

Diagramas y su aplicación en el diseño de interiores

Paulina Esparza Gómez



Resumen

El ser humano siempre ha tenido la necesidad de estructurar, comunicar y organizar ideas, y los diagramas le han sido de gran ayuda para hacerlo en múltiples ámbitos, entre ellos, la organización espacial. De esa necesidad surge el diseño diagramático (Van der Maas, 2011), que se ha vuelto fundamental dentro de los talleres de diseño, en la licenciatura en Diseño de Interiores, como herramienta en el proceso mental de solución de problemas, comunicación de ideas, proceso de conceptualización y entendimiento de las relaciones de los diferentes componentes de un sistema de ámbitos, así como del funcionamiento de las mismas, debido a que permite marcar secuencias. El uso de diagramas posibilita la transformación e implementación, de ahí que contribuyan a la construcción sensorial de un ambiente y a que el alumno innove, al entender con plenitud la información que recolecta en el proceso de investigación. Para la mejor comprensión de lo anterior, se presentan a lo largo del texto ejemplos prácticos realizados por los alumnos de la licenciatura en Diseño de Interiores, explicando el proceso bajo el cual se llevaron a cabo y los resultados obtenidos en la aplicación de los diagramas.

Palabras clave

Diagrama, organización, funcionamiento, concepto, esquema.

Abstract

Human beings have always had the need to structure, communicate and organize ideas; diagrams have been of great help to do so in multiple areas, including spatial organization. Diagrammatic design arises from this need (Van der Maas, 2011), which has become fundamental within the design workshops in the Bachelor of Interior Design, as a tool in the mental process of problem solving, communication of ideas, process conceptualization and understanding of the relationships of the different components of a system of areas, as well as their operation, since it allows marking sequences. The use of diagrams enables transformation and implementation; hence they contribute to the sensory construction of an environment and the innovation from the students when they fully understand the information collected in the research process. For a better comprehension of the above, practical examples made by students of the Bachelor of Interior Design are presented throughout the text, explaining the process under which they were carried out and the results obtained in the application of the diagrams.

Keywords

Diagram, organization, functioning, concept, scheme.

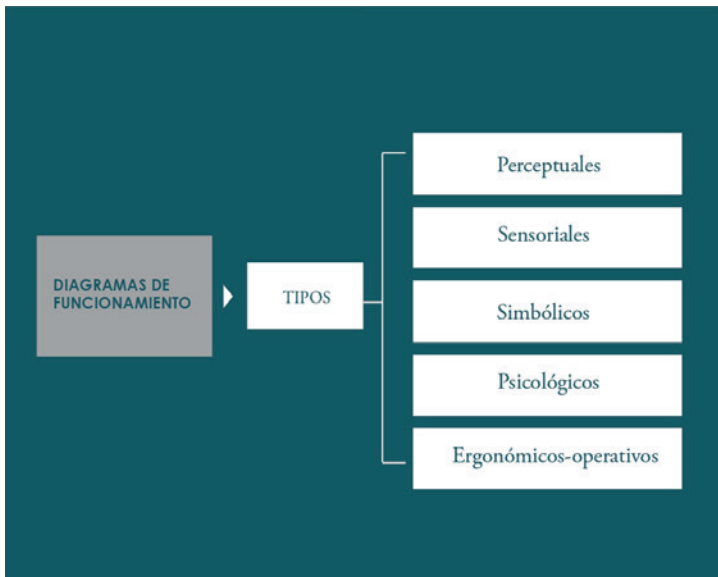
Desarrollo del tema

Un diagrama es una representación que busca comunicar de forma escrita el contenido y forma de una imagen o idea determinada. Es por ello que puede definirse como “un dibujo simplificado que demuestra la apariencia, la estructura o el funcionamiento de algo, una representación esquemática” de un aspecto concreto de la realidad (Oxford University Press [OUP], s. f.). El diagrama es una visión preliminar del hecho de diseño de interiores o arquitectónico (Martorell y Montaner, 2014), de ahí que tenga una fuerte aspiración a la abstracción y diferentes escalas de aplicación, desde un microambiente a un sistema de ámbitos.

Los diagramas son de vital importancia en la labor del diseñador de interiores, sobre todo en lo que respecta a innovación del espacio, porque le permiten comprender información, interpretarla y comunicarla. Esta es una herramienta para crear soluciones preliminares que permitan vislumbrar todas las alternativas posibles. Por ello, cada proyecto genera sus propios diagramas, tomando en cuenta las particularidades y especificaciones de este. Existen diferentes tipos de diagramas, y la elección y aplicación de cada uno de ellos depende de las necesidades de los proyectos mismos.

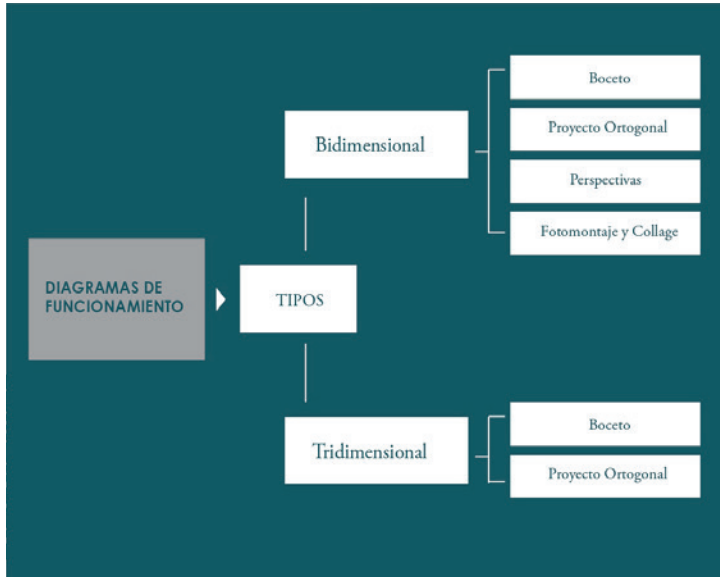
Cada uno de estos tipos pueden ser representados de manera bidimensional a través de bocetos, proyección ortogonal, perspectivas, fotomontaje y *collages*; y tridimensionalmente por medio de maquetas físicas y virtuales. La elección del diagrama y de la técnica para su representación depende de las necesidades particulares de comunicación, pues se debe priorizar la claridad en la transmisión de la información para que sea comprendida por todos aquellos con quienes se comparte.

Figura 1. Esquema de tipos de diagramas.



Nota: Lista de los diferentes tipos de diagramas de funcionamiento, elaborado en el curso “Escalas del espacio interior II”. Fuente: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, Wendy Martínez López, Enrique González Pacheco (2020).

Figura 2. Esquema de tipos de diagramas bidimensionales y tridimensionales.



Nota: Esquema de tipos de diagramas bidimensionales y tridimensionales. Elaborado en el curso "Escalas del espacio interior II". Fuente: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, Wendy Martínez López, Enrique González Pacheco (2020).

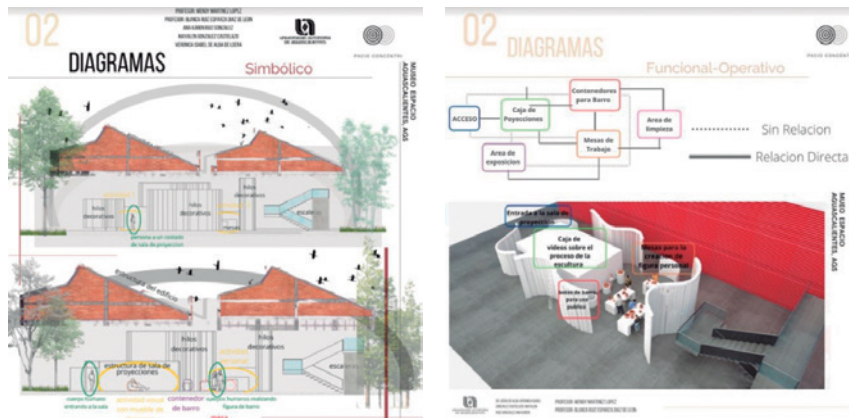
En el Taller de Diseño de Espacio Educativo y de Culto, de la licenciatura en Diseño de Interiores, se desarrollan proyectos cuyos objetivos se establecen con base en la experiencia sensorial y simbólica del habitador. Debido a sus características, los diagramas funcionales son una de las herramientas primordialmente utilizadas. Su aplicación lleva al alumno por un proceso de investigación, de lo general a lo particular, que abarca desde la identificación de los ámbitos del proyecto, la(s) actividad(es) a desarrollar en cada uno de ellos, la selección y análisis de los aspectos que deben comprender las mismas, sus puntos de encuentro —en donde se propondrán las interacciones de los elementos (proxemia, significado, operativo, relación, etc.)—, los factores ergonómicos, configuraciones generales a generar por medio de vistas aéreas (planta), vista de alzado con alto nivel de detalle, variaciones de usabilidad según horario, temperatura, incidencia de luz, entre otros, que contribuyan a la evaluación de la funcionalidad. Cabe destacar que los diagramas no sólo cumplen una función explicativa, sino también de organización (Sigler, J., 1995), lo que hace posible que el proyecto del alumno cobre esencia, reformulando la espacialidad y lo que en ella ocurre, que es la esencia del diseño.

Dentro de la unidad Generación del anteproyecto de Diseño Interior (parte 2) e Introducción al Proyecto Ejecutivo del taller antes mencionado, los alumnos generaron proyectos que abordaron la creación de la “Ludoteca efímera para la exposición de anillos concéntricos para el museo espacio”, que fue asesorada por Blanca Ruiz Esparza y Wendy Martínez López, en 2020. La aplicación de diagramas funcionales fue primordial en la creación de estos, impulsando la investigación, análisis y creatividad de los alumnos. A través de la entrega de los diagramas de funcionamiento generales psicológicos, operativos y simbólicos (Ruiz Esparza, B. 2019), pudieron tener un acercamiento más profundo al entendimiento espacial, detonando resultados de gran valor para la solución de los problemas planteados en sus proyectos. Los siguientes son algunos ejemplos de ellos.

Figura 3 y Figura 4. Diagramas para la ludoteca efímera para la exposición anillos concéntricos para el museo espacio.



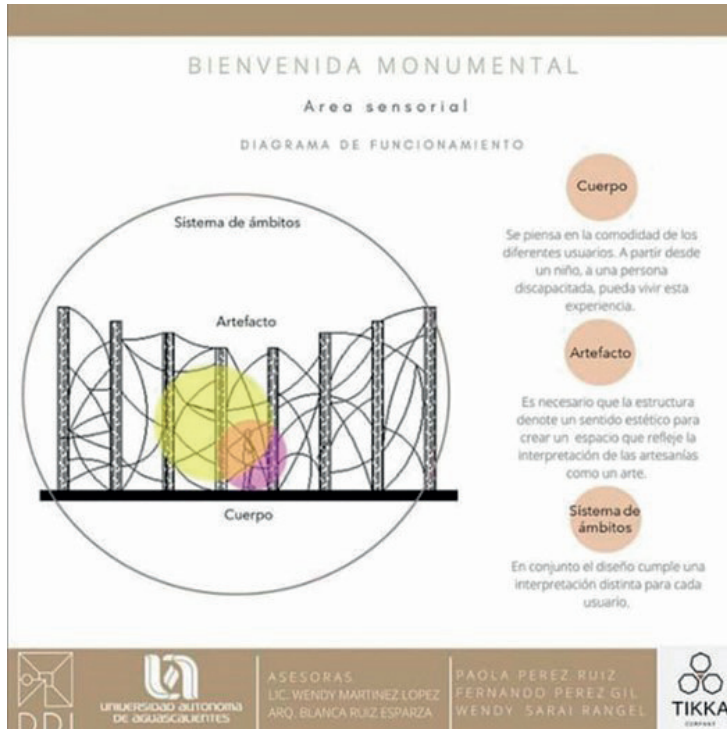
Figura 5 y Figura 6. Diagramas para la ludoteca efímera para la exposición anillos concéntricos para el museo espacio.



Nota: Figuras 3, 4, 5 y 6 corresponden al taller de 6.º semestre, Diseño de Interiores. Alumnos: Verónica Isabel de Loera de Alba, Mayalen González Castelazo y Ana Karen Ruiz González. Asesoras: Blanca Ruiz Esparza y Wendy Martínez López (2020).

Las imágenes muestran que el proceso que las alumnas llevaron a cabo partió de la definición de conceptos y delimitación de los diagramas hasta su representación gráfica detallada. El resultado indica las interacciones actividad-usuario-espacio, la funcionalidad y los elementos simbólicos sensoriales que actuarán en el espacio, potencializando la experiencia del usuario en este.

Figura 7. Diagramas para la ludoteca efímera para la exposición anillos concéntricos para el museo espacio.



Nota: Figura 7. Corresponde al taller de 6.º semestre, Diseño de Interiores. Alumnos: Paola Pérez Ruiz, Fernando Pérez Gil y Wendy Saraí Rangel. Asesoras: Blanca Ruiz Esparza y Wendy Martínez López (2020).

Este diagrama expone la importancia de las interacciones artefacto-cuerpo, así como la diferencia sensorial que podrían apreciar los distintos usuarios, derivada de los cambios de escala, así como por la estructura del elemento principal que armonizaría con las piezas artísticas a su alrededor.

Diagramas conceptuales

Los diagramas conceptuales ayudan a exponer la noción de diseño de un proyecto, aun cuando no se haya llegado a la versión definitiva de cada uno de los aspectos que lo comprenden, porque contribuyen a la expresión de ideas y la identificación y solución de problemas de diseño. Bruno Munari (2002) lo demuestra a través de un diagrama, que parece no tener una relación clara con el diseño de interiores. Éste exhibe la metodología básica para identificar y solucionar todo tipo de problemas y los conceptos que sintetizan cada una de sus etapas.

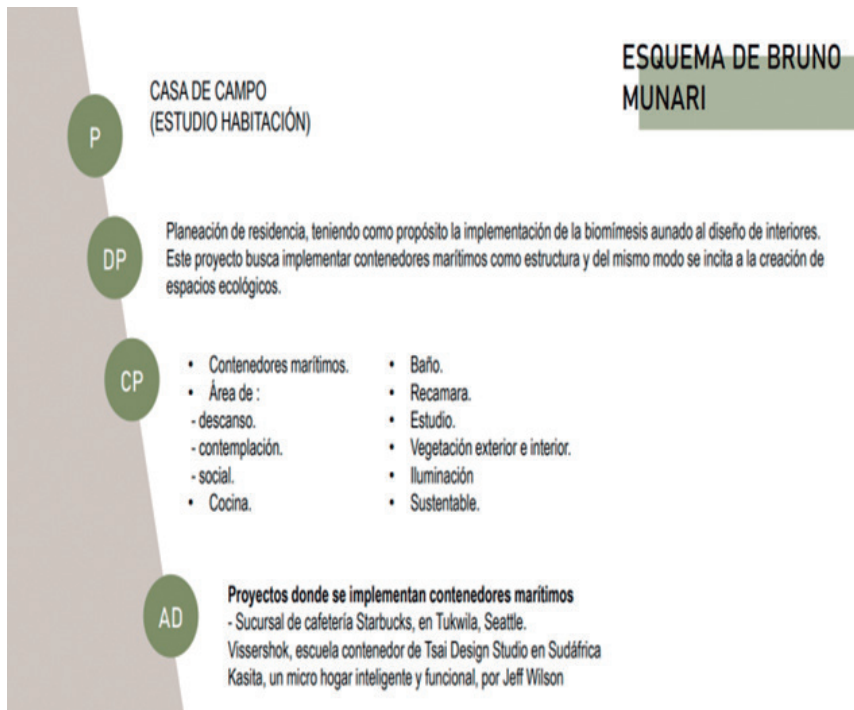
El diagrama de Bruno Munari (2002) tiene como fundamento preguntas de investigación básicas: ¿Qué?, ¿para qué o para quién? y ¿cómo? Éstas se utilizan en las distintas asignaturas de la licenciatura, como el Taller de Biomímesis en el Diseño de Interiores, donde los alumnos generaron un diagrama del que obtuvieron un concepto de diseño (figura 9).

Figura 8. Diagrama que representa el proceso de planteamiento, delimitación y solución de un problema.



Nota: Bruno Munari, 2002.

Figura 9. Acercamiento al concepto de diseño.



Nota: Haciendo uso del diagrama de Bruno Munari (2002), el alumno determinó el concepto de diseño y dio un acercamiento a las interrelaciones de actividades y espacios, así como la esencia estética del mismo.

Figura 10. Concepto y proyecto de diseño.



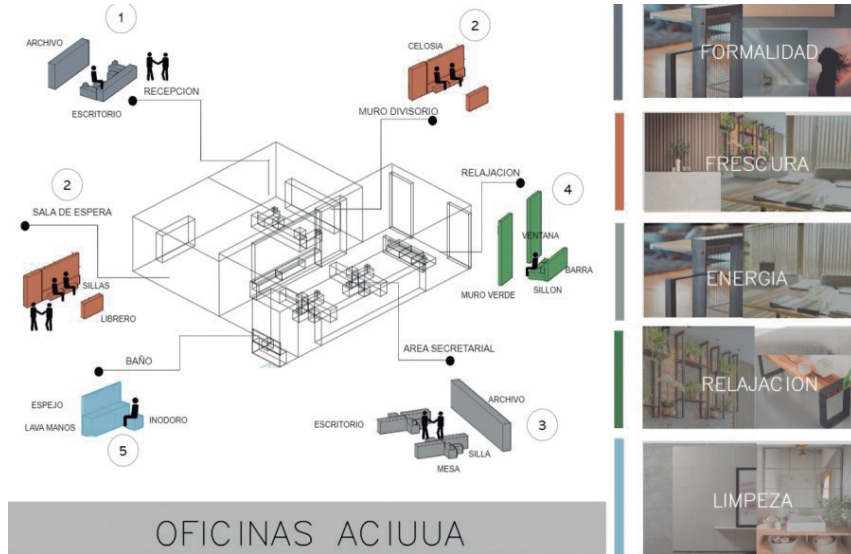
Nota: Proyecto casa-estudio con elementos biomiméticos. Alumno: Luis Eduardo Díaz Velasco.
Asesora: Paulina Esparza Gómez (2020).

De igual manera, en la materia de Diseño de microambientes y Taller integral I, con base en diagramas creativos, se delimitaron el tipo de ambiente que estarían buscando para su proyecto, así como un supuesto de espacialidad.

Figura 11. Concepto y proyecto de diseño.



Figura 12. Concepto y proyecto de diseño.



Nota: Figura 11 y 12 Proyecto remodelación oficinas ACIUUA. Alumna: Luisa Janeth Leos. Asesora: Dra. Leticia Jaqueline Robles Cuéllar, 2020.

Antes de llegar a una solución definitiva, haciendo uso de diagramas, el alumno es capaz de comunicar sus ideas sobre el funcionamiento del espacio, los ambientes y las sensaciones que se pretenden en el mismo.

Conclusiones

Los diagramas son elementos gráficos, tan sencillos o complejos como su creador lo decida. Con ellos se pueden explorar diferentes posibilidades o soluciones a múltiples problemas. Su aporte radica en dotar a quien los aplica de herramientas para analizar información e interpretarla de la mejor manera posible. En los talleres de diseño, contribuyen a desarrollar un nivel de comunicación de ideas y de registro de la información obtenida, coadyuvando en diferentes etapas del proceso creativo, que abarcan desde la investigación, hipótesis y diagramas de funcionamiento explicativos, sobre las cualidades intrínsecas y extrínsecas del proyecto.

En dichos talleres, el profesor, como moderador y director de las actividades, marca el momento de uso de los diagramas dentro de cada proyecto, pactando con los alumnos revisiones continuas acerca del análisis e interpretación de la información. Así fue expresado dentro del Taller de Espacio Educativo y de Culto, en el que por medio del Instrumento de Apoyo para la Evaluación del Alumno (IAPEA) para el proyecto de "Ludoteca efímera para la exposición de aros concéntricos para el museo espacio", quedó establecido el apartado al que pertenecerían dichos diagramas, así como su tiempo de entrega. Esto dio paso a que el alumno, ante este proceso, contara con la oportunidad de recibir retroalimentación y asesoría sobre la información recabada tanto bibliográfica como de campo (fotográfica, entrevistas, observación, etc.), que quedaría plasmada de manera coherente en el diagrama de funcionamiento, para ser de utilidad en la manifestación de ideas preliminares y decisiones o soluciones futuras dentro del proyecto de diseño.

La relación de enseñanza-aprendizaje y evaluación nutren el conocimiento del alumno, coadyuvando a mostrar capacidad de análisis, soluciones innovadoras y autocrítica dentro del proceso. Para el docente, el uso de esta herramienta le contribuye al mejoramiento del diálogo con el alumno, debido a su carácter gráfico, sintetizado y analítico, el cual beneficia a ambas partes en el uso de la información precedente de la hipótesis material, así como de

los pasos subsecuentes dentro de la metodología. Tal es el caso de las narrativas espaciales, ya que partiendo de los diagramas tanto de funcionamiento como conceptuales, se puede obtener un panorama hacia el resultado buscado o esperado.

Referencias de consulta

- Martorell, M. M. J. I., y Montaner, J. M. (2014). *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Munari, B., y Artal, C. (2002). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili. Oxford University Press (OUP). (s. f.). *Diagram*. Recuperado de: <<https://www.lexico.com/definicion/diagram>>.
- Ruiz Esparza Díaz de León, Blanca. 2019. Conceptos de Diseño Funcional, psicológico y simbólico desarrollados en el Taller de diseño de espacios educativos y de culto de la Lic. en Diseño de Interiores. Aguascalientes: UAA.
- Sigler, J. (1995). OMA made easy, an inventory of concepts. *TN Probe*, 2. UNStudio. Recuperado de: <<http://www.unstudio.com>>.
- Van der Maas, S. (2011). El diagrama en la arquitectura. *Dearq*, 8, 32–43. doi: 10.18389/dearq8.2011.05.

