

Unitat **4**

Tridimensió: Disseny interior

El camp de l' interiorisme s'encarrega del disseny d'espais interiors, ja siguin domèstics o comercials com ara despatxos, botigues, cafeteries, restaurants... Altres espais de gran demanda anomenats espais efímers, són el disseny dels estands de les fires, el muntatge d'exposicions i l'escenografia teatral o cinematogràfica.

Índex de la unitat:

1. *El disseny d'espais interiors*

- 1.1 *Espai previ...*[p3]
- 1.2 *Introduir millores...*[p3]
- 1.3 *Multiplicitat de factors...*[p3]
- 1.4 *Projecte integrador...*[p3]

2. *Els factors en el disseny d'interiors*

- *Els materials...*[p7]
- *El color...*[p11]
- *La llum i la il·luminació...*[p13]
- *Els elements preexistents...*[p15]

3. *La representació de l'espai interior: la perspectiva cònica...*[p20]

4. *La representació de l'espai interior: els plànols*

- *Disseny d'una proposta de distribució i de moblament...*[p21]
- *Representació dels símbols constructius...*[p22]
- *Les dimensions humanes...*[p24]

5. *La memòria d'un projecte. ...*[p27]

1. El disseny d'espais interiors

El **disseny** de l'**espai** inclou totes aquelles **especialitats** que **tracten** de la **configuració** de l'espai. La que compta amb més tradició en aquest àmbit és l'**arquitectura**, però és cert que al llarg del segle XX han anat apareixen altres disciplines més específiques, que treballen a una escala més reduïda com és l'**interiorisme**.

El camp de l'**espai interior s'encarrega** del disseny **d'espais interiors**, ja siguin **domèstics** o **comercials**, despatxos, botigues, bars i restaurants. Altres temàtiques de gran demanda són el disseny d'**espais efímers** com dels estands de les fires, el muntatge d'exposicions i l'escenografia teatral o cinematogràfica.

El **disseny d'espais interiors** es produeix en **espais existents prèviament** i que tenen unes determinades característiques físiques i qualitats ambientals.

El **dissenyador** d'interiors, haurà de **treballar** per introduir **millores** en aquestes condicions prèvies atenent a una **multiplicitat de factors**, el resultat del seu treball és la nova projecció de l'espai.

Viure, fer comerç, treballar, divertir-se, comunicar cultura i qualsevol altra activitat que es desenvolupi en un espai interior és susceptible de ser millorada per la intervenció d'un dissenyador d'interiors.

[] Disseny interior, Reforma masia s.XIX



1.1. Espai **previ**

El **disseny d'espais interiors** es produeix en **espais existents prèviament** i que tenen unes determinades característiques físiques i qualitats ambientals.

1.2. Introduir **millores**

El **dissenyador** d'interiors, haurà de **treballar** per introduir **millores**. Treballar per fer obrir els sentits per poder gaudir al màxim d'un espai concret.

1.3. Multiplicitat de **factors**

El **dissenyador** haurà de **projectar millores** en l'espai que li encarreguin. Aquest espai previ reuneix unes condicions atenent a una **multiplicitat de factors** que vindran marcats per la pròpia realitat de l'espai i pels objectius de les persones que n'han de fer un ús.

1.4. Projecte **integrador**

L'**objectiu** d'un projecte d'interiors és treballar per **donar resposta** a les necessitats creades per persones concretes amb la finalitat de poder **desenvolupar** uns **projectes** en uns **espais** concrets.

El disseny d'interiors
Espai previ
Introduir millores
Multiplicitat de factors
Projecte integrador

Podem veure un exemple de transformació d'un espai interior. Creació de l'espai SlowMov, veurem la transformació d'un habitatge en una tenda-obrador.

L'estudi de disseny d'interiors que fa el projecte és TheHallStudio.

[] Creació de l'espai slowov: ***Espai previ, un habitatge***

[Comencem l'any amb nous reptes, aquest cop iniciem les obres per transformar un habitatge situat al barri de Gràcia en una botiga amb obrador per torrar cafè. El local es caracteritza per tenir sostres de quasi quatre metres d'alçada, volta catalana, bigues de fusta parcialment cobertes, llar de foc, pati i una distribució que barreja l'habitatge i el taller... **]**



[] Creació de l'espai slowov: *Espai previ, un habitatge en transformació*

[Si mirem enrere, aquest espai ha pertangut a diferents artesans des de els seus inicis, primer va ser un ebenista qui l'utilitzava com residència y habitatge; després va ser un barreter qui es va instal·lar per donar forma a les seves creacions. Amb aquest passat, el lloc desprèn una aura d'antany lligada a la artesanía i al que era el barri de Gràcia fa uns anys.

Com diuen que el passat sempre torna, el barri sembla tornar a recuperar el seu passat i alguns joves artesans reprenen "vells" oficis i s'instal·len en locals per obrir botigues o tallers a on realitzar i vendre els seus productes.

Aquest espai que neix, se dedicarà a aquestes activitats lligades a l'artesania, a la lentitud, a les coses fetes amb el cor i les mans. El lloc es dirà SlowMov perquè ja existeix una plataforma virtual que s'anomena així www.slowmov.com, que pretén difondre un estil de vida més lent i qualitatiu.

De la materialització d'aquest projecte neix un espai que acollirà una torrefacció de cafè/botiga de cafè especial i un espai dedicat a la venda d'aliments locals. Aquest nou concepte vol donar més protagonisme als productors i als processos productius dels aliments, perquè el consumidor pugui obtenir tota la informació sobre el producte que està comprant.

Per això és necessari crear un espai versàtil per poder realitzar esdeveniments lligats als productors i als processos productius dels aliments oferts a la botiga: degustacions, presentacions de productes, tallers i cursos.]



[] Creació de l'espai slowov: *Espai transformat*

[L'originalitat del concepte suposa un repte per THEHALLSTUDIO, encara que acostumats a realçar la personalitat de cada espai ens disposem a començar la transformació. El projecte crea un espai diàfan, aprofitant l'alçada per augmentar la lluminositat.

Es revaloritzen els elements característics del local: es restaura un paviment hidràulic centenari per donar-li protagonisme i es respecta la marqueteria i la llar de foc original.

També es descobreix la forma de les bigues originals de fusta i la volta catalana, tan característica de l'arquitectura catalana. Se convertirà en un espai polivalent a on cada peça encaixa amb una altra i es modifica segons les necessitats de cada moment; igualment el mobiliari de fusta fet a mida i per mòduls, jugarà amb l'espai per permetre diferents funcionalitats.]



2. Els factors en el **disseny d'interiors**

Alguns dels principals factors que s'han de tenir en compte a l'hora de projectar un disseny d'interiors. Són els materials, el **color**, la **llum** i la il·luminació i els **elements preexistents**.

2.1. Els **materials**

La indústria proveeix d'un gran nombre de materials i sistemes constructius. La seva tria ha d'anar lligada a la sensació que es vulgui aconseguir.

- Els materials d'origen natural com la fusta, l'obra de ceràmica, els teixits..., poden donar un caràcter acollidor a l'espai.
- Els materials com el vidre, el ferro, els plàstics...poden ser més freds però donar més nitidesa a l'espai interior.

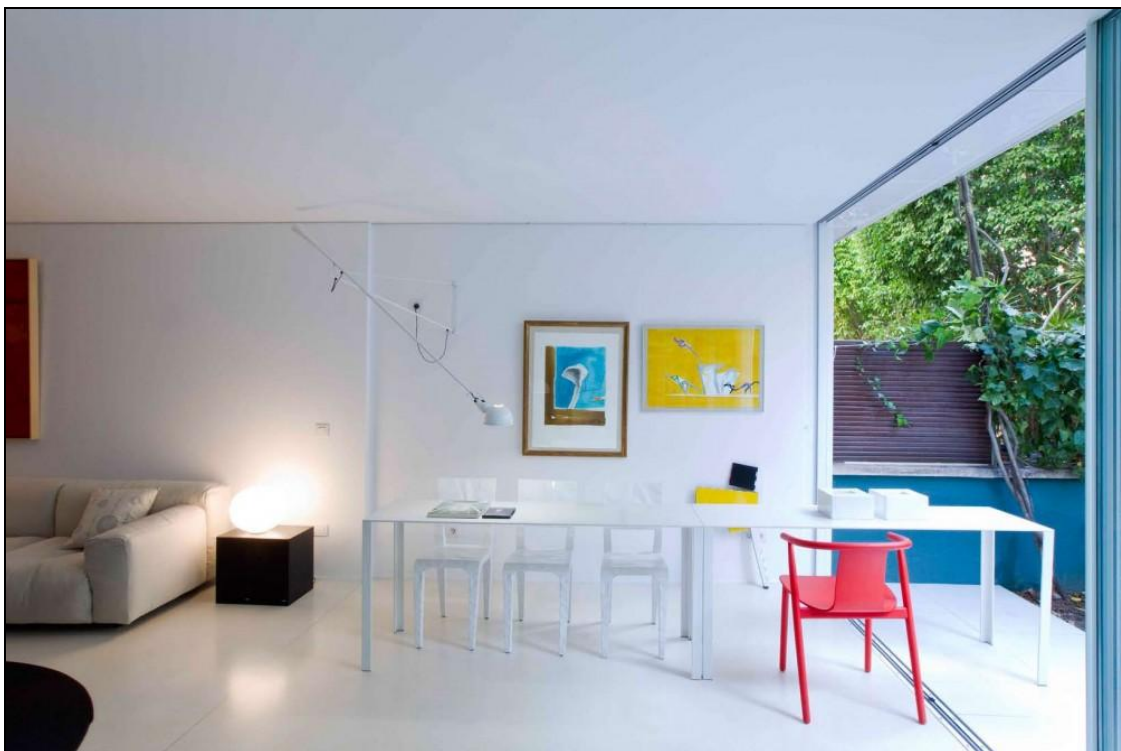
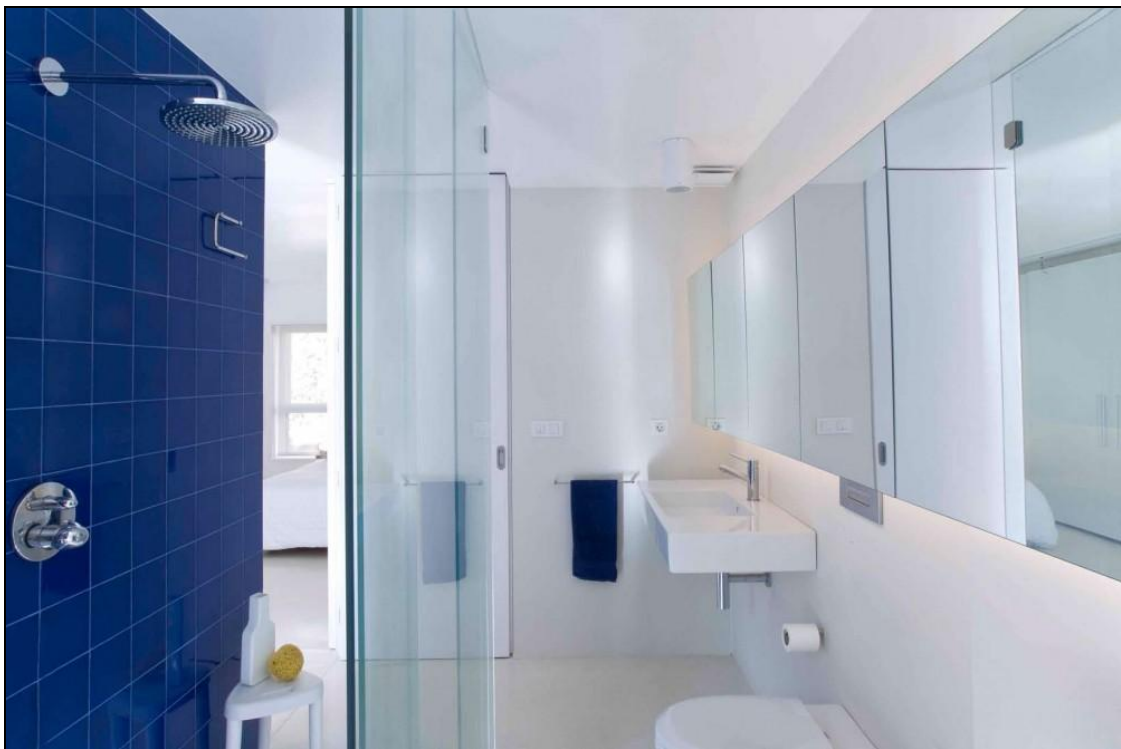
A cada material hi va associada una textura. Les sensacions de llis o rugós, suau o rude, tou o dur que els són inherents influiran en la percepció final de l'espai.

[] Materials d'origen natural, *intervenció **Estudi Mínim** [la Fatarella]*





[] Materials d'origen fred, intervenció **Estudi Mínim** [Barcelona]



[] Materials d'origen fred, intervenció **Estudi Mínim** [Barcelona]



2.2. El color

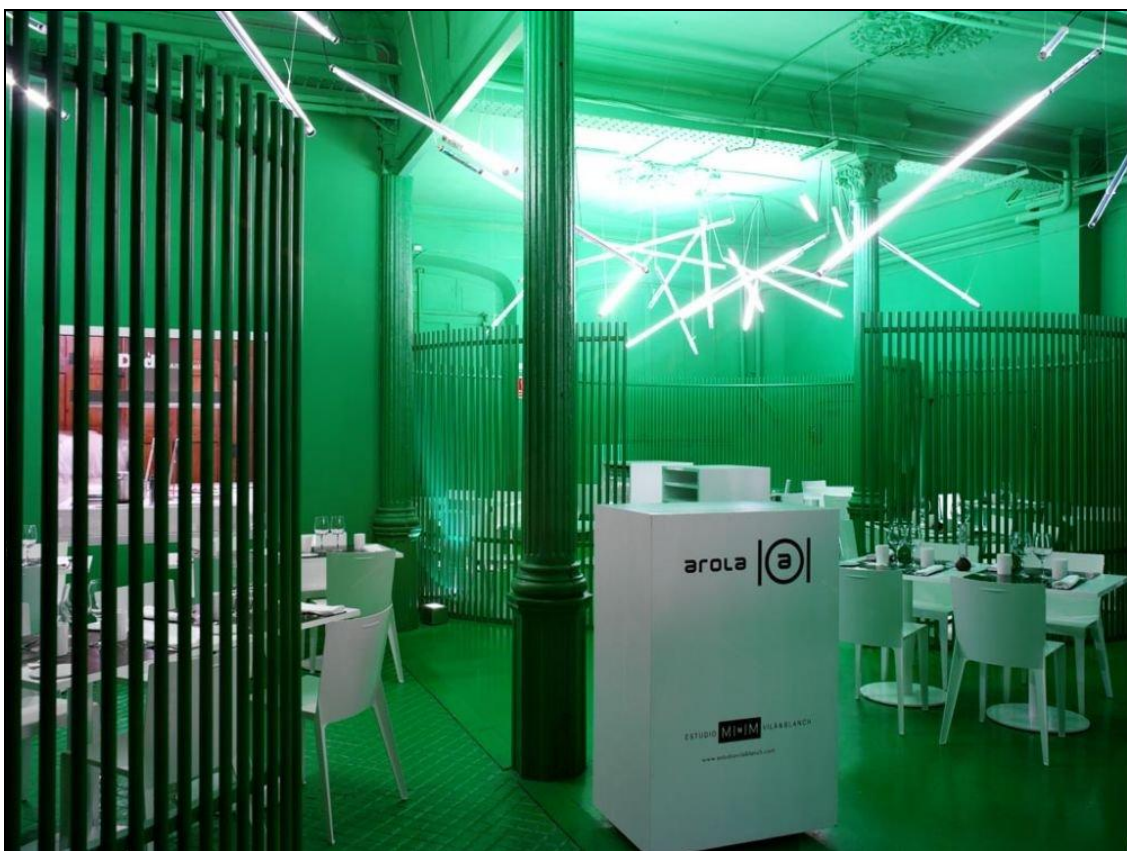
El color participa en l'espai, per una banda, amb el color característic que aporten els materials naturals o tal com vénen de fàbrica: fustes, paviments, teixits, etc., i per l'altra, amb els colors dels revestiments: estucats, pintures, etc.

Un tercer element d'aportació de color, que és canviant en el temps i que cal tenir en compte són els objectes, els llibres, les pertinences en general i, fins i tot, el vestit de les persones.

Antigament la gamma cromàtica dels espais interiors era la dels colors que recordaven els materials de construcció corrents, és a dir, tons de fusta, de pedra i de fang cuit.

Avui dia amb l'aparició de nous materials, els colors amb què es treballa en interiorisme abracen gairebé tota l'escala cromàtica. Colors cridaners realcen els elements i els colors esmorteïts es dilueixen en la uniformitat de l'espai. La concentració del color d'un espai en una gamma cromàtica concreta pot atorgar un caràcter, una "marca" a l'espai.

[] Tractament llum i color, *intervenció Estudi Mínim [Restaurant Arola]*



[] Tractament llum i color, intervenció **Estudi Mínim** [Restaurant Arola]



2.3. La llum i la il·luminació

La llum sempre és present, no és una elecció. La llum influeix en el disseny de l'espai.

- Cal tenir present i controlar la **llum directa**, i el seu moviment al llarg del dia. Fenòmens com les transparències, filtracions, reflexions, translucideses, brillantors... són afegits que proporciona la llum a l'incidir sobre els paraments de l'espai. Saber treballar amb ells i conèixer com es comporten sobre determinats materials (vidres, plàstics, teixits...) enriqueix el nostre projecte d'interiorisme.
- La **il·luminació artificial** és igualment determinant en la qualitat final de l'espai. Una font única central en un espai pot proporcionar una llum uniforme i depriment. Es poden aconseguir matisos molt suggerents amb la incorporació de llum puntual per destacar algun racó o algun objecte o de llum indirecta per il·luminar un sostre acolorit, per exemple. Hi ha d'altres maneres d'il·luminar a base de taques, tires de llum... i multiplicitat de recursos que proporciona la indústria que cal saber utilitzar amb un objectiu pensat i que no carregui en excés l'espai i en distorsioni la seva comprensió.

[] Tractament il·luminació, *intervenció Estudi Mínim [Equipament oficines]*



[] Tractament il·luminació i llum natural , intervenció **Estudi Mínim** [Equipament
oficines]



2.4. Elements **preexistents**

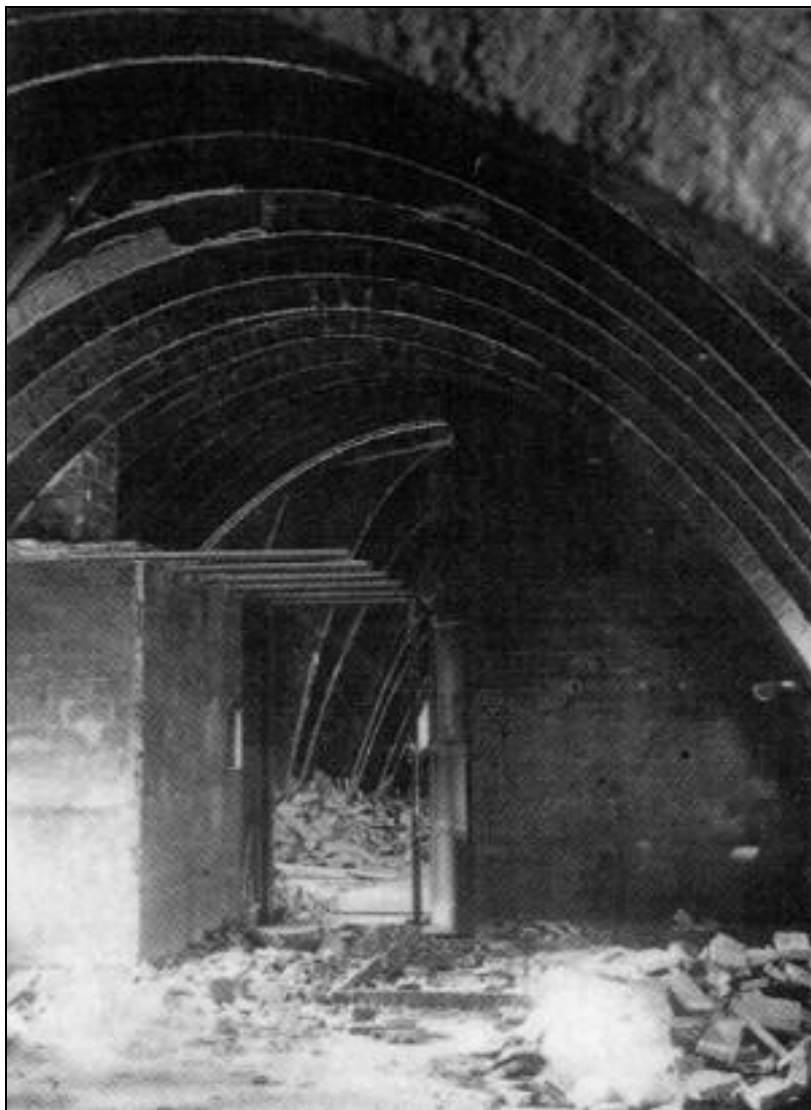
Una intervenció en un espai interior sempre representa una alteració dels elements preexistents. El projecte d'interiorisme ha d'aspirar a tenir un contingut cultural sòlid, a conèixer el lloc on es treballa per saber si cal mantenir, suprimir, amagar o enaltir alguna d'aquestes preexistències.

No serà el mateix fer un espai interior en un edifici d'en Gaudí, per exemple, que en un bloc d'habitatges de protecció oficial.

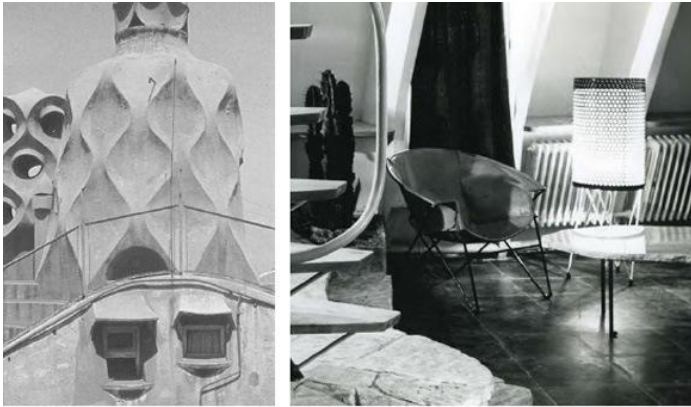
Amb el respecte i el coneixement previ podem valorar l'elaboració de contrastos que dialoguin amb les preexistències o les matisin.

Aquí podeu veure la intervenció que va fer Barba Corsini a les golfes de la Pedrera.

[] Disseny interior golfes, abans de la *intervenció Barba Corsini [La Pedrera]*



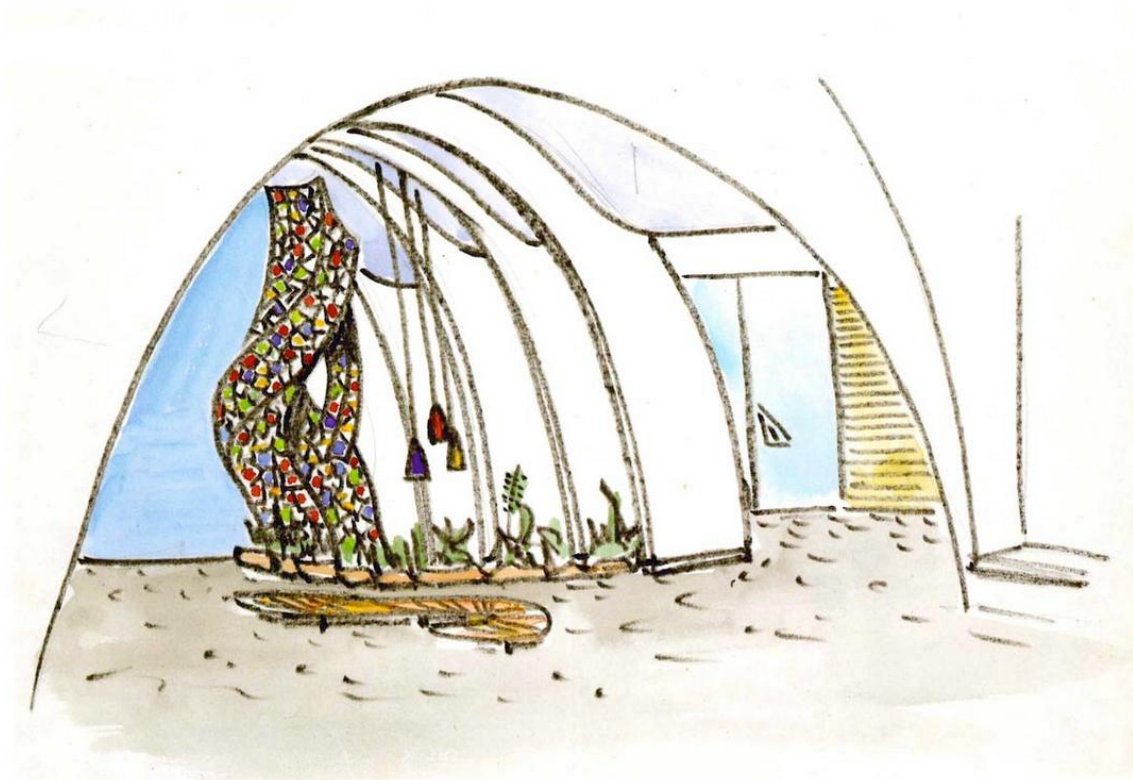
[] Disseny interior golfes, intervenció **Barba Corsini** [La Pedrera]

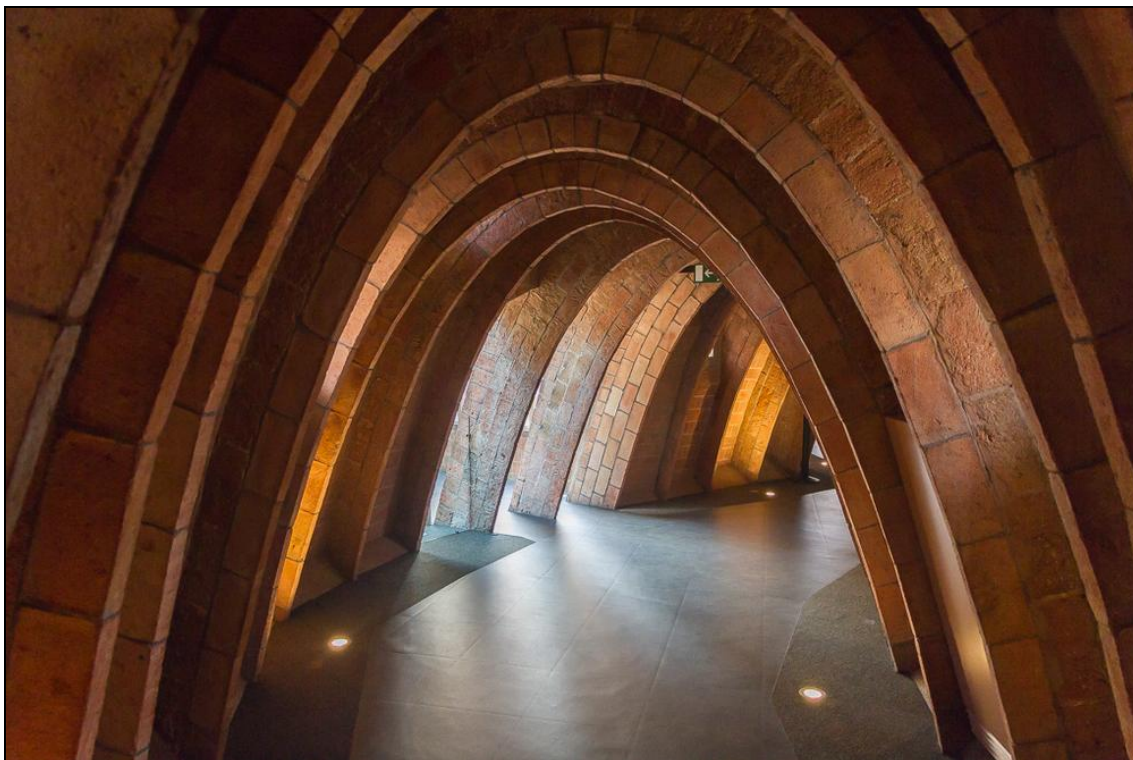


[] Disseny interior golfes, intervenció **Barba Corsini** [La Pedrera]



[] Disseny interior golfes, intervenció **Barba Corsini** [La Pedrera]





Els factors que intervenen en el disseny d'un espai
Els materials
El color
La llum i la il·luminació
Els elements preexistents

3. La representació de l'espai interior:

la perspectiva cònica

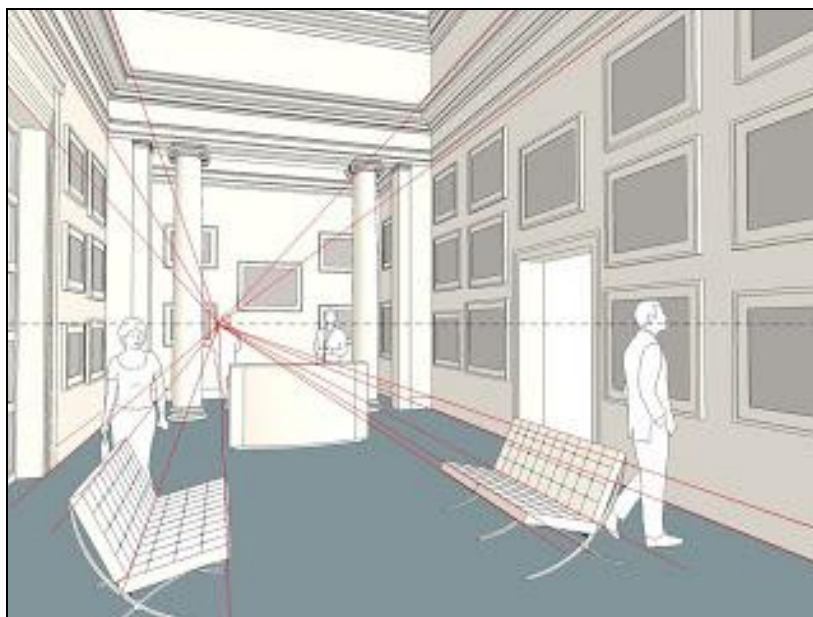
El nostre mètode de treball principal, com a dissenyadors de l'espai interior, serà el dibuix.

Els plànols de plantes, seccions i detalls, requeriran uns coneixements profunds dels sistemes de representació com el **Sistema Dièdric**.

Per visualitzar l'espai en tres dimensions caldrà tenir unes habilitats mínimes en la realització de perspectives, tant en **perspectiva Axonomètrica** com **Cònica**.

D'aquestes, **la perspectiva cònica** és la més intuïtiva perquè representa l'espai tal com el veu l'ull humà. El seu coneixement a fons potser és complex. Però en aquesta lliçó donem unes pautes bàsiques per a que la treballeu a nivell de croquis ràpid i que us poden permetre expressar les vostres idees. Vegeu alguns exemples del tipus de perspectiva que pretenem que plantegeu.

[] Dibuix perspectiva cònica



La representació	
Sistema Dièdric	plànols de plantes, seccions i detalls
Perspectiva Axonomètrica	visualitzar l'espai en tres dimensions
Perspectiva Cònica	visualitzar l'espai en tres dimensions

4. La representació de l'espai interior: els plànols

La distribució dels espais d'una casa es fan a partir del plànol. L'espai total a construir es divideix segons la finalitat i l'ús que se li vulgui donar a cadascun dels espais resultants. El plànol és la representació sobre el pla de la disposició de l'habitatge.

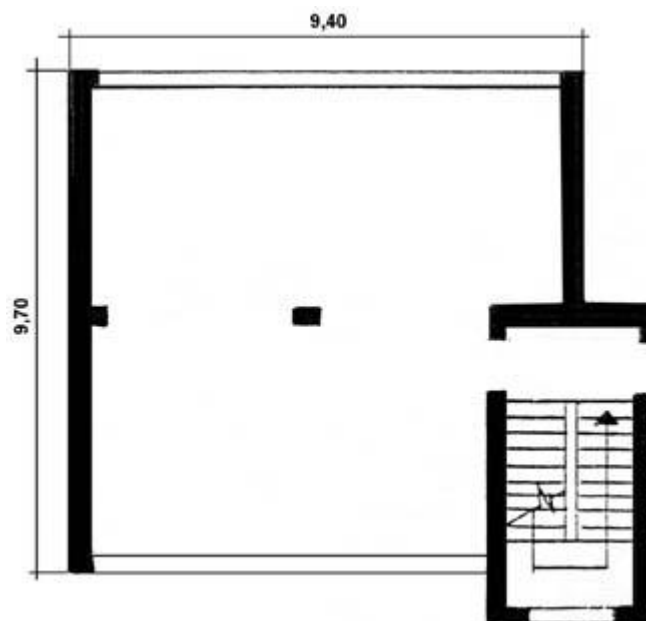
4.1. Disseny d'una proposta de distribució i de moblament

Tenim la superfície perimetral i accés, d'una planta i fem la distribució pertinent amb parets mitgeres, definim les portes de les habitacions i les obertures exteriors. A mesura que fem aquestes divisions hem de pensar amb les mesures de cada habitació segons la funció que li vulguem adjudicar, el mobiliari que hagi de contenir i la circulació.

L'allotjament és per a una parella. En aquesta superfície ubicarem una habitació, una sala d'estar, un menjador, una cuina i un bany.

Un cop tinguem fet el croquis amb les pertinents mesures acotades. Realitzarem la planta a escala 1:50. Situam-hi el mobiliari i si cal les característiques del paviment.

[] Superfície *perimetral* i *accés* de la *planta*



[] Distribució parets **mitgeres**, portes, obertures i mobiliari de la planta



4.2. Representació dels **símbols constructius**.

Per la realització dels plànols s'usen símbols normalitzats per representar els diferents elements que integren l'obra.

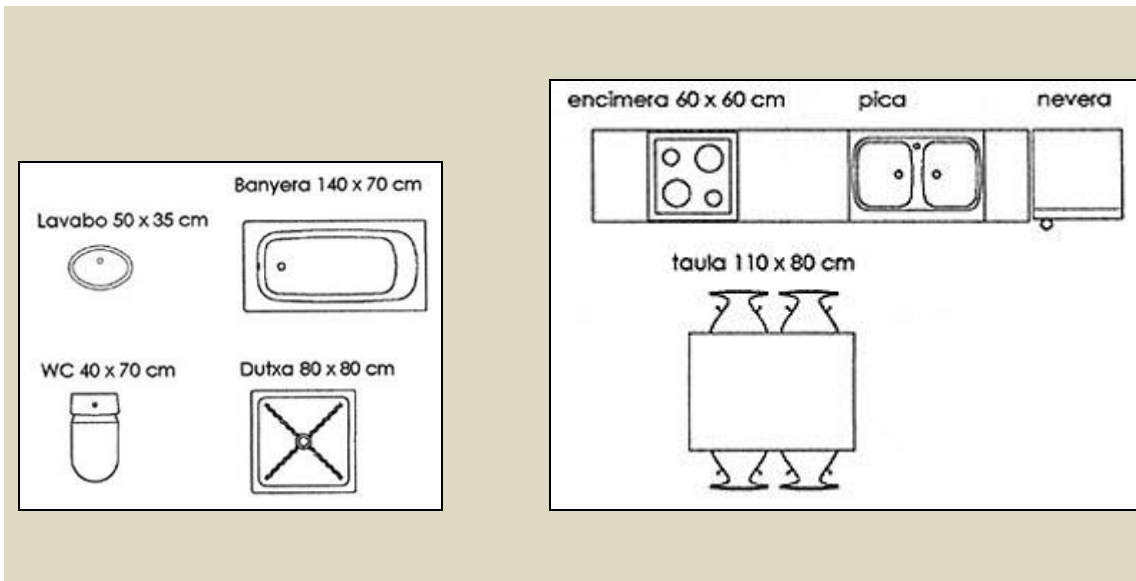
Els símbols són representacions gràfiques simplifiades d'un element o component i que s'usa per confeccionar els plànols.

La simbologia cal que sigui normalitzada per facilitar la interpretació.

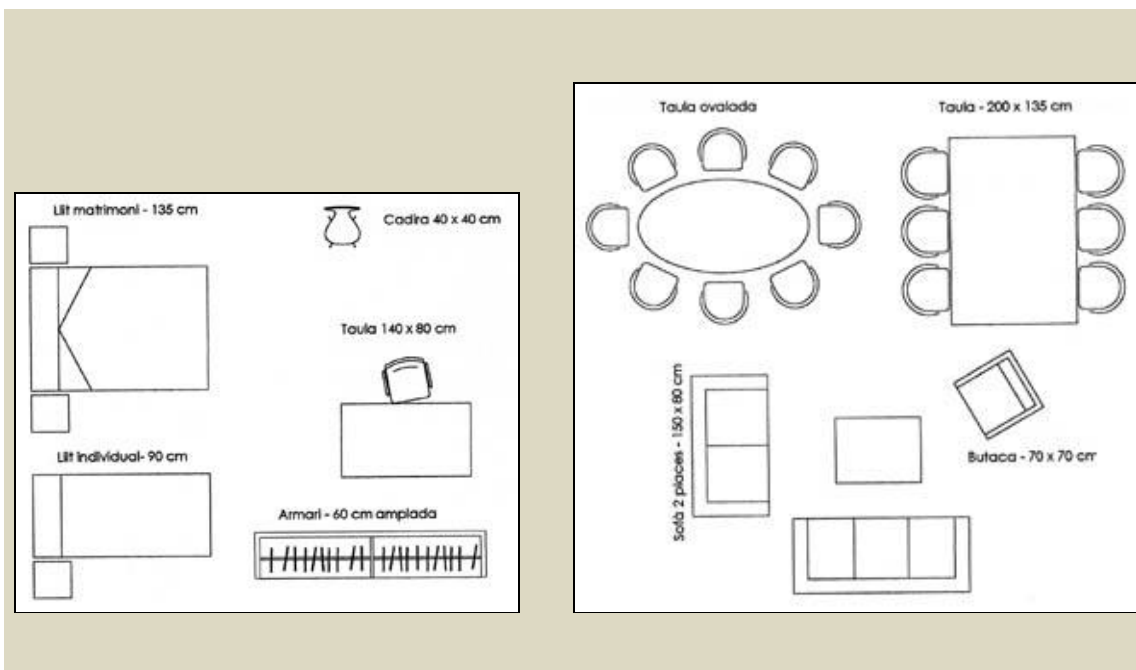
Tipus de símbols:

- Símbols d'elements constructius:
 - parets, portes finestres, pilars, columnes ...
- Símbols de mobiliari:
 - taules, cadires, sofàs, armaris, llits ...
- Símbols d'elements de la cuina i safareig:
 - cuina, aigüera, frigorífic, rentador, rentaplats...
- Símbols d'aparells sanitaris:
 - banyera, vàter, bidet, plat de dutxa, pica ...
- Símbols elèctrics:
 - conductors, punts de llum, mecanismes, caixes de derivació i general...
- Símbols hidràulics:
 - canonades, claus de pas, aixetes, comptador ...
- Altres símbols:
 - de jardineria, de calefacció, climatització, telefonia ...

[] Símbols d'aparells *sanitaris* , *mobiliari de cuina*



[] Símbols de *mobiliari habitació*, *mobiliari menjador*



4.3. Les dimensions humanes.

Dimensions humanes

Tots els projectes de disseny estan relacionats directament amb el l'ésser humà. El disseny gràfic que comunica missatges, el d'objectes que faciliten la nostra vida quotidiana, el d'indumentària que facilita la protecció del cos...el disseny dels espais que habitem...Totes les modalitats del disseny tenen la funció de facilitar la vida de l'ésser humà.

El dissenyador té el cos humà com a punt de referència constant quan determina les característiques formals dels objectes i dels espais destinats a satisfer les necessitats de les persones.

El Modulor

L'ésser humà és en ell mateix el generador de les mesures que s'hauran de tenir en compte en el procés de disseny, per això cal conèixer les proporcions del cos humà. També caldrà tenir present les condicions físiques i psicològiques entre "el cos" de les persones, "els productes dissenyats" i tot el seu "entorn".

Les mesures anatòmiques i els moviments físics del cos humà estan molt ben estudiats i sistematitzats.

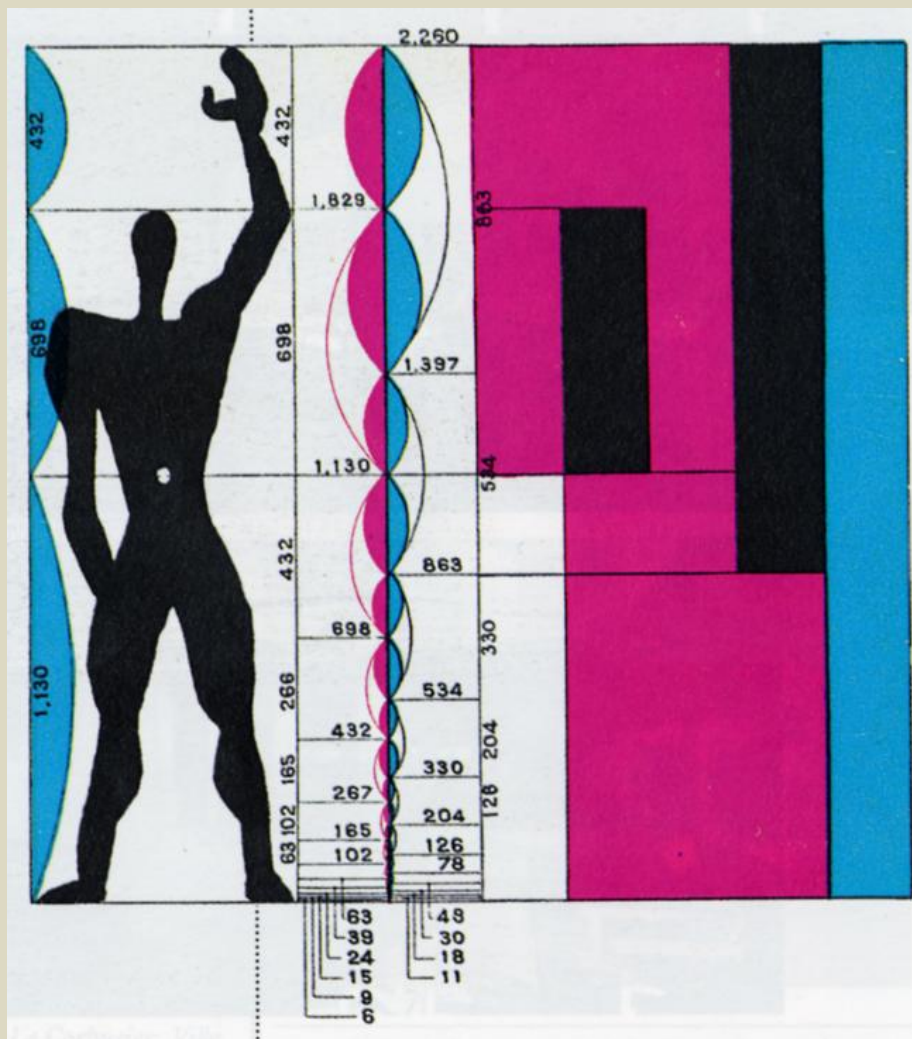
Le Corbusier, prestigiós arquitecte i figura fonamental del Moviment Modern, va estudiar la relació matemàtica entre les mesures de l'home i l'arquitectura.

El 1946 va establir un sistema de mesures en què les dimensions bàsiques són:

- L'altura del cos humà amb el braç aixecat és de 226cm.
- La meitat, 113cm, coincideix amb la cintura.
- L'altura del cap és de 183cm.

Le Corbusier concep aquest sistema de mesures per aplicar-lo a les construccions arquitectòniques, però actualment és el punt de referència de totes les especialitats de disseny que concreten entorns, artefactes i objectes que han d'interaccionar físicament amb el cos humà.

[] *El Modulor Le Corbusier*



"En el Modulor detallat per Le Corbusier el sistema parteix des de la mesura de l'home amb la mà aixecada (226 cm) i de la seva meitat, l'altura del melic (113 cm). Des d'aquesta primera dimensió i sumant i restant successivament de la mateixa manera la secció àuria s'obté l'anomenada sèrie blava, i de la segona de la mateixa manera la vermella.

Sent cadascuna una successió de Fibonacci i permetent milers de combinacions harmòniques. S'aconsegueix així la dimensió d'un moble, un edifici o una ciutat".

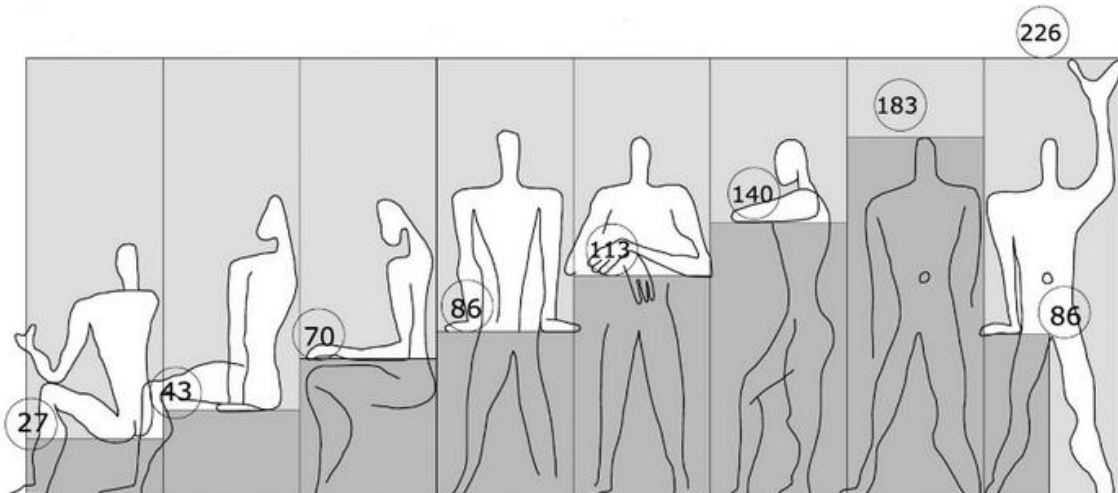
[Extret: **VITRUM**

<http://www.arqweb.com/vitrum/modulor.asp>]

A més a més de la figura humana dreta, s'han estudiat i establert les dimensions de les persones en les postures i moviments que es fan amb més assiduitat tant en la feina com en el descans i temps lliure. Els múltiples moviments habituals a la llar, a la feina, al carrer...es fan fàcilment quan els espais, els mobles i els instruments són els adequats a les dimensions del cos humà.

Quan aquesta sistematització de mesures s'aplica als àmbits del disseny, es garanteix que en els hàbitats humans estiguin en harmonia la funcionalitat i l'estètica: des de les proporcions d'un simple seient fins a les dimensions d'un edifici.

[] El Modulor enreixat Le Corbusier



“Amb aquest enreixat, regit per l’home instal·lat al seu interior, estic segur que podrà arribar a una sèrie de mesures que posaran d’acord l’estatura humana i la matemàtica.”

[Extret: *El Modulor*, Le Corbusier]

Ergonomia

L’ergonomia és la ciència que estudia l’adaptació entre els objectes d’ús habitual i les condicions fisiològiques humanes, amb la finalitat que les persones els puguin utilitzar amb tota la comoditat i eficàcia que sigui possible.

Un objecte, per original que sigui no està ben dissenyat si no s’adapta a la funció per la qual ha estat construït.

Les dimensions humanes en els espais interiors marquen tots els paràmetres a tenir en compte per dissenyar els espais...mides del mobiliari, de portes i finestres, sostres...

L’ergonomia és un element bàsic a tenir en compte dins del procés de qualsevol objecte de disseny. Ja des de l’inici del procés s’ha de tenir en compte l’ergonomia. Facilita la vida quotidiana de l’ésser humà i la relació amb tota mena de missatges (disseny gràfic), objectes (disseny industrial), d’espais (disseny interiors).

5. La memòria d'un projecte.

El procés de creació d'un projecte de disseny s'ha de quedar reflectit en un document que permeti veure quin ha estat el procés creatiu, des dels orígens fins el resultat final. Aquest document és la **memòria** del projecte.

La memòria d'un projecte d'interiorisme explica de manera detallada i raonada el procés creatiu, i analitza i justifica els factors dignes de consideració de la fase de projecció i disseny.

La memòria	
Portada:	<ul style="list-style-type: none">▪ Nom projecte▪ Dades Projecte
Índex:	<ul style="list-style-type: none">▪ Glossari dels diferents apartats
Descripció del projecte:	<ul style="list-style-type: none">▪ Estudi projecte (esbossos i raonament)▪ Estudi entorn (condicions d'il·luminació natural, vistes, ubicació)
Projecció:	<ul style="list-style-type: none">▪ Creació espais▪ Distribució mobiliari
Acabats:	<ul style="list-style-type: none">▪ Materials▪ Colors

Unitat **4** Material annex

**Tridimensió:
Disseny interior**

Dins de l'apartat de **Matèria d'estudi** trobaràs altres fonts i documents que també formen part del material necessari per estudiar el Lliurament4. Aquest material complementa i amplia els apunts de la Unitat4.

Els recursos i les seves fonts

Els materials que podeu trobar en aquests apunts han estat confeccionats a partir de diferents fonts:

- ✓ Recursos propis de la professora Montserrat Vallverdú
- ✓ Material web