

# WHITE CANVAS

IDENTIDAD X/ DE MATERIALES



CPTO.®

# **SEMIÓTICA** COMO ENTIDAD TRIÁDICA

El objeto, El signo y El intérprete

Ciencia que estudio los diferentes sistemas de signos que permiten la comunicación entre individuos, sus modos de producción/funcionamiento y de recepción

# SÍNTESIS DE MI PERFIL DISEÑADOR

Desde mi perfil original siempre me ha gustado tener cercanía con la **materialidad** (textura) y la **distribución** (movimiento) del espacio, siempre teniendo en cuenta una investigación previa del **usuario** (quien lo habita) y las **tendencias de consumo** (comportamiento). Es importante resaltar que la sociedad de consumo en la que vivimos hoy en día, las cosas nos entran por los ojos, y como diseñadores de espacios / escenario nos piden que, además de que cumpla unas condiciones determinadas, sea atractivo, y es ahí donde entran en juego las seis propiedades de los materiales.

# CONTEXTO DEL PROYECTO

# 1

## MASQUESPACIO

Es una consultoría creativa por Ana Milena Hernández Palacios y Christophe Penasse. Combinando las 2 especialidades de sus fundadores, el diseño de interiores y el marketing, crearon un modelo de negocio innovador que resulta en proyectos de creación de marca

# 2

## KELLY WEASTLER

A través de una exploración de la materialidad, el color, las formas y una yuxtaposición intuitiva de contemporáneo y vintage, arquitectónico y orgánico, gráfico e instintivo, cura una gran cantidad de experiencias en cada espacio.

# 3

## WGSN

Futuros consumidores 2024  
Direcciones clave para CMF  
Las nuevas construcciones y los proyectos de renovación

# 4

## LA SEMIÓTICA

La semiótica se define tradicionalmente como el estudio de los signos, su estructura y la relación entre el significante y el concepto de significado. tres categorías de representación del signo: el objeto, el signo y el interprete.

**El objeto** es la representación del signo más elemental porque establece una relación de analogía con la realidad representada y por lo tanto no genera nuevo conocimiento mas allá del re-conocimiento.

**El signo** es la manifestación del signo que apunta hacia algo fuera de él mismo; es decir, está ausente pero este es testimonio de su existencia.

**El interprete** es la manifestación mas compleja de la representación del signo porque en ella aparece el valor simbólico como construcción cultural de una sociedad.

# TRABAJO DE CAMPO

**La entrevista** se define como “una conversación que se propone con un fin determinado distinto al simple hecho de conversar”.

**La fotografía** (de foto- y -grafía) es el arte y la técnica de obtener imágenes duraderas debido a la acción de la luz. Es el proceso de proyectar imágenes, capturarlas y plasmarlas

**La etnografía** es el estudio de las etnias y significa el análisis del modo de vida de una raza o grupo de individuos, mediante la observación y descripción de lo que la gente hace, cómo se comportan y cómo interactúan entre sí, para describir sus creencias, valores, motivaciones, perspectivas y cómo estos pueden variar en diferentes momentos y circunstancias

**El documento** es un testimonio material de un hecho o acto realizado en funciones por instituciones o personas físicas, jurídicas, públicas o privadas, registrado en una unidad de información en cualquier tipo de soporte en lengua natural o convencional.

Considera que la madera también tiene un alto porcentaje de aplicaciones en pisos, puertas, biblioteca y muebles.

Ella divide el **espacio en dos partes**, en **habitaciones**, donde se ve mayor aplicación de madera aglomerada, y en partes **sociales** un porcelanato, mármoles o material tipo piedra

Olga categoriza los materiales en **sintéticos y naturales**, los naturales provienen de las rocas, árboles, mármoles, yute, lino, gusano de seda, lana de ovejas y los sintéticos son los procesados por el hombre.

Para ella todas las propiedades sensoriales son importantes, considera que **la impresión que causa los materiales en los sentidos es definitivo**, considera el color como algo clave según el estado anímico de la persona

Hay materiales los cuales son aplicados según las características del espacio, algo frío o cálido, estos ejes afectan totalmente los sentidos.

En el momento que se van a **definir la materialidad**, colores, texturas, brillos hay que **analizar a que se le apuntó y cuál es el objetivo del proyecto**, porque afectan completamente el comportamiento de las personas

Los materiales más comunes para pisos en el área residencial son **mármoles y maderas**

Es común ver que en las casas el material aplicado en la cubierta es la madera

La aplicación del **mármol** en el piso transmite **frialdad, lujo, sobriedad y sofisticación**

Los mármoles tienen múltiples combinaciones de colores y tonos

Los espacios que cuentan con madera comunican naturalidad, confianza, cercanía y calidez.

Los usos más frecuentes en la madera son, la madera maciza, que posteriormente para usarla en tablones o mesas se puede alistonar y las chapas de madera

En las paredes por lo general se aplica la pintura, en algunos casos se utiliza materiales compuestos que seria (pintura + acabado), como lo es el estuco, este puede ser lizo, rugoso o múltiples satinados y colores

También se usan papeles de colgadura en las paredes y en casos muy especiales acuden al textil.

Es importante resaltar que la madera tienen un **olor** especial el cual crea conexión con la naturaleza



Las **propiedades sensoriales** (aquellas que están relacionadas con la impresión que causa el material en nuestros sentidos, estas se pueden categorizar por el color, el brillo, el olor y la textura) son las **comúnmente más impactan y modifican el comportamiento de la persona en el espacio.**

Las propiedades térmicas (las cuales dependen de la cantidad de calor que recibe un material, este adoptará un comportamiento u otro, como puede ser la conductividad térmica) generalmente afectan al individuo inconscientemente.

Se podría decir que si tenemos un espacio donde hace calor y es totalmente gris, este transmite al **inconsciente** frialdad gracias a su tonalidad y el cerebro es engañado, de modo que se **modifica la conducta** allí.

De modo contrario, si tenemos un espacio frío en donde se trabaja con una materialidad de tonos cálidos, estos pueden ayudar a que no se sienta realmente la temperatura del espacio

El 90% de los interiores tienen algo de madera, se pueden ver aplicadas en suelos, muebles u objetos, es uno de los materiales con los que el ojo humano está más relacionado

Con la **variedad de materiales** aplicados al diseño de interiores se puede hacer **más que solo cambiar la apariencia física de un espacio**

Al utilizar **colores y texturas** para expresar la idea detrás de un proyecto, podemos lograr transformar cualquier espacio en una **experiencia inolvidable** para quien habita determinado espacio.

El micro cemento es generalmente aplicado en escala de grises y beige, este transmite seriedad, minimalismo, sofisticación y sobriedad.

El **cemento** tiene una gran ventaja, este nos permite tener **continuidad en las superficies**, comenzando por el suelo, llevándolo a las paredes y aplicándolo en puertas y armarios.

El **metal** es un material muy **fuerte y resistente**, es igual que su mensaje, cuando pones metal en el interior **es difícil que le quites protagonismo**

Hay **variedad de metales**, aluminio, acero, cobre, se pueden lacar con **mate o brillo** también

# PROBLEMÁTICA DEFINIDA

Puntos clave:

Estudio al ser y su variabilidad de emociones

Cambio en la conducta al ser expuesto frente a determinados materiales o variación

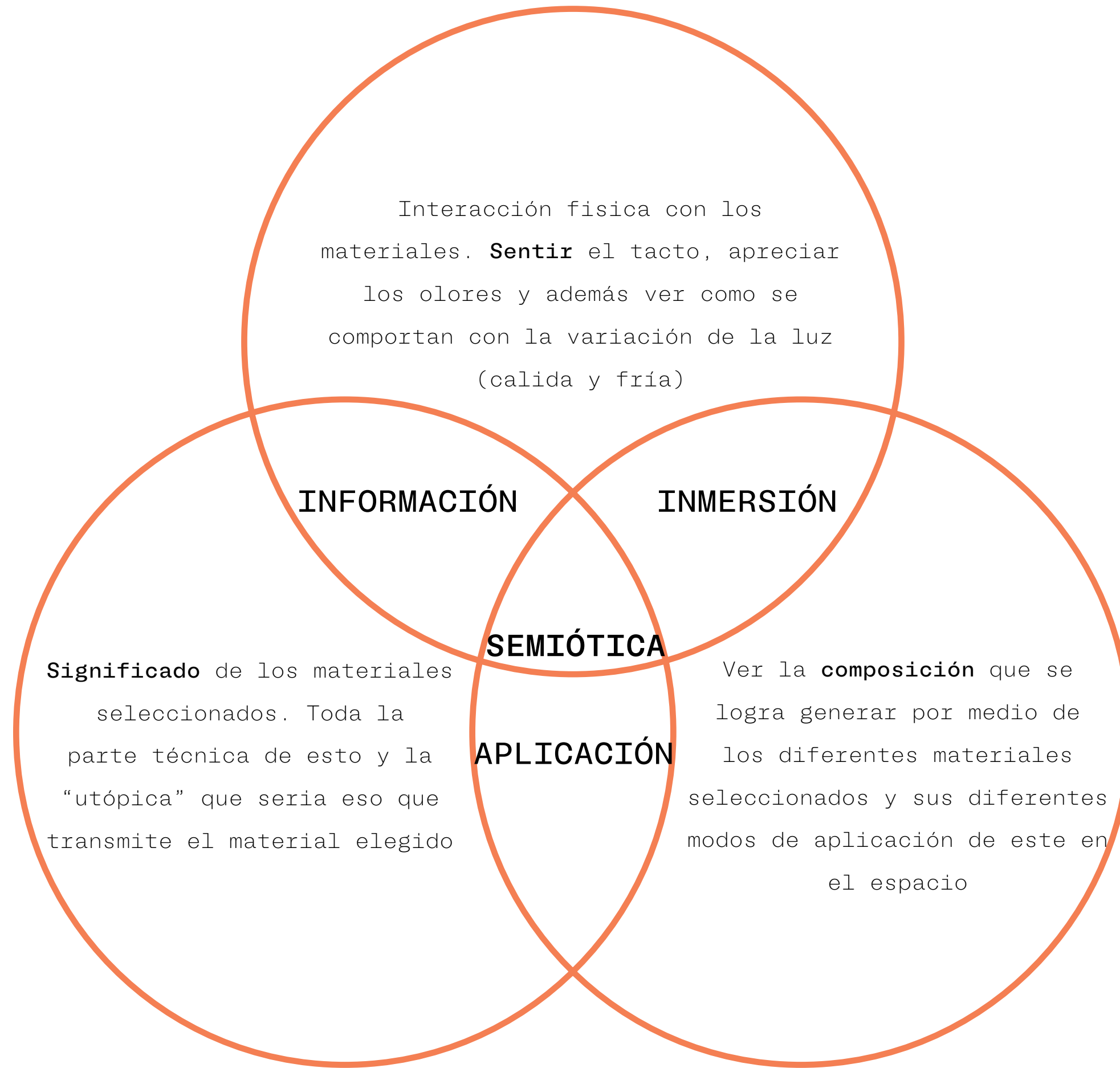
Saber 4 cosas claves antes de comenzar:

Investigación previa del usuario (quien lo habita)

Tendencias de consumo (comportamiento)

Distribución (movimiento) del espacio

Materialidad (textura)



# OBJETIVO GENERAL

Diseñar un espacio experiencial el cual por medio de una matriz de múltiples materiales se hagan composiciones antes de ser aplicados al espacio, para así conseguir implementarlos en obra blanca en diferentes tipologías de espacio, logrando tanto la sensación como la estética deseada.

# OBJETIVOS ESPECÍFICOS

Metodológico: Evaluar el comportamiento de las personas ante la exposición a determinados materiales e identificar la alteración en los sentidos frente a la variación de un material en el mismo espacio.

Teórico: Investigar cuáles son los materiales más usados en obra blanca y determinar cuáles son los más aptos para obra blanca luego de evaluar las condiciones.

Operativo: Seleccionar los materiales más presentes para así catalogarlos según sus propiedades y crear composiciones, logrando implementarlos

# JUSTIFICACIÓN-OPORTUNIDAD

El análisis se realizará a partir de cinco diferentes estudios basados en tres objetivos específicos, el metodológico, teórico y operativo, logrando profundizar en la **dinámica de los comportamientos socioculturales y las interacciones que ocurren entre el ser humano, el espacio y el objeto**, con el fin de generar nuevas experiencias.

Como mencione anteriormente, me parece clave que a la hora de diseñar no solo un espacio, sino también una experiencia, este sustentado con investigaciones anteriores del usuario, es decir, **quien lo habita**, las tendencias del consumidor para así determinar como será el **comportamiento** en el espacio y que modificaciones se pueden hacer por medio de la **materialidad** que son las texturas, y la distribución que conduce la **manera de habitar o transitar ese espacio**.

# IMPACTO

White Canvas es para cualquiera que tenga curiosidad por encontrar tu identidad por medio de la materialidad. Curioso por el diseño, la materialidad, las sensaciones que transmiten el espacio y las dinámicas que hay o simplemente puede tener curiosidad por vivir esta experiencia.

# INTRODUCCIÓN

Es clave resaltar que Colombia se posiciona como el cuarto país más innovador de América Latina, esto implica tener un mayor control sobre las **tendencias futuras**, generar la **agenda de investigación** y desarrollo global, determinar las **tecnologías a utilizar**, definir las fuentes de recursos, las prioridades de inversión, son los primeros en beneficiarse de los avances científicos y tecnológicos, logran mejores niveles de desarrollo y crecimiento conservando los recursos naturales y la protección del medio ambiente, mayor sofisticación de sus procesos, mercados y negocios, lo cual se traduce en mayor eficiencia y utilidad, constituyéndose en elementos que diferencian a los países y regiones más prosperas a nivel global. No solo nos caracterizamos por lo creativos sino también porque se está en un constante estado de renovación, lo cual hacer que este nicho de mercado sea potencial, **transformando entornos comerciales, culturales y sociales en verdaderas vivencias espaciales que permitan intervenir nuestra manera de habitar el mundo involucrando cada vez más al usuario en el proceso de creación, logrando así enriquecer esa experiencia.**

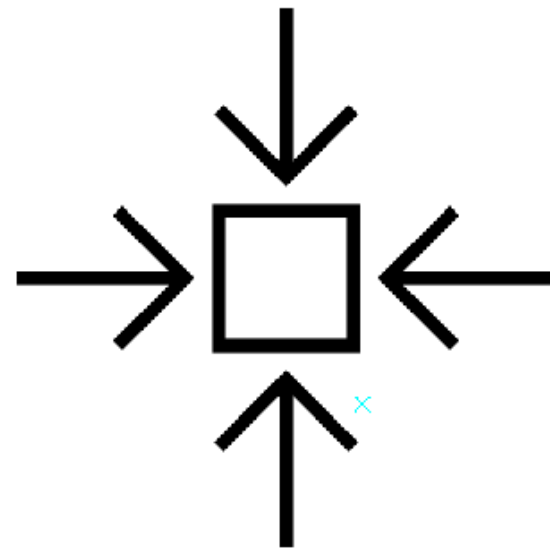


# USABILIDAD

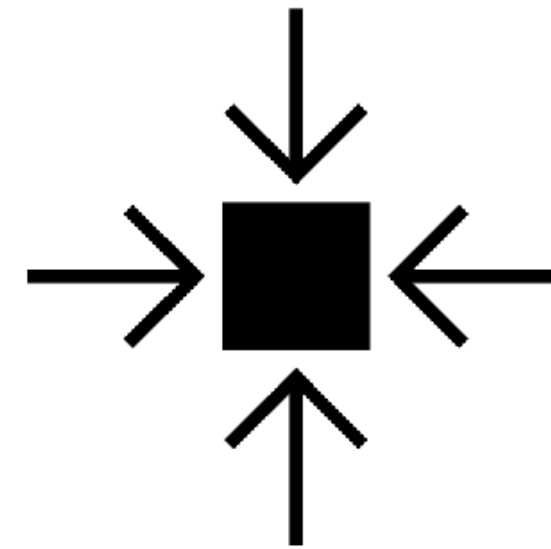
Esta propuesta gira a partir de tres elementos claves, los cuales son: El objeto (individuos), El signo (modos de producción/funcionamiento) y El intérprete (recepción).



EL OBJETO



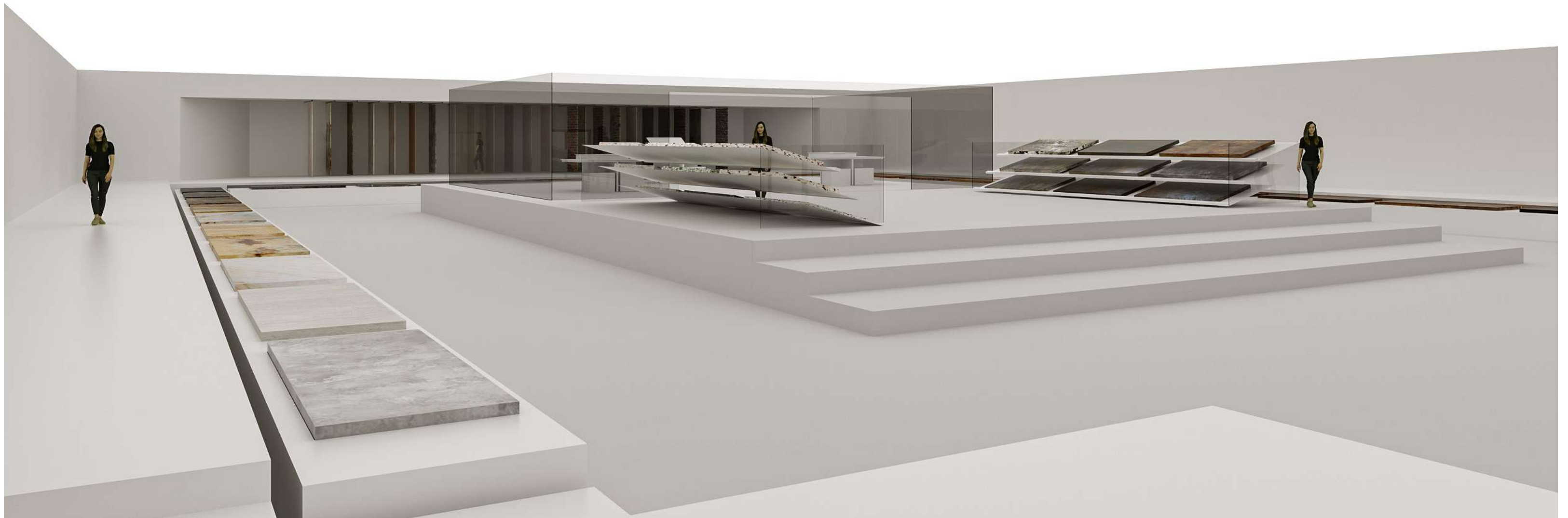
EL SIGNO



EL INTÉRPRETE

# ASPECTOS COMUNICATIVOS

White Canvas es para cualquiera que tenga curiosidad por encontrar tu identidad por medio de la materialidad. Curioso por el diseño, la materialidad, las sensaciones que transmiten el espacio y las dinámicas que hay o simplemente puede tener curiosidad por vivir esta experiencia.



## **COLORES**

Son monocromáticos para evitar competencia color/material. Los esquemas de color monocromáticos proporcionan oportunidades en el arte y las comunicaciones visuales ya que permiten un mayor rango de contraste de tonos que puede ser usado para atraer la moral, crear enfoque y ayudar a la legibilidad.

## **TEXTURAS**

Texturas planas, lisas en escala de colores monocromáticos.

## **MATERIALES**

Materiales resistentes los cuales sirvan para sostener múltiples pesos de los materiales y a la vez sirvan como módulos

## **ILUMINACION**

La iluminación es neutral para no distorsionar el color del material.

## **CULTURA MATERIAL / ARTES**

El espacio tendrá múltiples materiales, como hemos visto antes será un lugar para exhibirlos y tener interacción con estos. Los materiales son:

Cementos

Cerámicas

Granitos

Ladrillo

Madera

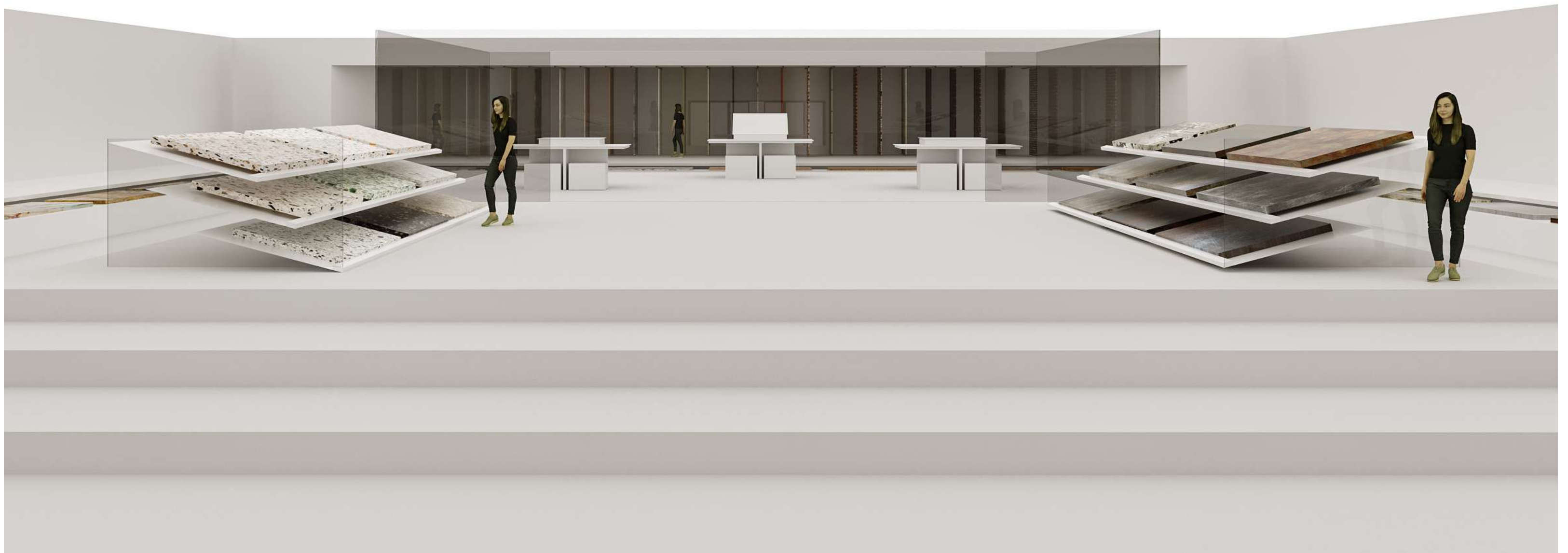
Mármol

Metales.

## **CULTURA MATERIAL / ARQUITECTURA**

Es inspirada en laboratorios, lugares limpios en cuanto a su decoración y espaciosos, son dobles alturas y perfecta distribución del espacio

# RENDERS



# 1

Se hizo una investigación a fondo, catalogando los materiales desde las propiedades sensoriales y cómo estos crean una variación o modificación en la conducta de la persona.



# 2

Al comenzar la experiencia ingresas por el lado izquierdo en donde la persona debe llenar una encuesta, la cual es digital, en esta había múltiples palabras que se relacionan con el sentir que produce determinado material de una persona. Ej: Calma, Serenidad, Confianza, Cercanía, Frialdad, Frescura, Elegancia, etc.. Una vez finalizada esta arroja un resultado que será la guía para quien te acompañe en la experiencia .





# 3

Una vez se tiene el resultado comienza la experiencia, todos los materiales dispuestos en el piso son para ser aplicados en el suelo del espacio a intervenir, estos se disponen de esta manera, logrando de esta manera que el usuario se pare sobre este y pueda tener la experiencia como si ya estuviese aplicado.





# 4

En la parte central trasera se encuentran todos esos materiales que se pueden aplicar de diferentes maneras, generalmente en paredes, por lo cual se disponen de manera vertical y en gran formato para poder tener una leve cercanía con la aplicación del material, al seguir el recorrido se tienen más muestras de materiales para piso.





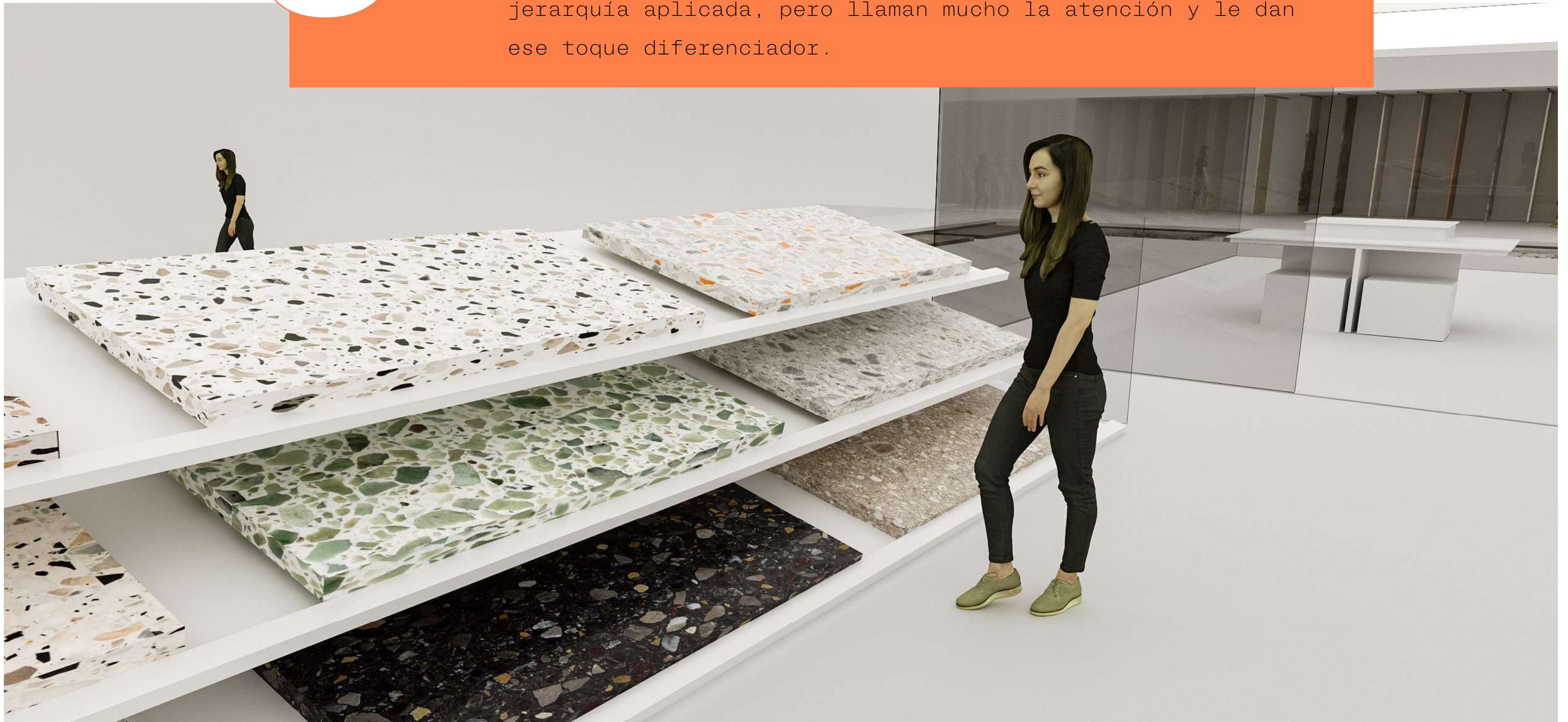






# 5

Al descender las escaleras se llega a la isla central, en esta se encuentran los materiales que le dan ese toque espacial al espacio, pues generalmente son los de menor jerarquía aplicada, pero llaman mucho la atención y le dan ese toque diferenciador.



# 6

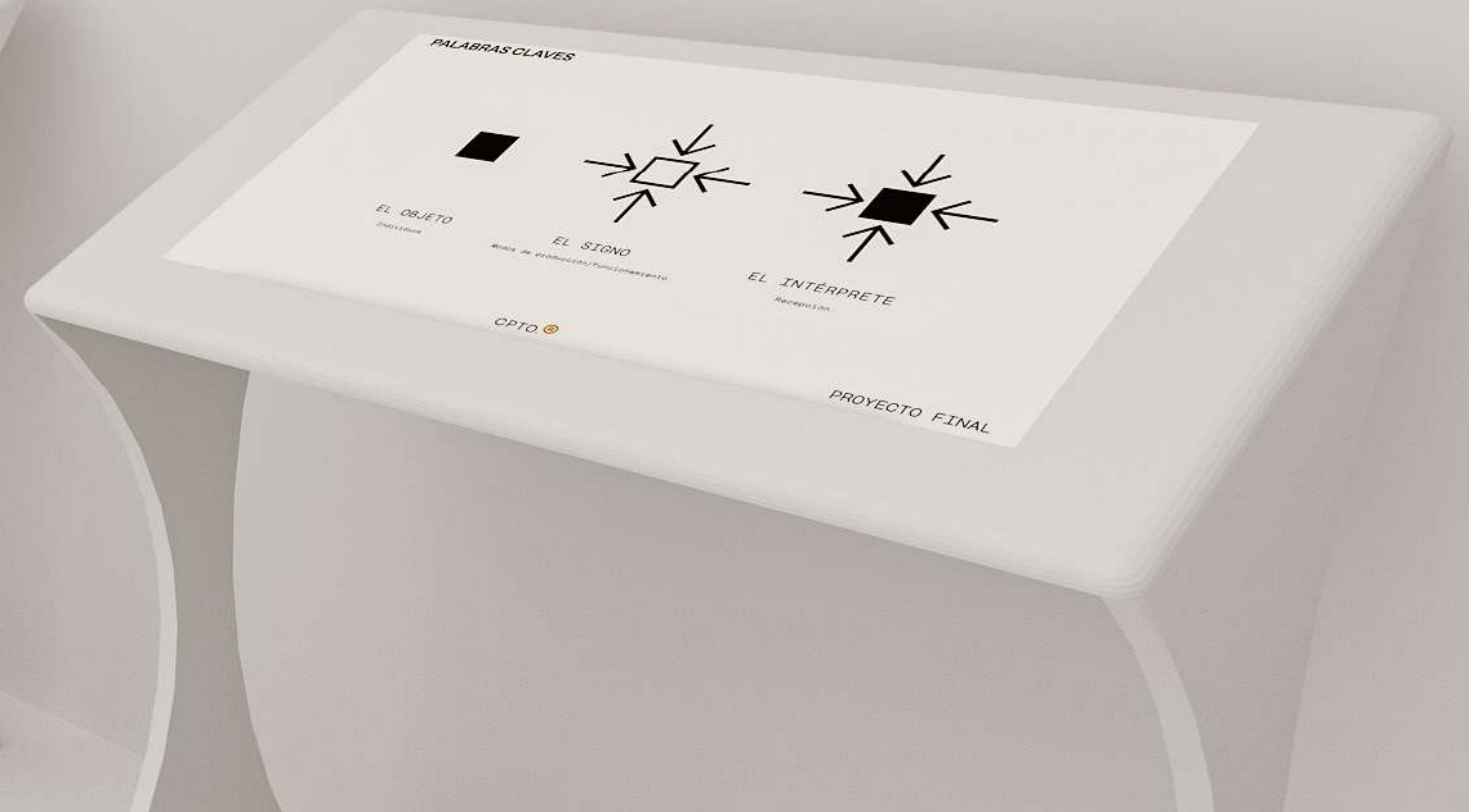
Luego de terminar la elección de todos los materiales quien te acompañó en el recorrido fue escaneando los códigos de los materiales que elegiste, es aquí el momento en el que se entra a la caja de cristal y se depositan todos estos datos en una mesa inteligente la cual te dará como resultado la composición de la materialidad de tu espacio, respetando jerarquías, siendo la base del moodboard el material que más veraz aplicado y terminado con el material que crea detalle en tu espacio





7

Para finalizar la experiencia en el lateral derecho del espacio se encuentran unas pantallas las cuales te mostraran los materiales anteriormente elegidos con diferentes jerarquías, pues así puedes modificar tu espacio sin antes ser intervenido y estar más seguro de tu elección



# DISEÑO DE ESPACIO/ESCENARIO

**Raquel González Ramirez**

Proyecto final

Juliana Cuervo

Juan Andres Arbeláez

Clara M González Jaramillo

CPTO. 