	Cafetería, pasillo de baños nivel 1, entrada de servicio y oficina de director nivel 3
06			Puerta batiente de madera light oak. 0.90m x 2.10m	Baños de clientes, nivel 1 y nivel 3
07			Puerta batiente de madera laqueada SW6993 0.80m x 2.10m	Baños de clientes, nivel 1 y nivel 3

08			Puerta batiente de aglomerado de madera. 0.90m x 2.10m	Entrada de servicio y comedor de servicio
09			Puerta batiente de aglomerado de madera. 0.80m x 2.10m	Baño de servicio, almacén de cafetería, área de servicio nivel 1 y nivel 3, almacén nivel 2
10			Puerta plegable mdf hidrófugo laqueado SW 6993. 1.60m x 2.10	Almacén de salón multiuso
11			Arco de medio punto 1.75m x 2.38m, r0.90m	Arco de medio punto 1.75m x 2.38m, r0.90m
12			Hueco de paso 1.30m x 2.10m	Sala de exposición nivel 2
13			Hueco de paso 1.50m x 2.10m	Baños de clientes, nivel 3
14			Puerta batiente de madera light oak. 0.90m x 2.10m	Recepción de área administrativa
15			Puerta deslizante de vidrio templado 1.70m x 2.10m	Puerta batiente de madera light oak. 0.90m x 2.10m

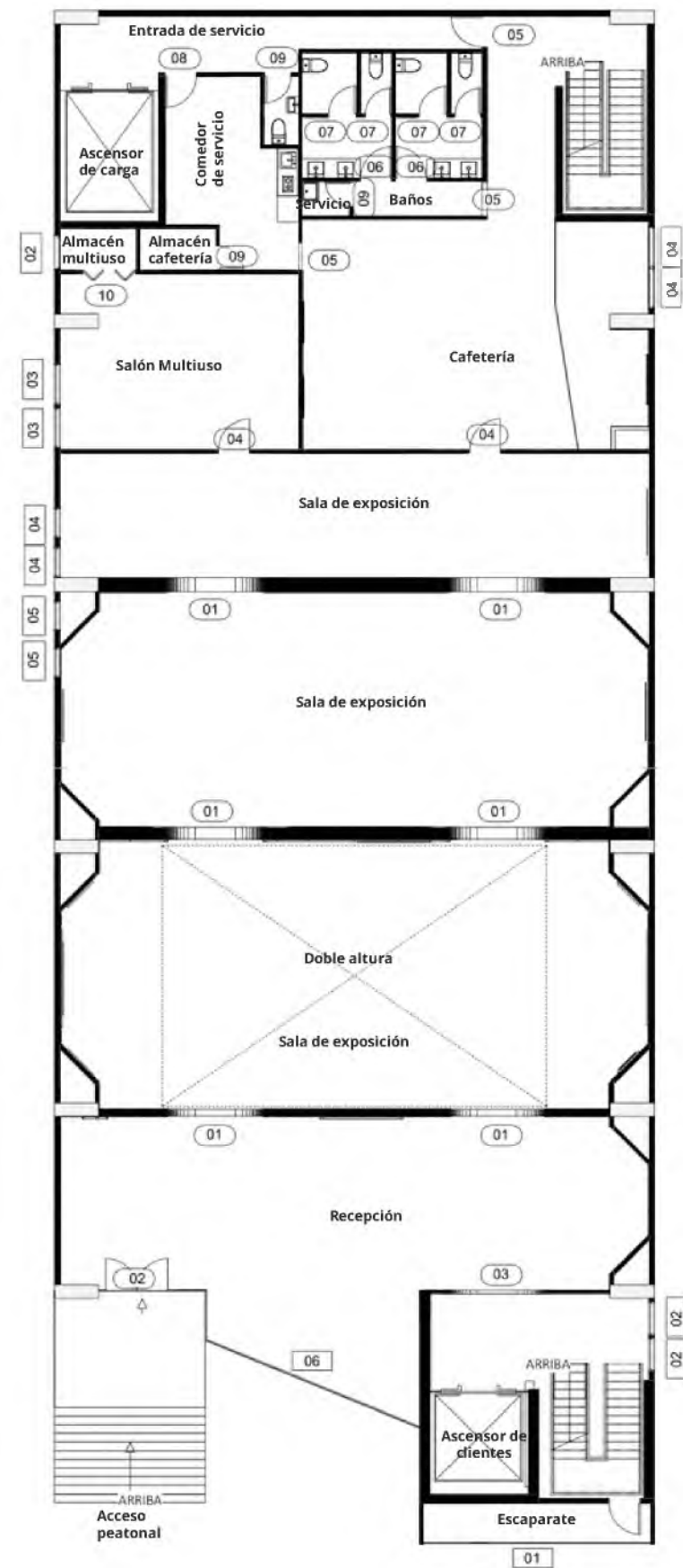
LEYENDA DE VENTANAS

01			Fachada en cristal de tres paños 6.58m x 4.50m	Escaparate nivel 1, nivel 2 y nivel 3
02			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro 1.00m x 1.10m	Almacén salón multiuso, ascensor y escaleras de clientes, taller de pintura nivel 3 y biblioteca
03			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro 1.19m x 1.10m	Salón multiuso, cafetería, sala de exposición nivel 2 y kitchenette nivel 3
04			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro 0.89m x 1.10m	Sala de exposición nivel 1
05			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro y laminado oscuro BDF NA20. 0.89m x 1.10m	Sala de exposicion nivel 1 y nivel 2
06			Fachada en cristal de cuatro paños. 6.70m x 4.50m	Recepción
07			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro y laminado oscuro BDF NA20. 0.98m x 1.10m	Sala de exposición nivel 2
08			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro y laminado oscuro BDF NA20. 1.19 x 1.10m	Sala de exposición nivel 2

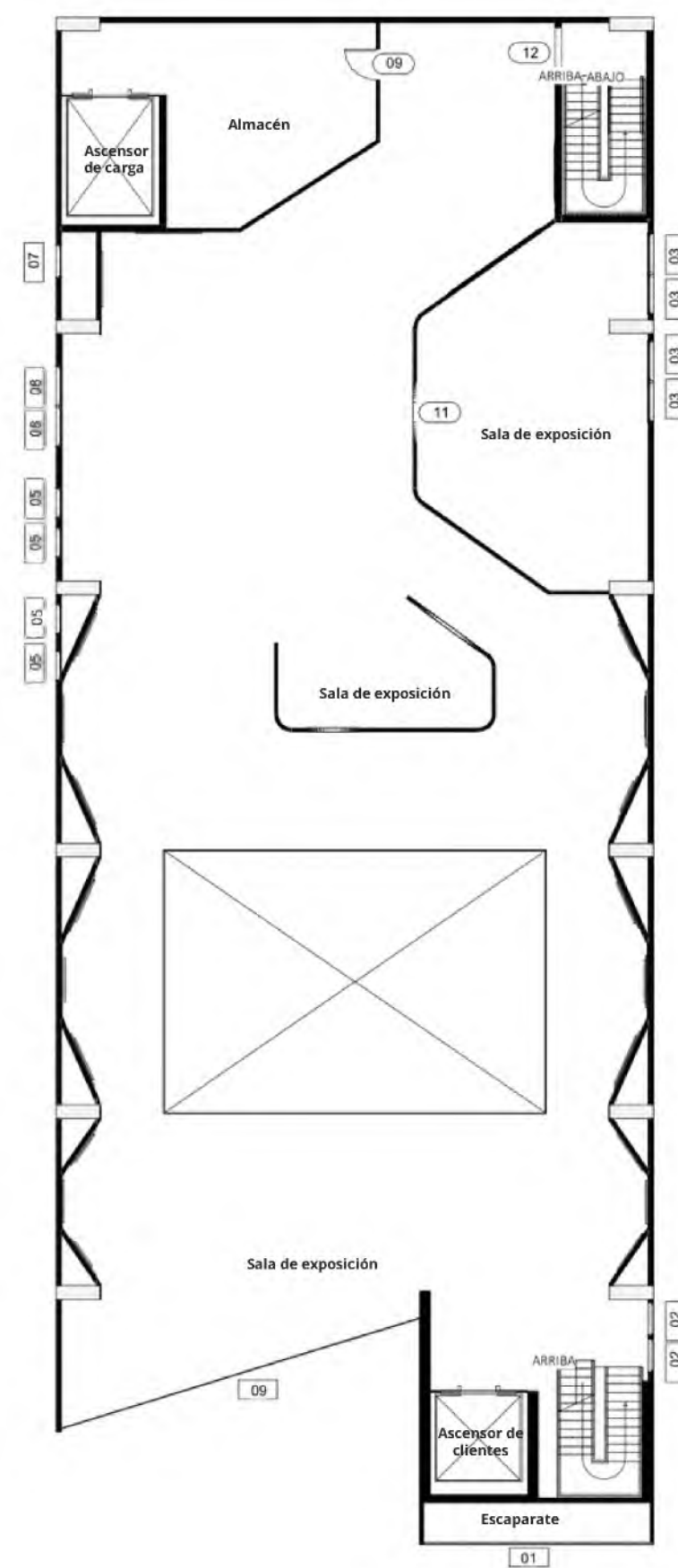
09			Fachada en cristal de seis paños 0.92 x 4.50m	Sala de exposición nivel 2
10			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro y laminado oscuro BDF NA20. 1.00 x 1.10m	Baño de empleados y pasillo/ sala de exposicion nivel 3
11			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro y laminado oscuro BDF NA20. 1.15 x 1.10m	Baño de clientes nivel 3
12			Ventana pivotante de vidrio templado con perfiles en metal negro. 1.15 x 1.10m	Taller de pintura nivel 3
13			Fachada en cristal de cuatro paños. 10.86m x 4.50m	Area de espera/ recreación nivel 3
14			Muro en vidrio templado, tres paños. 4.60m x 3.31m	Biblioteca
15			Muro en vidrio templado, dos paños. 3.07m x 3.31m	Biblioteca
16			Muro en vidrio templado, siete paños. 14.14m x 3.31m	Biblioteca



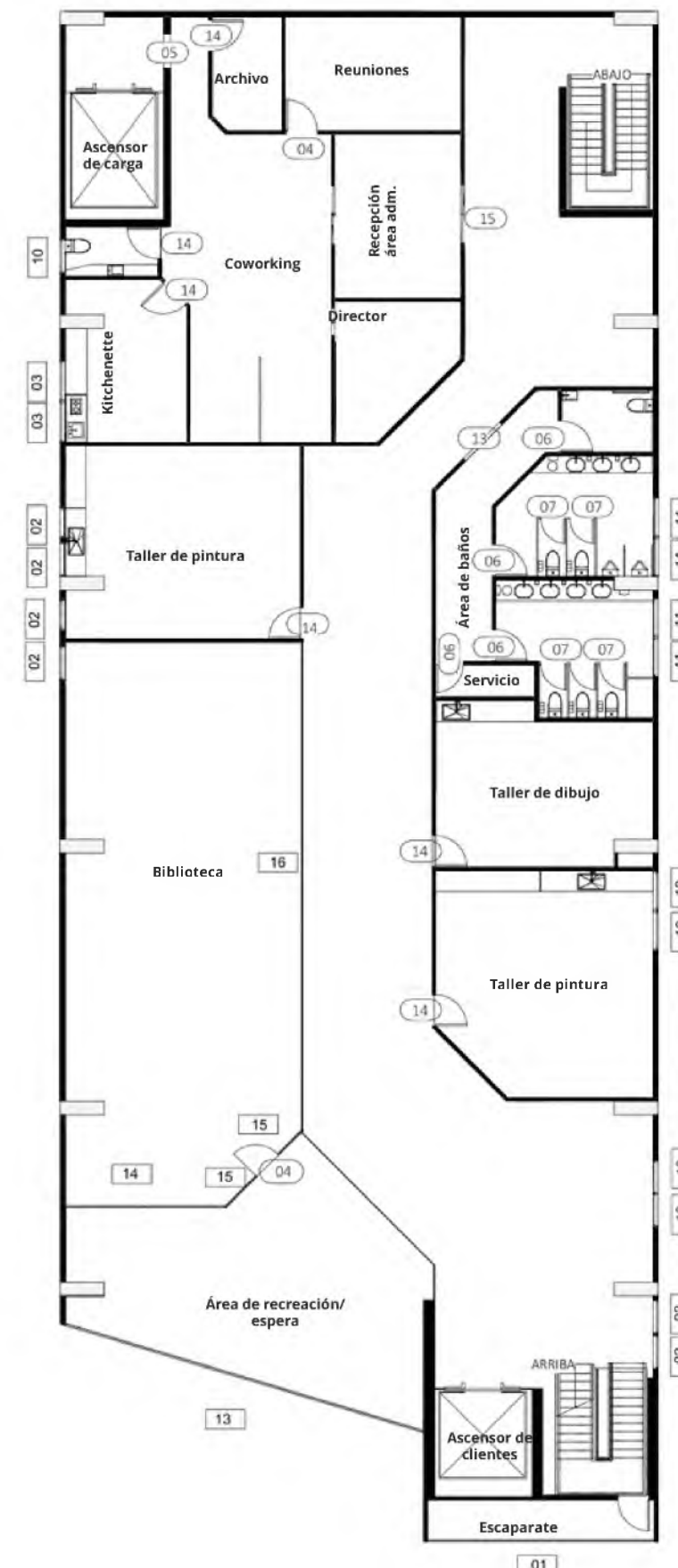
Semi-sotano
Planta de puertas y ventanas



Primer nivel
Planta de puertas y ventanas



Segundo nivel
Planta de puertas y ventanas












Tercer nivel
Planta de puertas y ventanas

UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO
INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH SOSA
CONTENIDO:
PLANTA DE PUERTAS Y VENTANAS
ENERO 2023
ESCALA
1:100

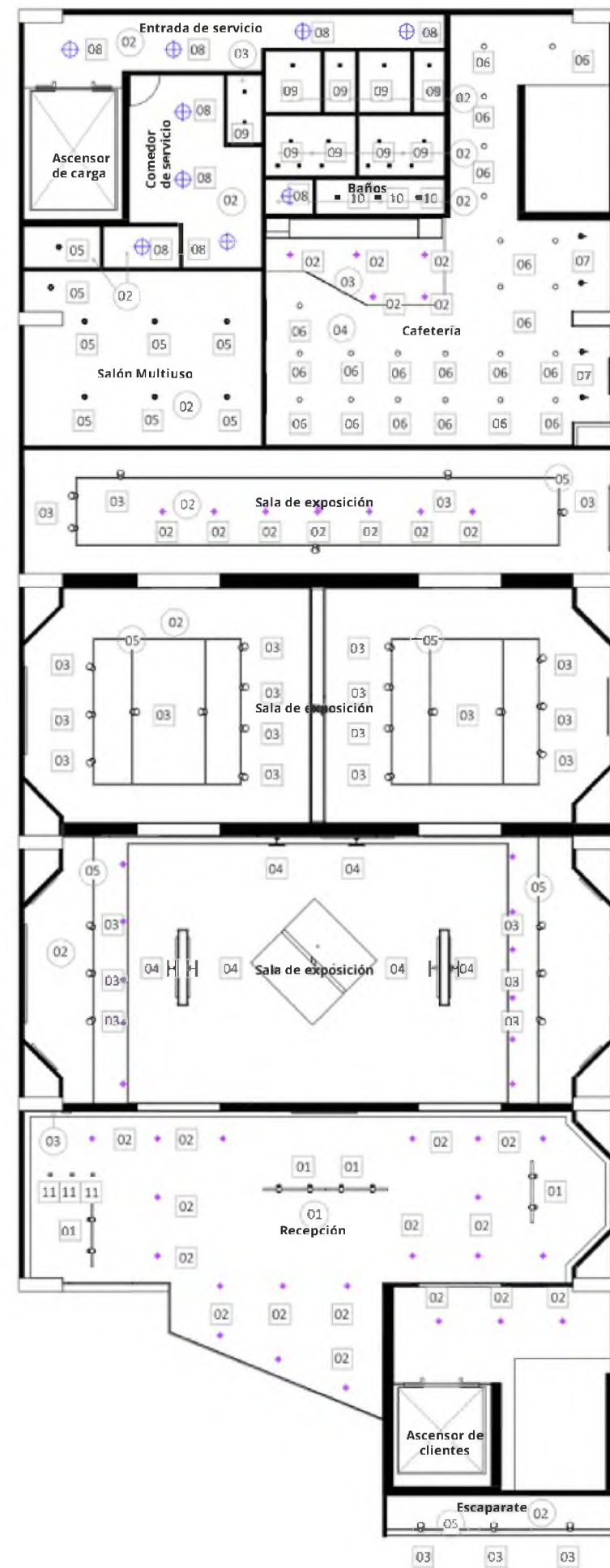
LEYENDA DE TECHO Y LUMINARIAS

LEYENDA DE TECHO

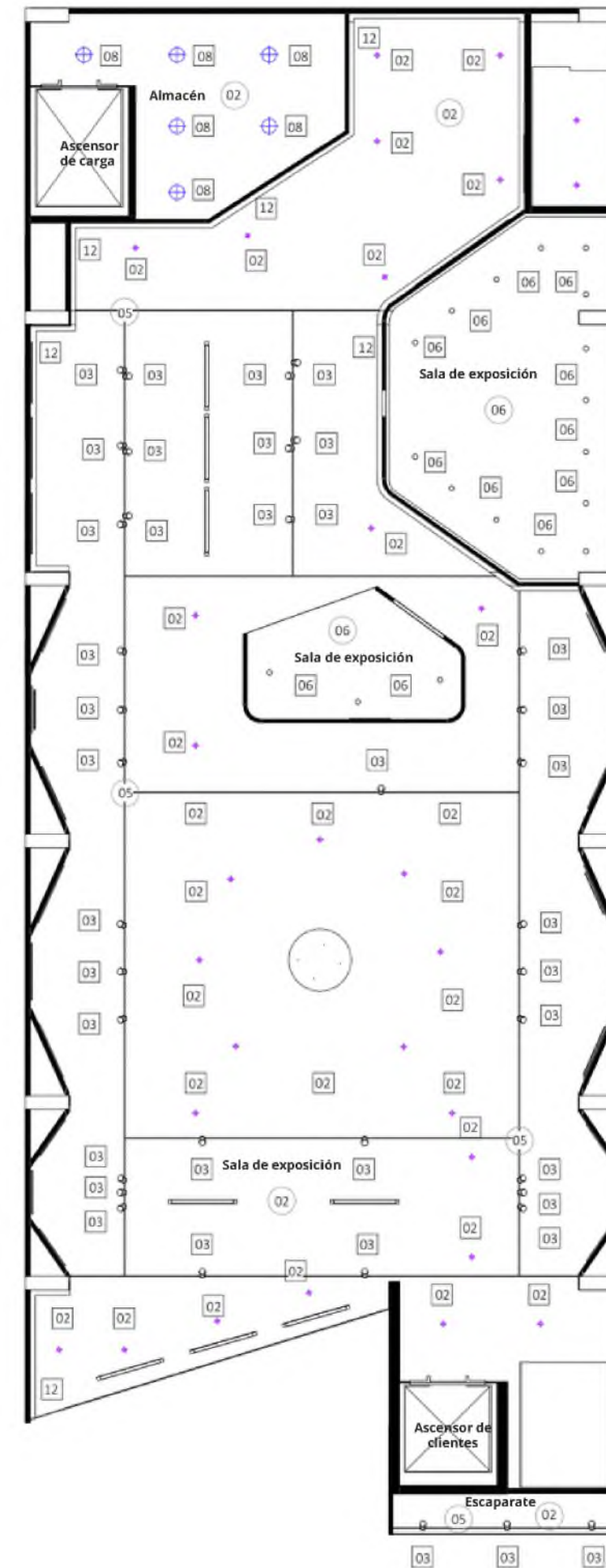
01		Planchas de sheetrock terminadas en estuco gris
02		Planchas de sheetrock terminadas en pintura blanca 00
03		Planchas de mdf enchapado de 1/4
04		Planchas de sheetrock terminado en estuco beige
05		Rieles para focos
06		Planchas de sheetrock terminadas en pintura acrilica mate Jay blue 6797
07		Planchas de Melamina tipo madera brasil
08		Planchas de sheetrock terminadas en pintura acrilica mate Black of Night 6993
09		Planchas de sheetrock terminadas en pintura acrilica mate Drift of Mist 9166

LEYENDA DE LUMINARIAS

		Lampara de techo estilo riel de dos focos, luz neutra
		Ojo de buey redondo, luz neutra
		Foco de carril negro, luz neutra
		Aplique de pared para cuadros
		Ojo de buey redondo, luz neutra
		Ojo de buey redondo, luz neutra
		Lampara de techo estilo riel de dos focos, luz neutra
		Luminaria de techo led, luz neutra
		Luminaria empotrada cuadrada enfocable, luz calida
		Luminaria empotrada doble cuadrada enfocable, luz calida
		Lampara suspendia, luz neutra
		Cinta LED, luz cálida



Primer nivel
Planta de techo y luminarias






Segundo nivel
Planta de techo y luminarias



Tercer nivel
Planta de techo y luminarias

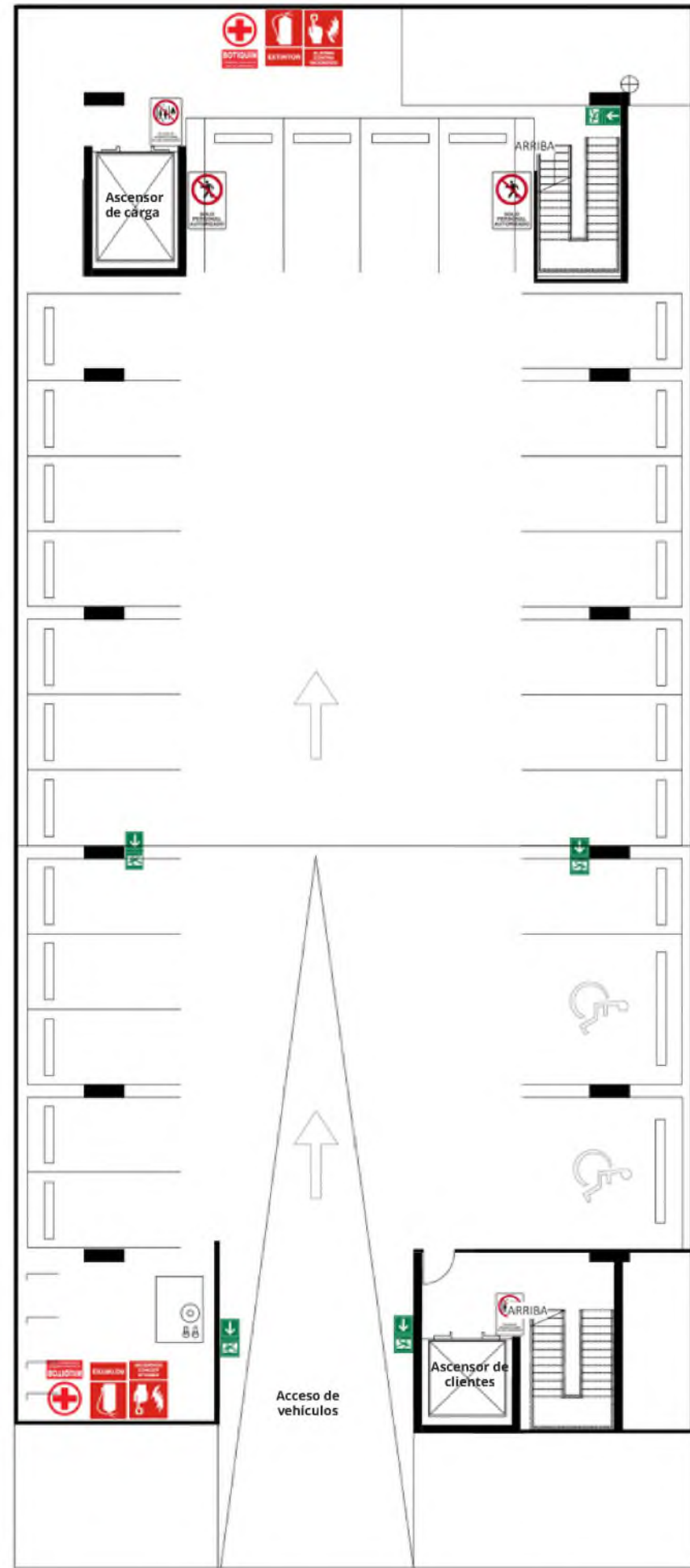
UNIVERSIDAD NACIONAL PEDRO HENRÍQUEZ UREÑA
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y ARTES
ESCUELA DE DISEÑO
INTERIORISMO COMO RESPUESTA AL DESARROLLO DE LAS ARTES PLÁSTICAS
ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH SOSA
CONTENIDO:
PLANTA DE TECHO Y LUMINARIAS
ENERO 2023
ESCALA
1:100

LEYENDA DE FLUJO

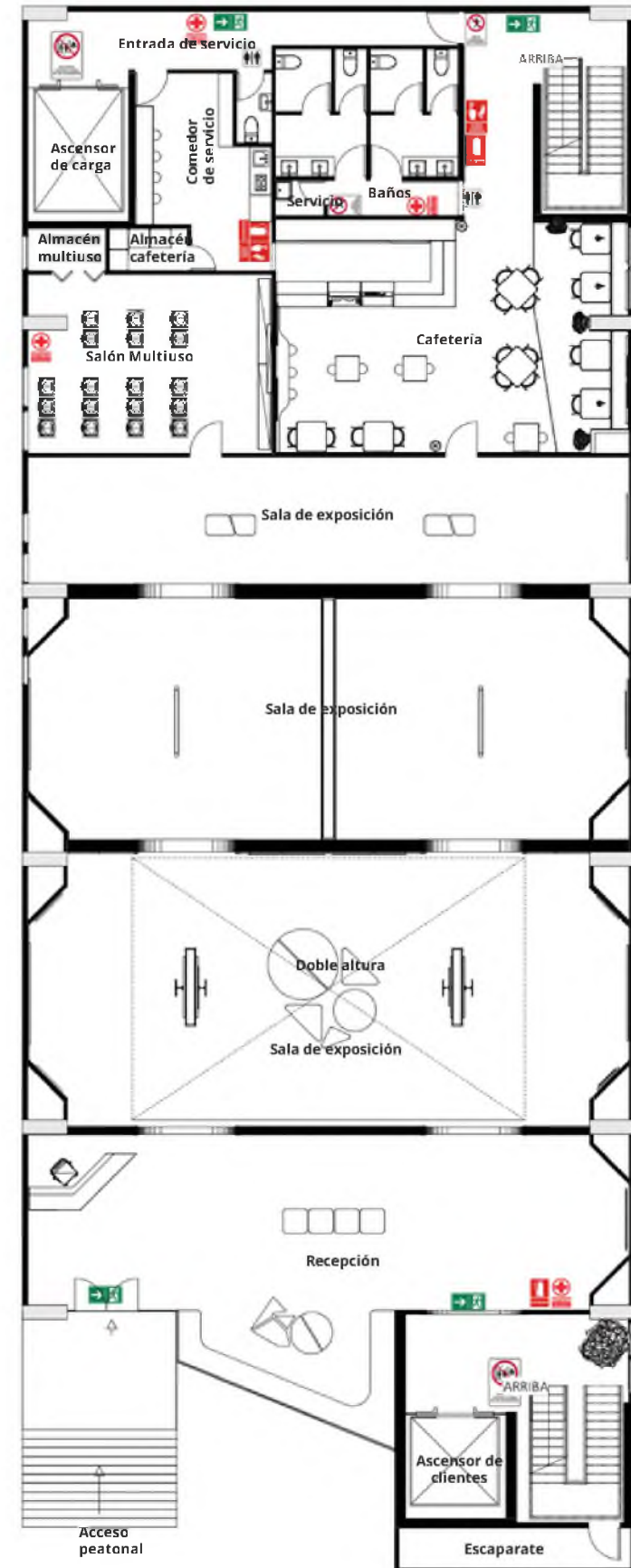
LEYENDA DE FLUJO	
	CLIENTES Y VISITANTES
	PERSONAL DE SERVICIO
	PERSONAL ADMINISTRATIVO

LEYENDA DE SEÑALETICA

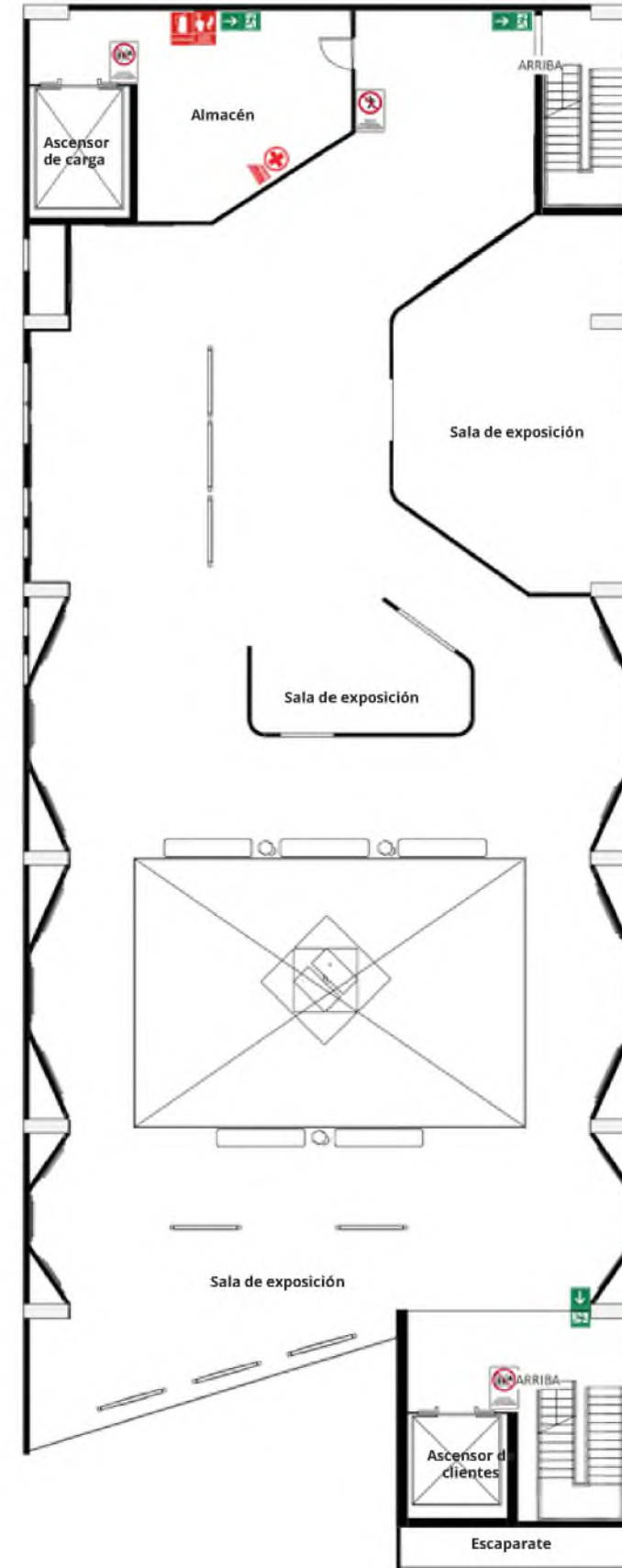
	BOTIQUÍN
	EN CASO DE INCENDIO O SISMO NO USE ASCENSORES
	EXTINTOR
	ALARMA CONTRA INCENDIOS
	BAÑOS
	SALIDA DE EMERGENCIA
	SOLO PERSONAL AUTORIZADO



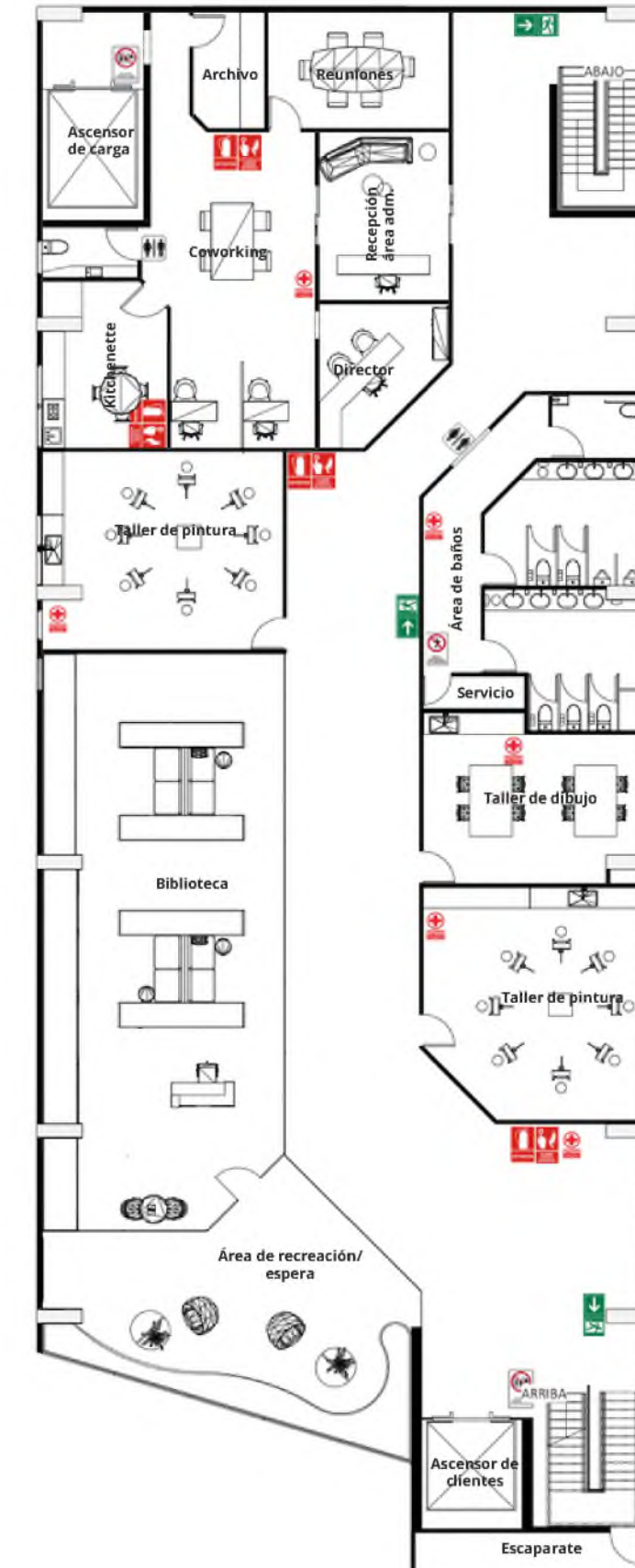
Semi-sotano
Planta de señalética



Primer nivel
Planta de señalética



Segundo nivel
Planta de señalética



Tercer nivel
Planta de señalética

UNIVERSIDAD
NACIONAL PEDRO
HENRÍQUEZ UREÑA

FACULTAD DE
ARQUITECTURA Y
ARTES

ESCUELA DE DISEÑO

INTERIORISMO COMO
RESPUESTA AL
DESARROLLO DE LAS
ARTES PLÁSTICAS

ASESOR:
M. ARQ ELIZABETH
SOSA

CONTENIDO:
PLANTA DE
SEÑALÉTICA

ENERO 2023

ESCALA
1:100

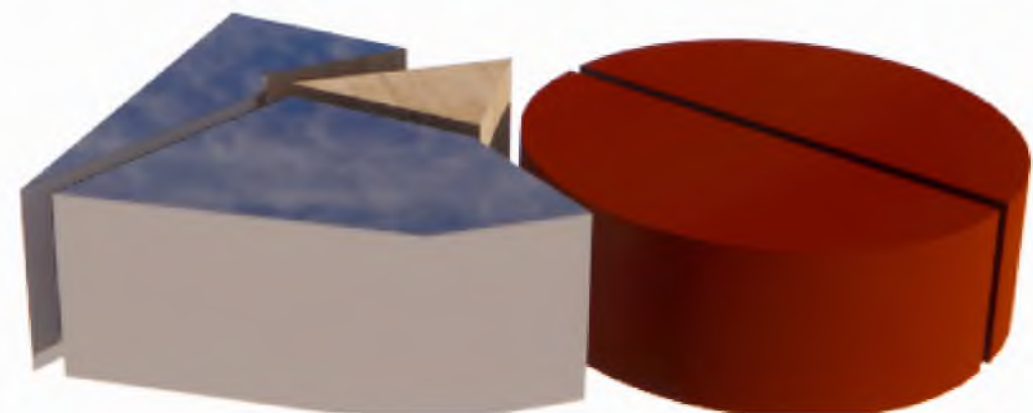
RECEPCIÓN



RECEPCIÓN



MESA DE CENTRO DE RECEPCIÓN



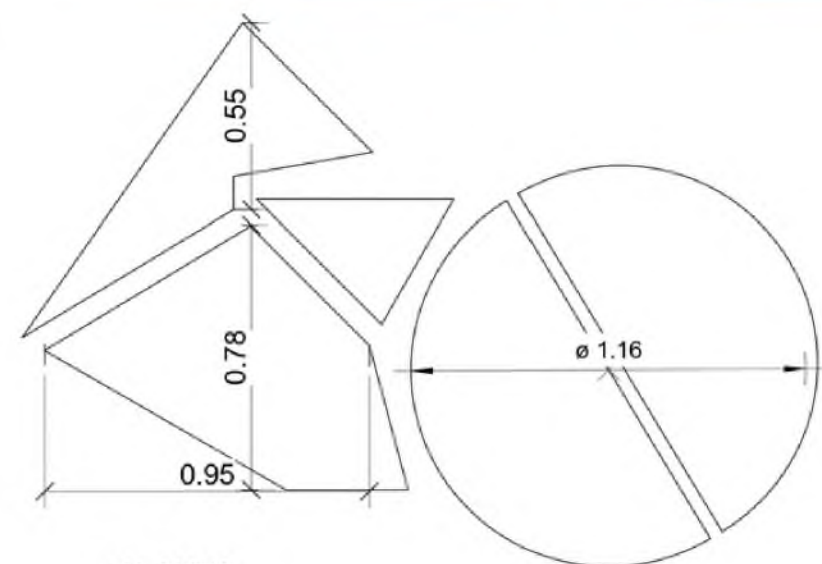
Hidrofugo laqueado SW 7600



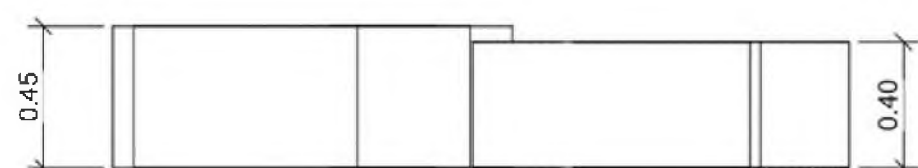
Melamina Madera brasil



Espejo

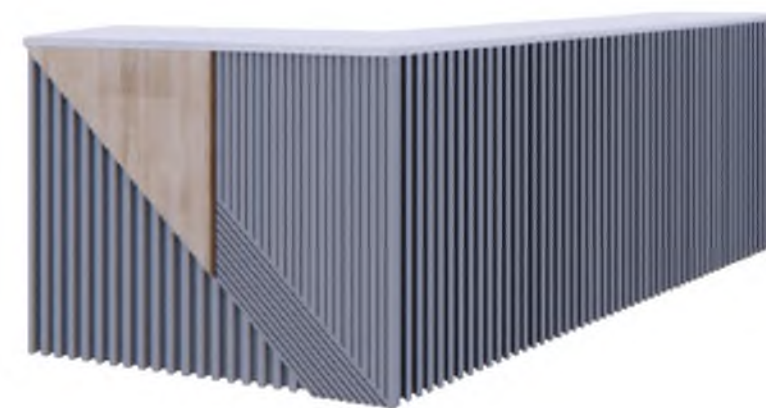


PLANTA



ELEVACIÓN FRONTAL

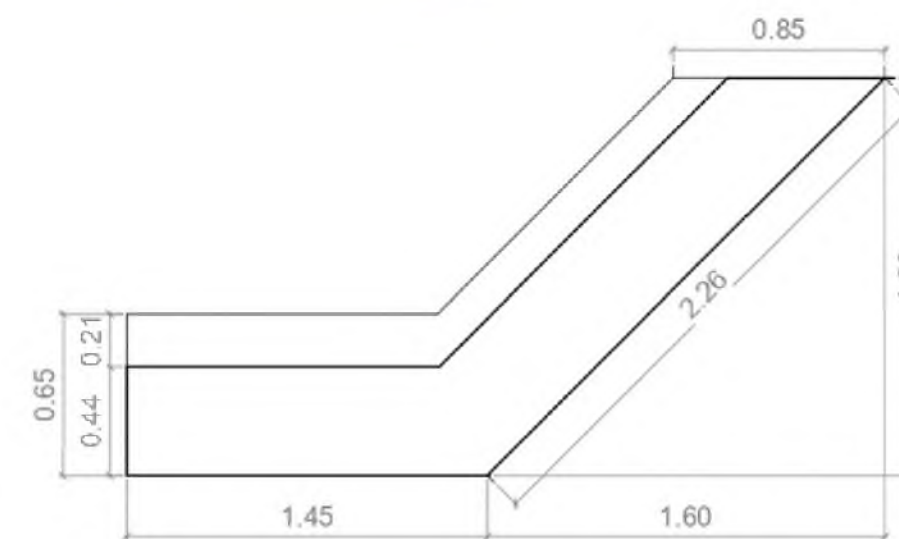
MESA DE CENTRO DE RECEPCIÓN



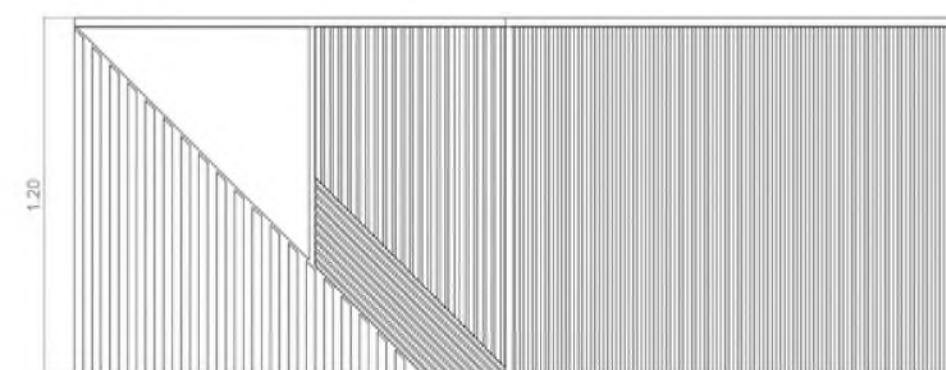
Melamina Madera brasil



Hidrofugo laqueado SW 7657



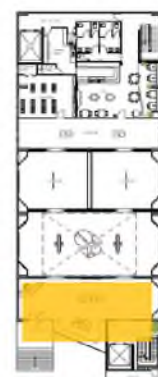
PLANTA



ELEVACIÓN FRONTAL

ELEVACIONES INTERIORES: RECEPCIÓN

Letrero laqueado en SW 7648



Terrazo blanco y negro 0.60x0.60

ELEVACIONES INTERIORES: RECEPCIÓN Y SALA DE EXPOSICIÓN

Sheetorock blanco 00



Hidrofugo laqueado SW 7622

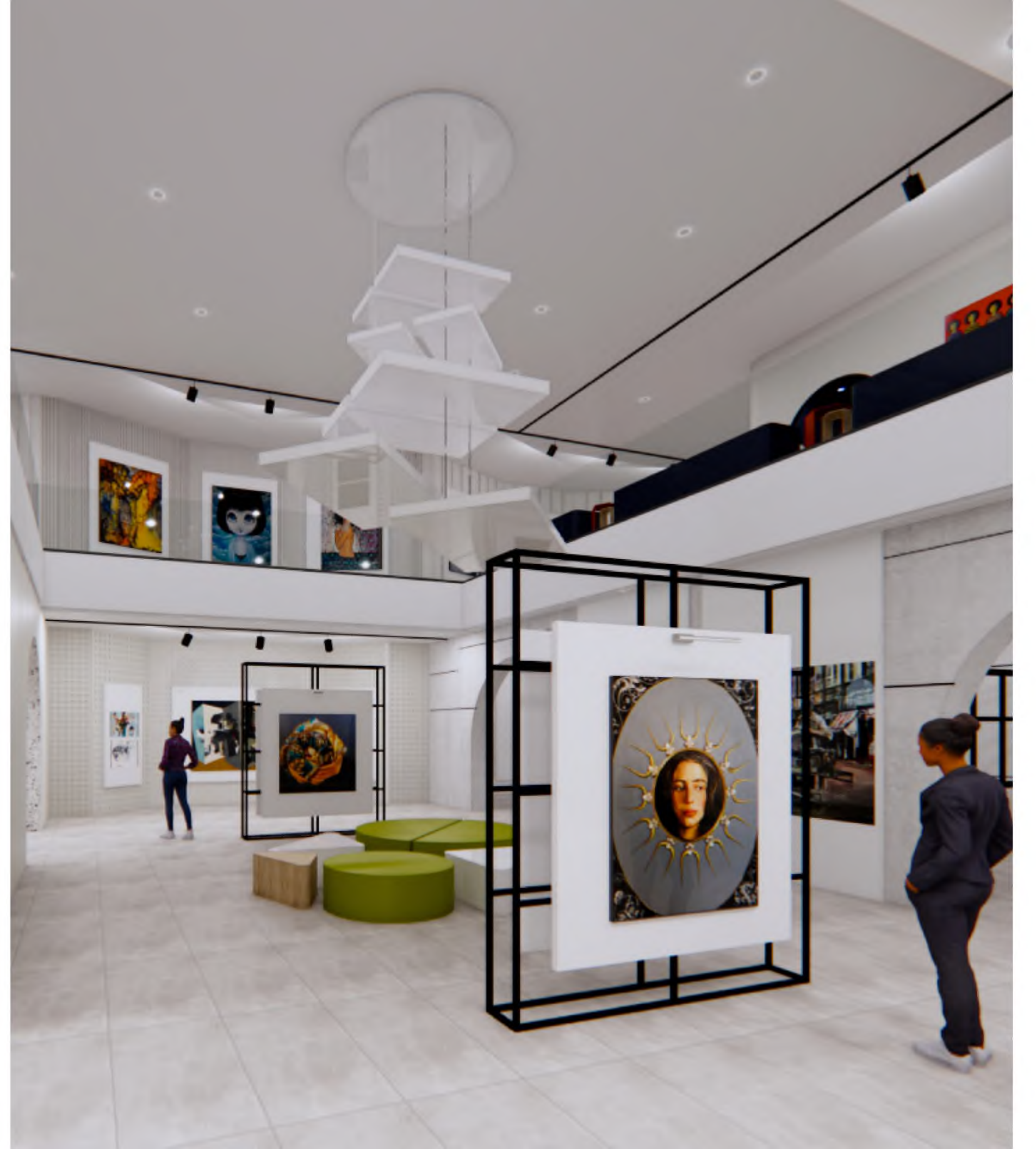
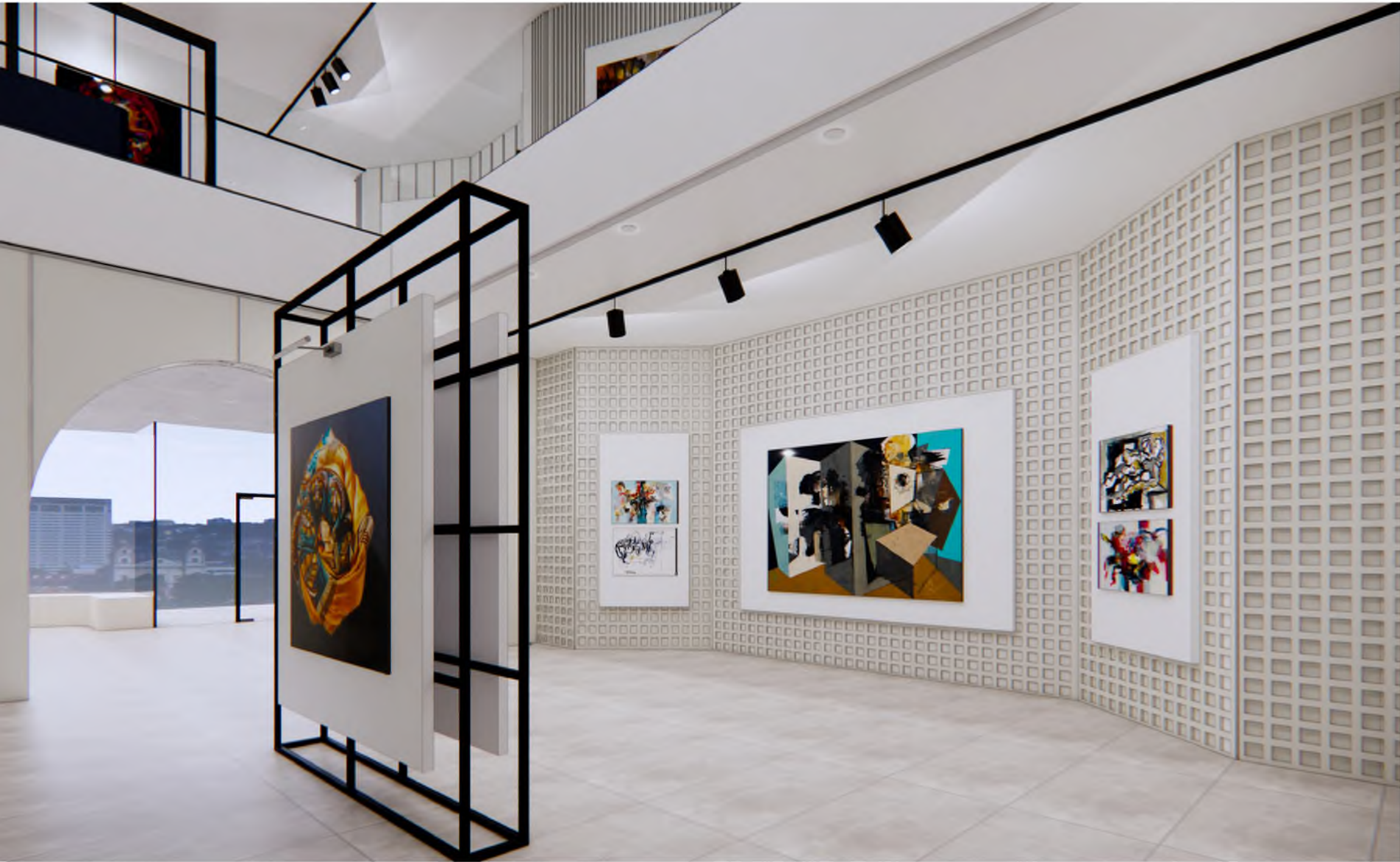


Terrazo blanco y negro 0.60x0.60

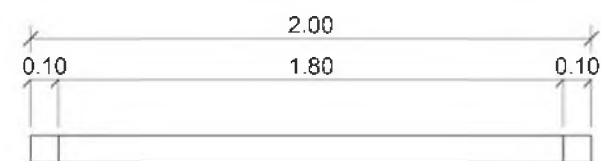


Hidrofugo laqueado SW 7757

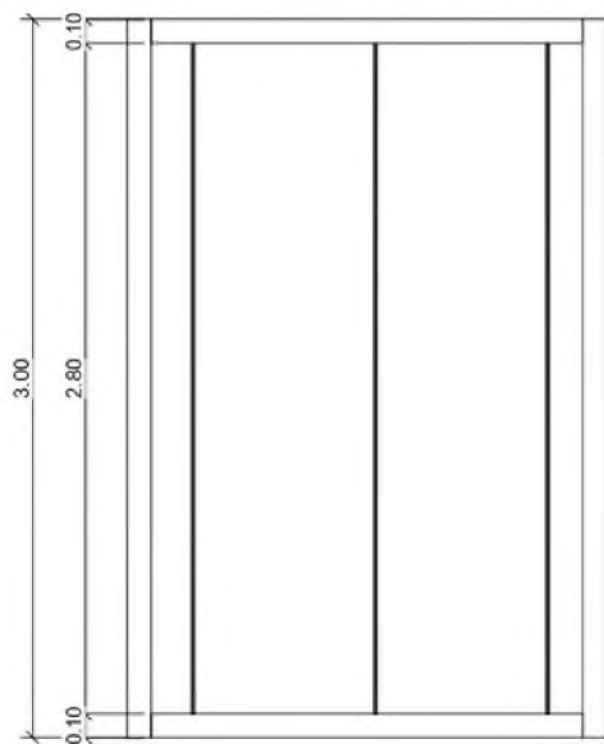
SALA DE EXPOSICIÓN NIVEL 1



ESTRUCTURAS METÁLICAS DE EXHIBICIÓN

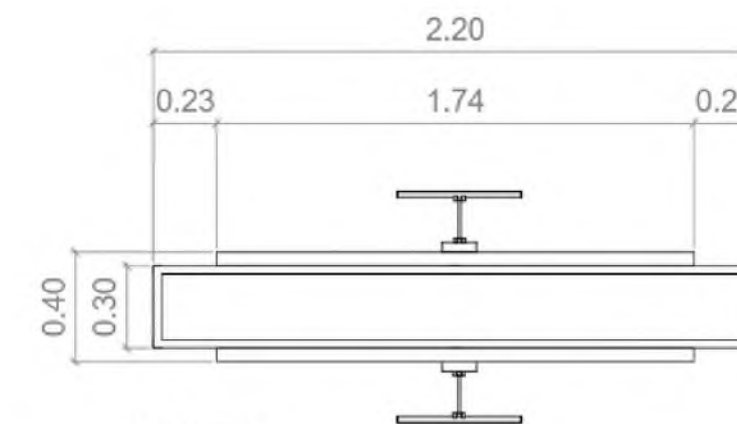
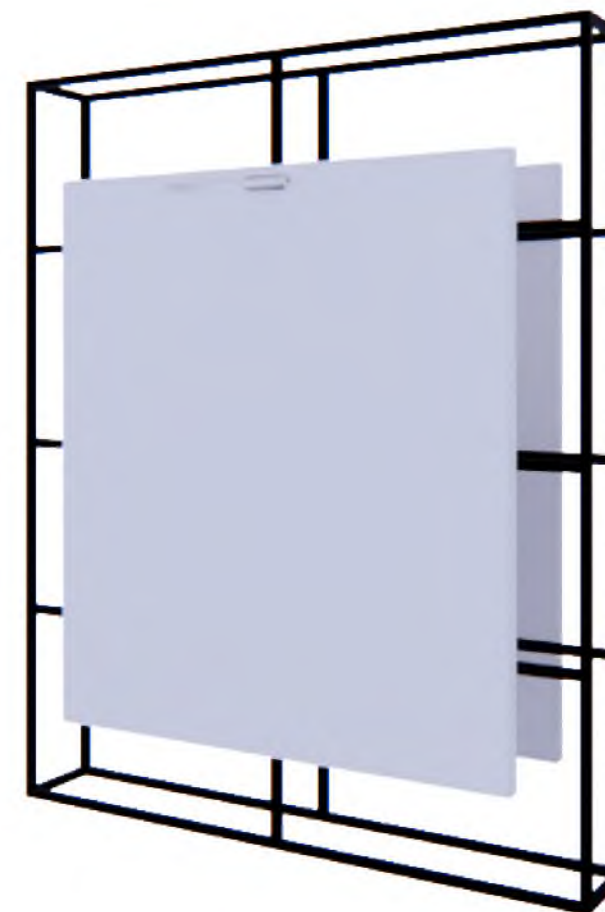


PLANTA

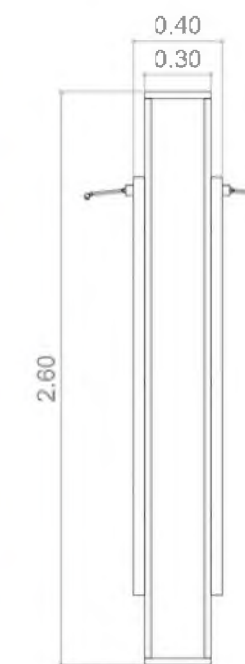


ELEVACIÓN FRONTAL

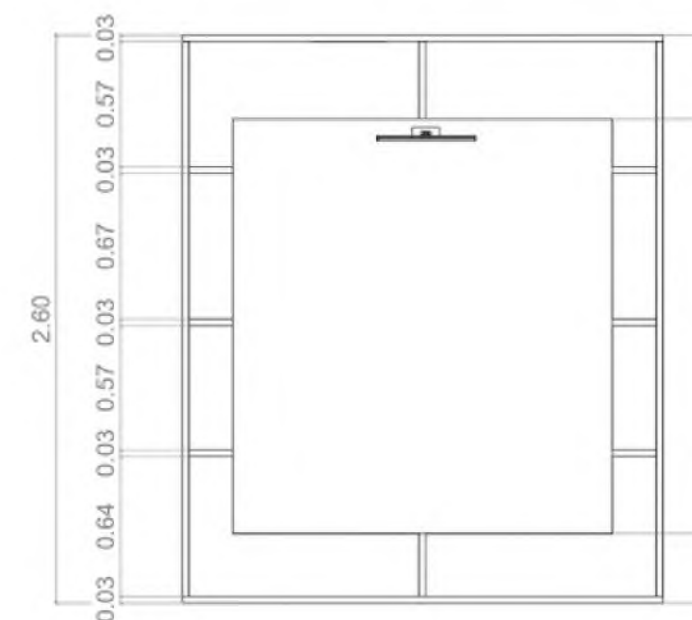
ESTRUCTURAS METÁLICAS DE EXHIBICIÓN



PLANTA



ELEVACIÓN
LATERAL
IZQUIERDA

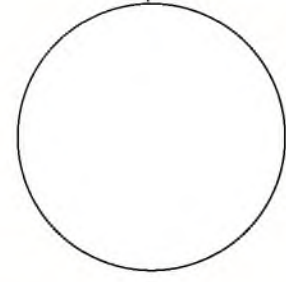


ELEVACIÓN
FRONTAL

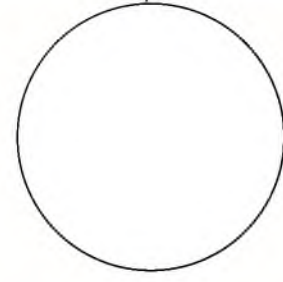
ELEVACIONES INTERIORES: SALAS DE EXPOSICIÓN PRIMER Y SEGUNDO NIVEL



Estuco gris



Sheetorock blanco 00

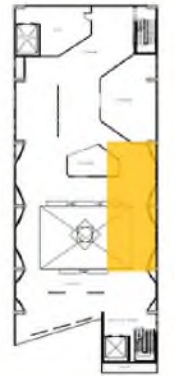
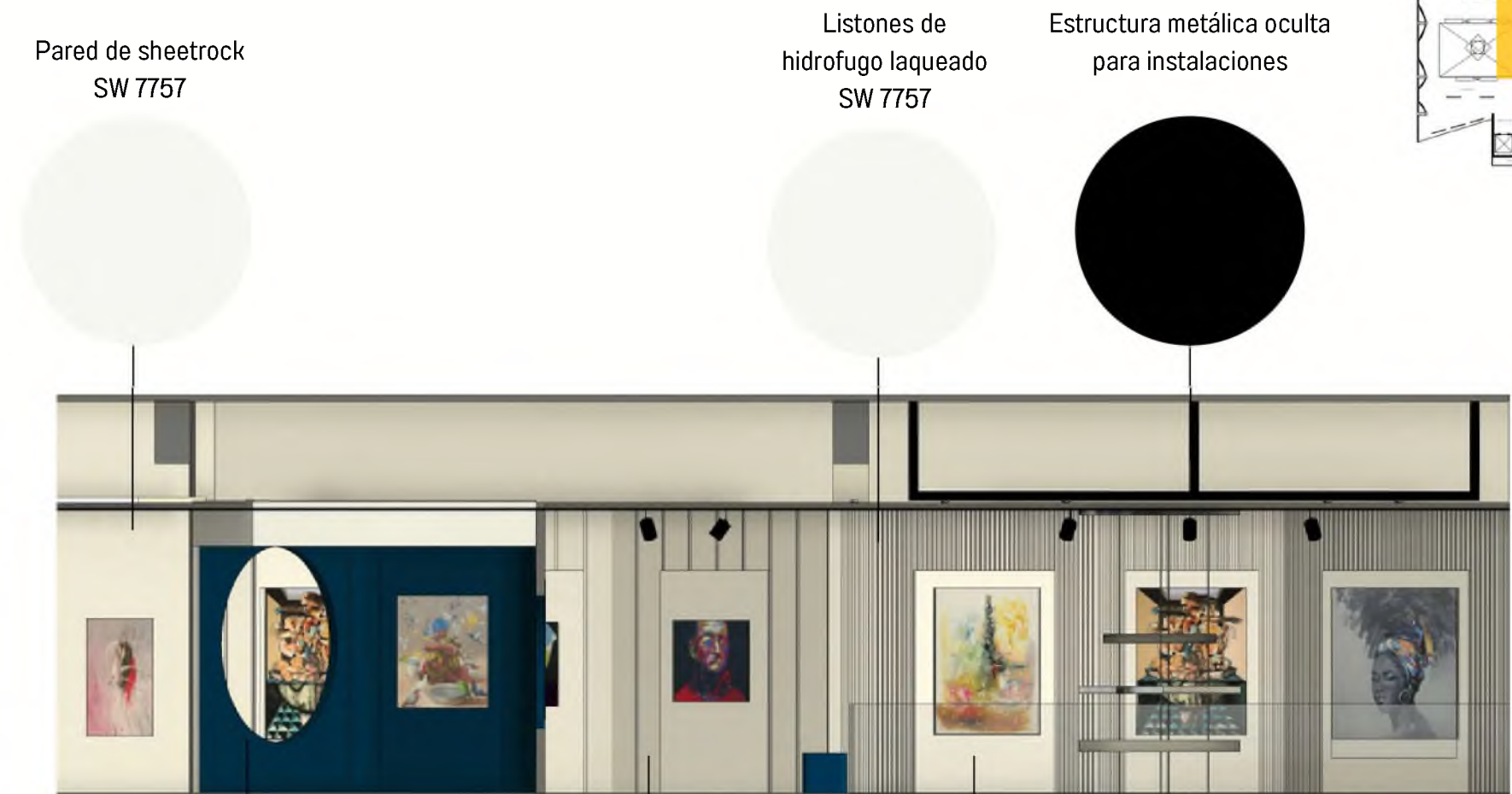


Sheetorock blanco 00



Hidrofugo laqueado SW 7757

ELEVACIONES INTERIORES: SALAS DE EXPOSICIÓN PRIMER Y SEGUNDO NIVEL



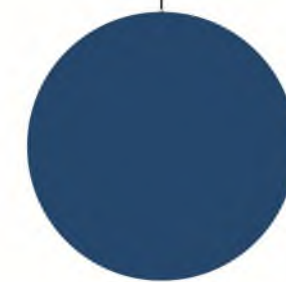
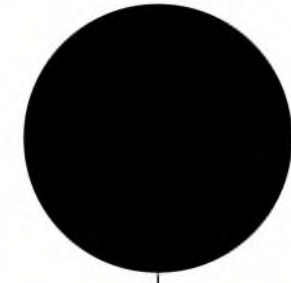
Pared de sheetrock SW 7757



Listones de hidrofugo laqueado SW 7757



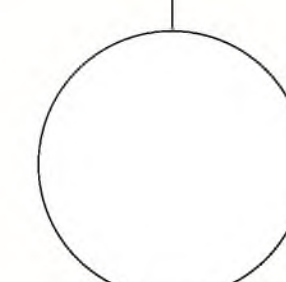
Estructura metálica oculta para instalaciones



Pared de sheetrock SW 7622



Hidrofugo laqueado SW 7757



Sheetorock blanco 00

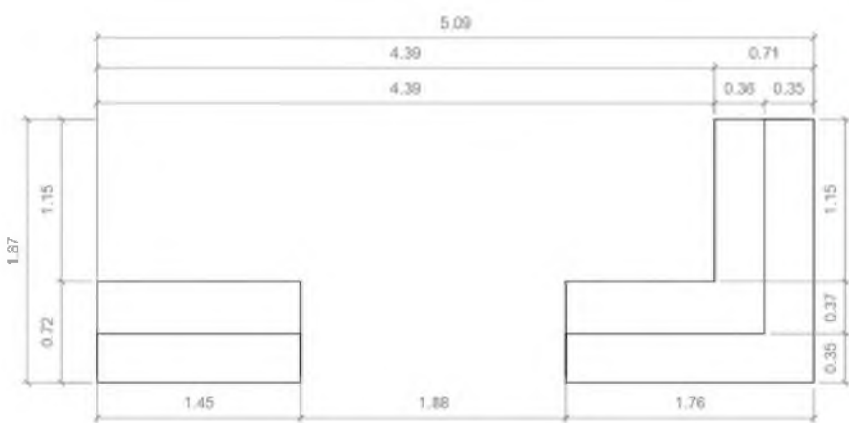
CAFETERÍA



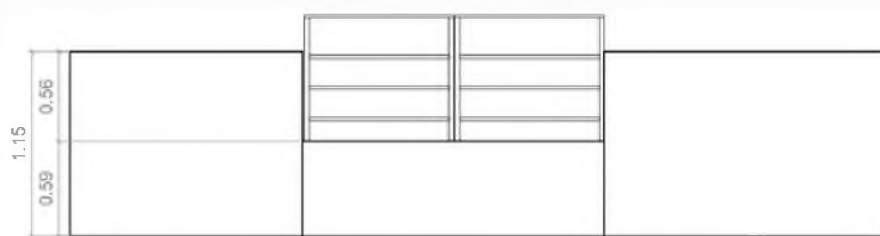
CAFETERÍA



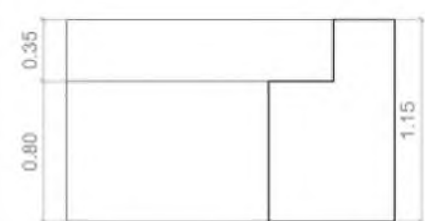
MUEBLE TIPO BARRA DE CAFETERÍA



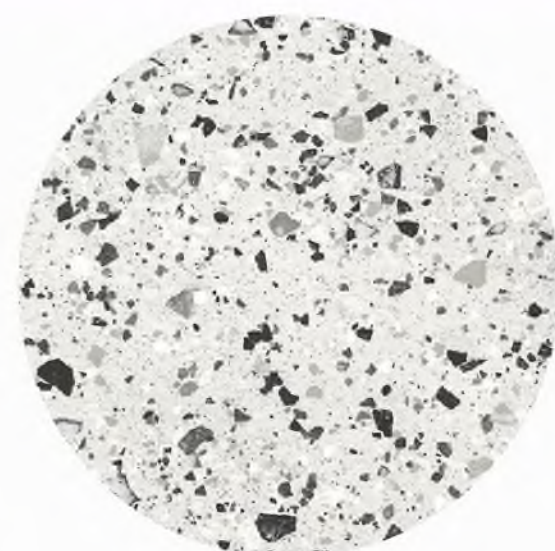
PLANTA



ELEVACIÓN FRONTAL



ELEVACIÓN LATERAL
IZQUIERDA



Terrazo

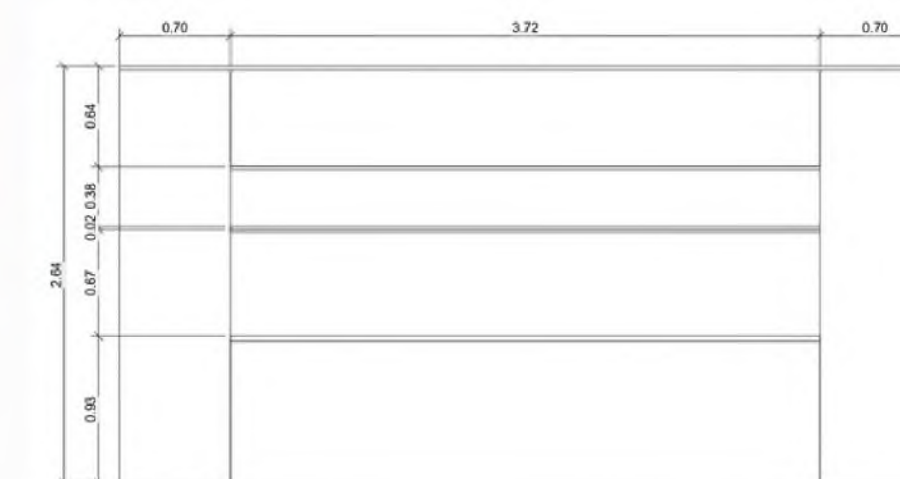
MUEBLE AUXILIAR CON REPISAS DE CAFETERÍA



Melamina nogal champagne



PLANTA

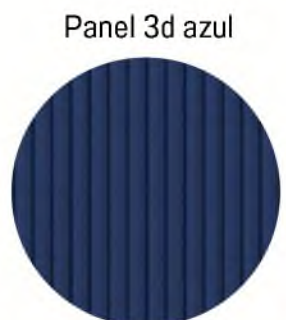
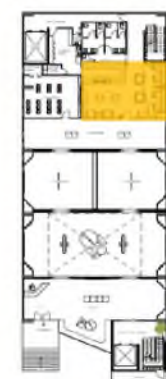


ELEVACIÓN
FRONTAL



Cinta LED

ELEVACIONES INTERIORES: CAFETERÍA



Estuco gris



Esquineros negro mate



Tela amarilla Lumine

ELEVACIONES INTERIORES: CAFETERÍA

Planta enredadera Poto



Estuco estuco beige



Estuco gris

SALA DE EXPOSICIÓN NIVEL 2



SALA DE EXPOSICIÓN NIVEL 2



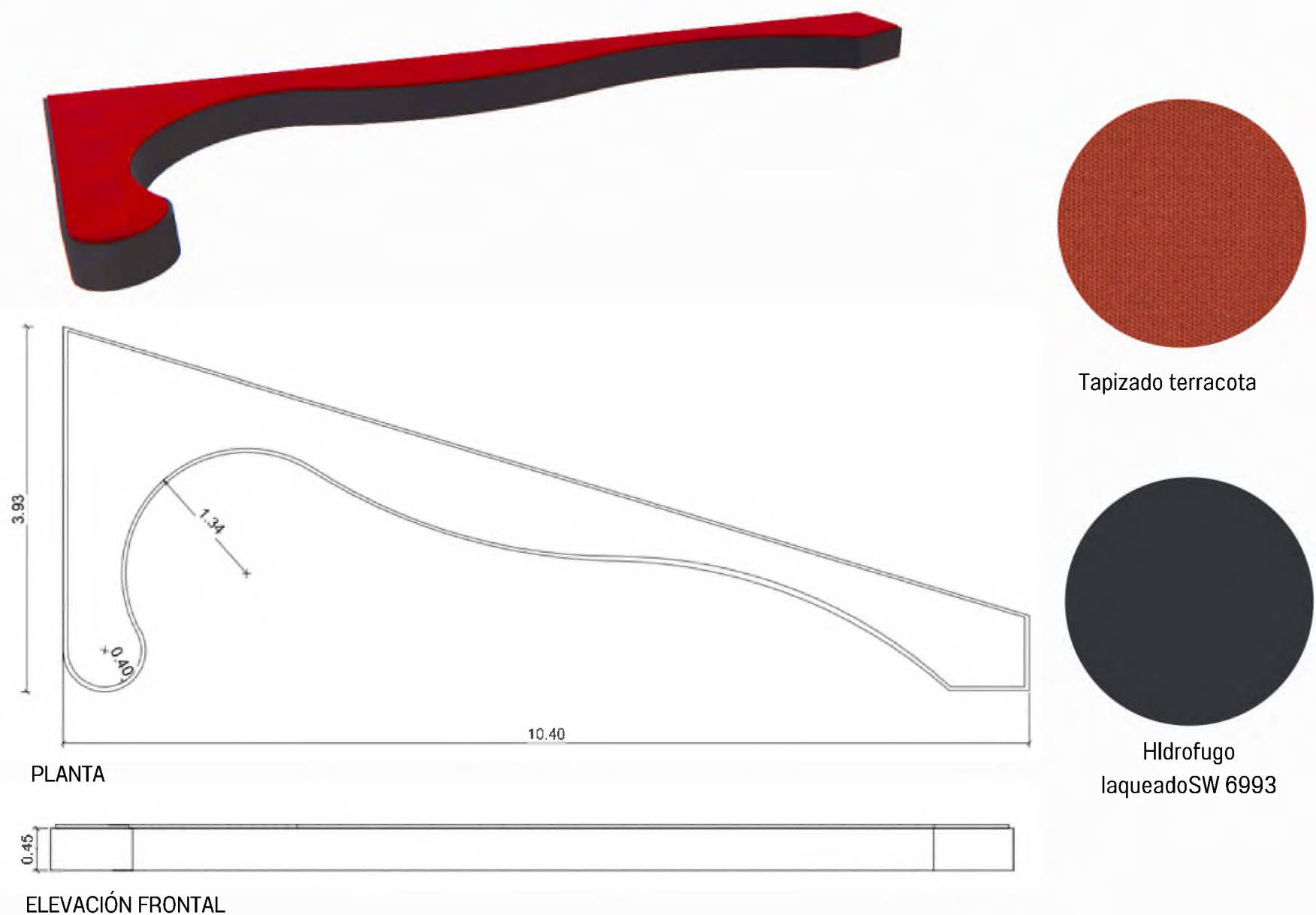
SALA DE EXPOSICIÓN NIVEL 2



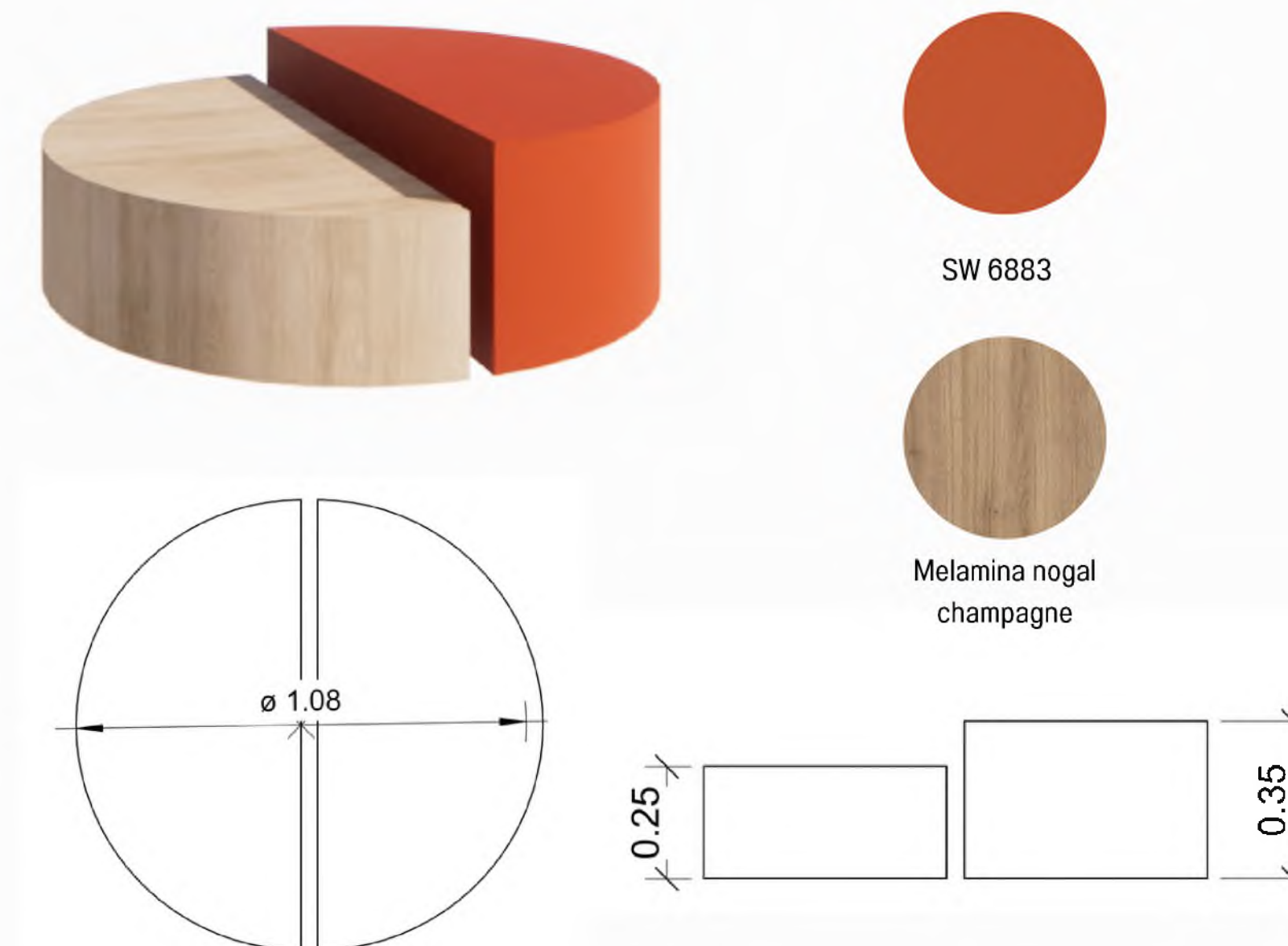
ÁREA DE RECREACIÓN Y BIBLIOTECA



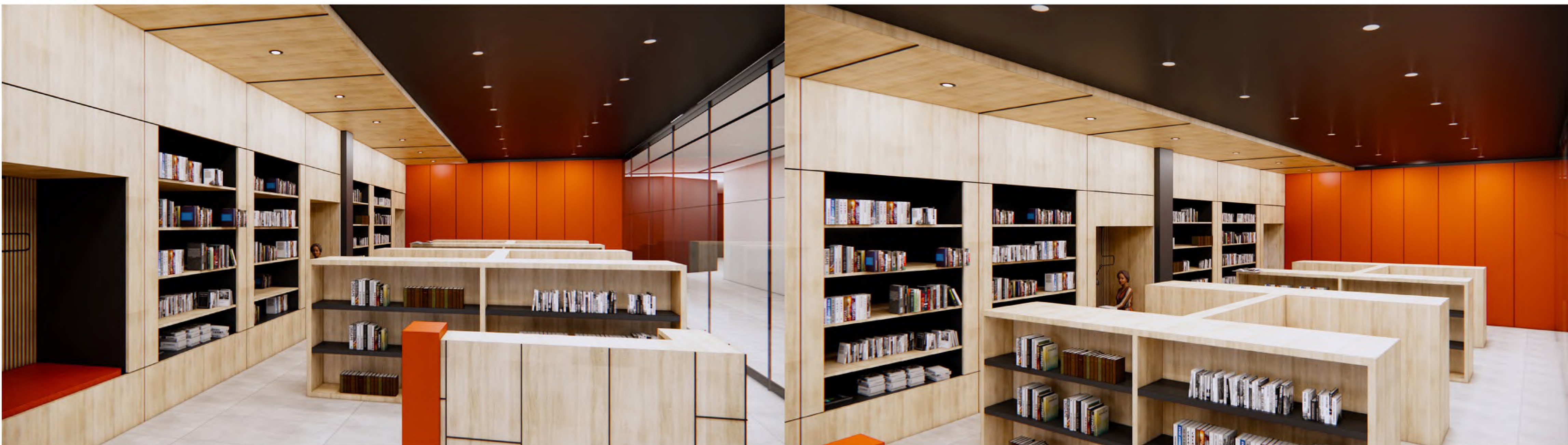
DETALLE DE ASIENTO EN ÁREA DE RECREACIÓN



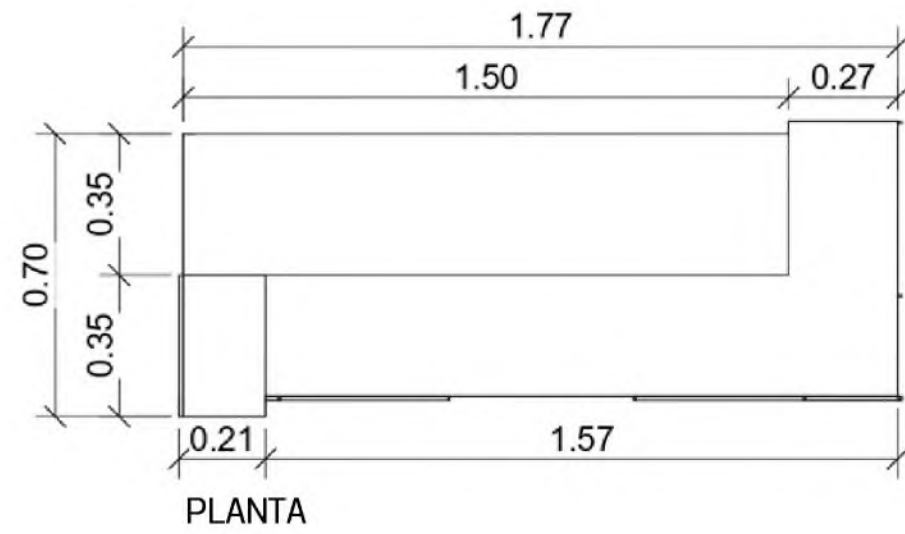
DETALLE DE MESA DE CENTRO EN ÁREA DE RECREACIÓN



BIBLIOTECA



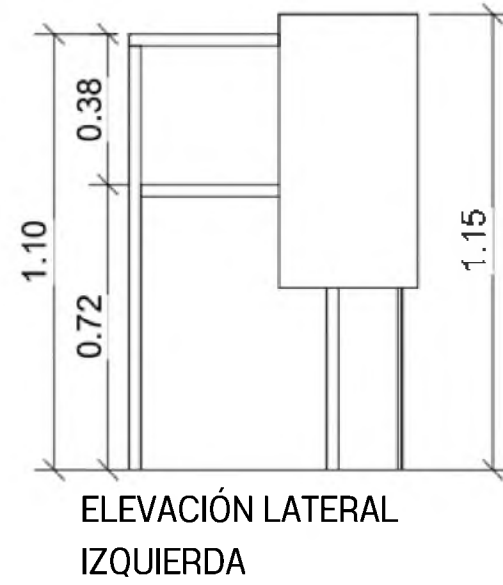
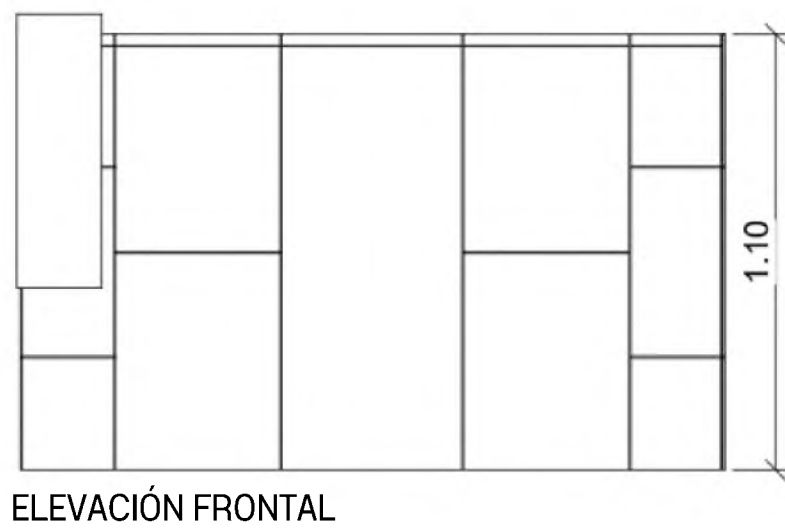
DETALLE DE COUNTER DE BIBLIOTECA



SW 6883



Melamina nogal champagne



DETALLE DE MOBILIARIO DE BIBLIOTECA



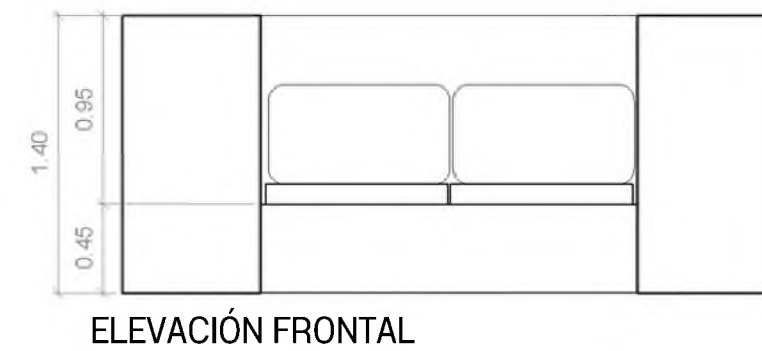
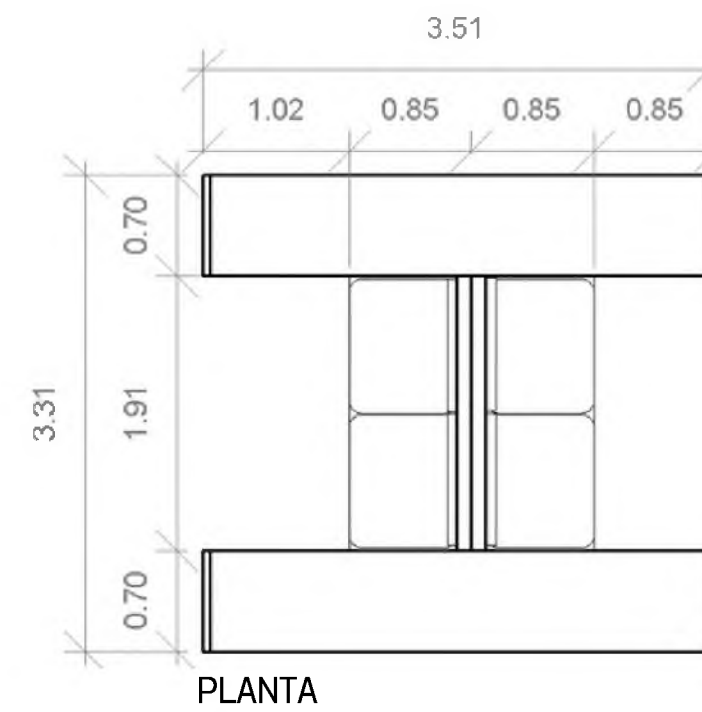
Tapizado terracota



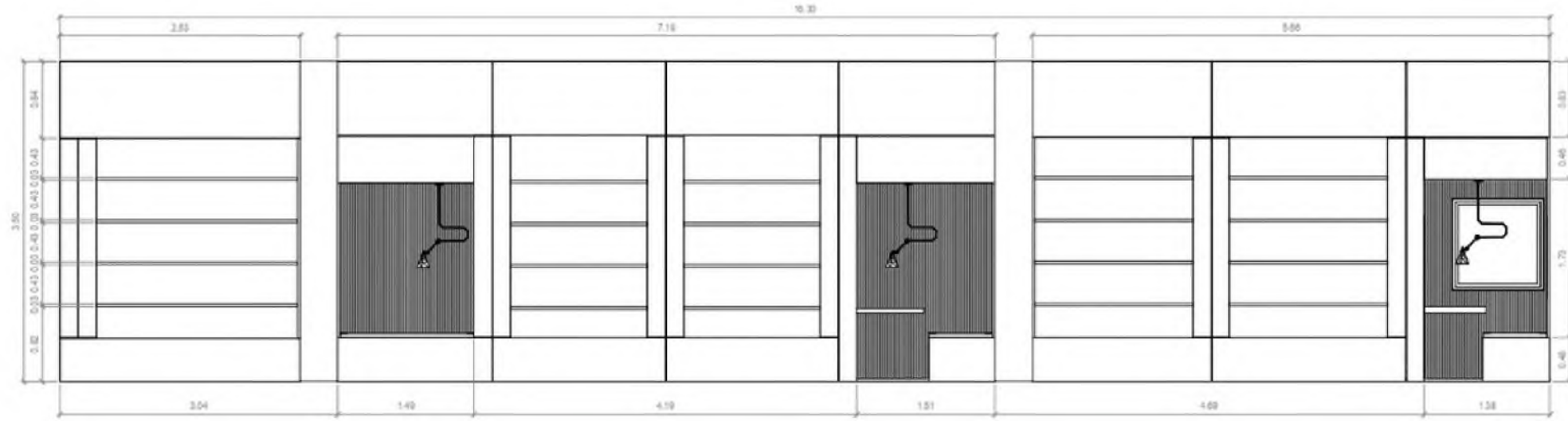
Melamina nogal champagne



SW 6993



DETALLE DE MOBILIARIO DE BIBLIOTECA



ELEVACIÓN FRONTAL



Tapizado
terracota



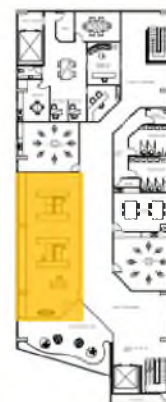
Melamina nogal
champagne



SW 6993

ELEVACIONES INTERIORES: BIBLIOTECA

Melamina nogal champagne



Muro terminado en pintura SW 7757



Listones de melamina nogal champagne



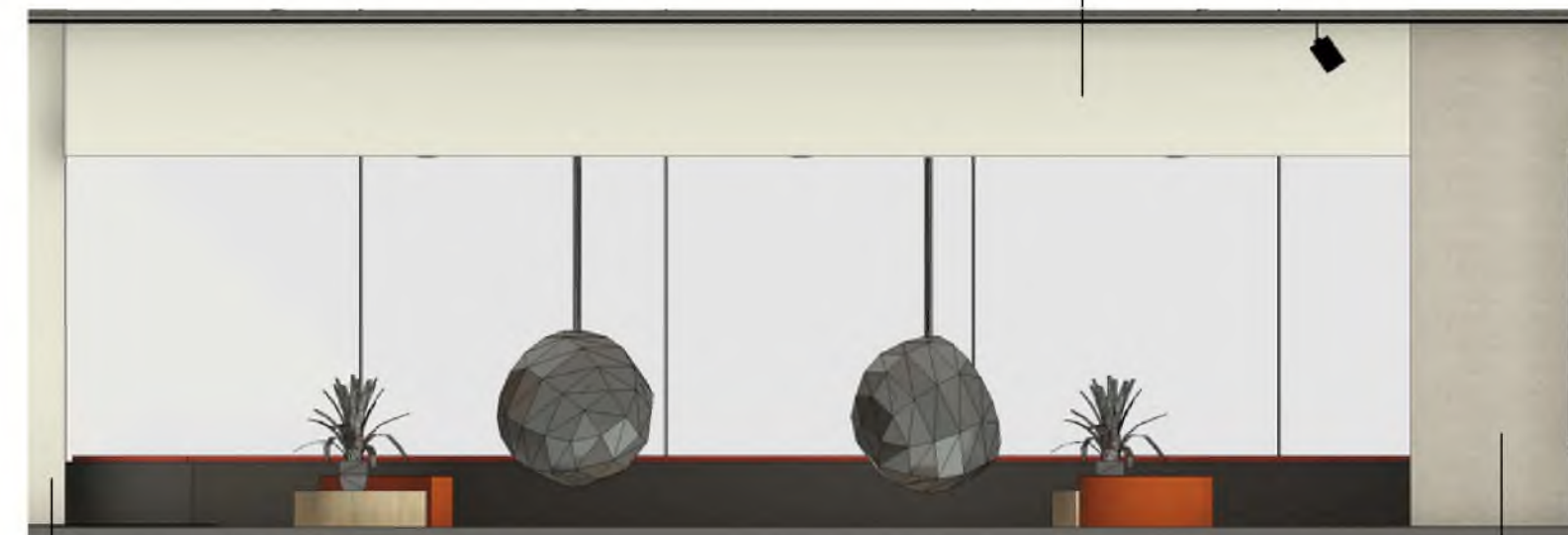
Columna terminada en pintura SW 6993



Hidrofugo laqueado SW 6993

ELEVACIONES INTERIORES: ÁREA DE RECREACIÓN

Sheerock terminado en pintura SW 7757



Muro terminado en pintura SW 7757



Estuco gris

08 BIBLIOGRAFÍA

Interiorismo como respuesta al desarrollo de las artes plásticas



BIBLIOGRAFÍA

Webgrafía

Elena González "¿Qué son las experiencias culturales y por qué importa su diseño?" (17 de Abril de 2019). Es design Barcelona
<<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenos-espacios/que-son-las-experiencias-culturales-y-por-que-importa-su-diseño>

Elena González "Las últimas tendencias en el diseño de espacios culturales" (25 de Septiembre de 2019). Es design Barcelona
<<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenos-espacios/las-ultimas-tendencias-en-el-diseño-de-espacios-culturales>

Eve Museos e Innovación "Teoría del espacio expositivo" (31 Octubre 2019). Eve Museografía
<<https://evemuseografia.com/2019/05/09/teoria-del-espacio-expositivo/>

"¿Cuál es la importancia del arte en la sociedad?" (2 de Febrero, 2019). Arte Escondido
<<https://www.artescondido.com/cual-es-la-importancia-del-arte>

Fondo Argentino de Desarrollo Cultural y Creativo "Fomento para el desarrollo cultural" (08 de septiembre de 2016) <<http://hipermedula.org/2016/08/fomento-para-el-desarrollo-cultural/>

Guadalupe Casanovas "El arte público en la República Dominicana" (2019). Arquitexto
<<https://arquitexto.com/2018/11/arte-publico-la-republica-dominicana/>

Ministerio de Cultura "Encuentro nacional con productores artísticos: Una nueva forma de gestión cultural" (05 Noviembre 2020).
<<https://www.cultura.gob.do/index.php/noticias/item/1506-encuentro-nacional-con-productores-artisticos-un-nueva-forma-de-gestion-cultural>

ODALÍS G. PÉREZ "El arte público en la República Dominicana" (24 de Enero 2018)
<<https://acento.com.do/opinion/arte-publico-la-republica-dominicana-8529936.html>

"De los museos al interiorismo: el mobiliario que convive con el arte" (21 septiembre 2020). Obras por expansión
<<https://obras.expansion.mx/interiorismo/2020/09/21/museos-interiorismo-mobiliario-convive-con-el-arte>

Elena González "Diseño de espacios culturales: El futuro de museos, eventos y exposiciones" (1 de Agosto de 2018). Es Design Barcelona
<https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenos-espacios/diseño-de-espacios-culturales-el-futuro-de-museos-eventos-y-exposiciones>

"Van Gogh Alive. pinceladas que maravillan la Ciudad de México"/Fernando Bautista <<https://elsouvenir.com/van-gogh-alive-pinceladas-que-maravillan-la-ciudad-de-mexico/>

"Galería de Arte Hongkun / penda" [Hongkun Art Gallery / penda] 29 ene 2014. ArchDaily en Español.
<<https://www.archdaily.cl/cl/02-331535/galeria-de-arte-hongkun-penda>> ISSN 0719-8914

"Centro de Arte Contemporáneo Ruby City / Adjaye Associates" [Ruby City Contemporary Art Center / Adjaye Associates] 05 oct 2020. ArchDaily en Español.
<<https://www.archdaily.cl/cl/948951/centro-de-arte-contemporaneo-ruby-city-adjaye-associates>> ISSN 0719-8914

"Centro de Arte Hardesty / Selser Schaefer Architects" [Hardesty Arts Center / Selser Schaefer Architects] 21 nov 2014. ArchDaily en Español.
<<https://www.archdaily.cl/cl/757579/centro-de-arte-hardesty-selser-schaefer-architects>> ISSN 0719-8914

Elvis Talongang Mekeuwa "La importancia del arte como herramienta para la sociedad" (27 de mayo del 2019).
<<https://www.elperiodico.com/es/entre-todos/participacion/la-importancia-del-arte-como-herramienta-para-la-sociedad-191849>

Eve Museos e Innovación "Breve historia de las exposiciones de arte"(16 Enero 2021
<<https://evemuseografia.com/2017/08/21/historia-abreviada-de-las-exposiciones-de-arte/>

Jimena Martínez "Iluminación y espacios expositivos" (27 Julio, 2017). Especialidad de iluminación de interiores
<<https://lightroom.lighting/iluminacion-espacios-expositivos/>

Instituto de Gestión Cultural y Artística "Evolución del espacio expositivo hasta nuestros días" (03 Noviembre 2022).
<<https://igeca.net/blog/492-evolucion-del-espacio-expositivo-hasta-nuestros-dias#:~:text=Qu%C3%A9%20es%20un%20espacio%20expositivo,%2C%20tecnol%C3%B3gicos%2C%20financieros%20y%20art%C3%ADsticos.>

luminet "Iluminación de Museos: Luz para contar historias" (16 enero, 2018). Iluminet
<<https://www.iluminet.com/iluminacion-museos-led-lumiance/>

Wiki Arquitectura "Guggenheim Museum in New York"
<https://en.wikiarquitectura.com/building/guggenheim-museum-in-new-york/>

BIBLIOGRAFÍA

Webgrafía

El Nacional "Colegio de Artistas Plásticos; un espacio para el talento y la creatividad" (abril 4, 2009). Periódico El Nacional <<https://elnacional.com.do/colegio-de-artistas-plasticos-un-espacio-para-el-talento-y-la-creatividad/>

Gaby Arévalo G. "El concepto de espacio expositivo en la era virtual" (03 de Febrero de 2017). <<https://gabyarevalodotcom.wordpress.com/2017/02/03/el-concepto-de-espacio-en-la-actualidad/#:~:text=Un%20espacio%20como%20escena%20donde,aplaude%2C%20se%20duerme%2C%20bosteza.>

Eve Museos e Innovación "Comprendiendo el espacio expositivo" (13 Agosto 2021). Eve Museografía <<https://evemuseografia.com/2019/02/01/comprendiendo-el-espacio-expositivo/>

Eve Museos e Innovación "Importancia de las bibliotecas de museos" (22 de Marzo 2019). Eve Museografía <<https://evemuseografia.com/2019/03/22/importancia-de-las-bibliotecas-de-museos/>

Sonia García "CLAVES PARA ENTENDER EL CUBISMO" (2020). Blog de Bellas Artes de Artemiranda <<https://www.artemiranda.es/blog/index.php/claves-para-entender-el-cubismo/>

Calderón, Grecia. (2018). Artes plásticas. Recuperado el 13 enero, 2023, de Euston96: <<https://www.euston96.com/artes-plasticas/>

Bethania Ortega "El Museo de Arte Moderno de Santo Domingo" (abril 15, 2022). <<https://www.conectate.com.do/articulo/museo-de-arte-moderno-santo-domingo-republica-dominicana/>

"Museo BELLAPART" (2008) <<https://www.museobellapart.com/>

Dirección General de Bellas Artes "Galería Nacional de Bellas Artes". Bellas Artes Republica Doimicana <<https://bellasartessrd.gob.do/index.php/nuestras-salas/galeria-nacional-de-bellas-artes>

Michelle Valdez, Gustavo Valdez "Arte San Ramón" (2014). Arqutexto <<https://arqutexto.com/2014/09/arte-san-ramon/>

ND Piza Burgos "Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias" (16 de Octubre de 2019). Scielo <http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1990-86442019000500455

Bernardo Peña. "Beneficios del arte en la salud" (15 diciembre, 2020) <<https://mejorconsalud.as.com/beneficios-del-arte-salud/>

José Rafael dos Santos Cordeiro Oliveira "La influencia del arte urbano en la sociedad: una metamorfosis en los espacios públicos" (5 de mayo de 2016). <<http://revista925taxco.fad.unam.mx/index.php/2016/05/05/la-influencia-del-arte-urbano-en-la-sociedad-una-metamorfosis-en-los-espacios-publicos/>

Videos

Clap Studio "¿Qué es el retail design?/ Introducción al retail design" <https://www.domestika.org/es/courses/1432-introduccion-al-retail-design/units/5631-introduccion-al-diseno-de-experiencias-en-espacios-comerciales#course_lesson_17546

Clap Studio "Marcas y shopping experience/ Introducción al retail design" <https://www.domestika.org/es/courses/1432-introduccion-al-retail-design/units/5631-introduccion-al-diseno-de-experiencias-en-espacios-comerciales#course_lesson_17546