



## TALLER 2

Esculturas / Bancas

Impartido por:

Arq. Nancy Gómez

Arq. Luis Julián Rodríguez

Arq. Maricela Carreño

D. Ind. Manuel Dersdepanian

Salón "La Costa"  
Pueblo Donito Rosé - CSL

Sábado 29 - Septiembre  
9:00 a 14:30 Hs.

## Horario

## Programa de Actividades

9:00 a 9:30

1. Registro de participantes. Reparto y forma de materiales entregados a cada persona y mesa en que se trabaje por equipo.
2. Introducción

9:30 a 9:35

3. Presentación y antecedentes de los capacitadores: Lectura de CV

9:35 a 9:45

4. El Sitio y la importancia de la participación ciudadana

9:45 a 9:55

5. Definición y principales variantes de esculturas

9:55 a 10:15

6. Fundamentos teóricos del diseño

10:15 a 10:25

7. Consideraciones básicas para el diseño de mobiliario.

10:25 a 10:40

8. Análisis proyectual

10:40 a 11:00

9. Porque reutilizar ó reciclar materiales?
10. Algunas técnicas ecológicas de construcción
11. Muestra de ejemplos creativos reutilizando materiales

11:00 a 11:05

12. Organización de la dinámica grupal

11:05 a 11:35

13. Fotos grupal y 10 equipos. Descanso y refrigerio

11:35 a 13:30

14. Dinámicas grupales. Diseño y composición de su escultura banca con arriate integrado

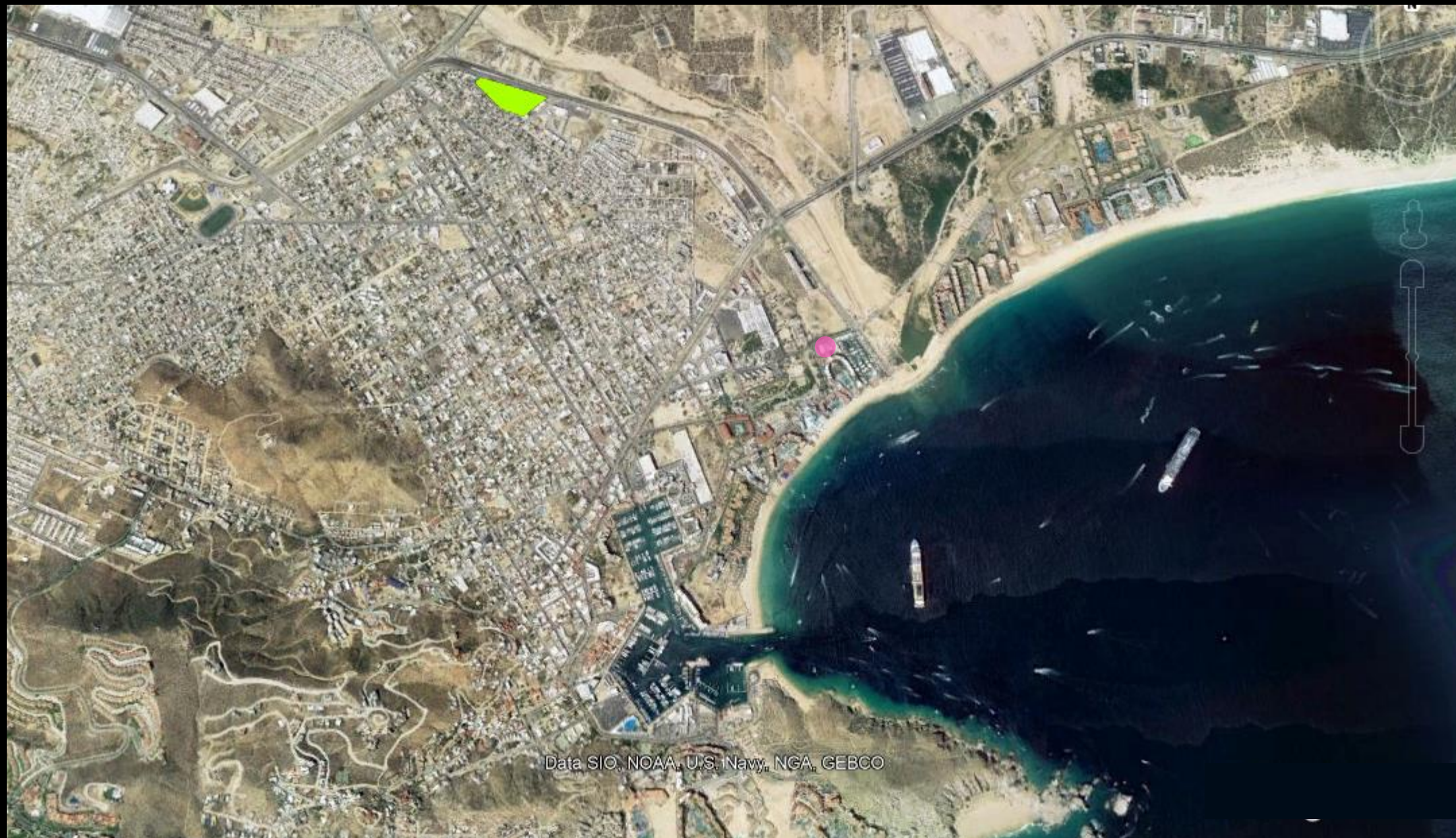
13:30 a 14:25

15. Exposición oral y gráfica de cada grupo para retroalimentación final.
16. Encuesta Post Taller

14:25 a 14:30

17. Conclusiones, comentarios y sugerencias. Invitar a adelantar trabajo para el siguiente taller
18. Recordatorio de fecha para siguiente taller y agradecimientos





Localización del Parque





El Contexto





Integración con su entorno





Google Earth

2003

0 elevación 0 m alt. ojo 274 m

Accesibilidad



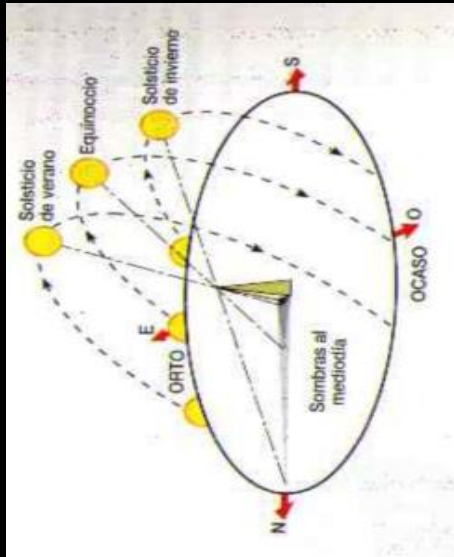


2003

Fechas de imágenes: 3/27/2018 22°54'04.23" N 109°54'56.24" O elevación 0 m alt. ojo 274 m

# Instalaciones





Asoleamiento



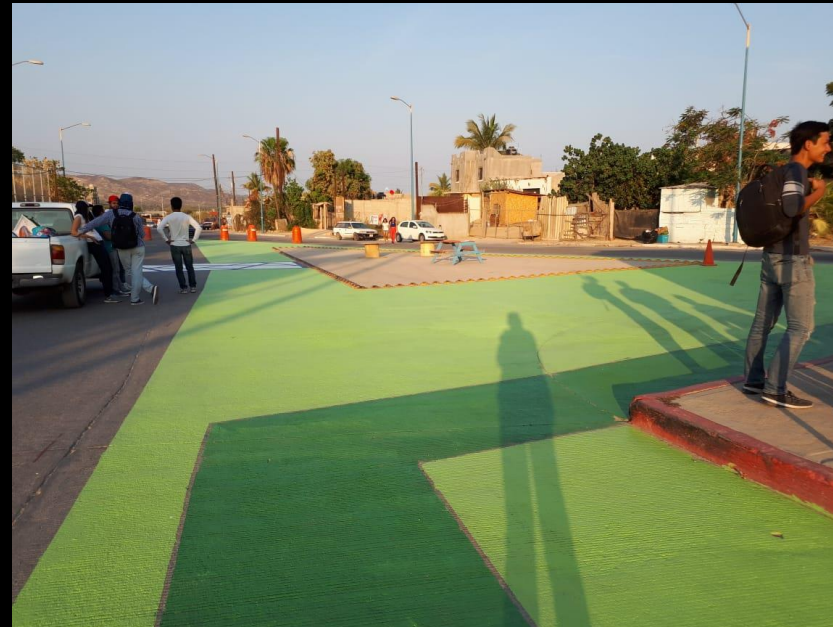
Plaza de los Derechos Humanos





Fundamental la Participación ciudadana: pasemos de ser actores  
a ser AUTORES de la transformación de nuestros espacios





Parque de bolsillo en Lomas de Guaymitas, SJC. ejemplo de transformación de un espacio con participación de diferentes sectores de la sociedad



Poco presupuesto y utilización de material reutilizable:

- ✓ pintura
- ✓ tarimas
- ✓ huacales
- ✓ carretes para cable
- ✓ PVC
- ✓ Madera
- ✓ Ixtle
- ✓ malla



Suma de esfuerzos:

- ✓ Estudiantes de diferentes grados y profesores del Instituto Tecnológico de los Cabos
- ✓ Vecinos
- ✓ IMPLAN

Video



Video



Este parque de bolsillo recuperó un espacio residual de una amplia calle dominada por el automóvil para espacio público más seguro y agradable para el peatón y sus vecinos



JUSTICIA

DERECHO A LA VIDA

SALUD

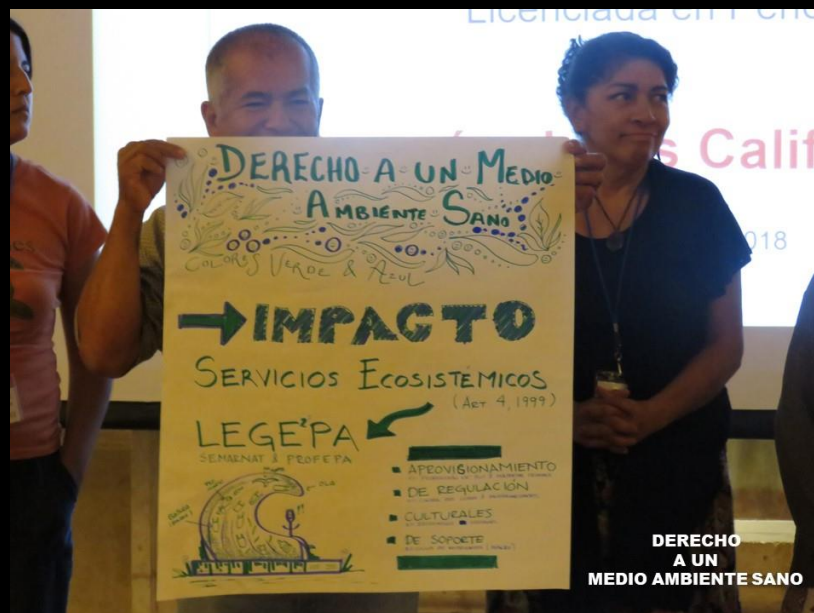
DERECHOS DE LOS NIÑOS

EDUCACION

CULTURA

NO TORTURA

VIVIENDA DIGNA



MEDIO AMBIENTE SANO

LIBRE EXPRESIÓN

Derechos Humanos elegidos por votación en el Taller 1



# Objetivo del 2º Taller

# Consideraciones y posible replanteamiento de ideas



Crear una escultura



Que sirva de asiento



Que se inspire en uno de los Derechos Humanos



Reutilizando materiales

Deben ser:

- ✓ Durables
- ✓ De bajo mantenimiento
- ✓ Seguras
- × Sin vidrio aparente
- × Sin metales afilados
- ✓ Mente y espíritu abierto



Que integre una sombra natural



# ¿Qué es una "Escultura"?

Es una de las bellas artes en la que se da forma a un material o bien a un espacio.

Es el arte de modelar el barro, tallar en piedra, madera u otros materiales. También el escultor crea su obra a través de la fundición de metales y con otros materiales en estado líquido que se vierten en moldes hasta que enfríen o sequen. Otras técnicas más recientes como el constructivismo y el ensamblaje han dado origen a un diferente repertorio artístico para crear volúmenes.

**... " el escultor saca todo lo superfluo y reduce el material a la forma que existe dentro de la mente del artista".**

**Giorgio Vasari  
(1511-1574)**



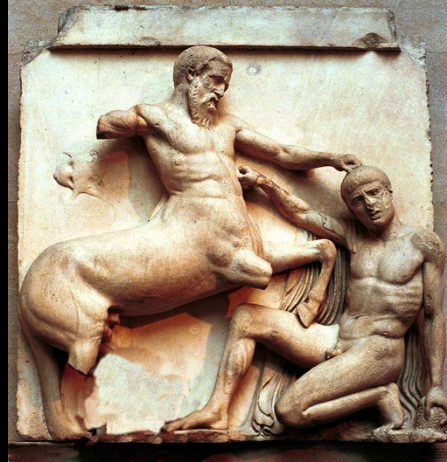
TITULO: Ray Pekal  
AUTOR: Mauricio López Moctezuma  
TÉCNICA: Escultura en Barro



Picasso: Mandolina  
y clarinete,  
1913



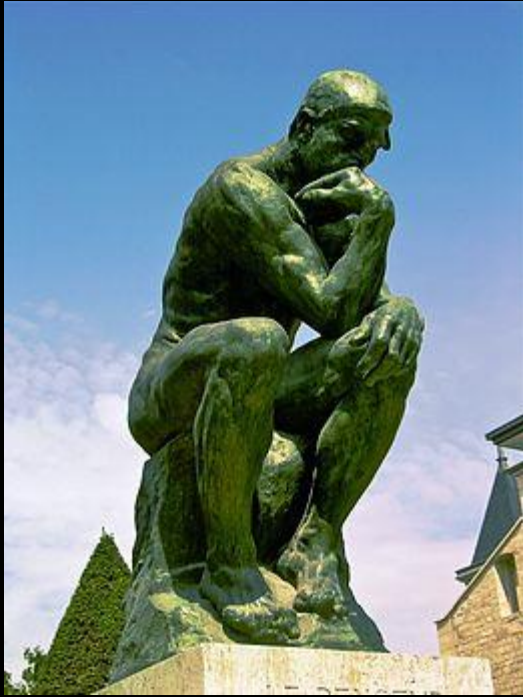
# Algunos tipos de esculturas...



Parciales (bajo y alto relieves) o bulto redondo



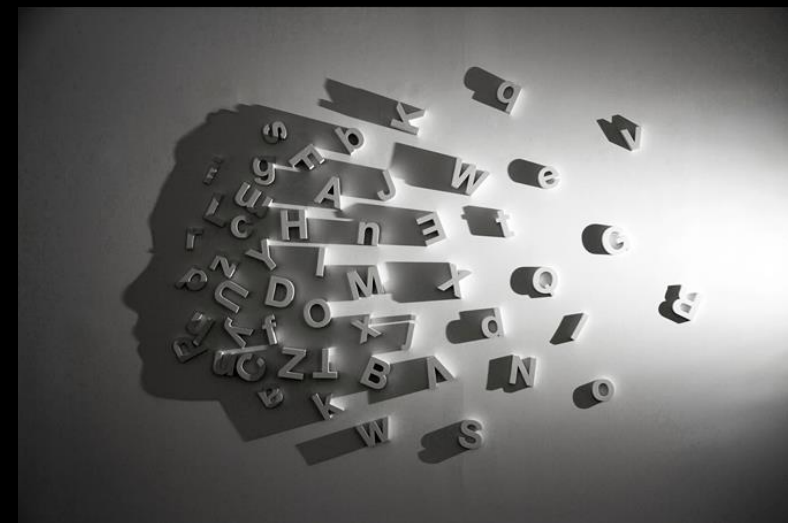
# Realistas



# Abstractas

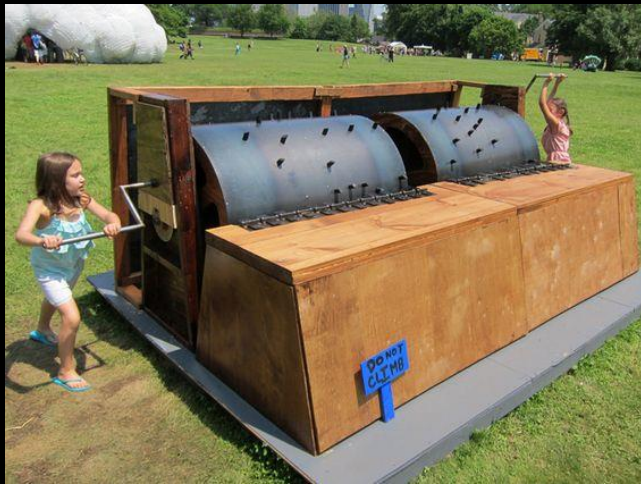






Ilusión óptica, el espacio, la sombra





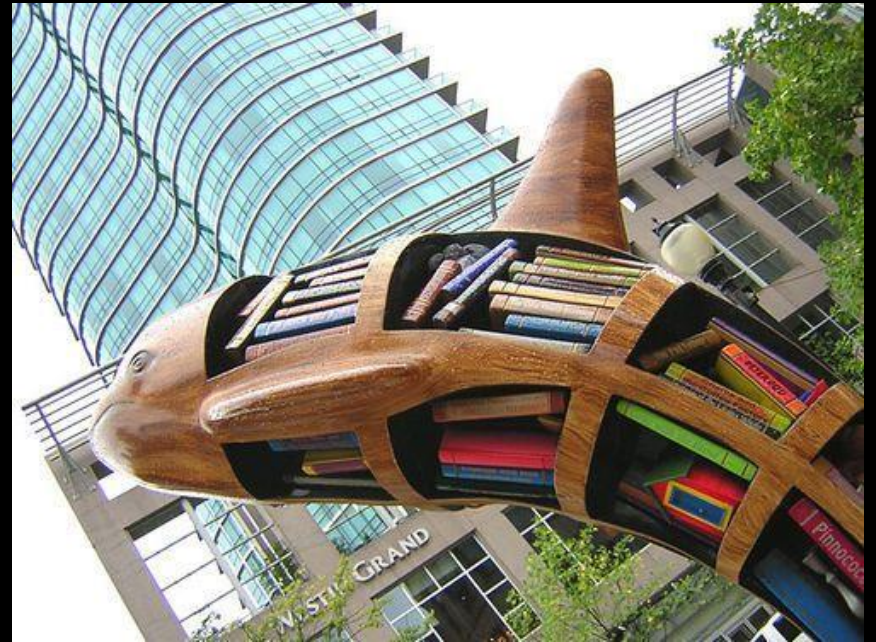
Geométricas  
Luminosas  
Sonoras







## Interactivas





# Cinéticas, Dinámicas, Colgantes, Aéreas





# Materiales Naturales



# Land Art







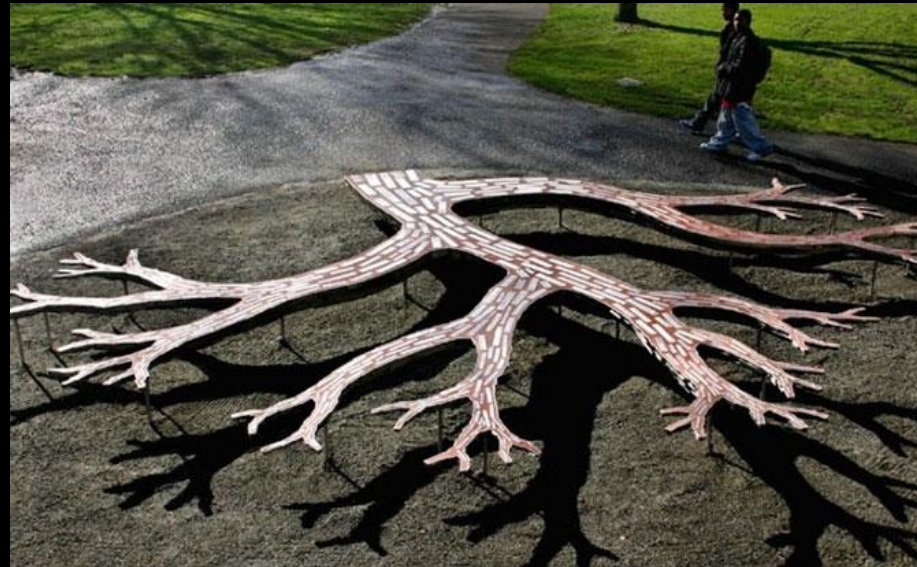
Bancas tipo Esculturas





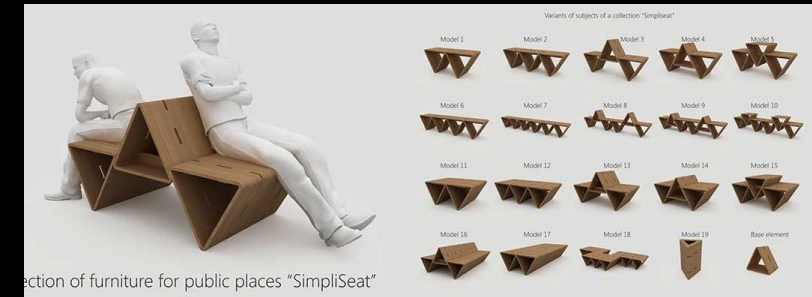
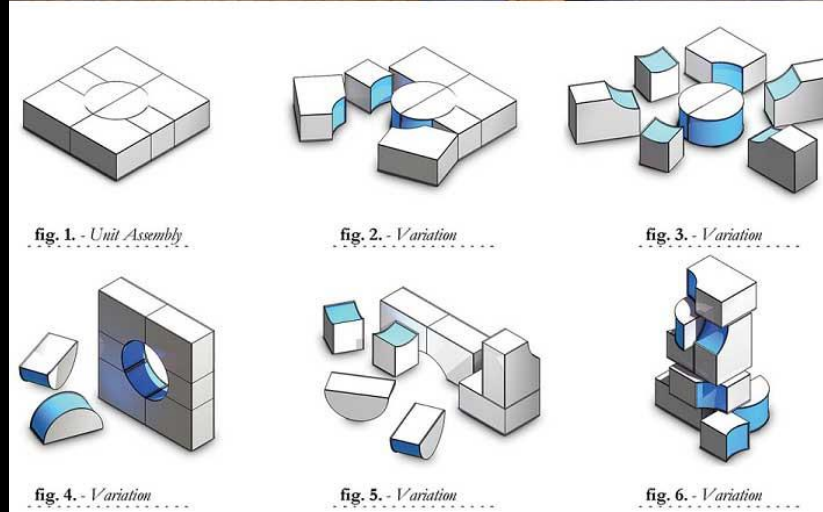
Bancas con sombra





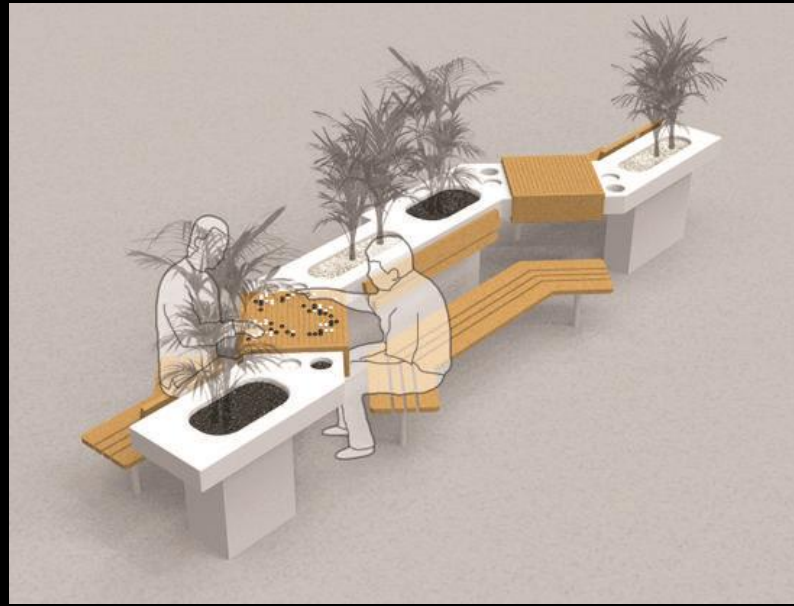
Materiales naturales y las que imitan a la naturaleza





# Bancas funcionales, Modulares





Bancas con plantas naturales





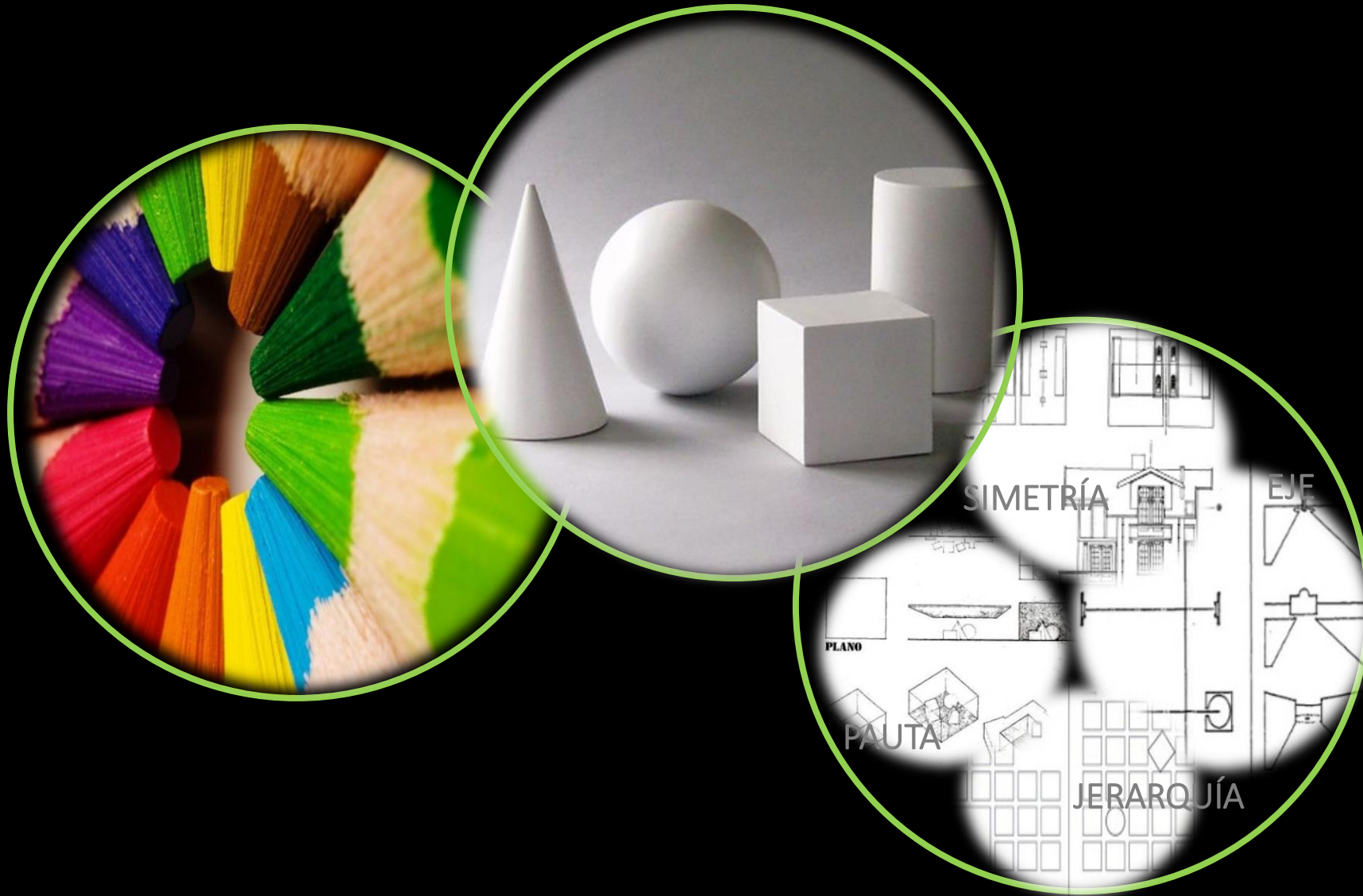
Bancas con sombra natural



ETAPA DE DISEÑO



# Etapa de Diseño



ASPECTOS  
FUNDAMENTALES  
DEL DISEÑO:

1. LA FORMA
2. EL COLOR
3. PRINCIPIOS







# Etapa de Diseño

## RECOMENDACIONES GENERALES:

1. El mensaje
2. Originalidad y Creatividad
3. Lenguaje visual
4. Simplificar
5. El receptor
6. En dos tiempos
7. Composición y Organización





# Etapa de Diseño

## RECOMENDACIONES GENERALES:

### 1. El mensaje



TENER MUY CLARO  
EL CONCEPTO Y EL  
MENSAJE

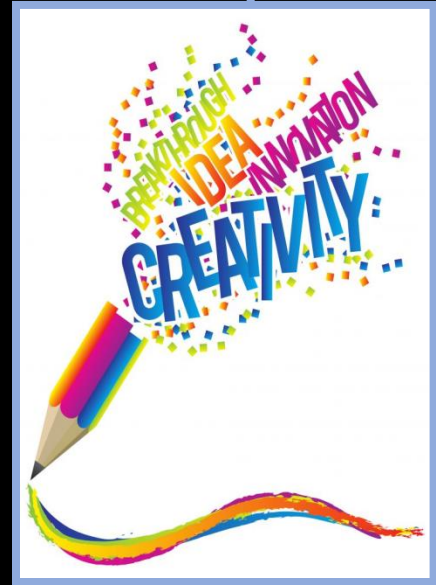
¿Qué queremos decir?  
¿Cómo vamos a decirlo?

### 2. Originalidad y Creatividad

Observar  
Cambiar  
Procesar  
Experimentar



**CREAR**





# Etapa de Diseño

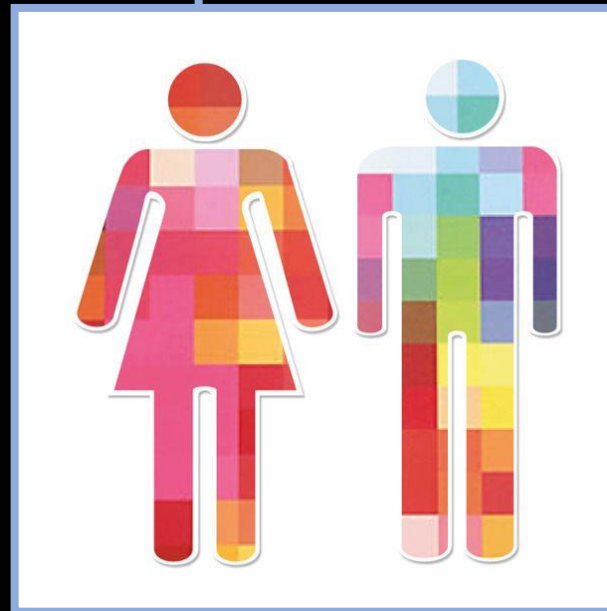
## RECOMENDACIONES GENERALES:

### 3. Lenguaje visual

UN ÚNICO  
LENGUAJE  
VISUAL

Todas las piezas gráficas  
son como "hermanas"

- Diferentes
- Personalidad propia
- Una misma esencia



FACILITA QUE SEA:

- RECORDADO
- RECONOCIDO



# Etapa de Diseño

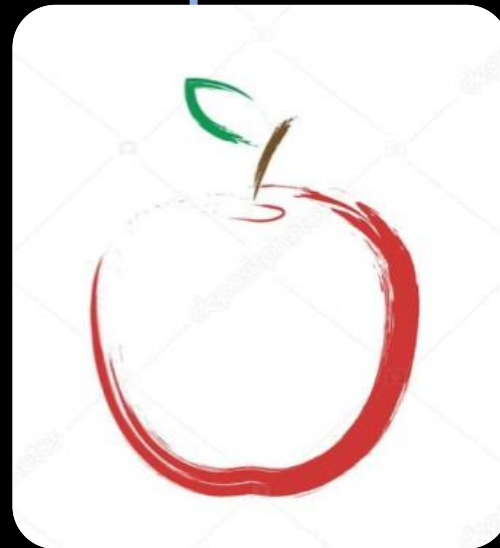
## RECOMENDACIONES GENERALES:

### 4. Simplificar

EVITAR EXCESOS GRÁFICOS  
Y ELEMENTOS INNECESARIOS

*"Menos es más"*

- Lo sencillo facilita la comprensión del mensaje.
- Unificar colores, formas y el estilo.



*"Es mejor una imagen impactante, que 5 que no digan nada"*



# Etapa de Diseño

## RECOMENDACIONES GENERALES:

### 5. El Receptor

"HABLAR SU LENGUAJE,  
PARA QUE EL RECEPTOR  
HABLE EL NUESTRO"

COMUNICAR EL  
MENSAJE LO MÁS  
CLARO POSIBLE  
EMPLEAR UN  
LENGUAJE GRÁFICO  
CONVENCIONAL





# Etapa de Diseño

## RECOMENDACIONES GENERALES:

### 6. "En 2 tiempos"

Contemos:  
"1... y 2..."

- JERÁRQUICO
- EFICAZ
- FUNCIONAL

GUIAR LA MIRADA DEL  
OBSERVADOR

PRIMERO:

CAPTAR LA

ATENCIÓN

SEGUNDO:

EL MENSAJE

SENCILLO Y CONCISO





# Etapa de Diseño

RECOMENDACIONES  
GENERALES:

## 7. Composición y Organización

Uniformidad y  
Organización

LÍNEAS DE REFERENCIA  
/ EJES DE TRAZO

Equilibrio y  
Agrupación

- POR TAMAÑO
- POR COLORES
- POR TEXTURAS

Contrastes

- DA ÉNFASIS A UN ELEMENTO.
- SEPARA UN ELEMENTO DEL RESTO.



# Etapa de Diseño

## EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:





# Etapa de Diseño

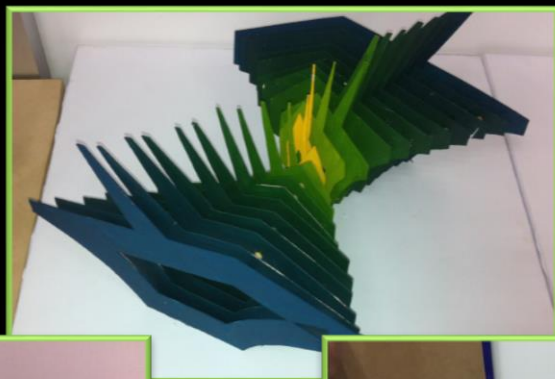
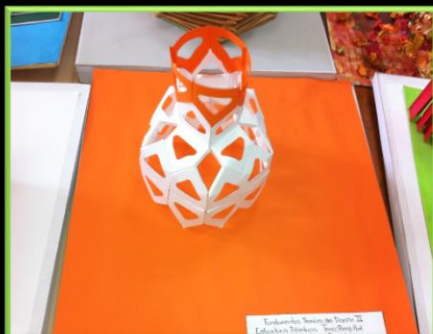
## EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:





# Etapa de Diseño

## EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:



53  
ALPINO:  
- ALBERTO ESTEBAN  
- JUANES DAVILA  
- PARRALES JOE LUIS

ESTRUCTURA DE PARED.	25/06/16
TEMA: FOLCLORE	



# Etapa de Diseño

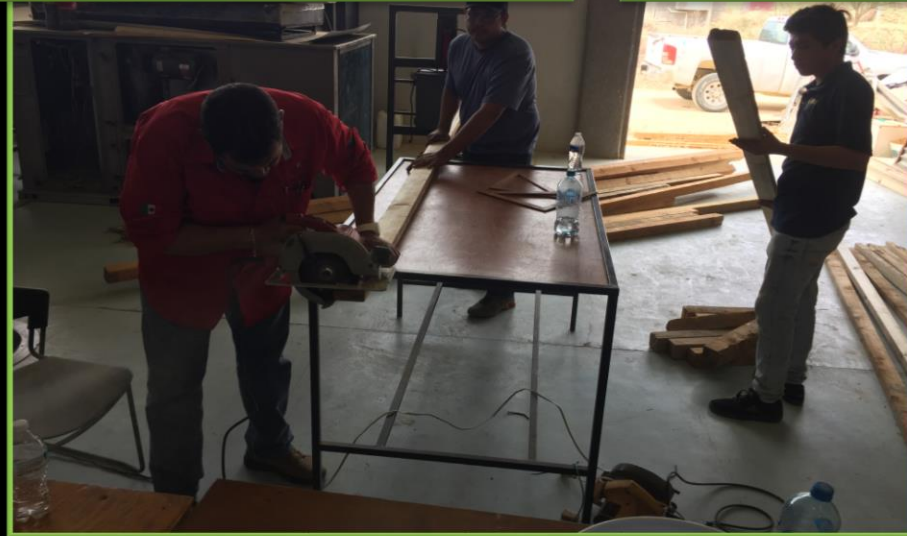
EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:





# Etapa de Diseño

## EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:





# Etapa de Diseño

EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:





EJEMPLOS DE DISEÑOS TRIDIMENSIONALES:

Etapa de Diseño





# Consideraciones Básicas para el Proyecto

¿QUÉ DEBEMOS DE TOMAR EN CUENTA?



*¿A quien está dirigido el proyecto?*





*¿Qué queremos transmitir?*





# ANTROPOMETRIA

Se refiere al estudio de las dimensiones y medidas humanas con el propósito de valorar los cambios físicos del ser humano y las diferencias entre sus razas, para emplear dichos datos sobre la distribución de medidas corporales de la población para optimizar los productos.

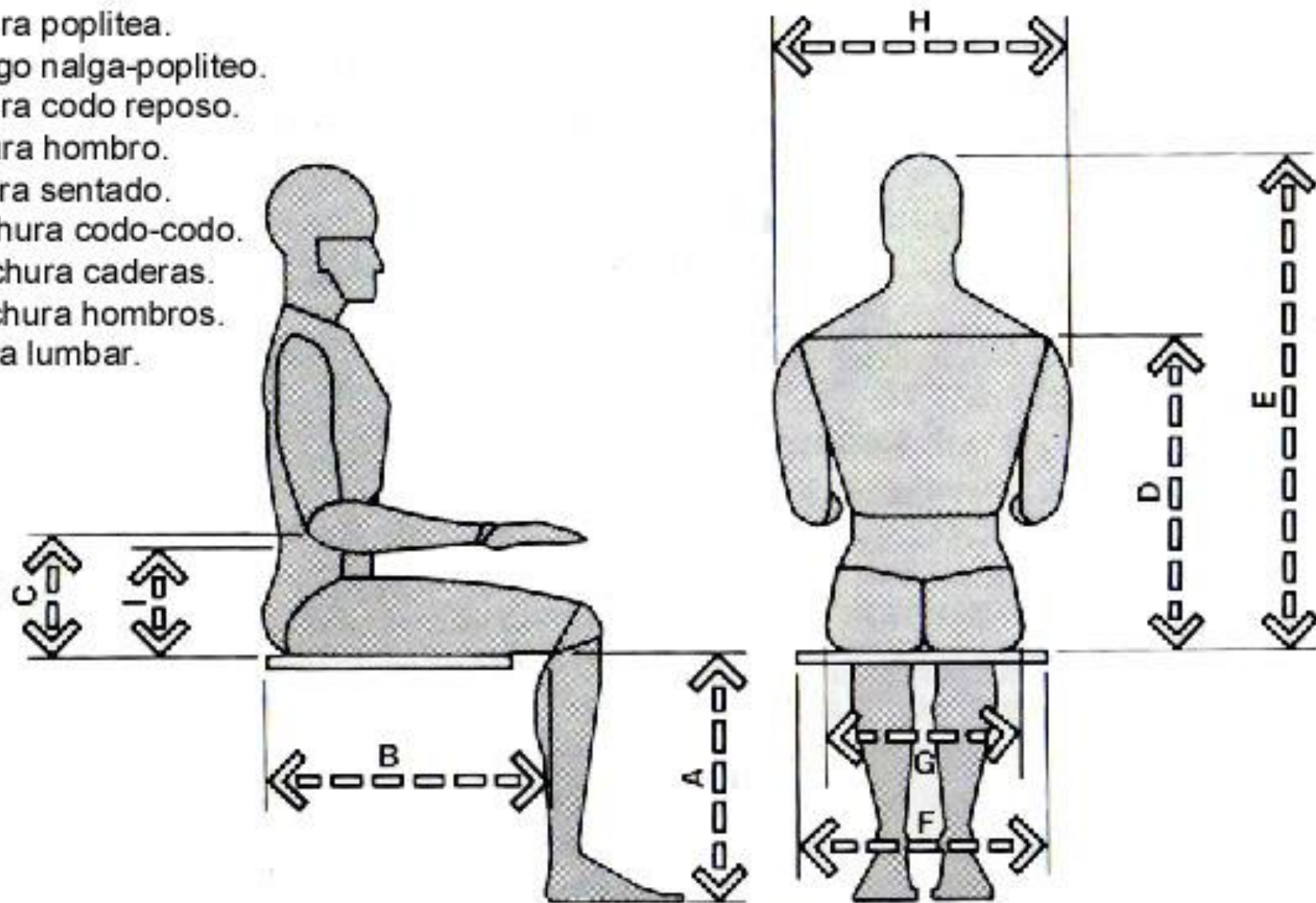


# Aplicación al Diseño

- Estructurales: Las estructurales son las de la cabeza, troncos y extremidades en posiciones estándar.
- Funcionales: Las funcionales o dinámicas incluyen medidas tomadas durante el movimiento realizado por el cuerpo en actividades específicas. Al conocer estos datos se conocen los espacios mínimos que el hombre necesita para desenvolverse diariamente, los cuales deben de ser considerados en el diseño de su entorno.

## Medidas Antropométricas Fundamentales.

- A. Altura poplitea.
- B. Largo nalga-popliteo.
- C. Altura codo reposo.
- D. Altura hombro.
- E. Altura sentado.
- F. Anchura codo-codo.
- G. Anchura caderas.
- H. Anchura hombros.
- I. Altura lumbar.



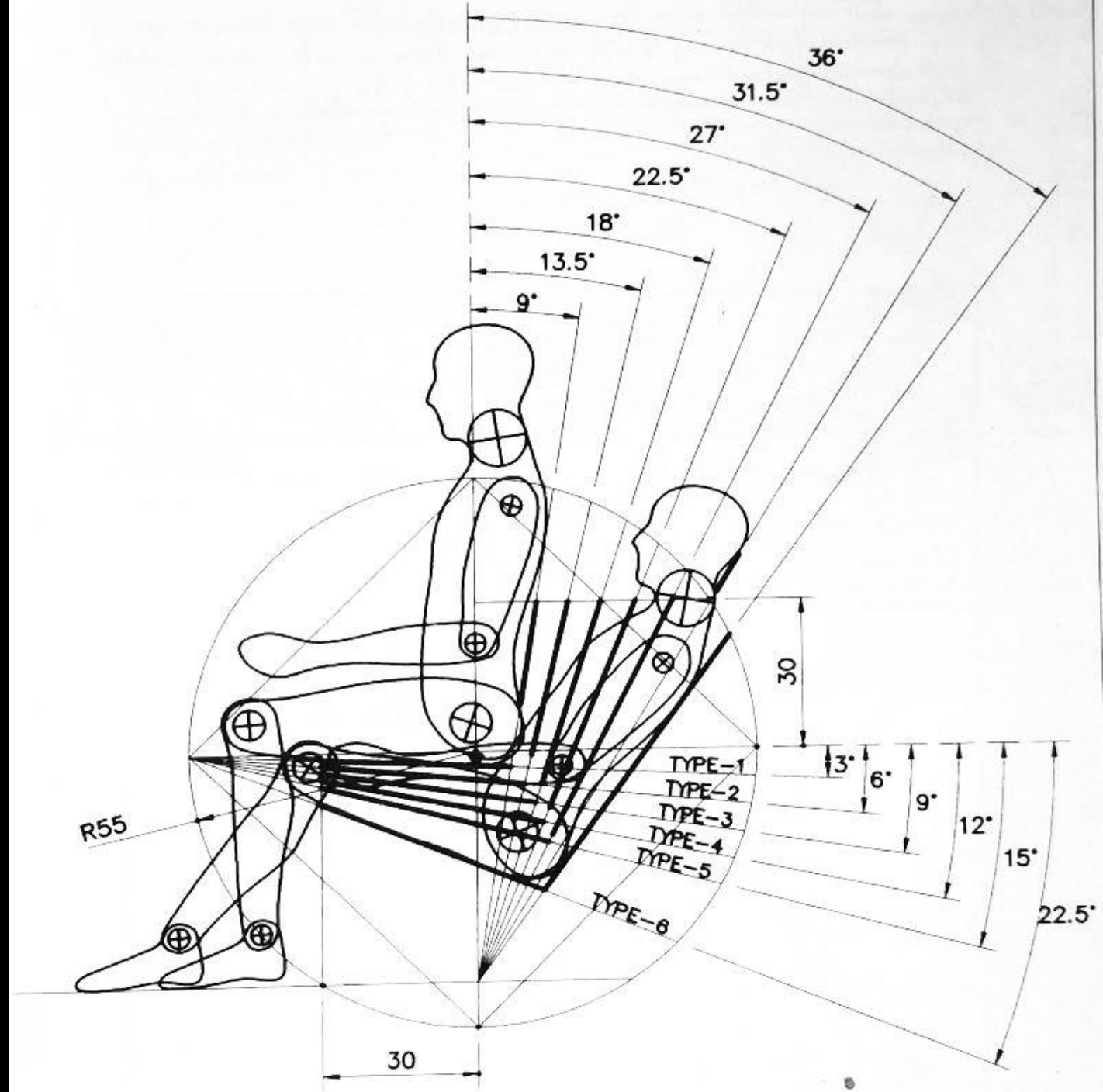


# ERGONOMIA

La ergonomía es la disciplina que se encarga del diseño de lugares de trabajo, herramientas y tareas, de modo que coincidan con las características fisiológicas, anatómicas, psicológicas y las capacidades de los de los trabajadores que se verán involucrados.

## Aplicación al Diseño de Mobiliario

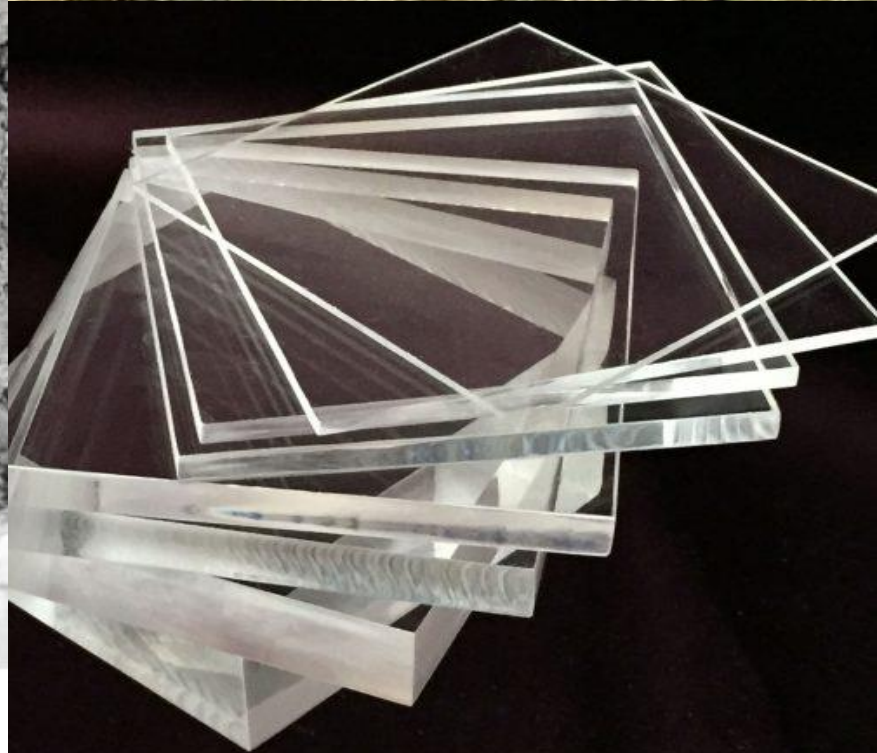
- Soporte pélvico de 90 a 120 grados
- Soporte lumbar
- Posición de brazos en relación con Angulo del respaldo de 90 a 130 grados





Materialles







PROCESOS





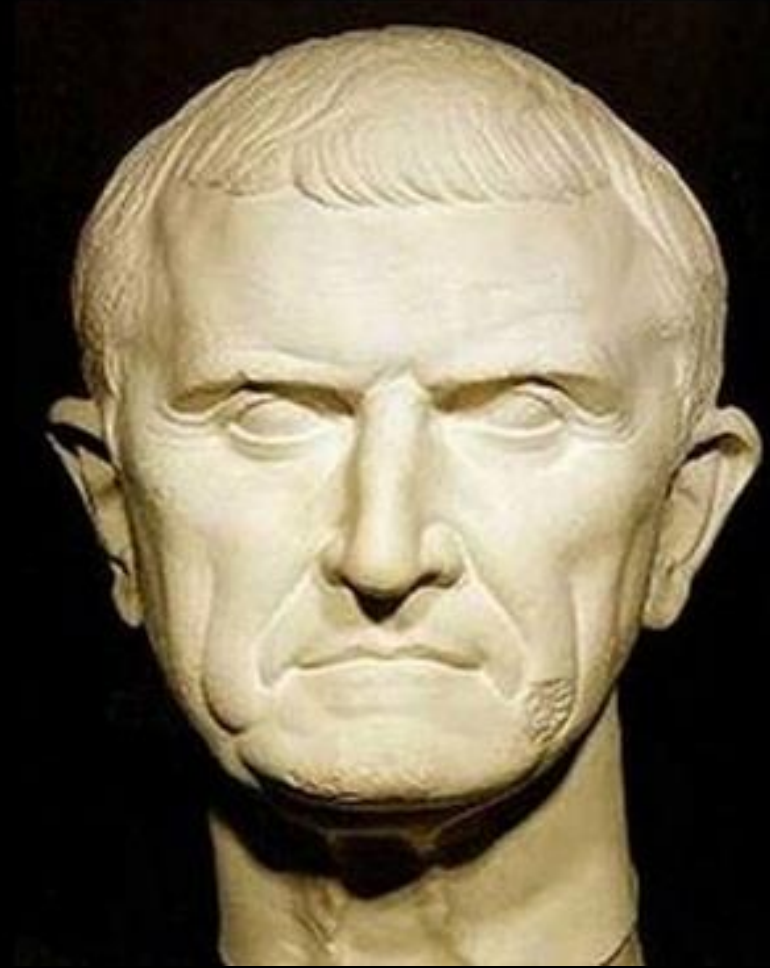
Consideraciones al Diseñar

# El Objeto Utilitario

El diseño debe llevarse a cabo de tal manera que se tenga en cuenta la resistencia, la utilidad, la gracia.

Marco Vitrubio,

De arquitectura, 24 a. de C.





# ¿QUÉ DEFINE UN BUEN DISEÑO?

## Venustatis

Belleza, el aspecto de la obra es agradable y de buen gusto y que sus elementos están adecuadamente proporcionados con arreglo a los principios de la simetría.

## Utilitatis

Utilidad, disposición de las habitaciones y los espacios de forma y manera que no hubiera trabas a su uso y que el edificio se adaptara perfectamente a su emplazamiento.

## Firmitatis

Solidez, los cimientos debían ser sólidos y los materiales de construcción debían ser juiciosamente elegidos.

# ¿QUÉ DEFINE UN BUEN DISEÑO?

## ESTETICA

- ¿Es agradable el objeto?
- ¿Sirve para proporcionar satisfacción y goce?

## FUNCIONALIDAD

- ¿Sirve el objeto para cumplir sus fines?
- ¿Es cómodo y practico?

## SOLIDEZ

- ¿Esta suficientemente bien construido como para sostenerse?
- ¿Resisten bien a la intemperie los materiales que lo componen?



# ESTETICA

- Es la composición aplicada en el diseño del objeto.
- El objeto diseñado, el mueble, debe responder a un patrón estético logrado por la composición, los colores, los materiales y la relación entre los mismos.



# FUNCIONALIDAD

El objeto debe ser útil al usuario, debe cumplir la función para la que fue creado, ser cómodo, práctico, de uso intuitivo, flexible y pueda ser usado por usuarios con diferentes capacidades.





# SOLIDEZ

El objeto debe ser resistente y durable, debe tener una estructura portante que sea solida y estable, unida de tal forma que resista su uso natural.



Experiencias en el Diseño  
de muebles con materiales  
de Reúso



# Sillas de Cartón





# Sillas de Cartón





# Bancas de Pallets





# Bancas de Pallets







*Bancas de Pallets*

# Técnicas de Construcción Reutilizables

## Técnicas naturales tradicionales

- Adobe
- Cob

## Otras técnicas ecológicas para reutilizar materiales

- Ladrillos de arena
- Ladrillos de Plástico
- Ladrillos de Papel



## Adobe: Fabricación en Molde



La mezcla debe contener 4 partes de tierra y 1 parte de paja triturada. Si la tierra es demasiado arcillosa, puede añadirse 1 parte de arena.

Se mezcla todo en seco y se añade agua hasta darle una consistencia moldeable pero que no se pegue a los pies cuando la pisemos.



Bioconstrucción  
Técnicas Naturales Tradicionales



# Cob: Fabricación Moldeable



Bioconstrucción  
Técnicas Naturales Tradicionales



# Ladrillos Ecológicos: Botellas de PET clarena, tierra o envolturas de plástico



Superadobe





ECOTÉCNIA que Reutiliza Materiales

Ecobrick o ladrillo ecológico

Ladrillos de plástico compactado



clarechiara



*"The problem is always the solution"*

*Bill Molison, on the founding  
Principles of Permaculture.*



# Ecobrick o Ladrillo Ecológico



Lego vertical



Muros exteriores

Proporciones del mortero para el relleno entre eco ladrillo: 3 arena: 1 arcilla: 1 paja  
Para la superficie 7 arena: 1 cemento  
Para construir las paredes solamente con adobe: 8 arena: 2 de Arcilla: 1 cemento: 1 de paja

What can I put in an eco brick?

YES

- ✓ Plastic Bags
- ✓ Plastic Packaging
- ✓ Styrofoam
- ✓ Cellophane
- ✓ Straws

NO

- X Glass
- X Metal
- X Paper
- X Biodegradables



Método horizontal para bancas y arriates





Prensa  
portátil



Ecobricks o ladrillos ecológicos

Ladrillos de papel compactado

Ecotécnia que reutiliza Papel



## Posibles materiales para usar:

- Naturales: arena, raíces, troncos, piedras, plantas, mezcla de varios.
- Reutilizables: tejidas, textiles, cables, neumáticos, latas, bolsas, piezas de computadoras, ventanas y otros sobrantes de construcción, piezas de autos, electrodomésticos, madera, utensilios de cocina, monedas, chatarra, relojes, patinetas, papel, cartón, libros, CDs, la mezcla de varios, etc.
- 5 Tipos de plásticos (PET, HDPE, LDPE, PVC y Policarbonato)
- Metales (Chatarra y Aluminio)
- Celulósicos (Papel, Cartón y Madera)
- Mixtos (Tetrapack y Neumáticos)

Algunos ejemplos  
creativos y divertidos de bancas y esculturas  
hechas con reutilización de materiales.





Tarimas











# Cartón y Papel







Discos LP, latas,  
popotes, bocinas,  
Bicicletas, etc.







Huacales de plástico, mangueras, papel, cartón







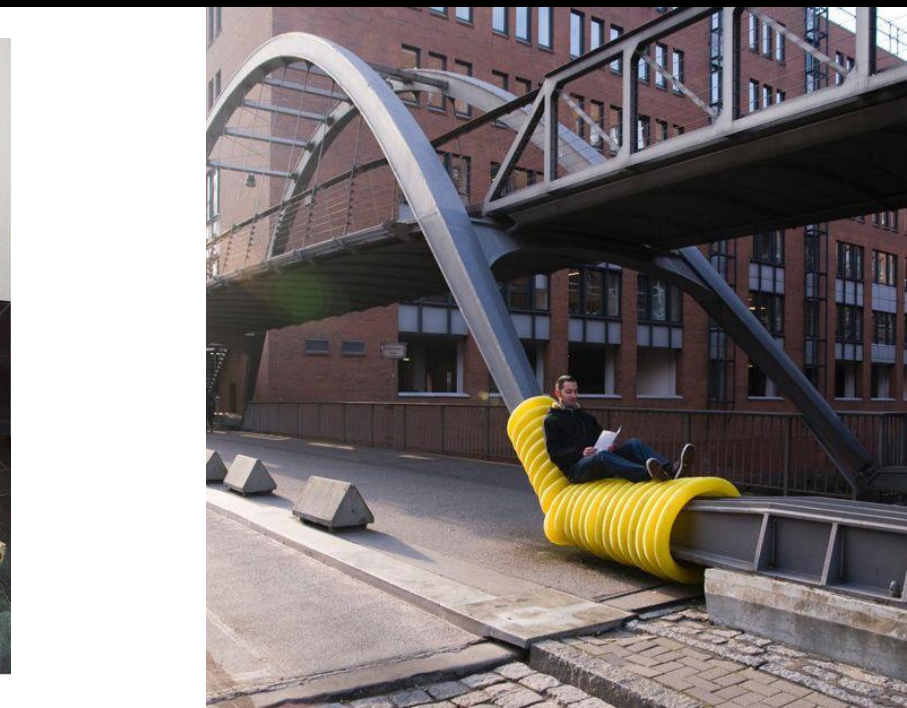
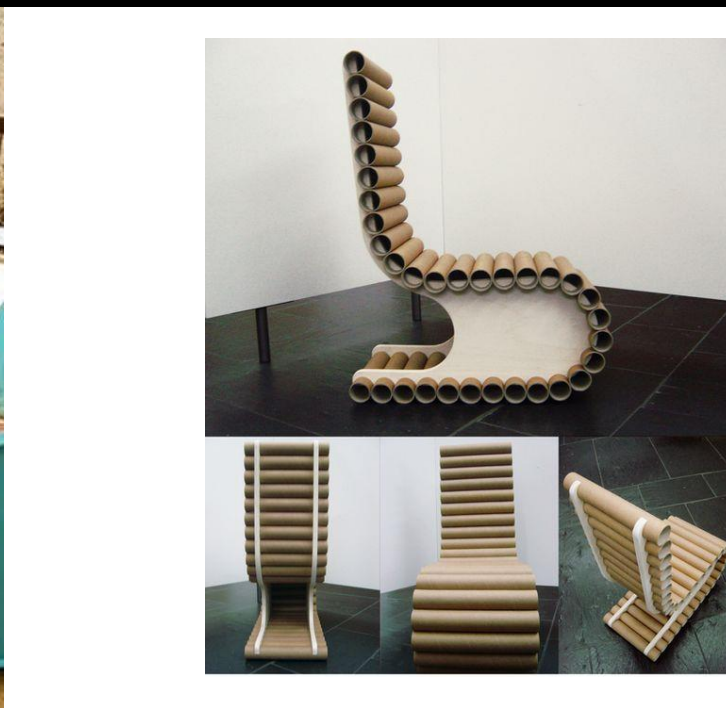
Madera, piedra, troncos, equipo ó material de construcción recuperado







## Esculturas y asientos hechos con material reutilizado







*Sandalias,  
Formas Abstractas  
Cubetas*





Neumáticos







Juegos con Llantas





Tapitas







Tapitas,  
mosaicos y  
combinación de  
materiales





Organización de Equipos  
Realización de propuestas  
Retroalimentación  
GRACIAS