

ESCALAS DEL DISEÑO INTERIOR

EXPERIENCIAS ACADÉMICAS EN EL PROCESO DE DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE

Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez / Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Leticia Jacqueline Robles Cuéllar / Blanca Ruiz Esparza Díaz de León
Coordinadores

ESCALAS DEL DISEÑO INTERIOR



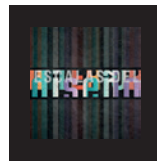
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA
DE AGUASCALIENTES

ESCALAS DEL DISEÑO INTERIOR
EXPERIENCIAS ACADÉMICAS EN EL PROCESO
DE DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE



ESCALAS DEL DISEÑO INTERIOR

EXPERIENCIAS ACADÉMICAS EN EL PROCESO DE DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE



Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez
Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Leticia Jacqueline Robles Cuéllar
Blanca Ruiz Esparza Díaz de León
Coordinadores

ESCALAS DEL DISEÑO INTERIOR

EXPERIENCIAS ACADÉMICAS EN EL PROCESO DE DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE

Primera edición 2021

D.R. © Universidad Autónoma de Aguascalientes
Av. Universidad 940
Ciudad Universitaria
C.P. 20100
Aguascalientes, Ags.
<https://editorial.uaa.mx/>

COORDINADORES

D.R. © Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez
Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Leticia Jacqueline Robles Cuéllar
Blanca Ruiz Esparza Díaz de León

D.R. © Gema Rocío Guzmán Guerra (PROLOGUISTA)
Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez
José Enrique González Pacheco Arce
Víctor Luis Martínez Delgado
Óscar Alberto Castellanos Bernal
Wendy Martínez López
Sergio Javier Jiménez Díaz
Álvaro Nieva Montes de Oca
Paulina Esparza Gómez
Blanca Ruiz Esparza Díaz de León
Ana Luz Verdín Vargas
Leticia Jacqueline Robles Cuéllar

ISBN 978-607-8834-24-2

Hecho en México / *Made in Mexico*

Índice



Prólogo	
Gema Rocío Guzmán Guerra	15
Presentación	
Mario Ernesto Esparza Díaz de León	21
Introducción general	
Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez	25
PARTE I. Introducción al tema del proyecto de diseño interior	
Concepto 1: Marcos conceptuales	35
Introducción al tema del proyecto de diseño interior en los marcos conceptuales	
José Enrique González Pacheco Arce	39
Concepto 2: Estado del arte / Marco de referencia	57

Estado del arte, reflexiones en el aula para construir saberes colectivos	
Víctor Luis Martínez Delgado	61
Concepto 3: Interpretación del tema del proyecto	69
Panorama general sobre el tema de un proyecto a intervenir mediante la interpretación	
Óscar Alberto Castellanos Bernal	75
PARTE II: Fundamentación del discurso del proyecto de diseño interior	
Concepto 4. Briefing	95
Sensibilidad del interior. El <i>briefing</i> en el proyecto de diseño	
Mario Ernesto Esparza Díaz de León	99
Concepto 5. Contrabriefing	115
El valor del <i>contrabriefing</i>: interpretaciones del análisis de información del proyecto de diseño interior	
Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez	119
Concepto 6. Definición del proyecto o problema	133
Fundamentación del discurso del proyecto de diseño interior en la definición del proyecto o problema	
José Enrique González Pacheco Arce	137

PARTE III: Hipótesis del discurso del proyecto de diseño interior	
Concepto 7. Hipótesis discursiva	163
Hipótesis discursiva y su importancia ante los retos del diseño en el siglo de la velocidad y del inmediatez	
Víctor Luis Martínez Delgado	169
Concepto 8. Hipótesis material	181
Hipótesis material: del boceto a la expresión volumétrica	
Wendy Martínez López	187
Concepto 9. El concepto de diseño (relación objeto-espacio-usuario)	203
La generación del concepto en la relación objeto-espacio	
Sergio Javier Jiménez Díaz	207
Concepto 10. El concepto de diseño (uso lumínico en el espacio interior)	217
La conceptualización del diseño lumínico	
Álvaro Nieva Montes de Oca	221
Concepto 11. Diagramas de funcionamiento	229
Diagramas y su aplicación en el diseño de interiores	
Paulina Esparza Gómez	233

Concepto 12. Narrativa espacial	253
La narrativa espacial en el diseño de interiores Blanca Ruiz Esparza Díaz de León	259
PARTE IV. Desarrollo del anteproyecto de diseño interior	
Concepto 13. Esferas de movimiento	291
Esferas de movimiento, relación usuario-actividad Sergio Javier Jiménez Díaz	295
Concepto 14. Uniactividad	303
La uniactividad como acción de antropización del espacio interior Mario Ernesto Esparza Díaz de León	307
Concepto 15. Espacio célula	315
Espacio célula: conceptualización del interior Wendy Martínez López	321
Concepto 16. Microambiente o microámbito	337
Configuración y tipologías del diseño del microambiente en el espacio interior Blanca Ruiz Esparza Díaz de León	343

Concepto 17. Ámbito o ambiente	363
Ámbito o ambiente, resultado de la unión de microambientes	
Oscar Alberto Castellanos Bernal	369
Concepto 18. Sistema de ámbitos	385
Concepto 19. Conjunto de sistemas de ámbitos	391
Sistema de ámbitos y conjunto de sistema de ámbitos, eslabón final en el desarrollo del anteproyecto de Diseño Interior	
Ana Luz Verdín Vargas	397
PARTE V. Representación del anteproyecto de diseño interior	
Concepto 20. Anteproyecto arquitectónico	417
Anteproyecto arquitectónico, punto de partida con destino al proyecto ejecutivo de interiores	
Ana Luz Verdín Vargas	423
Concepto 21. Anteproyecto de diseño de interiores	441
La comunicación de información a través del anteproyecto de diseño interior	
Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez	445

Concepto 22. El anteproyecto lumínico en el diseño de interiores	461
La representación del anteproyecto lumínico Álvaro Nieva Montes de Oca	465
Concepto 23. Mood board	475
El <i>mood board</i> en el diseño de interiores Paulina Esparza Gómez	479
Concepto 24. <i>Book</i> de Interiorismo	495
Presentación del proyecto de diseño de interiores a través del <i>book</i> de interiorismo Leticia Jacqueline Robles Cuéllar	501
Autores	517

Prólogo

Gema Rocío Guzmán Guerra



El diseño de interiores necesita de una base sólida para la consolidación de la práctica en su propio ámbito, si bien esto no implica una disociación de la arquitectura, es pertinente generar un discurso y un abordaje conceptual propio, adecuado a la especificidad de su naturaleza. Como afirma Nigel Cross, el diseño tiene sus propias cosas para saber, formas de conocerlas y formas de descubrirlas.

El diseño de interiores es una profesión relativamente nueva que se ha ido construyendo a lo largo del pasado siglo. Los profesionistas y organizaciones involucrados en la profesión han realizado esfuerzos incansables para ganar reconocimiento en la mente del público, así como entre los profesionistas y profesionales aliados (Piotrowski, 2020). Históricamente, el tratamiento de los espacios interiores consistía solo en el embellecimiento, situación asociada de manera directa con la decoración, por lo que no es de extrañar que la definición y alcance del diseño de interiores como profesión aún sea confundida con esta.

Diversos autores y asociaciones han contribuido a su definición, destacando su relevancia como práctica profesional integral que abarca la investigación, el análisis, la planificación, el diseño y la construcción de ambientes interiores que aborden, protejan y respondan a la complejidad de las necesidades humanas a través de un enfoque integrador de la creatividad, la técnica, la sostenibilidad y la funcionalidad propiciando el bienestar mental y emocional de las personas.

Dodsworth y Anderson (2015) establecen que el diseño de interiores va mucho más allá de lo que se ve bien, ya que es necesaria una visión holística de la forma en que las personas usan y disfrutan los espacios que habitan. Se trata de encontrar y crear una respuesta coherente a un conjunto de problemas y de preparar la solución para unificar y fortalecer la experiencia del usuario en el espacio. Sostienen que un buen diseño interior agrega una nueva dimensión a un espacio, ya que puede aumentar la eficiencia en la forma en que se realiza la vida diaria y agregar profundidad, comprensión y significado al entorno construido. El diseño bien pensado y bien elaborado hace que un espacio sea más fácil de comprender y experimentar, también eleva el espíritu. Por lo tanto, no se trata sólo de la estética, sino que es una disciplina práctica y filosófica.

A medida que se han ido desarrollando los planes educativos, se ha establecido una preparación formalizada más rigurosa del diseñador de interiores, que va mucho más allá de la estética. Así, lo dotan también de una responsabilidad moral y ética, relacionada con la protección y dignidad de los ocupantes de los espacios, obedeciendo a la naturaleza de las dinámicas de la vida actual que propician la globalización y el uso de la tecnología, fomentando la conciencia ambiental y la sensibilidad cultural. Dicha formalización de la educación del diseño de interiores ha contribuido a la introducción de operaciones prácticas fundamentadas en la teorización y la investigación producida desde la academia, ya que el diseño constituye una forma de conocimiento en acción que se construye y reconstruye a través de la práctica profesional, generando un proceso iterativo y reflexivo sobre los alcances e implicaciones de la disciplina.

La enseñanza del diseño de interiores se basa en el aprender haciendo, por lo que, durante la formación universitaria, es preciso propiciar y fortalecer el bagaje que permitirá la construcción del conocimiento y acercamiento a la práctica profesional del interiorismo, cuya materialización converge en primera instancia en el proyecto de diseño interior. Como disciplina proyectual, se reconoce que el diseño de interiores obedece a un proceso para la concreción de la idea de lo intangible a lo tangible, por lo que resulta pertinente establecer

una metodología que sistematice la práctica, no como secuencia lineal, sino sobre la premisa de ayudar a clarificar y diferenciar cada parte involucrada.

En este libro se describen experiencias articuladas entre la práctica, la docencia y la investigación, partiendo de una serie de definiciones de conceptos que configuran una metodología para la generación de proyectos de diseño de interiores acorde a las escalas de configuración del espacio habitable.

La primera parte de la metodología se denomina *Introducción al tema del proyecto de diseño interior*, y en ella se desglosan los subprocesos correspondientes a la investigación de los marcos conceptuales y el estado del arte, con los cuales se logra la caracterización, delimitación y contextualización del estado de la situación del problema de diseño, para así poder llegar a la interpretación del tema del proyecto.

Una vez identificado el tema del proyecto, en la segunda parte, titulada *Fundamentación del discurso del proyecto de diseño interior*, se detallan los momentos diferenciados para el establecimiento de una postura de intervención de diseño a través de la identificación de las necesidades y requerimientos puntuales con la elaboración del *briefing*, que mediante un análisis y abordaje holístico logra integrar una respuesta inicial a manera de planteamientos por medio del *contrabriefing*, para así poder llegar a la definición del proyecto, donde se establezcan los objetivos y las posibles soluciones de diseño.

La hipótesis del discurso del proyecto de diseño interior se desarrolla en la tercera parte, donde se enlaza la investigación y el análisis al potencial creativo. Comienza con el establecimiento de la hipótesis discursiva, a fin de comunicar de manera oral o escrita qué existe, qué se desea y qué es posible. Una vez establecida, se dispone a desarrollar la hipótesis material, que es donde se lleva a cabo la exploración y experimentación de la posible solución de diseño, mediante el uso de diversos medios de presentación, para posteriormente dar paso a la generación del concepto de *diseño*. Es en esta relación entre el análisis y la creatividad donde se logran establecer los diagramas de funcionamiento, a fin de representar los aspectos funcionales, perceptuales y simbólicos derivados de dicho vínculo. Así, también, a través de la narrativa

espacial se logra argumentar y comunicar la secuencia experiencial esperada de la propuesta de diseño.

Todo lo anterior permite consolidar, en la cuarta parte, el desarrollo del anteproyecto de diseño interior, en el cual se identifican los niveles de organización y alcance de intervención desde la esfera de movimiento, uni-actividad, espacio célula, microambiente, ámbito y sistemas de ámbitos hasta la configuración de un conjunto de sistemas de ámbitos.

Este recorrido metodológico deriva en la comunicación gráfica formal del diseño interior, explicando las fases de especificación en la quinta y última parte, denominada *Representación del anteproyecto de diseño interior*, donde se detallan las características y contenido del anteproyecto arquitectónico, anteproyecto de diseño de interiores, anteproyecto lumínico de diseño de interiores, *mood board* y *book* de interiorismo.

El resultado de esta antología ofrece una guía de apoyo para la docencia y práctica del diseño de interiores a través del desarrollo del proceso proyectual desde la investigación, la definición, el desarrollo y la presentación de la propuesta de diseño. Esto, teniendo en cuenta consideraciones holísticas en función de la triada persona-espacio-objeto, con la finalidad de establecer soluciones de habitabilidad óptimas y pertinentes para los usuarios.

Referencias de consulta

Dodsworth, S., y Anderson, S. (2015). *The fundamentals of interior design*. Nueva York: Bloomsbury Publishing.

Piotrowski, C. (2020). *Professional practice for interior designers*. Hoboken: John Wiley & Sons, Inc.

Presentación
Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Jefe de Departamento de Diseño de Interiores



La configuración del proyecto de diseño de interiores representa una oportunidad significativa y trascendente para la vida de todo ser humano. El ámbito interior es el manifiesto de antropización del entorno habitable y, por ende, los elementos que en él participan son motivo de estudio particular y detallado para lograr el objetivo principal, centrado en el mejoramiento de la calidad de vida del hombre.

El Departamento de Diseño de Interiores del Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción, de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, tiene como uno de sus objetivos centrales la consolidación de una visión integral de la disciplina del diseño de interiores. Una filosofía institucional del interiorismo que integre no solo las competencias profesionales, sino que permita la comprensión de la escala interior del habitar, una aproximación íntima entre el habitante y su entorno de vida, una visión como catalizador en el proceso metodológico para la construcción de un discurso de diseño comprometido con la pertinencia, la viabilidad y la realidad de un problema planteado.

Escalas del diseño interior: Experiencias académicas en el proceso de diseño del espacio habitable es el resultado intelectual producto del trabajo constante y comprometido de los docentes del programa académico de Diseño de Interiores a lo largo de varios años de estudio, experimentación e implementación del conocimiento en el aula de clase universitaria y el ejercicio profesional.

Agradecimiento especial a las autoridades de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, del Centro de Ciencias del Diseño y de la Construcción, y a

toda nuestra comunidad universitaria por permitir compartir este gran trabajo en pro de la excelencia académica de nuestra querida disciplina, bajo la premisa de que el primer habitante del interior es el pensamiento.

Introducción general

Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez



"Cuando estoy trabajando en un problema, nunca pienso en su belleza. Solo pienso en cómo resolver el problema. Pero cuando lo termino, si la solución no es bella, sé que está equivocada".

Richard Buckminster Fuller

Escalas del diseño interior: Experiencias académicas en el proceso de diseño del espacio habitable es una antología que nace de la inquietud de generar una propuesta metodológica como apoyo en la docencia y la práctica de la disciplina del diseño de interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA). Con ello se busca fortalecer, enriquecer y aportar una estructura de investigación y ejecución con base en una visión académica colegiada acorde a las necesidades, características y escalas de intervención en que puede desarrollarse de forma práctica un proyecto de diseño interior.

Este producto es evidencia del trabajo colaborativo de profesores investigadores miembros de las academias de Diseño de Interiores y de Equipamiento y Habilitación del Espacio Interior del Departamento de Diseño de Interiores de la UAA, base académica que sustenta a la licenciatura. La obra presenta un texto multidisciplinario que, a través de la exposición de experiencias académicas, ejemplificadas con apoyo de algunos casos prácticos, expone la aplicación de los conceptos que conforman una metodología de diseño acorde a las escalas de configuración del espacio habitable. Además, estos conceptos metodológicos se gestan con base en la participación de dichos

profesores y los productos obtenidos durante los tres cursos de formación académica, denominados *Escalas del Diseño Interior I, II y III*, en 2019, 2020 y 2021 respectivamente, con el fin de generar conocimiento aplicado a la enseñanza y aprendizaje de la disciplina.

Estructura de la obra

El presente texto aborda la metodología de generación proyecto de diseño interior de la UAA la cual está constituida por los elementos y etapas que conforman la investigación, definición, desarrollo y presentación de un proyecto de diseño de interiores, dando así una solución una problemática planteada. La estructura parte del estudio de los fenómenos que pueden surgir de la relación entre el trinomio ser humano-el espacio-los objetos partiendo de introducir, fundamentar y conceptualizar la propuesta del diseño, continuando con el desarrollo de diferentes escalas de aproximación en el espacio y terminando con los elementos para su presentación y representación.

La obra está organizada en cinco partes:

- Parte I: Introducción al tema del proyecto de diseño interior. Necesaria para la definición y delimitación del tema del proyecto para poder elaborar una interpretación a partir de una investigación del contexto y situación, que repercute en este.
- Parte II: Fundamentación del discurso del proyecto de diseño interior. Permite la construcción de discursos de intervención y solución a partir del análisis y recopilación de información del espacio, considerando las variables tangibles e intangibles que permitirán establecer conclusiones cualitativas y cuantitativas, derivando en un discurso fundamentado.
- Parte III: Hipótesis del discurso del proyecto de diseño interior. Aborda la experimentación del espacio interior a través del proceso creativo del diseñador para plantear interpretaciones formales, sensoriales, funcio-

nales, perceptuales, entre otras, y tener un primer acercamiento a la intervención del proyecto.

- Parte iv: Desarrollo del anteproyecto de diseño interior. Encuentra diferentes niveles de acercamiento para la concepción, composición y configuración del diseño del espacio interior permitiendo analizar la escala requerida para el dimensionamiento y desarrollo del diseño.
- Parte v: Representación del anteproyecto de diseño interior. Materializa, a través de la representación particular y holística del proyecto de interiorismo, la escala y esencia de las atmosferas que lo configuran, concluyendo en un manifiesto que integre una síntesis clara, concisa y atrayente del proceso de diseño interior.

En cada una de las cinco partes de esta estructura el lector encontrará, primero, los elementos descriptivos de cada uno de los conceptos metodológicos (nombre del concepto, definición académica,¹ su uso, partes que lo conforman, indicaciones y características para su ejecución, productos por los cuales puede ser presentado). Segundo, después de cada una de estas descripciones, se presentan artículos relacionados con el concepto metodológico basados en experiencias académicas o profesionales en los que cada autor expone la aplicación en la práctica de la disciplina del diseño de interiores. Tercero, fuentes de consulta complementarias que sirvieron de apoyo en los artículos y que servirán al lector para indagar más en el tema.

Como consideración, se invita al lector a interpretar que estos procesos buscan manifestar una estructura de investigación, desarrollo y presentación del proceso de diseño interior, espacialmente durante el desarrollo disciplinar. Sin embargo, puede ser que la estructura llegue a ser lineal o no lineal, depen-

1 Definiciones realizadas durante el desarrollo de la creación de una metodología propia de la disciplina por la Academia de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de Interiores, de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

diendo la naturaleza del proyecto, el grado de aplicación y la experiencia de quien lo aplique.

Cabe destacar que la publicación de este trabajo multidisciplinario y colaborativo se realiza con recursos de investigación de los profesores investigadores de tiempo completo Mario Ernesto Esparza Díaz de León, Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, Leticia Jacqueline Robles Cuéllar y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez, adscritos al Departamento de Diseño de interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

PARTE I. Introducción al tema del proyecto
de diseño interior



"No puedes simplemente poner algo nuevo en un lugar. Tienes que absorber lo que ves a tu alrededor, lo que existe sobre la tierra, y luego utilizarlo, junto con el pensamiento contemporáneo, para interpretar lo que ves".
Tadao Ando

El proceso de configuración del espacio interior ha sido tema de estudio desde diversas perspectivas de los profesionales e investigadores del diseño. La creación de espacios interiores implica abordar una escala y, sobre todo, una serie de conceptos individuales y poco genéricos con otras disciplinas, que van desde la experiencia urbana, arquitectónica y la íntima del espacio interior. Para comenzar todo proyecto es necesario tener claro qué es lo que vamos a realizar, pero no en un sentido genérico —casa, comercio, oficina, etc.—, sino abordar el tema a un nivel más profundo, de significación, de depuración de conceptos, hasta llegar a la médula generadora, el énfasis o la postura, la dirección, el sentido del proyecto, la razón de ser.

En la introducción al tema es importante considerar lo siguiente:

- Necesidad puntual de intervención de reinterpretación, rehabilitación o adaptación del espacio interior
- Pertinencia en temporalidad y uso de recursos integrales (humanos, académicos, logísticos y económicos)

- Debe ser propositivo y con sentido de aportación a la disciplina y a la sociedad.
- ¿Qué objetivos quiero lograr y cómo voy a cumplirlos?
- En esta etapa se conocerán y comprenderán los elementos necesarios para la definición y delimitación del tema del proyecto para poder elaborar una interpretación del problema de diseño.

Concepto 1: Marcos conceptuales



Definición de academia

Es el conjunto de definiciones, modelos, argumentos, ideas y visiones personales que integran los elementos teóricos para la conformación de una base que permita el establecer una interpretación coherente y acotada del problema.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: no aplica
- Subsecuente: Estado del arte / Marco de referencia

Objetivo general

Ayuda a enmarcar los aspectos teóricos que acompañan una problemática particular y es el primer acercamiento de investigación hacia el reto de diseño que se presenta. Si bien en una primera etapa del aprendizaje conlleva una investigación más de tipo bibliográfica o de fuentes externas, a medida que se avanza en la experiencia, integra cada vez más vivencias particulares del diseñador que pueden y deben ser incluidas.

Partes que lo conforman

1. Antecedentes particulares no históricos del proyecto
2. Estado del arte (situación actual)
3. Directrices prospectivas (repercusiones a corto y mediano plazo)

Características

Recopilación, extracción y depuración de la información pertinente y confiable (teórica, histórica, normativas, modelos afines), producto de un trabajo centrado en la revisión de fuentes de consulta bibliográfica, hemerográfica y videográfica tanto analógica como digital del tema a desarrollar.

Productos que pueden ser presentados

- Mapa mental con texto, texto e imágenes
- Redacción simple

Introducción al tema del proyecto de diseño interior en los marcos conceptuales

José Enrique González Pacheco Arce



Resumen

El marco conceptual como punto inicial del Proyecto del Diseño de Interiores se realiza mediante una investigación bibliográfica-documental y de campo de los antecedentes, características y alcances del tema a resolver por el diseñador, de manera que le permita trabajar el “planteamiento del problema” con un adecuado reconocimiento de los hechos o necesidades pertinentes a la solución del espacio. Es decir, debe permitir una objetiva y concreta definición del problema a resolver como parte del proceso de observación de las variables en el método científico.

Las condiciones de la investigación a realizar, constatando que el diseño de interiores se encuadra en la problemática de las ciencias factuales o que responden a los hechos de cada ente social o grupo humano al que en particular estará dedicado su diseño, lugar y su configuración, disponibilidad tecnológica de materiales, sistemas constructivos e instalaciones, todas estas condicionantes determinarán las variables y las posturas que adopte el diseñador para la solución atingente al problema de diseño, lo cual representa el producto esperado del marco conceptual.

El adecuado encuadre y fundamentación del marco teórico-conceptual en el planteamiento del problema será, entonces, un ordenamiento de variables que respondan a los cuestionamientos del diseñador al abordar el diseño de interiores. Principalmente, lo constituyen en tres: ¿Qué es? (definición y al-

cances del tema o problema de diseño); ¿a quién está dirigido? (conocimiento de las condiciones del cliente y usuario del tema o problema); ¿qué alcances tiene? (reconocimiento de la complejidad de las necesidades a resolver). Las conclusiones a las que se llegarán en el marco conceptual parten de tres principales vertientes de variables que se traducirán en objetivos:

1. Lo que leo / investigo:
 - Temas afines;
 - Definiciones etimológicas;
 - Modelos afines;
 - Tendencias o prospectivas de diseño.
2. Lo que veo:
 - Visitas de campo;
 - Experiencias personales;
 - Levantamientos fotográficos.
3. Lo que pienso:
 - Postura personal ante los hechos reconocidos para traducirlos en variables a considerar para la solución del problema de diseño y objetivos o propósitos de solución.

Palabras clave

Planteamiento del problema, reconocimiento de los hechos, definición y fundamentación del tema, investigación, alcances.

Abstract

The conceptual framework, as the starting point of the Interior Design Project, is carried out by means of a bibliographic-documentary and field investigation of

the antecedents, characteristics, and scope of the subject to be solved by the designer, in a way that allows him to work on the "approach of the problem" with an adequate recognition of the facts or needs pertinent to the solution of the space. That is, it must allow an objective and concrete definition of the problem to be solved as part of the process of observing the variables in the scientific method.

The conditions of the research to be carried out, verifying that interior design is framed within the problem of factual sciences, or that they respond to the facts of each social entity or human group to which its design, place and configuration will be dedicated in particular, will be technological availability of materials, construction systems, and facilities. All these conditioning factors will determine the variables and positions adopted by the designer for the pertinent solution to the design problem, which represents the expected product of the conceptual framework.

The adequate framing and foundation of the theoretical-conceptual framework in the statement of the problem will then be an ordering of variables that respond to the designer's questions when approaching interior design, mainly consisting of three: What is it? (definition and scope of the design issue or problem); Who is it for? (knowledge of the conditions of the client and user of the issue or problem); What is its scope? (recognition of the complexity of the needs to be solved). The conclusions reached in the conceptual framework are based on three main aspects of variables, that will be translated into objectives:

1. *What I read / research*
 - *Related topics*
 - *Etymological definitions*
 - *Related models*
 - *Design trends and / or prospects*
2. *What I see*
 - *Field visits*
 - *Personal experiences*
 - *Photographic surveys*

3. *What I think*

- *Personal position before the recognized facts to translate them into variables to be considered for the solution of the design problem and objectives or purposes of the solution.*

Key words

Statement of the problem, recognition of the facts, definition and foundation of the topic, research, scopes.

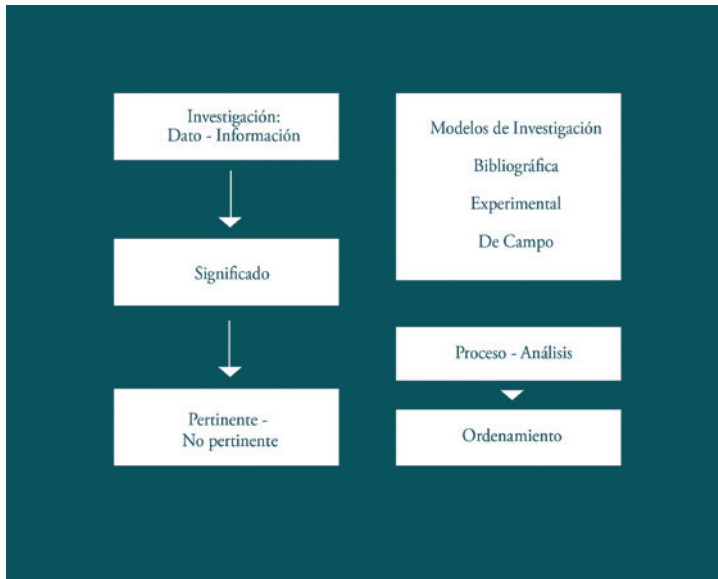
Desarrollo del tema

El desarrollo de la investigación de un tema o problema de diseño de interiores inicia con la observación de la problemática a abordar, es decir, se debe establecer la consulta de bibliografía que permita realizar la correcta determinación de la definición del problema, sus características y alcances o complejidad del tipo de tema a investigar. Como tal y considerando que la disciplina pertenece al grupo de las ciencias factuales, que implica el reconocimiento de los hechos como parte del planteamiento del problema —haciendo referencia al libro de Mario Bunge, *La ciencia, su método y su filosofía*—, el alumno debe realizar la búsqueda de las necesidades que se deriven del tema o proyecto en esta fase de investigación, la jerarquización de esas necesidades como hechos pertinentes a la solución del tema y clarificación de los alcances del mismo.

Por tanto, el marco conceptual debe establecer como premisa fundamental el compromiso de poder describir de manera completa y objetiva el tipo de tema que el proyecto de diseño le presenta por el cliente. Es decir, que si el rasgo primordial del hecho o necesidad es que existe, independientemente de si se le conoce o no por el diseñador, y demanda, por tanto, una solución con el proyecto de diseño de interiores, esta observación consciente y conci-

sa debe llevarnos al planteamiento de las variables que resolverá el proyecto. Para ello, el siguiente gráfico nos determina las distintas condiciones del proceso de investigación para la conformación del marco conceptual del proyecto de diseño interior:

Figura 1



Nota: Metodología del Diseño de Interiores I. *Proceso de investigación de los hechos pertinentes o necesidades*. Fuente: José Enrique González Pacheco Arce (2018).

En cuanto a las características que se deduzcan de las necesidades o hechos que se investiguen y sean reconocidos como pertinentes, debe permitir crear una definición concreta y completa del tema. Por ejemplo, en el ámbito de la salud, suponiendo que vamos a desarrollar un proyecto de diseño de interiores de una Cruz Roja o un centro de salud, debemos tener en claro:

- ¿Qué es? Qué tipo de atención médica ofrece.
- ¿A quiénes está dirigido? Tipo de usuario que demanda este servicio.
- ¿Qué nivel de complejidad o de qué alcance es la necesidad que resuelve? Tipo de cobertura mínima y máxima sobre todo lo que se ofrece en su servicio.

De aquí, la investigación bibliográfica / documental y de campo, con la visita a modelos afines, permitirá reconocer en el marco conceptual las diferencias con otros niveles de atención de salud, como clínicas, sanatorios, hospitales o nosocomios, así como las características de las urgencias médicas que se reconocen, como atención de corta estancia (48 hrs. máximo de atención u hospitalización en el establecimiento). Esto determina las distintas funciones de tratamiento, los espacios para ello, el instrumental y equipo, las zonas en que se divide el proyecto, vestibulaciones o circulaciones.

El ejemplo permite reconocer tan sólo aspectos de funcionamiento. Sin embargo, es sólo uno de los aspectos o condiciones de los hechos a los que el proyecto debe responder, pues, de forma enunciativa, la investigación provee el reconocimiento de un marco conceptual del diseño en condicionantes, además de las funciones a que hicimos mención, a otras más, todas igual de importantes o pertinentes, como de ubicación, orientación, ambiente o espacialidad, sistemas constructivos e instalaciones, desarrollo, cobertura o crecimiento de los espacios. Estas funciones se clasifican en bloques de referencia de información como «los cinco medios» (medios de ubicación, función, percepción, construcción y desarrollo), según lo expresa el autor Álvaro Sánchez en su libro *Sistemas Arquitectónicos y Urbanos*. Así mismo, están los aspectos

intangibles o sensoriales como léxico, escópico, somático y simbólico, que determinarán las variables del proyecto de diseño y los objetivos para su solución.

Ahora bien, toda vez que el marco teórico o conceptual “se refiere al análisis de teorías, investigaciones y antecedentes en general que se consideren válidos para el adecuado encuadre y fundamentación del trabajo de investigación”, según el artículo de Claudia Rodas (2015) “Nuevas Tecnologías”, en su punto “4. Definición de marco teórico, conceptual o referencia”, se requiere, así mismo, realizar una investigación de antecedentes del propio vocablo del tema o proyecto de diseño de interiores a desarrollar. A su vez, también debe realizarse la investigación de otros tópicos o vocablos que nos permitan identificar qué es nuestro tema y qué no es, por cuestiones de alcances o grado de complejidad, para lograr un buen planteamiento o reconocimiento de los hechos, como ya se ha establecido dentro del marco conceptual.

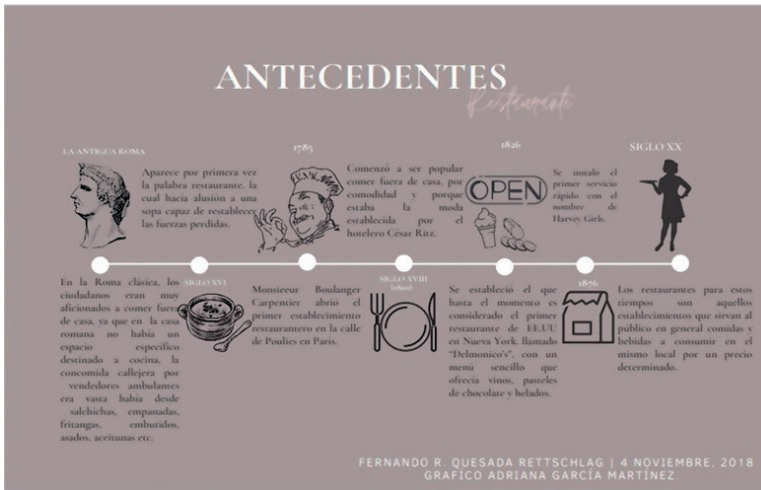
Por tanto, se debe investigar toda palabra que ayude al adecuado encuadre de la necesidad, sus raíces etimológicas y antecedentes históricos, así como las perspectivas de su funcionalidad vigentes. Retomando el ejemplo de un proyecto en el ámbito de la salud, se realiza la consulta de términos como los ya mencionados por tipología de establecimiento (centro de salud, Cruz Roja, clínica de urgencias médicas, clínica de especialidades, sanatorio, nosocomio, hospital). A su vez, y con la debida atinencia a nuestra problemática, se muestran ejemplos de palabras relacionadas con la atención y las denominaciones de los usuarios, como médico, cirujano, galeno, paciente, urgencia médica, cirugía, intervención quirúrgica, enfermedad, enfermería, área blanca y gris hospitalaria, *transfer* médico, terapia intensiva, encamado, etc.

El producto esperado de este proceso de reconocimiento de los hechos debe presentarse —además de un escrito o texto— con el apoyo de matrices, cuadros sinópticos y preferiblemente en mapas mentales que contengan las diferentes fuentes de investigación, así como los resultados de la jerarquización y análisis de los hechos o hallazgos investigados, con las consecuentes variables del tema, que deberán traducirse en los objetivos para el trabajo del proceso de diseño:

- Recurrir a fuentes bibliográficas físicas o virtuales;
- Generar fichas bibliográficas;
- Hacer síntesis;
- Apoyarse de cuadros y mapas mentales.

Ejemplos:

Figura 2



Nota: Tesina de Interiores. Asesora Dra. L. Jacqueline Robles C. Fuente: Alumna Adriana García Mtz, 2021.

Figura 3



Nota: Tesina de interiores. Asesora: Dra. L. Jacqueline Robles C. Fuente: Alumna Adriana García Mtz, 2021.

Conclusiones o hallazgos

El marco teórico o conceptual es de vital importancia en el proceso de la solución a un problema de diseño. Como tal, se han desarrollado en las materias de Metodología del diseño de interiores, así como en su consecuente asignatura actualizada, Configuración del proyecto interior, los procedimientos de investigación que el diseñador aplica para dar forma a la apropiación del reconoci-

miento de los hechos. analizando y jerarquizando las diversas vertientes de la información pertinente y atingente a la solución de las necesidades que el espacio interior le presenta. Esto se puede concentrar en mapas mentales o cuadros que guarden todo dato significativo; el diseñador lo produce y concentra apoyándose el diseñador en una matriz FODA y de posturas personales, para lo cual la siguiente imagen servirá de formato guía para su realización:

Figura 4

LO QUE LEO/ INVESTIGO	LO QUE VEO	LO QUE PIENSO
<ul style="list-style-type: none"> ● Temas afines ● Definiciones Etimológicas ● Modelos afines ● Tendencias 	<ul style="list-style-type: none"> ● Visitas de campo ● Experiencias personales ● Levantamientos fotográficos 	<p>Este es el proceso de reflexión personal después de haber leído, investigado y trabajo inicial de campo.</p>
ANÁLISIS FODA		ESPACIO/FOTOGRAFIA

Nota: Marcos conceptuales. Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2014).

El procedimiento de análisis en la matriz FODA debe permitir la debida apropiación del dato observado que, al traducirse como necesidad signifi-

va, lleve al proceso de diseño de manera objetiva y eficiente al establecimiento de las posturas personales, traducidas en objetivos que la metodología del diseño determina en su proceso como ordenamiento, es decir, sistematizado en el conjunto ordenado de variables que contribuyan a un fin. Esto es tarea fundamental del marco teórico conceptual, la determinación de este se establece como alcances del paso inicial del marco conceptual y se observa en la siguiente imagen:

Figura 5



Nota: Configuración de marcos conceptuales. Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2014).

A continuación, se muestra un ejemplo de marcos conceptuales desarrollado en el Proyecto Integral de Diseño de Interiores I y II para una casa

habitación, por la alumna Mónica Valeria Bass García, en los semestres enero-diciembre de 2017, contando con la asesoría de los maestros: Dr. Mario Ernesto Esparza Díaz de León; M. en E. Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez; M. en IPA José de Jesús González Toledo. Este ejemplo contempla las fases descritas para la configuración de marcos conceptuales:

Figura 6

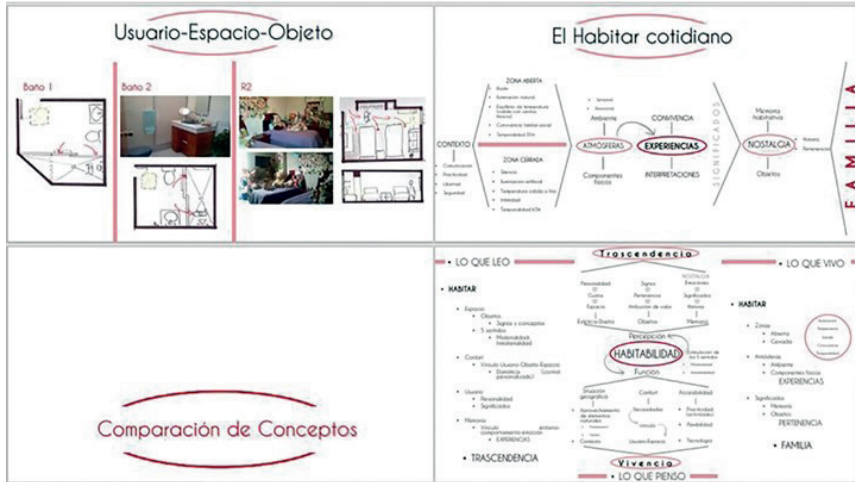


Figura 7



Nota: Figura 6 y 7, Configuración de marcos conceptuales. Proyecto Integral de Diseño de Interiores II. Asesor: Mario Esparza y Aarón Ruiz Esparza. Alumna: Mónica Valeria Bass García (2017).

Figura 8



Nota: Proyecto Integral de Diseño de Interiores II. Alumna: Mónica Valeria Bass García. Maestros: M. en E. Aarón Ruiz Esparza; Dr. Mario Ernesto Esparza Díaz; M. en IPA. José de Jesús González Toledo (2017).

Referencias de consulta

- Bunge, M. (2014). *La ciencia, su método y su filosofía*. Ed. Sudamericana (electrónico).
- Rodas, C. (2015) Nuevas Tecnologías, Unidad 2, 4. Definición de marco teórico, conceptual o referencia. Recuperado de: <<https://sites.google.com/>>

site/nuevastecnologiasaplicadas2015/unidad-2/4-definicion-de-marco-teorico-conceptual-y-o-referencia>.

Sánchez, A. (1978). Sistemas arquitectónicos y urbanos. Introducción a la teoría de los sistemas aplicada a la Arquitectura y el Urbanismo. Ciudad de México: Editorial Trillas.

Concepto 2: Estado del arte / Marco de referencia



Definición de academia

El estado del arte es la etapa metodológica que permite el estudio del conocimiento acumulado referente a una problemática específica que puede ser estructurada en análisis (investigación), clasificación y categorización de este. Permite la circulación de la información, genera una necesidad de adquisición de conocimiento y establece comparaciones con otros conocimientos paralelos, ofreciendo diferentes posibilidades y perspectivas de comprensión del problema, ya que brinda alternativas de estudio.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Marcos conceptuales
- Subsecuente: Interpretación del tema de proyecto

Objetivo general

Conocer el estado integral del proyecto o del espacio a ser intervenido, entendiendo *estado* como la situación histórica, contextual, social y proyectual que permitan la comprensión correcta del problema a intervenir.

Partes que lo conforman

1. Recopilar la información
2. Analizar la información
3. Integrar información
4. Conclusiones

Características

Entendimiento del contexto y situación actual en los que el proyecto será desarrollado y beneficiado de investigar información pertinente y confiable, tomando en cuenta, además, los marcos experienciales.

Productos que pueden ser presentados

- Conclusiones en tablas o mapas

Estado del arte, reflexiones en el aula
para construir saberes colectivos

Víctor Luis Martínez Delgado



Resumen

A partir de la investigación realizada se concluye que el estado del arte va muy de la mano con el tema de marco conceptual. Incluso en varios textos consultados se refieren a un concepto prácticamente igual, y hay quienes afirman que el estado del arte es encontrar una reflexión sobre los niveles máximos alcanzados por los temas en cuestión. Así, es una exploración teórica que debe ser llevada a niveles de investigaciones que pueden ser la labor de toda una vida o un método que implica un trabajo de especialización profesional. Por ello, para evitar confusión, se plantea únicamente desarrollar la parte de la propuesta de ejercicio de aplicación para enriquecer precisamente el apartado de marcos conceptuales.

En este sentido, el trabajo realizado en este apartado desarrolla una propuesta de ejercicio de recopilación de información individual y construcción de conclusiones colectivas que permitan abonar en las diferentes maneras de abordar el tema de integración de marcos conceptuales o estado del arte (Formación universitaria, 2009).

Palabras clave

Marco conceptual, estado del arte,² construcción de conocimiento colectivo.

Abstract

Based on the research carried out, it is concluded that the state of the art goes hand in hand with the subject of conceptual framework. Even in several consulted texts, they refer to practically the same concept. So, to avoid confusion, it is only proposed to develop the part of the application exercise to precisely enrich the section on conceptual frameworks.

In this sense, the work carried out in this section develops a proposal for an exercise to collect individual information and construct collective conclusions that allow improvement in the different ways of approaching the issue of integration of conceptual frameworks or state of the art.

Keywords

Conceptual framework, state of the art, construction of collective knowledge.

² *State of the art* hace referencia al nivel más alto de desarrollo conseguido a la fecha sobre un proceso, equipo, o método en cualquier área de las ciencias, la ingeniería y las humanidades.

La colectividad en el desarrollo de los marcos conceptuales

Inspirado en la lectura de la expresión empleada por el P. Pedro Arrupe S. J.³ en el año de 1980, en donde expresó que nos encontrábamos en el siglo de la velocidad, del inmediatez, resulta pertinente generar una reflexión sobre esta particularidad que seguimos experimentando en los talleres de diseño en general. Y es que, ante la enorme facilidad que conlleva el acceso a información instantánea, derivada de los medios digitales, las y los alumnos se encuentran ante la paradoja de contar con una cantidad impresionante de ejemplos e información que desgraciadamente no son capaces de sintetizar, ya que la misma dinámica de los medios digitales hace difícil contar con espacios de silencio y asimilación. Es por eso que, sobre todo en el espacio de los marcos conceptuales y el estado del arte, las dinámicas deben estar orientadas a permitir y fomentar las reflexiones más allá de la sola acumulación de información descontextualizada.

Así, al compartir la información obtenida a partir de las plataformas digitales y la facilidad de conseguir información en cantidades abundantes, resulta pertinente generar un esfuerzo para poder compartir de manera colectiva el material recopilado, pero generando un filtro de reflexión para que el conocimiento adquirido adquiera propósito y significado.

Ejercicio propuesto

La etapa de la conceptualización de un proyecto de diseño constituye un momento fundamental que, si es abordado de manera adecuada, facilitará mucho la consecución de las siguientes etapas. En las circunstancias actuales de

3 Título inspirado en el planteamiento teórico del P. Pedro Arrupe SJ, con motivo del diálogo interno sobre los retos de la educación, 1980. Consultado en: <https://www.educatemagis.org/blogs/pedro-arrupe-sj-y-su-apuesta-por-la-educacion-una-seleccion-de-documentos-cvpi/>

información incesante, proveniente principalmente de los medios digitales, donde abundan los ejemplos de diseño que están proyectados para medir nuestras preferencias y nuestros modos de consumo, la tarea de la conceptualización constituye un esfuerzo doble, tanto de las y los docentes como de las y los alumnos. Debemos ser capaces, como docentes, de poder encausar los estímulos provenientes del exterior.

Durante las primeras experiencias en los talleres de diseño de interiores a inicios de la década de 2010, se realizó un ejercicio que resulta significativo exponer en este apartado, porque considero que es la base de un diálogo entre las personas que guían el taller y las que lo reciben. En aquella oportunidad se compartió el taller de sexto semestre con el arquitecto Gustavo Martínez Velasco, y en aquella ocasión se dialogó durante tres horas sobre los antecedentes históricos de los espacios de poder y la importancia del espacio interior en el significado político. El diálogo fue muy horizontal y se abrió el debate a la interpretación de los temas a partir del conocimiento individual y la percepción, lo que permitió enriquecer el tema de manera colectiva.

El ejercicio es simple, pero requiere una capacidad de interacción y empatía por parte de la persona que guíe la actividad y un conocimiento previo que desencadene la participación colectiva del grupo y permita enriquecer y acotar las experiencias personales obtenidas en las etapas previas. De esta manera, se puede cerrar de forma adecuada la etapa del estado del arte.

El estado del arte debe ser momento de observación y sensibilización ante la problemática planteada, que más que un ejercicio de reflexión individual puede constituir una experiencia enriquecedora si se hace de manera grupal.

Para esto, el ejercicio que se plantea es un foro grupal en el que, a partir de una investigación individual y una reflexión, también particular, desde la experiencia de cada integrante del taller, se puedan explicar ante el grupo las ideas y experiencias de cada una de las personas que participan en la actividad, en relación con la vivencia o información. Es, por así decirlo, un ejercicio en el que se comparten los modelos afines a partir de lo descubierto en el proceso de investigación. En este punto de la metodología, las y los alumnos ya

conocen el tema y han comenzado a acotar y dimensionar la problemática a la que se enfrentan. Pero antes de pasar a esta etapa, se requiere una exposición de conclusiones que deberán ser abordadas en este ejercicio. Se propone, además, que como resultado de este foro de participación se generen láminas grupales que logren sintetizar los aspectos más relevantes que se manifestaron en el ejercicio.

Es importante que la o las personas que conducen el taller vayan guiando y enriqueciendo con historias, anécdotas y explicaciones de las maneras de reaccionar y de los modelos generados que dan o han dado respuesta, en su momento, a la problemática. Y entre todas las personas que participan, se desarrollará un foro que permita dialogar sobre los pros, contras y posibles cambios en el futuro cercano.

También, el ejercicio propuesto busca formar a las y los alumnos para desarrollar un espíritu crítico y un manejo correcto de la información histórica que permita proponer hipótesis de cambio y pueda perfilar tendencias de comportamiento a partir de la observación de su entorno. Además, el hecho de trabajar estas reflexiones como un solo texto unificado de voces permitirá exponer la importancia de la colectividad en las reflexiones sobre temas comunes.

Conclusiones

La etapa de marco conceptual debe ser fortalecida en el proceso de diseño para permitir conocimiento pertinente y contextualizado.

Para fines didácticos, se recomienda realizar ejercicios que motiven las reflexiones y definiciones colectivas.

El generar un adecuado acompañamiento del proceso por parte de las personas que dirigen los talleres permitirá ir formando un pensamiento crítico y una capacidad de generar prospectiva sobre las problemáticas sociales abordadas en los talleres de diseño. Es decir, que los alumnos sean capaces de

generar reflexiones para la vida a partir de la experimentación y observación crítica de sus entornos.

Referencias de consulta

Formacion universitaria. (2009). *Formación universitaria*. Recuperado el 2021, de Scielo.conicyt.cl: https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?script=sci_art-text&pid=S0718-50062009000300001

Concepto 3: Interpretación del tema del proyecto



Definición de academia

Es la comprensión y explicación lógica, estructurada y abstracta de cómo el diseñador de interiores entiende la situación real del problema de diseño desde un panorama general del tema o giro del proyecto a intervenir, producto de un proceso reflexivo y crítico, centrado en la interpretación cualitativa y cuantitativa de las variables frente a la situación deseable o posible que resulta de una especulación o acción prospectiva; en este análisis para interpretar el tema del proyecto, se deberá de reflexionar inicialmente sobre las preguntas: ¿Qué sé sobre los marcos conceptuales y marcos de referencia relacionados con el tema del proyecto? y ¿Cuáles son las problemáticas de habitabilidad que pueden estar relacionados con ese tema del proyecto?

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: marcos conceptuales + estado del arte/marco de referencia.
- Subsecuente: *Briefing*.

¿Para qué sirve?

Investigar, analizar y sintetizar el problema a solucionar a través de un proceso organizado y cuestionamientos reflexivos, mediante herramientas de interpretación psicológicas, pragmáticas y creativas, con el fin de presentar un planteamiento de las problemáticas generales relacionadas con el tema del proyecto a intervenir. Asimismo, ofrece, de manera prospectiva, un primer acercamiento al análisis de problemáticas que se tendrán que solucionar en etapas posteriores para lograr las metas y satisfacer las necesidades del problema de diseño.

Partes que lo conforman

Uso simultáneo de su dimensión racional y lógica, pero, sobre todo, de su dimensión vivencial, sensible e intuitiva.

1. Análisis reflexivo de los factores intrínsecos del diseñador: sentimiento / percepción / experiencia y conocimientos nuevos y obtenidos previamente.
2. Análisis reflexivo de los factores extrínsecos del problema a solucionar: viabilidad, deseabilidad, pertinencia e innovación.
3. Planteamiento prospectivo de las problemáticas planteadas por el tema o giro del proyecto a solucionar.

Características generales para su ejecución

Sumar la información obtenida de los conceptos de marcos conceptuales y estado del arte / marcos de referencia, pues son los antecedentes dentro de la estrategia metodológica que nos ofrecerán un entendimiento del proyecto.

Realizar reflexiones iniciales que permitan redactar o graficar una interpretación del tema o giro del proyecto. Es intuitivo, prospectivo, y comúnmente entendido como “la primera idea” ante una posible definición final del problema a intervenir.

Una vez que se ha realizado la síntesis de los problemas evidentes relacionados con el tema o giro del proyecto, debe propiciarse un tiempo para la reflexión y la interiorización del material obtenido que permita generar una postura individual del reto a enfrentar. Es importante generar las conclusiones o postura final de la interpretación del tema del proyecto a partir de reflexiones generales y particulares.

Productos que pueden ser presentados

Síntesis provenientes de los marcos conceptuales y de referencia, información obtenida previamente a la implementación de este concepto metodológico.

- Reflexiones sobre la síntesis previa y el problema o reto a enfrentar planteado por el tema del proyecto a intervenir, compartiendo, de ser necesario, con compañeros de clase o docentes.
- Enunciar o esquematizar la postura o interpretación del problema del tema del proyecto a intervenir, mediante la categorización de conceptos particulares.

Panorama general sobre el tema de un proyecto
a intervenir mediante la interpretación

Óscar Alberto Castellanos Bernal



Resumen

Cuando se trata de intervenir eficientemente un proyecto de Diseño Interior, el primer interrogante que se presenta es, seguramente, ¿cómo es que se debe enfrentar el proyecto en cuestión? Y es a partir de interpretar hábilmente dicho problema como se pretende obtener la suficiente información para conocer las fortalezas y puntos de oportunidad a desarrollar en la búsqueda de la solución más acorde a las exigencias del habitador.

Generar una buena interpretación del tema a tratar exige de un análisis profundo y desde una perspectiva panorámica para que le permita al estudiante obtener respuestas sobre otra interrogante primordial: ¿cuáles son los problemas generales que se presentan en el tema del proyecto a desarrollar?. Esto sólo puede suceder considerando un desempeño proactivo del estudiante mediante la investigación y análisis de la información disponible para el giro del proyecto (antecedentes y tendencias), así como del proceso de síntesis y generación de ideas finales proveniente del proceso de entendimiento o interpretación de las problemáticas a denotar.

El énfasis del estudio que se plantea en este concepto jamás deberá perder el sentido prioritario de su origen, que es el de ofrecer una mirada prospectiva como respuesta a las preguntas planteadas previamente. Es, en específico, una interpretación del contexto temático relacionado con el proyecto a intervenir y no un análisis interpretativo de las problemáticas del

proyecto mismo, este último atendido en el apartado II, Fundamentos del discurso del proyecto de Diseño Interior de este esquema metodológico.

Palabras clave

Interpretación, problemática, prospectar, panorama general.

Abstract

When it comes to efficiently intervening in an Interior Design project, the first question that arises is surely how the project in question should be approached. And it is from skillfully interpreting said problem that it is intended to obtain enough information to know the strengths and points of opportunity to develop in the search for the solution that best suits the needs of the inhabitant.

Generating a good interpretation of the subject to be treated requires a deep analysis from a panoramic perspective, so that it allows the student to obtain answers on another fundamental question: What are the general problems that arise in the subject of the project to be developed? This can only happen considering a proactive performance of the student through the investigation and analysis of the information available for the project (antecedents and trends), as well as the process of synthesis and generation of final ideas from the process of understanding or interpretation of the problematic to denote.

The emphasis of the study that arises in this concept should never lose the priority sense of its origin, which is to offer a prospective look in response to the questions previously posed. It is, specifically, an interpretation of the thematic context related to the project to intervene and not an interpretive analysis of the problems of the project itself, the latter addressed in section ii, Foundations of the discourse of the Interior Design project of this methodological scheme.

Keywords

Interpretation, problematic, prospecting, overview.

Desarrollo

Para interpretar hábilmente las problemáticas presentes en la temática relacionada con el proyecto de Diseño Interior a intervenir, será necesario considerar la estrategia que a continuación se presenta más a detalle. Esta, bajo trabajo individual o colaborativo, exige por parte del o los estudiantes una mente analítica, reflexiva y proactiva, que permita obtener los resultados necesarios con veracidad, sustento y prospección constructiva, en beneficio de las siguientes etapas de esta metodología.

Sobre la estrategia para la interpretación del tema del proyecto

Para el desarrollo de una correcta interpretación de un problema relacionado con las temáticas propias de proyectos de Diseño Interior a intervenir, es necesario conjuntar una serie de pasos íntimamente relacionados entre sí, desde la síntesis de información previa realizada en conceptos anteriores (conceptos 01 y 02), pasando por un primer análisis específico por parte del estudiante o estudiantes en colaboración, que permita profundizar en las problemáticas presentes en las temáticas o giros de proyectos, hasta finalmente realizar la interpretación del problema como conclusión de este concepto. A continuación, veremos en la figura 1 la estrategia planteada, que deberá de ser atendida en secuencia ascendente con la participación del estudiantado en compañía del docente, ambos en sinergia para el esclarecimiento de las problemáticas por definir.

Figura 1. Estrategia para la Interpretación del tema de un proyecto de Diseño Interior.



Nota: Descripción de las etapas a implementar para interpretar un tema de un proyecto, considerando como etapa final (3) el uso de enunciados o esquemas creativos para su mejor entendimiento. Fuente: Óscar Alberto Castellanos Bernal (2021).

La forma de intervenir cada una de estas etapas (1-2-3) deberá ser atendida considerando el verbo descrito en cada una de ellas. Guiados por la pregunta planteada en los apartados y participando proactivamente en las acciones propuestas encontraremos como guía de implementación en esta estrategia lo siguiente:

1. Sintetizar información previa:
 - ¿Qué sabes previamente sobre el tema del proyecto a intervenir?
 - (Panorama general)
 - Proveniente de los marcos conceptuales (concepto 01).
 - Proveniente de los marcos de referencia (concepto 02).
2. Reflexionar y sociabilizar:

¿Cuáles son los problemas con el tema del proyecto a intervenir?
(Panorama general con perspectiva de diseñador de interiores)

 - Interiorización de la síntesis previa y del problema o reto a enfrentar, planteado por el tema del proyecto a intervenir; labor individual y compartida con pares y docentes.
 - Implicación de factores intrínsecos (sentimientos y conocimiento) y factores extrínsecos (viabilidad e innovación que se busca en una propuesta de diseño interior a partir del análisis del tema o giro del proyecto).
3. Interpretar y sustentar

¿Cómo entiendes los problemas del tema del proyecto a intervenir?
(Panorama particular con perspectiva de diseñador de interiores)

 - Enunciar o esquematizar la postura del estudiante mediante el entendimiento o interpretación de los problemas o retos que plantea el tema del proyecto a intervenir, categorizado para un análisis particular.
 - Sustentar la interpretación del problema mediante referencias, modelos afines o casos de estudio y aseveraciones propias, que den veracidad y certeza a los planteamientos.

La manera en la que será atendida cada etapa deberá ser guiada por el docente, considerando diversas dinámicas planteadas en la misma estrategia para obtener cada uno de los entregables descritos en el apartado Productos que pueden ser esperados (de este mismo concepto). Realizando un trabajo tan profundo como sea necesario para el proyecto o limitativo por el nivel aca-

démico o conformación cognoscitiva del estudiante o grupo de estudiantes, se asegura la obtención final de una interpretación del problema mediante enunciados o esquemas creativos que ofrecerán la posibilidad de abordar los siguientes conceptos de esta metodología de forma sistemática.

Aplicación académica de la estrategia de interpretación del problema (etapa por etapa):

Etapa 1. Sintetizar información previa

Con la finalidad de llevar a cabo el desarrollo de esta etapa, se propone la configuración de una tabla concluyente y comparativa (figura 2) entre los resultados trascendentales de los conceptos 1) Marcos conceptuales y 2) Marcos de referencia, lo cual permitirá discernir información y detectar las problemáticas representativas provenientes de dicho análisis. Esta etapa permitirá al estudiante llevar a cabo un primer acercamiento reflexivo, haciendo consciente la información obtenida de manera previa y sensibilizándose desde una perspectiva analítica con las carencias, debilidades o puntos de oportunidad que percibe en el tema del proyecto a intervenir.

Figura 2. Implementación de la Etapa 1. Estrategia para la interpretación del tema del proyecto.

MARCOS CONCEPTUALES	Ejemplo: El restaurante es un lugar donde se ofrece un menú, se presta un servicio y atención de calidad con atmósfera agradable.	Ejemplo: Tipos de restaurantes son: Servicio completo y de especialidades.	Ejemplo: La conformación de un restaurante implica diversas áreas de acción, desde la recepción y hasta la preparación de alimentos.
MARCOS DE REFERENCIA	Ejemplo: Los antecedentes de los restaurantes indican que los espacios donde se desarrollaban eran construidos de origen para es fin.	Ejemplo: Los restaurantes post pandemia, han tenido que cambiar su configuración para la seguridad de sus comensales.	Ejemplo: Lineamientos gubernamentales para el diseño y construcción más importantes son...

Nota. Tabla propuesta para generar la síntesis de la información previa obtenida rubros precedentes, incluye ejemplos de cómo responder concretamente. Fuente: Oscar Alberto Castellanos Bernal (2021)

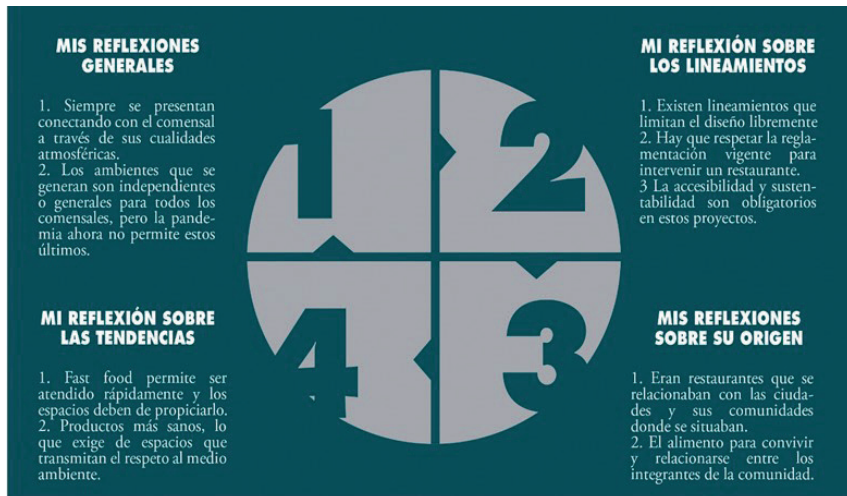
Etapa 2. Reflexionar y sociabilizar

Para dar continuidad se requiere comprender con atención y detenimiento la información sintetizada en la etapa 1, habrá que estudiarla, comprenderla y

generar opiniones propias sobre los problemas generales que en relación con el tema del proyecto a intervenir se prospectan posibles, los cuales, directa o indirectamente podrán afectar la generación de una propuesta integral en futuras etapas de la metodología.

Este proceso reflexivo no puede quedar sólo en el pensamiento de los involucrados, se debe pasar al papel o a las imágenes, ya sea mediante un texto de ideas que ejemplifique lo hecho consciente, es decir, las problemáticas en sí, dinámicas que evidenciarán el pensamiento prospectivo y preventivo del participante desde su perspectiva como diseñador de interiores. Estas reflexiones deben compartirse con otros estudiantes sea o no un trabajo en equipo, esto promueve la sociabilización de las ideas, lo cual permite compararlas, generar coincidencias o bien, complementarlas y enriquecerlas; el papel del docente será fundamental, pues será quien asegurará que las reflexiones sean sensibilizadas correctamente o, de ser necesario, aportará retroalimentación y guía para la clarificación de las problemáticas planteadas por el o los estudiantes en colaboración. Esta etapa es, sin duda, un acercamiento más profundo que promueve la empatía del diseñador con el tema general del proyecto. Finalmente, será en la siguiente etapa (3) que podrá evidenciar una postura de cuáles son esas problemáticas encontradas para el desarrollo de la interpretación del problema mediante un enunciamiento final o esquemas creativos para su mayor comprensión.

Figura 3. Implementación de la etapa 2. – Estrategia para la interpretación del tema del proyecto.



Nota. Tabla propuesta para transmitir reflexiones personales a partir de la etapa 1, incluye ejemplos de cómo responder concretamente. Se recomienda compartir con pares y docentes para enriquecer el resultado. Fuente: Óscar Alberto Castellanos Bernal (2021)

Etapa 3. Interpretar y sustentar





El desarrollo de esta herramienta de análisis plantea la construcción de la interpretación del tema del proyecto, finalidad de este apartado. Esto sucederá a través de la postura final del estudiante o grupo de estudiantes guiados por el docente de la materia, quienes con objetividad, mente abierta y conocimiento podrán enfrentarlo.

El planteamiento deberá ser concluyente y orientado a evidenciar las problemáticas presentes durante el análisis del tema del proyecto realizado en las etapas anteriores (1-2). Asimismo, para enfocar eficazmente los resultados se habrán de categorizar los mismos ordenando las ideas en relación al habitador, espacio (configuración, funcionalidad y estética) y equipamiento, así como las características específicas que intervienen en un arquetipo afín al tema en cuestión (accesibilidad, sustentabilidad, automatización, tendencias, entre otros). En este sentido, lo que resulte de esta etapa deberá estar sustentado correctamente, evitando la ambigüedad y aportando excelentes conclusiones que deberán sumarse con las problemáticas propias del proyecto, pero tratadas y solucionadas estas últimas en el desarrollo del proyecto en próximos conceptos de análisis de esta metodología.

Finalmente, un ejemplo académico claro de las acciones a emprender en este apartado es el presentado a continuación en la figura 4, mediante el enunciamiento de ideas interpretadas por el estudiante.

En esta tabla propuesta y sus ejemplos realizados a manera de enunciado (figura 4), podemos observar que las ideas planteadas han sido un panorama general si del tema de restaurante se tratara. Sin embargo, dicha estrategia deberá ser implementada por el estudiante según la temática o giro del proyecto en el que se encuentre, sin olvidar que este ejemplo de tabla es sólo una forma de presentar su propia interpretación del problema, ya que cuenta con la opción de generar un esquema más creativo y gráfico, como el que se puede elaborar mediante un mapa mental o conceptual, que incluye imágenes para su mayor entendimiento. La decisión de la manera de presentar esta última etapa será tomada por el estudiante con el docente para, en conjunto, considerar lo más pertinente para la mejor presentación de esta implementación.

Figura 4. Implementación de la etapa 3: Estrategia para la interpretación del tema del proyecto.

ESQUEMA METODOLÓGICO PARA EL DISEÑO DE INTERIORES			
Habilitador	Espacio	Equipamento	Características específicas
 <p>El consumidor en Restaurantes exigen: Nivel de comida, Limpieza de local, Atención al cliente, formación de servicio, Ambiente, relación calidad/precio, salud en alimentos.</p> <p>(Fuente: https://www.diegocoquillat.com/7-elementos-claves-en-los-que-se-fijan-los-clientes-de-un-restaurant/)</p>	 <p>El ambiente en un Restaurante suma a la experiencia del comensal y da al espacio una coherencia necesaria.</p> <p>(Fuente: https://www.diegocoquillat.com/reflexiones-sobre-lo-que-busca-el-cliente-hoy-en-dia-en-un-restaurant/)</p>	 <p>El mobiliario de los restaurantes como las sillas y mesas en la que los clientes van a degustar los platos debe cumplir con el objetivo de ser funcionales y cómodas y a su vez tener un valor añadido que las haga especiales y que vaya acorde a la decoración de todo el establecimiento.</p> <p>Fuente: https://www.blancabeltz.com/el-diseño-de-mobiliario-la-guirdilla-de-tu-restaurant/.</p>	 <p>La sustentabilidad en la industria restaurantera significa operar de un modo que proteja, preserve o restaure el entorno natural, promueva la equidad social, mejore la vida de las personas y las comunidades, y contribuya a la prosperidad económica de los accionistas y los grupos de interés.</p> <p>Fuente: https://www.expoknews.com/sustentabilidad-en-la-industria-restaurantera/</p>

Nota. Tabla propuesta para enunciar los problemas detectados en el tema del proyecto a intervenir, que se realiza mediante la interpretación del estudiante, incluye ejemplos de ideas interpretadas. Fuente: Óscar Alberto Castellanos Bernal (2021)

Conclusiones

Es de gran importancia denotar nuevamente que este concepto del esquema metodológico no busca evidenciar las problemáticas del proyecto a intervenir ni tampoco dar respuesta a la manera en la que se atenderán dichas problemáticas del proyecto interior solicitado (conocidos como objetivos o necesidades

del proyecto), ya que esto le correspondería al concepto número 6 (*contrabriefing*) de esta estructura metodológica. Por consiguiente, el alcance real será sólo evidenciar las problemáticas presentes relacionadas con un panorama general del tema del proyecto a intervenir, entendiéndose como ejemplo de temas los restaurantes, casas habitación, bares, museos, exposiciones efímeras, entre otros.

Por último, hacer mención que la labor a realizar en este concepto de interpretación del problema ha sido previamente explicada etapa por etapa y no significa que las figuras 2, 3 y 4 no pueden ser realizadas en una composición libre y creativa (física o virtual) por parte del estudiante. Al contrario, se requiere que el estudiante presente los resultados en cada etapa considerando la guía propuesta en este apartado, pero con mentalidad crítica y proactiva en el beneficio de satisfacer el proceso de aprendizaje que requiere obtener al final de la implementación, sin olvidar que este concepto del esquema metodológico no se encuentra aislado, sino que es parte de una secuencia lógica y sistematizada que le llevará a la realización de un mejor proyecto de diseño interior.

Referencias de consulta complementarias

Parte I. introducción al tema del proyecto de diseño interior Marcos conceptuales

- Andrade Muñoz, M. (1993). El método de diseño: un método científico. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Maya, E. (2003). Métodos y técnicas de Investigación, 4ta. ed. Ciudad de México: UNAM
- Prezi Inc. (2020). Marco teórico-referencial y marco conceptual. Diferencias y características. Recuperado de: <https://prezi/94_2isuc8q5cl/marco-teorico-referencia-y-marco-conceptual-diferencias-y/#::~:-text=El%20Marco%20teC3%B3rico%20es%20el,punto%20de%20referencia%20del%20investigador.&text=Dicha%20elecci%C3%B3n%20es%20el%20marco,hace%20sobre%20las%20grandes%20teor%C3%ADas>.
- Significados. (2020). Marco conceptual. Recuperado de: <<https://www.significados.com/marco-conceptual/>>.
- Vidal, M. (s.f.). Cómo elaborar un marco conceptual. Comunicación académica. uc. CL. Recuperado de: <http://comunicacionacademica.uc.cl/images/recursos/espanol/escritura/recurso_en_pdf_extenso/15_Como_elaborar_un_marco_conceptual.pdf>.

Interpretación del tema de proyecto

- Andrade Muñoz, M., Sotomayor de la Serna M.G., y Sánchez Cavazos, M.E. (1997). *El método de diseño, un método científico*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Real Academia Española. (2020) Interpretar. Recuperado de: <<https://dle.rae.es/interpretar?m=form>>.

- Di Bella, D. V. (2020). Problematizar el Diseño para comprender su complejidad. 4.º Proyecto de la Línea de Investigación N°4 Diseño en Perspectiva (CMU-UP). (Spines). *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*, 23(105), 95–123. Recuperado de: <<http://search.ebscohost.com.dibpxy.uaa.mx/login.aspx?direct=true&db=asu&AN=143643458&lang=es&site=ehost-live&scope=site>>.
- Celia Giné de Lera y Jordi Deulofeu Piquet. (2010). www2.udg.edu. Obtenido de Université de Genève: www2.udg.edu/portals/3/didactiques2010/guiacdii/ACABADES%20FINALS/143pdf
- Gaete Reyes, M., Jirón Martínez, P., Tapia Zarricueta, R. (2018). *Metodología de Diseño Arquitectónico Edwin Haramoto*. Santiago: Adrede Editora.

PARTE II: Fundamentación del discurso
del proyecto de diseño interior



"Nada tiene tanto poder para ampliar la mente como la capacidad de investigar de forma sistemática y real todo lo que es susceptible de observación en la vida".

Marco Aurelio

La fundamentación de un discurso de diseño permite establecer sólidamente una postura de intervención y solución en el proceso consecuente del diseño de proyecto, lo que finalmente constituye un paso importante para la construcción de la visión particular del diseñador sobre su actuar disciplinar. En esta etapa se conocerá y comprenderá los elementos necesarios para poder justificar una propuesta de diseño basada en un discurso teórico.

En la lectura de preexistencias no solo espaciales sino de habitabilidad, es decir espacio, usuario y objeto, es importante considerar las variables tangibles e intangibles que permitirán establecer conclusiones cualitativas y cuantitativas que incidirán en la fundamentación del discurso del proyecto, la justificación de la razón de ser planteada previamente en la introducción.

En relación a lo anterior es importante considerar:

- Investigación de campo en contextos generales y particulares;
- Criterios inclusivos sin interferencia de influencias o prejuicios tanto en levantamiento como en análisis, clasificación y conclusión de variables;

- Diseño de herramientas que permitan la incorporación de variables particulares y no genéricas tanto del usuario como del espacio a intervenir;
- Requerimientos y necesidades del usuario de acuerdo a la escala del espacio interior, incluyendo sus factores de influencia en contextos urbano-arquitectónicos.

Concepto 4. Briefing



Definición de academia

Briefing es la relación de necesidades puntuales y otras características indispensables, tangibles e intangibles que requiere un problema a solucionar.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Interpretación del proyecto
- Subsecuente: *Contrabriefing*

¿Para qué sirve?

Una vez que se tiene clara la interpretación del problema, conteniendo obligatoriamente la ubicación física o preexistencia arquitectónica donde se desarrollará la propuesta de solución a este, es indispensablemente necesario recolectar las variables tangibles e intangibles tanto de los usuarios como de su entorno habitable, que va desde lo urbano-arquitectónico hasta lo íntimo de la escala interior (espacio-usuario-objeto). Es fundamental contar con los elementos necesarios para abordar pertinentemente el problema desde una perspectiva holística en torno a las relaciones entre el ser humano y su entorno

habitable cotidiano. Esta información, identificada de manera clara y precisa permitirá establecer posteriormente criterios de intervención decisivos en el proyecto de interiores. Es importante considerar el carácter cuantitativo y cualitativo de las variables que inciden en esta etapa metodológica.

Partes que lo conforman

1. Programa de necesidades en torno al hombre y su entorno social (visión etnográfica);
2. Programa de necesidades en torno al espacio y contexto: preexistencia del espacio;
3. Clasificación y análisis de variables.

Características

- Imparcialidad en la recolección de la información de preexistencias;
- Empatía con el habitador del proyecto;
- Trabajo inclusivo y multidisciplinario.

Productos que pueden ser presentados

- Tablas, gráficos, matriz de integración;
- Entrevistas;
- Estadísticas;
- Planos arquitectónicos, estructurales, de instalaciones;
- Planos esquemáticos y conceptuales.

Sensibilidad del interior. El *briefing*
en el proyecto de diseño

Mario Ernesto Esparza Díaz de León



Resumen

Es posible comprender el término *briefing* dentro del proceso de configuración del espacio en su dimensión interior como el conjunto de necesidades puntuales y otras variables indispensables de carácter cualitativo y cuantitativo que requiere un problema de habitabilidad a solucionar. Un ejemplo de estas puede ser la integración de los requerimientos tanto del usuario como de la espacialidad arquitectónica preexistente que permitan una interpretación correcta del proyecto en cuanto a un supuesto de solución adecuada, considerando siempre en su proceso de recolección, análisis y clasificación de dichas variables necesarias el mantenimiento de un criterio de imparcialidad que permita la objetividad y direccionalidad del fin deseado, así como una visión de inclusión y de trabajo multidisciplinario en él. Este escrito pretende proponer una visión centrada en el ser humano como eje central de las necesidades, apropiaciones y aspiraciones dentro de un ámbito habitable, incorporando herramientas que permitan la puntualización de los elementos importantes para ello.

Palabras clave

Preexistencia, levantamiento, tangibilidad, intangibilidad.

Abstract

It is possible to understand the term briefing, within the process of configuring space in its interior dimension, as the set of specific needs and other indispensable qualitative and quantitative variables that a habitability problem requires to be solved. An example of this is the integration of the requirements of both the user and the pre-existing architectural spatiality that allow a correct interpretation of the project in terms of an appropriate solution assumption, always considering in its process of collection, analysis and classification of said necessary variables, the maintenance of a criterion of impartiality that allows objectivity and directionality of the desired end, as well as a vision of inclusion and multidisciplinary work in it. This text aims to propose a vision centered on the human being as the axis of the needs, appropriations, and aspirations within a habitable environment, incorporating tools that allow the identification of the important elements for this.

Keywords

Preexistence, architectural survey, tangibility, intangibility.

Introducción

La acción de configurar espacialidades interiores no solo parte de conocer las necesidades funcionales, perceptuales o emocionales del habitante, pues depende, en gran medida, de la comprensión de las limitaciones, potencialidades y posibilidades de la preexistencia arquitectónica donde se realizará el proyecto, es decir, de fomentar la sensibilidad en la lectura del espacio al momento que se realiza un levantamiento. Es decir, para conocer las necesidades y por

ende los elementos a considerar para la realización de un proyecto, es importante identificarlas en torno a:

1. El hombre y su entorno social;
2. Espacio y contexto: preexistencia del entorno habitable.

En ambos registros es importante considerar los elementos tangibles e intangibles que inciden en ellos, de lo macro a lo micro en la escala del habitar, partiendo del interior que se origina del mismo ser humano, quien experimentará y se apropiará de cada una de las atmósferas que componen una espacialidad.

El hombre y entorno social

El hombre representa integralmente una serie de manifestaciones en lo individual y en lo colectivo, producto de sus contextos familiares, laborales, sociales, y las relaciones culturales que estas provocan. Para conocer los requerimientos del integrante principal del espacio interior habitable, el ser humano, es importante considerar las variables cuantitativas y cualitativas de todas sus actividades, es decir, no solo qué hace, sino qué siente, qué significa y qué requiere para poder hacerlo de la mejor manera, reiterando que el pensamiento es el primer habitante de un interior. Es importante considerar que dentro de una misma atmosfera existen diferentes actores, y que estos mismos se clasifican de acuerdo con las actividades realizadas en torno a su frecuencia, horario, función y significado. La tabla 1 representa una herramienta que pretende estructurar el análisis anteriormente mencionado.

Tabla 1. Levantamiento y análisis de actividades por actores.

	CUANTITATIVO	CUALITATIVO		
MOMENTO  Horario Día cotidiano Día especial	¿Qué días? ¿A qué horas?	¿Por qué esos días? ¿Qué representa?		
ACTIVIDAD  Ordinaria Complementaria Extraordinaria	Rutinas Actores y roles	Rituales Jerarquías		SIGNO  Característica Dimensión Categoría
CORPORALIDAD  Estática Dinámica Especial	Equipamentos Complementos	Significaciones Manifestaciones		SIGNIFICADO  Físico Psicológico Espiritual
FRECUENCIA  Continua Efímera Intermittente	Cronogramas Repeticiones	Causa Destino		REGISTRO  Especial Equipamiento

Nota: Herramienta metodológica de análisis de actividades por actores. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2021).

Consecuentemente, y tomando en cuenta que el diseño de interiores parte del hombre y su escala de relaciones (espacio-hombre-objeto), es importante analizar estos vínculos y las diversas manifestaciones tanto tangibles como intangibles: el lenguaje, el sonido, el cuerpo y los escenarios interactuando en torno a un contexto, a una función, a una visión o perspectiva o en torno a un factor de materialidad. La tabla 2 pretende ser una propuesta de

herramienta de análisis y clasificación de variables que permita identificar elementos para establecer vínculos importantes a considerar en el proyecto.

Tabla 2. Significaciones de las relaciones entre el usuario y el entorno social.

SISTEMAS DE ÁMBITOS	LÉXICA LENGUAJE	ACÚSTICA SONIDO	ESCÓRPICA ESCENARIOS	SOMÁTICA RELACIONES	SIMBOLISMOS
UBICACIÓN CONTEXTOS	¿Qué se habla, como se habla, que produce este lenguaje en el espacio de acuerdo con el factor de la ubicación de contextos mediatos e inmediatos?	¿Qué se escucha y como el sonido, el ruido y niveles del sonido del contexto influye en el espacio según su localización?	¿Cómo se configura y equipa el espacio en torno a sus contextos mediatos e inmediatos?	¿Cómo se desenvuelve o relaciona el y los usuarios en torno a sus contextos mediatos e inmediatos?	Manifestaciones Tangibles e Intangibles en el espacio interior (signos, configuraciones, rituales, esquemas, representaciones)
FUNCIÓN NARRATIVAS	¿Qué se habla, como se habla, que produce este lenguaje en el espacio de acuerdo con la operatividad funcional y secuencias de desarrollo?	¿Qué se escucha y como el sonido, el ruido y niveles del sonido de las actividades funcionales influyen en el espacio de acuerdo con sus relaciones?	¿Cómo se configura y equipa el espacio en torno a sus actividades y dinámicas funcionales?	¿Cómo se desenvuelve o relaciona el y los usuarios en torno a sus actividades y dinámicas cotidianas?	
PERCEPCIÓN SIGNIFICADOS	¿Qué se habla, como se habla, que produce este lenguaje en el espacio de acuerdo la interpretación de significados?	¿Qué se escucha y como el sonido, el ruido y niveles del sonido influyen en un sentido de significación?	¿Cómo se configura y equipa el espacio en torno a sus significados, relaciones y decoraciones?	¿Cómo se desenvuelve o relaciona el y los usuarios en torno a sus creencias o cosmovisiones?	
CONSTRUCCIÓN MATERIALIDAD	¿Qué se habla, como se habla, que produce este lenguaje en la materialidad?	¿Qué se escucha y como el sonido, el ruido y niveles del sonido determinan los criterios constructivos actuales?	¿Cómo se configura y equipa el espacio en torno a sus materiales, recubrimientos, ambientaciones?	¿Cómo se desenvuelve o relaciona el y los usuarios en torno a su equipamiento físico?	

Nota: Herramienta metodológica de análisis de actividades por actores. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2021).

Espacio y contexto: preexistencia del entorno habitable

En el diseño del espacio interior no solo se contemplan los objetos o los materiales superficiales y la relación que estos tienen con el habitante, sino que es importante abordar la suma de varios elementos que integrarán y conformarán una atmósfera ideal para ese usuario en particular: la integración de la iluminación, la temperatura, la acústica, el color, las texturas, las formas, la escala, incluso los sabores. Aun así, lo más importante y subrayable es que todo esto sucede dentro de una espacialidad preexistente cargada de antemano de todo esto, todo aquello que permita sensibilizar los sentidos para maximizar la experiencia del habitar.

En la lectura de esta atmósfera, delimitada dentro de una preexistencia arquitectónica, es importante considerar la dualidad de las variables tangibles e intangibles. Cada una de ellas está dividida en 2 categorías, que corresponden a: a) tangibles: físicos y biológico y B) intangibles: perceptivo y espiritual.

Los factores físicos tangibles son aquellos que se pueden medir o cuantificar, como las dimensiones físicas arquitectónicas, el levantamiento arquitectónico en sus tres dimensiones en plantas, cortes, alzados y hasta detalles. También son los elementos técnicos, estructurales (criterio general) y constructivos, las instalaciones en todas sus categorías, el equipamiento tanto en sus dimensiones como en su valoración, las dimensiones antropométricas (del conocimiento propio del habitante), ergonómicas (de la relación entre el usuario y el objeto), de relaciones y dinámicas corporales (proxémica) y flujos funcionales (narrativas).

El factor biológico tangible se refiere a las cualidades ambientales, la temperatura, el sonido y la luz, la experiencia sensorial inmediata de la preexistencia arquitectónica, indispensables para conocer el escenario donde se implementarán discursos de habitabilidad. En estos factores es importante analizar el espacio y su relación con su contexto mediato e inmediato que influirá en su percepción. Como se describe anteriormente, la vivencia directa en el levantamiento de variables a través de los sentidos permite un acercamiento

to real del diseñador con el proyecto. Para dichos levantamientos pueden emplearse herramientas de dibujo que ayuden a la conceptualización del proceso.

Figura 1

Ejemplo de levantamiento de preexistencias intangibles en el espacio interior.



Nota: Ejemplos de croquis gráficos de análisis de las preexistencias arquitectónicas. Fuente: Brown, R.; Farrelly, L. (2012). *Materiales en Interiorismo*. Barcelona: Art Blume, p. 38.

Finalmente, y haciendo referencia a los factores intangibles perceptivos o espirituales, el levantamiento de dichas variables de cierta manera será

orientado a la subjetividad e interpretación del diseñador, ya que hablamos de las sensaciones en el ambiente, las emociones, las significaciones culturales, las tradiciones, todo lo que permita la generación de estrategias para la apropiación e identificación de los usuarios con el proyecto de diseño. Se podría decir que los factores intangibles son producto del análisis e interpretación del levantamiento de las variables tangibles realizadas previamente, por eso la importancia de llevar una secuencia en el estudio del espacio a intervenir.

La experiencia en los talleres de Diseño

Para desarrollar, implementar y complementar las herramientas de esta parte del proceso del diseño de interiores se realizaron acciones con alumnos de pregrado de la licenciatura en Diseño de Interiores en el último año de su formación, durante 2019 y 2020, que permitieron aplicar dichas herramientas.

El anteproyecto de diseño fue desarrollado por la estudiante Michelle Moreno Ontiveros con el proyecto la Casa del Migrante “Camino a la vida”, ubicado en la calle José Guadalupe Posada # 828, en el centro de la ciudad de Aguascalientes. Insertar dichas herramientas en un proyecto con perfiles y situaciones tan complejas de habitabilidad permitió ir perfeccionándolas a través del diseño de instrumentos de recolección de datos y levantamientos de preexistencias que arrojaron información profunda, pero, sobre todo, muy pertinente para lograr ese acotamiento de interioridad.

El trabajo realizado por la estudiante permitió tener un acercamiento inmediato con el espacio a intervenir y con los actores principales y secundarios que le permitieron conocer las necesidades integrales para la realización del *briefing* de diseño. Se realizaron levantamientos del estado actual de la preexistencia arquitectónica en todas sus categorías, incluyendo los planos arquitectónicos, planos de criterio estructural, planos de instalaciones básicas de agua, drenaje y energía, planos de acabados y recubrimientos.

Figura 2. Levantamiento de preexistencias arquitectónicas.



Nota: Ejemplo de levantamiento del espacio a intervenir. Asesor: Mario Ernesto Esparza Díaz de León. Alumna: Michelle Moreno Ontiveros (2020).

Además, es importante complementar la información con el levantamiento de variables en dinámicas de actividades primarias y secundarias, flujos de acción y esquemas de funcionamiento. Todo lo anterior apoyándose con un levantamiento fotográfico que además se analiza a través del método FODA —de fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas— para poder generar conclusiones, pero, sobre todo, un criterio de cómo intervenir un proyecto y la generación de un *contrabriefing*.

Figura 4. Análisis particular de la escala del sistema de ámbitos.





Personal

El espacio se percibe como un lugar con falta de mantenimiento considerablemente, se siente un espacio abrumado por la posición del mobiliario y resaltan olores de humedad por la poca ventilación lo cual provoca que haga un rebufo al lugar y se sienta un espacio con poca higiene. La percepción del piso provoca que se vea como un ambiente con poca iluminación y la poca proximidad existente provoca un espacio abrumado y a su vez provoca la incomodidad por la falta de espacio personal. Además, no se cuenta con un espacio de almacenar propio el cual genera cierta desconfianza a dejar las pertenencias durante el día.

Dormitorio Hombres

Espacio rectangular el cual está constituido por una altura mínima habitable, cuenta con una ventilación cruzada interrumplida por el patio techado posteriormente a la construcción. Se encuentra un armario de Tablaroca el cual no es utilizado para algún uso más que para colocar accesorios en la parte superior.

Ubicación Es el dormitorio se encuentra en planta alta a un costado de las escaleras y colinda con un patio techado y un w.c.

Función Espacio de relajación y descanso para el migrante y área para dejar sus pertenencias.

Construcción

Entrépislo	Sistema unidireccional vigueta y bevedilla	Loseta de cerámica de porcelanato en blanco con líneas a 45° de colores primarios	Loseta de cerámica de blanco con líneas a 45° de colores primarios
Muro	Aplamado de yeso	Revoque fino	Pintura vinílica blanca

Percepción

	Olfato	Térmico	
Visual	3 literas colgando la una con la otra, LV, insertable colocada en una silla, Armario sin uso algunos, espacio apelmazado, muros opacos, cobijas antiguas y apariencia sucia. En la parte superior del armario se colacionan cosas antiguas, espacio descuidado y sucio, pintura opaca.	Espacio con mucho olor a humedad la cual se transmite desde la azoosa, por la poca ventilación no hay una buena ventilación de olores.	Espacio fresco por que no tiene una incidencia de sol directa.
Acústico	Luminico		

Espacio silencioso. Espacio con poca iluminación ya que las camas cubren la ventana y el patio se encuentra techado, tiene un domo de concreto pero no incide luz ya que el vidrio está muy opaco.



Nota: Ejemplo de análisis FODA del sistema de ámbitos: dormitorio de hombres. Asesor: Mario Ernesto Esparza Díaz de León. Alumna: Michelle Moreno Ontiveros (2020).

Otro punto importante es la clasificación de la información obtenida del levantamiento de información. Esta es producto obligado de la experiencia personal del diseñador, ya que se basa principalmente en el trabajo de campo, mediante observación directa. El objetivo es poder llegar a interpretar dicha información para establecer criterios de intervención enfrentando variables en torno a 2 direcciones. Como el lenguaje, el sonido, los escenarios y las relaciones humanas se analizan desde la ubicación del espacio, la función de los habitantes, la percepción en torno a significados o la materialidad del lugar, las conclusiones serán determinantes para establecer una estrategia para el planteamiento de la propuesta de intervención, el *contrabriefing*, etapa siguiente

en el proceso metodológico. La clasificación de la información se puede realizar mediante el apoyo de herramientas que faciliten la lectura y comprensión de la actividad.

Tabla 3. Significaciones en las relaciones del habitante con el entorno social particular.

SISTEMAS DE ÁMBITOS	LÉXICA LENGUAJE	ACÚSTICA SONIDO	ESCÓRPICA ESCENARIOS	SOMÁTICA RELACIONES	SIMBOLÍSMOS
UBICACIÓN CONTEXTOS	Está ubicado al final del predio en planta baja pasando el recibidor y las escaleras.	El ruido que llega a este lugar es casi nulo por su ubicación ya que no tiene un contacto directo al exterior o otra parte del predio con alto flujo de personas o máquinas.	Es un lugar muy oscuro por la ubicación que tiene.	Esta zona casi no es visitada más cuando ingieren alimentos, ya que pareciera que es un lugar privado por su ubicación.	Espacio con manifestaciones religiosas católicas representada en murales y esculturas.
FUNCIÓN NARRATIVAS	Almacén, desinfección y preparación de alimentos.	Sólo se escucha el ruido de las máquinas electrodomésticas y charlas entre los usuarios.	Es un espacio que está muy pesado visualmente por la cantidad de artículos que contienen, mobiliario variado y un poco desgastado.	El mobiliario es básico e indispensable con el que se cuenta, se realizan actividades que todos los migrantes conocen.	
PERCEPCIÓN SIGNIFICADOS	Es un espacio que se percibe una gran calidez humana, pero al tener gran cantidad de artículos se percibe como un espacio aplastante.	Se percibe como un lugar muy silencioso.	Se percibe como un lugar con poco mantenimiento por el desgaste en muebles, se percibe como un lugar frío y un poco inseguro.	Hace falta indicar en donde están ubicados cada artículo ya que el migrante es el que cocina solo y al ser un espacio nuevo no conocen la organización.	
CONSTRUCCIÓN MATERIALIDAD	Piso con una cimentación firme de concreto armado con acabado final de cerámico de color verde y amarillo con mesa, muros de ladrillo revocado con un acabado final de revoque fino con pintura blanca y mureles coloridos, en la parte de la estáta los muros están recubiertos con cerámico blanco brillante.	La construcción de muros hace que el ruido exterior no pase en su totalidad, también contribuye a que este espacio sólo cuenta con el 25% de construcción de vano, el restante es macizo.	Hace falta mantenimiento en la pintura y zanjamiento de pisos para realzar la iluminación y percepción visual del espacio.	Se identifica fácilmente para que es utilizado el espacio, y el mismo espacio abierto hace que se tenga un poco mayor de comunicación entre los usuarios.	

Nota: Ejemplo de conclusiones de significaciones en Proyecto Casa del Migrante. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2020).

Conclusiones

Es tiempo de regresar a considerar al hombre como punto de partida para la configuración de ámbitos coherentes, ajenos a la especulación de la tierra, las directrices del mercado o de las modas y tendencias dictadas por una industria cuyos intereses, quizá, no son el bienestar del propio habitante. El diseñador del interior arquitectónico tiene la responsabilidad intelectual de generar discursos reales de habitabilidad, no de apariencias, sino de experiencias, y es por eso que, a medida que se tenga la mejor calidad de información pertinente, a través de un proceso correcto y las herramientas correctas de recolección de dichas variables, se podrá plantear un criterio de intervención apropiado. A continuación, se muestran algunas de las fortalezas que presenta esta etapa de la metodología:

- Acentúa la direccionalidad del análisis del hombre con relación a su entorno habitable (espacio-objeto).
- Incorpora herramientas que permiten facilitar el estudio tanto del usuario como de la preexistencia espacial a intervenir.
- Estructura las variables para su clasificación y análisis desde la perspectiva de la escala interior, de la micro a la macrohabitabilidad del espacio.
- Establece criterios y fundamentos para la construcción de una postura de intervención del proyecto de diseño.

Referencias de consulta

Bedolla, D. (2018). *Emociones y diseño*. Ciudad de México: Editorial Designio.
 Brooker, G. (2010). *What is interior design?* Brighton: Rotovision.
 Brown, R., Farrelly, L. (2012). *Materiales en interiorismo*. Barcelona: Art Blume.
 Dorst, K. (2017). *How Creative Practice Works*. Amsterdam: bis Publishers.

- Hernández, I. (2019). *Acercamientos al espacio íntimo*. Ciudad de México: Universidad Iberoamericana A.C.
- Higgins, I. (2015). *Diseño de Interiores. Estrategias y planificación de espacios*. Barcelona: Editorial Promopress.
- Weinthal, L. (2011). *Toward a New Interior. An Anthology of Interior Design Theory*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Concepto 5. Contrabriefing



Definición de academia

Son las contrapropuestas de la información recabada del *briefing* por medio de la conclusión del análisis de las variables, manifestando interpretaciones de su posible solución, que aportan valor al proyecto.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: *Briefing*
- Subsecuente: Definición del proyecto o problema

¿Para qué sirve?

Analizar, sintetizar, interpretar y representar información. Es una respuesta a los aspectos y características encontrados en el *briefing*, esto se logra de manera clara cuando el planteamiento inicial del problema y el marco conceptual fueron realizados adecuadamente. Entonces, la respuesta inicial a las condiciones actuales de una preexistencia comienza a emerger a manera de planteamientos de reacción a los elementos descubiertos en el *briefing*. Además, proporciona los insumos para establecer una definición del proyecto a resolver.

Partes que lo conforman

1. Análisis del programa de necesidades del proyecto del espacio interior (*briefing*)
2. Una síntesis de los puntos clave o variables derivadas del *briefing*
3. Catalogar los puntos claves y hacer una interpretación de valor

Características

Clasifica la información por medio de interpretaciones derivadas de información previa, que puede ser presentada por diversos medios o formatos.

Productos que pueden ser presentados

- Matriz de integración, comparación de información o estadísticas
- Registros gráficos o fotográficos
- Tablas con fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas (FODA)

El valor del *contrabriefing*: interpretaciones
del análisis de información del proyecto de
diseño interior

Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez



Resumen

La licenciatura de Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (UAA) manifiesta en su estructura metodológica una etapa dedicada a la recopilación y análisis de información. Es ahí donde podemos encontrar el concepto del *contrabriefing*, como la parte que define y sintetiza esa información por medio de conclusiones e interpretaciones de diseño que serán aplicadas a un entorno habitable a resolver.

Bajo esta premisa, se presenta cómo el *contrabriefing*, a través de una serie de pasos estructurados, se revela generando conclusiones de la información recabada de un paso previo (*briefing*). Y, como este concepto, se puede desarrollar de diferentes maneras en el ejercicio académico a través de la exposición de cuatro casos con temas y alcances diferentes, dejando evidencia de varios grados de aplicación y complejidad, pero determinando interpretaciones de diseño fundamentadas y que obedezcan a la naturaleza de cada proyecto. De esta forma, se involucra el proceso creativo, que se manifiesta dependiendo de la experiencia y nivel académico del alumno, con la participación activa del docente en un desarrollo idóneo de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la disciplina, denotando así el valor de este concepto dentro del proceso de generación de cualquier problema de diseño del espacio interior.

Palabras clave

Síntesis, conclusiones, interpretaciones, proceso creativo.

Abstract

The Interior Design program from the Autonomous University of Aguascalientes (UAA) manifests a stage dedicated to the collection and analysis of information in its methodological structure. That is where we can find the concept of counterbriefing as the part that defines and synthesizes the information through conclusions and design interpretations that will be applied to a habitable environment to be solved.

Under this premise, this text presents how the counterbrief is revealed through a series of structured steps, generating conclusions from the information collected in a previous step (briefing). As this concept, counterbriefing can be developed in different ways in the academic exercise through the exposition of four cases with different themes and scopes, leaving evidence of various degrees of application and complexity, but determining well-founded design interpretations that obey the nature of each project. Thus, it involves the creative process, which manifests itself depending on the experience and academic level of the student, with the active participation of the teacher in a suitable development of the teaching and learning processes of the discipline, denoting the value of this concept within the process of generating any interior space design problem.

Keywords

Synthesis, conclusions, interpretations, creative process.

Desarrollo del tema

La propuesta de soluciones de un proyecto de diseño debe basarse en un análisis correcto y detallado de los elementos que lo delimitan, ya sean tangibles o intangibles. Para ello, en esta estructura de desarrollo del proyecto de diseño interior de la UAA se plantea la elaboración de un *contrabriefing* como parte de las estrategias de diseño en un proyecto, con la finalidad de generar conclusiones que ayudan a perfilar mejores interpretaciones y establecer una definición clara del problema lo que ayuda al desarrollo subsecuente del proyecto. Para esto se deben tomar en cuenta pasos o una estructura base para su elaboración. A continuación, se plantea en una primera parte su manifestación, desarrollo y, posteriormente, sus posibles representaciones a partir de la imaginación de quienes lo desarrollaron en ejemplos prácticos.

Manifestación y desarrollo del contrabriefing

A través de la metodología de generación del proyecto interior se pone de manifiesto cómo es que, en el *contrabriefing*, seguir una estructura es recomendable para su elaboración. Dicha estructura considera tres momentos principales: analizar los antecedentes, sintetizar puntos clave y, por último, catalogar las amenazas y oportunidades, permitiendo así tener una estructura ordenada de pasos a considerar en la elaboración de una contrapropuesta de la información (Dorst, 2017).

Analizar los antecedentes o el *background* nos proporciona la información de la situación o contexto actual en el que se encuentra el proyecto de diseño, que se retoma de las lecturas de los elementos tangibles e intangibles de las preexistencias del espacio interior habitable y se consigue gracias a la elaboración de la etapa del *briefing*. Una vez analizados estos elementos, el segundo paso es sintetizar los puntos clave o *key facts*, ordenarlos y catalogarlos es importante para establecer las posturas de diseño del proyecto (Ramirez,

2019). Por último, catalogar la información a través de elementos positivos y negativos permite establecer interpretaciones claras y fundamentadas hacia donde se orientará la solución del proyecto. En la figura 1 se plantea una herramienta base para catalogar la información, estableciendo parámetros que permitan generar conclusiones claras para atacar posteriormente el desarrollo del proyecto.

Figura 1. Ejemplo de herramienta para catalogar información.

MATRIZ DE ANÁLISIS DE DATOS FODA				
INTANGIBLES				ESPACIO/FOTOGRAFIA
Fortalezas	Oportunidades	Debilidades	Amenazas	

Nota: Herramienta matriz de análisis FODA para síntesis de información del espacio habitable preexistente. Fuente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2021).

Se debe tomar en cuenta que la manifestación del *contrabriefing* no solamente contempla la evaluación de información dura, ya que la capaci-

dad creativa es también parte esencial para exponer los resultados que se arrojen. A través del ejercicio y la experiencia académica de la disciplina de diseño de interiores en los talleres de diseño de proyectos interiores es donde se denota esta cualidad creativa, pues no únicamente se trata de presentar una síntesis de lo que se recolectó previamente, sino que se debe de hacer un proceso cognitivo para establecer conclusiones y después presentarlas por medio de lenguajes escritos y / o visuales, que dependerán del nivel académico y proceso creativo del alumno (en este caso) y del nivel de complejidad del mismo proyecto.

Aplicación y proceso creativo en el desarrollo del contrabriefing

A continuación, se ejemplifican los resultados de los procesos mencionados para exponer un *contrabriefing*, representados a través de imágenes que son producto de la interacción en entorno académico entre el alumno(s) y el profesor. Estos son resultados de diferentes semestres de la carrera de Diseño de Interiores, constando así que esta etapa metodológica puede y debe realizarse en cualquier nivel, tomando siempre en cuenta el nivel académico y la complejidad que el mismo proyecto demande.

La figura 2 representa un ejercicio de 4.º semestre, una matriz en la que se catalogan los factores de configuración de un proyecto de espacios comerciales. En estos, por medio del análisis de factores, se sintetiza la información recabada por medio de la etapa del *briefing*. Esta información se contrasta en la misma tabla a través de indicadores como el *branding*, los consumidores, el entorno mediato e inmediato, entre otros, por medio de una contrapropuesta o diagnóstico (*contrabriefing*), apoyando esta síntesis de conceptos con imágenes de referencia para su interpretación en las etapas siguientes de la metodología.

Figura 2. Ejemplo de contrabriefing a través de matriz de factores de configuración.

FACTORES DE CONFIGURACIÓN				
FACTOR	INDICADOR	BREVES MILLAJES	CONTRIBUCIONES DESCRIPCIÓN Proyecto de referencia Imagen de referencia	
GENERAL	Branding	• Crear identidad de la marca y su punto de conexión con el consumidor. • Crear un lenguaje de identidad que conecte con el consumidor y se adapte a la personalidad de la marca. • Crear un lenguaje de identidad que conecte con el consumidor y se adapte a la personalidad de la marca.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	Experiencia	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	Empresas (staff)	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	Experiencia (retail)	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
ESPECÍFICO	A. Tamaño y forma del establecimiento	• Definir el tamaño y la forma del establecimiento. • Definir el tamaño y la forma del establecimiento. • Definir el tamaño y la forma del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	B. Ubicación y entorno del establecimiento	• Definir la ubicación y el entorno del establecimiento. • Definir la ubicación y el entorno del establecimiento. • Definir la ubicación y el entorno del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	C. Tipo de negocio	• Definir el tipo de negocio. • Definir el tipo de negocio. • Definir el tipo de negocio.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	D. Tipo de cliente	• Definir el tipo de cliente. • Definir el tipo de cliente. • Definir el tipo de cliente.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	

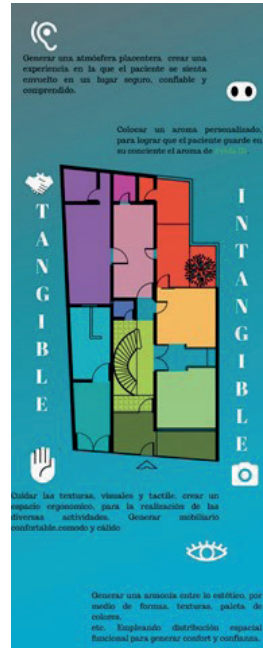
FACTOR	INDICADOR	BREVES MILLAJES	CONTRIBUCIONES DESCRIPCIÓN Proyecto de referencia Imagen de referencia	
GENERAL	Visual	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	Audible	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	Olfativa	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	Táctil	• Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor. • Crear una experiencia que conecte con el consumidor.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	

FACTOR	INDICADOR	BREVES MILLAJES	CONTRIBUCIONES DESCRIPCIÓN Proyecto de referencia Imagen de referencia	
ESPECÍFICO	B. Layout	• Definir el layout del establecimiento. • Definir el layout del establecimiento. • Definir el layout del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	C. Iluminación	• Definir la iluminación del establecimiento. • Definir la iluminación del establecimiento. • Definir la iluminación del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	D. Sonido	• Definir el sonido del establecimiento. • Definir el sonido del establecimiento. • Definir el sonido del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	E. Experiencia (retail)	• Definir la experiencia (retail) del establecimiento. • Definir la experiencia (retail) del establecimiento. • Definir la experiencia (retail) del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	

FACTOR	INDICADOR	BREVES MILLAJES	CONTRIBUCIONES DESCRIPCIÓN Proyecto de referencia Imagen de referencia	
ESPECÍFICO	A. Eficiencia en el uso del espacio	• Definir la eficiencia en el uso del espacio. • Definir la eficiencia en el uso del espacio. • Definir la eficiencia en el uso del espacio.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	B. Accesibilidad	• Definir la accesibilidad del establecimiento. • Definir la accesibilidad del establecimiento. • Definir la accesibilidad del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	C. Sostenibilidad	• Definir la sostenibilidad del establecimiento. • Definir la sostenibilidad del establecimiento. • Definir la sostenibilidad del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	
	D. Experiencia (retail)	• Definir la experiencia (retail) del establecimiento. • Definir la experiencia (retail) del establecimiento. • Definir la experiencia (retail) del establecimiento.	• Definir colores que tengan relación de armonía con la marca. • Definir tipografía que tenga relación de armonía con la marca. • Definir iconografía que tenga relación de armonía con la marca.	

Nota: Proyecto Tienda comercial Ocelote. Alumnas: Fernanda González de Lara, Damaris Ismerai Palacios Marín y Ángela Marian Calderón Ponce. Docente(s): Óscar Alberto Castellanos Bernal y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2021). Diseño de Interiores, 4.º semestre. Materia: Taller de espacios comerciales y de entretenimiento. Fuente: González de L. Palacios, M., y Calderón, P (2021).

Figura 3 Ejemplos de contrabriefing expresados por medio de infografías de resultados de análisis e interpretación de información.



Nota: Proyecto Consultorio Holístico Vida Fit. Alumnos: Josejuan Mercado Collazo y Gisela Patrón Valdés. Docente(s): Víctor Luis Martínez Delgado y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2019). Diseño de Interiores, 6.º semestre. Materia: Taller de espacios laborales y de servicio.

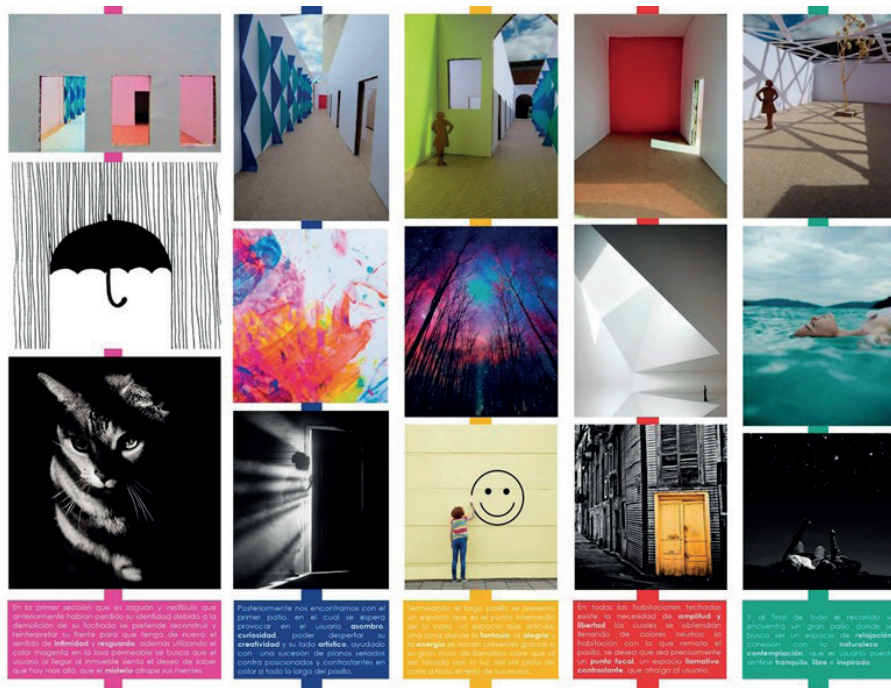
Fuente: Mercado, C., y Patrón, V. (2019).

De la misma manera, se puede ver por medio de las figuras 3, 4 y 5 una representación de este concepto metodológico de otra forma. Aun así, cumple con la finalidad del *contrabriefing* al mostrar los datos que surgen de la interpretación del estado actual del proyecto a trabajar. En este caso, se trata de una clínica de salud holística, y en este ejemplo la interpretación de la información analizada y sintetizada previamente se manifiesta por medio de infografías.

Por último, se presentan los resultados de dos proyectos diferentes pero correspondientes al mismo nivel académico, en los cuales se muestra cómo las contrapropuestas de los datos del estado actual de los proyectos se pueden representar de forma diferente y aun así servir su propósito. Esto resalta que el proceso creativo de exponer interpretaciones del análisis de la información no debe limitarse a una sola forma de hacerlo si siempre se trata de respetar los alcances y características del *contrabriefing*.

En la figura 6 se muestra cómo a través del uso de imágenes de una maqueta conceptual (parte superior), acompañado de imágenes que hacen referencia de forma abstracta a las intenciones espaciales, se pueden plantear interpretaciones en forma de texto. De esta manera, se logra expresar no únicamente la organización de las conclusiones, sino resaltar las virtudes de la propuesta por medios visuales como apoyo a quien vayan dirigidos. En contraparte, en la figura 7 se expone una matriz de análisis en la que se catalogan los espacios a diseñar y las conclusiones derivadas del *briefing*; de esto se genera una síntesis de las conclusiones principales y generales a tomar en cuenta para, posteriormente, definir los alcances de las nuevas propuestas de diseño, las cuales se pulirán en las siguientes etapas metodológicas.

Figura 6. Ejemplo de *contrabriefing* expresado por *collage* de imágenes de maquetas experimentales, imágenes de referencia e interpretaciones particulares.



Nota: Proyecto Taller de fotografía experimental. Alumna: Mónica Guadalupe Castro Castro.
 Docente(s): Mario Ernesto Esparza Díaz de León y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2017).
 Diseño de Interiores, 8.º semestre. Materia: Proyecto integral de diseño de interiores I. Fuente:
 Castro, C. (2017).

Figura 7. Ejemplo de *contrabriefing* por medio de matriz de análisis de información y conclusiones particulares y generales.

		MATRIZ DE ANALISIS					
UBICACIÓN	ESPACIO	CONCLUSIONES	UBICACIÓN	ESPACIO	CONCLUSIONES	CONCLUSIONES GENERALES	
	COCHERA	Posibilidad de ampliación en modificar ángulos del funcionamiento. Respetar la presencia de seguridad y generación para la generación de ambientes. Fomentar la distribución de zonas naturales al interior de la casa creando ambientes.		ESCALERA	Espacio de tránsito con ambiente agradable. Aprovechar entrada de iluminación natural para solucionar problemas de seguridad por la falta de iluminación de estancias pequeñas que ocasiona accidentes. Respetar iluminación artificial con apoyo de escalera por seguridad. Generar privacidad de tránsito.	Solucionar problemas de ergonomía en pequeños espacios en diferentes niveles de tránsito y comparación de los niveles.	
	RECIPIENTOR	Cuidar la implementación de colores y texturas para evitar que el espacio se sienta opaco. Posibilidad de ampliación para facilitar la circulación. Respetar el espacio en línea de la línea de circulación. Solucionar problemas de seguridad y definir iluminación artificial. Sentido de bienvenida y acogimiento.		BAÑO	Por seguridad resaltar texturas, materiales. Personalizar entrada de iluminación natural y ventilación, solucionar problemas de iluminación artificial tipo de luminarias, temperatura adecuada. Solucionar distribución de muebles flexibles orientados por cuestiones ergonomías que requieren los usuarios. Personalizar el espacio al usuario. Veremos.	Conseguir base de ergonomía de iluminación, sentido, tiempos, colores, calidad, todos ergonomía.	
	BAÑO	Resaltar distribución y uso del espacio para eficiencia, tener los colores de elección por comodidad e higiene. Fortalecer el sentido de acogimiento y sentido del espacio. Hacer sentido ergonomía para accesibilidad de todos los usuarios. Mantener efecto de iluminación natural y solucionar problemas de iluminación artificial tipo de luminarias, temperatura y espacios.	P L A N T A	RECAMARA PRINCIPAL	Proponer distribución de mobiliario que permita el aprovechamiento del espacio frente a la presencia de estancias en el espacio debido a la estructura formal. Organizar espacios de guardado. Solucionar problema de línea de estancias para tener una vista de contemplación, tener flexibilidad. Generar ambiente adecuado al material. Establecer un espacio reservado para su comunicación y la llegada de visitantes que sea cómodo y apropiado para la actividad. Solucionar problema de circulación en el uso del espacio. Evitar instalaciones dentro de la línea al baño. Solucionar problemas para que el espacio sea cómodo, apropiado y máximo. Solucionar problema de temperatura por orientación.	Aprovechar los espacios para contemplación de iluminación natural y distribución de iluminación artificial de forma personalizada. Hacer uso del espacio de naturaleza que hay en el espacio y vincularlo a la orientación de los muebles. Tener espacios que sean o puedan convertirse generados cómodos para el uso de todos. Evitar la impresión de líneas en espacios. Personalizar contacto con el exterior de colores y estilos.	
	SALA	Resaltar distribución para solucionar problemas de circulación. Selección de materiales de acuerdo a dimensiones del espacio y a función. Mantener siempre línea de sentido de privacidad y acogimiento. Una zona, hacer estar en su zona principal. Personalizar entrada de iluminación natural y contacto con el exterior. Analizar ergonomía de actividades de los usos del euro diverso (estructura, función, entorno).	A L T A	BAÑO	Aprovechar espacios según para generar ambientes diferentes. Proyectar un espacio acogedor que no caiga en la saturación de un color. Personalizar que evita la distribución de iluminación natural. Contemplar la posibilidad de ampliar el espacio para solucionar problemas ergonomías de los usuarios. Mantener entorno y reflejo en el espacio. Resaltar solución de iluminación por sensores, sensores. El color sea la orientación adecuada para que el espacio se convierta en una estancia más cálida, reservada a ser invitado.	Considerar idea todo de los usuarios por sensación por actividades y momentos en los espacios. Aprovechamiento de los espacios para el uso no por los elementos que los componen. Tener diferentes funciones diferentes actividades (usas).	
P L A N T A	COMEDOR	Espacio íntimo que a pesar de la existencia de ventanas hacia el exterior no permite la correcta distribución de la iluminación natural. Mobiliario reducida para dar control de espacio que lo rodea. Durante los pocos actividades que se realizan en el espacio secciona de más de 10 usuarios. Personalizar la privacidad de la cocina con la cocina y la circulación hacia el baño. Hacer uso de la vista que puede tener el espacio hacia el exterior. Espacio destinado a la convivencia, audia, comunicación y diversión.	A L T A	RECAMARA 1	Solucionar problema de entrada de iluminación natural, circulación y distribución que permita la estructura formal del espacio. Organizar espacios de guardado por orden y estética. Personalizar el espacio para los usuarios. Resaltar iluminación artificial adecuada para las actividades. Adquirir espacio del escritorio o la oficina. Establecer espacios por cada objeto o sentido de orden. Habitación más cálida de la casa.	Reservar de amplias en los espacios para que elementos, estructura de los espacios.	
B A J A	COCINA	Distribución práctica para la secuencia de actividades realizadas manteniendo contacto con el exterior y aprovechando. La distribución de la cocina se genera acciones que el espacio de trabajo sea seguro en momentos que los familiares utilizan. Tener el espacio más generoso siempre que permitan el trabajo, sobre todo porque el espacio está distribuido en L y los espacios personalizar este espacio. Frente la entrada de iluminación desde por ventanas de orientación. Analizar cuestiones ergonomías para mejorar personal (funciones del sentido). Tener cosas fijas al sentido (hogar) y, personalizar el espacio.	A L T A	RECAMARA 2	Personalizar orientación no que tiene una excelente entrada de iluminación natural por los ventanales en un espacio general y funcional. Escoger el mobiliario adecuado a las dimensiones del espacio sin cubrir las actividades que se llevan a cabo. Considerar posibilidad de ampliación y sentido de un baño personal por la necesidad de privacidad e independencia, así como funcionalidad y privacidad. Estética del espacio sencilla, que a la vez permita. Personalizar aspectos integrables de ergonomía y vitalidad que tiene el espacio. Posibilidad de cambios en la habitación debido a crecimiento o cambios de espacio de la vida del usuario.	Reservar espacios o sectores. Solucionar problemas de participación de la estructura formal que el espacio donde actividades a la vez que el espacio de la casa en forma de concepto personalizado. El lugar a ser personalizar. Fomentar ergonomía. Contemplar en la decisión de materiales y texturas la existencia de la iluminación natural, tener una sensación de impacto o origen.	
	ANTECOMEDOR	Personalizar unificación con la cocina y aprovechar vitalidad al exterior por estética, temperatura y iluminación. Espacio pequeño que permite grande que genera distribución en las circulaciones además de que es un mobiliario más grande para los usuarios que le gustan. Reservar espacio para evitar movimientos accidentales y molestias para ver la televisión. Fomentar la convivencia y comunicación familiar. Sentido de recepción y reserva por acogido.				Proponer espacio destinado a la gestión de contenidos y necesidades. Resaltar línea material.	
	RATTO	Solucionar distribución de actividades para personalizar el espacio y darle otro uso que se permite a lo sea sea acogedor al espacio habitable. Formar en cuanto la posibilidad de tener un punto los habitaciones de que en ningún momento del día llega lo su vida directamente. Interacción del espacio por columnas estructurales que lleva materiales.				Personalizar la presencia de espacios contemplativos para a la decoración y equidad. Darle sentido a los espacios. Resaltar ergonomía.	
	BOVEDA	Proponer distribución formal ergonomía para el usuario principal. Aprovechar el espacio para tecnología experimental al agua y la luz. Personalizar entrada de iluminación natural y ventilación. Respetar acoustico de actividades (diversión de esp).				Contemplar en la decisión de materiales y texturas la existencia de la iluminación natural, tener una sensación de impacto o origen.	
	SALA DE JUEGOS	Seleccionar mobiliario del espacio adecuado para las actividades que se realizan y promover zonificación de multifuncionalidad. Generar orden en la distribución del espacio. Solucionar situación acústica para desarrollo de actividades sociales. Laborar distribución y ergonomía resolutiva en su recepción. Excelente entrada de iluminación natural y ventilación. Mantener conexión con el exterior.				Proponer espacio destinado a la gestión de contenidos y necesidades. Resaltar línea material.	

Nota: Proyecto Casa habitación unifamiliar. Alumna: Mónica Valeria Bass García. Docente(s): Mario Ernesto Esparza Díaz de León y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2017). Diseño de Interiores, 8.º semestre. Materia: Proyecto integral de diseño de interiores I. Fuente: Bass, G. (2017).

Finalmente, se resalta cómo el proceso creativo del diseñador es un enorme complemento en el desarrollo de este concepto metodológico (*contrabriefing*), ya que dependerá no solo de una capacidad de análisis y síntesis de datos, sino de la habilidad de expresar la información para darle una lectura entendible y concisa.

Conclusiones

Sobre la interacción alumno-profesor

En un aspecto académico es importante una actitud de apertura, considerando que en los intercambios de ideas de las propuestas de diseño se pueden presentar diferentes interpretaciones cognitivas por parte de profesores y estudiantes. Además, es importante considerar el nivel académico y complejidad del proyecto para evitar desgaste (físico, cognitivo y emocional) y una falta de atención y compromiso.

Sobre la pertinencia del concepto y sus aplicaciones en el diseño de interiores

Este concepto, que complementa la parte II de esta metodología, es fundamental en el desarrollo no solo del proyecto de diseño interior, sino del propio diseñador como herramienta en la comprensión e interpretación de información a través de procesos cognitivos, favoreciendo siempre la creatividad en proponer soluciones con un fundamento sólido, dándole así valor al resultado de cualquier problema de diseño.

Fuentes de consulta

- Dorst, K. (2017). *How Creative Practice Works*. Ámsterdam: BIS Publishers.
- Ramírez, A. (2019). ¿Qué es el contrabriefing?. *Revista InformaBTL*. Recuperado de: <<https://www.informabtl.com/que-es-el-contrabriefing/>>.

Concepto 6. Definición del proyecto o problema



Definición de academia

Delimitación de variables y constantes que habrán de establecer contornos de un espacio útil y vital. Las problemáticas que actúan en la definición del proyecto deben ser explícitamente registradas en esta definición, de tal manera que sea un componente indispensable para plantear las posibles soluciones de diseño con objetivos, metas y limitaciones técnicas y económicas.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Briefing + contrabriefing
- Subsecuente: Hipótesis discursiva

Objetivo General

Este ejercicio permite plantear de manera puntual el reto de diseño al que se enfrenta, y permite preparar a los diseñadores a la enunciación y trabajo de las siguientes etapas de manera metodológica: la hipótesis en sus dos vertientes, discursiva y física experimental; la conclusión de todos los registros derivados

del *briefing*, tangibles e intangibles, en una matriz; la distinción del tema a desarrollar; y la clarificación de sus alcances y contenidos.

Partes que lo conforman

1. Necesidades
2. Objetivos y metas

Características

Variables constantes tangibles e intangibles en las diferentes escalas

Productos que pueden ser presentados

- Enunciado del problema
- Redacción simple

Fundamentación del discurso del proyecto
de diseño interior en la definición del
proyecto o problema

José Enrique González Pacheco Arce



Resumen

La definición del proyecto o problema dentro del proceso metodológico del Diseño de Interiores determina la fase final de la investigación y, por tanto, debe proveer la conclusión jerarquizada de los hechos significativos para traducir o definir las variables del diseño a iniciar en fase creativa. Por ello, se realiza la formulación del problema con las posturas de solución del diseñador a todas esas necesidades o variables. Además de concentrar las susodichas variables en una matriz, que reconozca y concentre registros que a continuación se detallan:

- Registros tangibles e intangibles derivados del *briefing*;
- Organizar los registros sensoriales intangibles del espacio derivado del estudio de preexistencias;
- Organizar los registros de los medios tangibles del espacio derivado del estudio de preexistencias;
- Elaborar el registro de análisis de condiciones tangibles e intangibles de cada espacio.

Asimismo, debe presentar su decisión —o postura de solución— a tales variables realizando una propuesta de estos. A esta presentación se le reconoce como la formulación específica del problema, conformada con intenciones

de respuesta a las necesidades sentidas en los hechos observados de los medios (ubicación, función, percepción y construcción) y los registros de aspectos sensoriales (léxico, acústico, somático, escópico), todo esto, como ya se indicó de todo hallazgo pertinente y significativo, derivado del *briefing*, *contrabriefing* y la investigación de preexistencias.

Esta propuesta, que termina la fase del planteamiento y formulación del problema, se presentará en formato de imagen y texto como mapa mental, infografía, etc., para cada espacio del proyecto de diseño de interiores, cuidando que el cúmulo de propósitos dé respuesta atingente a las variables. Esto para que se establezcan metas que sean alcanzables y medibles y, así mismo, induzcan el proceso creativo de forma objetiva hacia los siguientes pasos del proceso de diseño, como lo son las hipótesis discursiva y material, con las que se realiza el segundo paso del método científico, que corresponde a la construcción de un modelo teórico que será sometido a comprobación.

Palabras clave

Conclusión de variables y registros, formulación, posturas, objetivos, respuesta a necesidades.

Abstract

The definition of the project or problem within the methodological process of Interior Design determines the final phase of the investigation and, therefore, must provide the hierarchical conclusion of the significant facts to translate or define the design variables to start in the creative phase, for both the formulation of the problem is carried out with the designer's solution positions to all those needs or variables. Thus, in addition to concentrating the aforementioned variables in a matrix, it must recognize and concentrate the records that are detailed below:

- *Tangible and intangible records derived from the briefing.*
- *Organization of the intangible sensory records of the space derived from the study of preexistence.*
- *Organization of the tangible media records of the space derived from the study of preexistence.*
- *Preparation of the r analysis of tangible and intangible conditions record of each space*

Likewise, it must present its decision or position of solution to such variables, making a proposal of these. This is recognized as the specific formulation of the problem conformed with intentions to respond to the needs felt in the observed facts of the media (location, function, perception and construction) and the records of sensory aspects (lexical, acoustic, somatic, scopic). All of this as indicated from all relevant and significant findings derived from the briefing, counterbriefing, and the preexistence investigation.

This proposal, that ends the problem statement and formulation phase, will be presented in image and text format such as a mind map, infographic, etc., for each space of the interior design project, while making sure that the accumulation of purposes is of an appropriate response to the variables. This is so the goals established are achievable, measurable, and likewise induce the creative process objectively towards the next steps of the design process; these are the discursive and material hypotheses, with which the second step of the scientific method is carried out, and corresponds to the construction of a theoretical model that will be subjected to verification.

Keywords

Conclusion of variables and records, formulation, positions, objectives, response to needs.

Desarrollo del tema

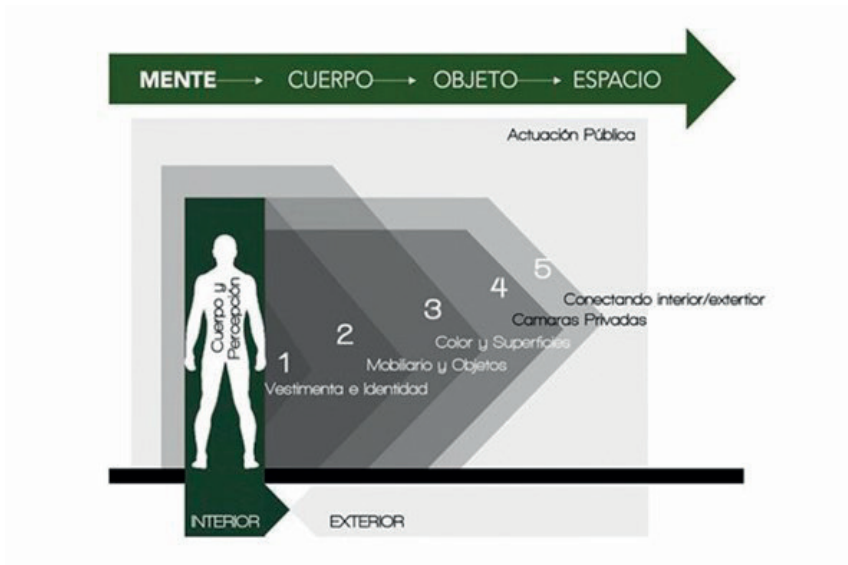
Corresponde a la conclusión de la fundamentación del discurso del proyecto interior. Asimismo, debe proveer todas las variables que servirán para el proceso creativo de la siguiente fase, que representa el primer acto creativo del trabajo del diseño o proyecto. Este se constituye por el proceso de generación de las hipótesis, que en el método científico implica la conclusión del primer paso, determinado por la observación o reconocimiento de los hechos pertinentes (necesidades, variables tangibles e intangibles), y la continuación al segundo paso, con el proceso de la "Construcción de un modelo teórico", según lo afirma Mario Bunge (2014, 41) en el libro *La ciencia, su método y su filosofía*.

El propio autor establece la fase concluyente del planteamiento del problema en sentido de concretizar las bases que permitan llevar al siguiente punto del proceso y lo indica como "1.3. Formulación del problema: planteo de una pregunta que tiene probabilidad de ser la correcta; esto es, reducción del problema a su núcleo significativo, probablemente soluble y probablemente fructífero, con ayuda del conocimiento disponible".

Este ejercicio permite plantear de manera puntual el reto de diseño al que se enfrenta y preparar a los diseñadores de manera metodológica a la enunciación y trabajo de las siguientes etapas: la hipótesis en sus dos vertientes, discursiva y física experimental. Cuando se define y analiza un problema de diseño, también se deben desarrollar objetivos o criterios con los cuales medir la efectividad de una solución. Sin importar la naturaleza del problema de diseño que se está abordando, se deben considerar diversos criterios de importancia, como la funcionalidad, estética, economía, etc.

En los siguientes ejemplos se plantea el proceso de desarrollo de la formulación del problema como concluyente de lo observado en los pasos antecedentes de *briefing* y *contrabriefing* y la preparación de las posturas del diseñador o propósitos en los objetivos, que serán las premisas para el trabajo del acto creativo del modelo teórico o hipótesis del proyecto de diseño.

Figura 1. Dimensión en la configuración introspectiva del ámbito interior.

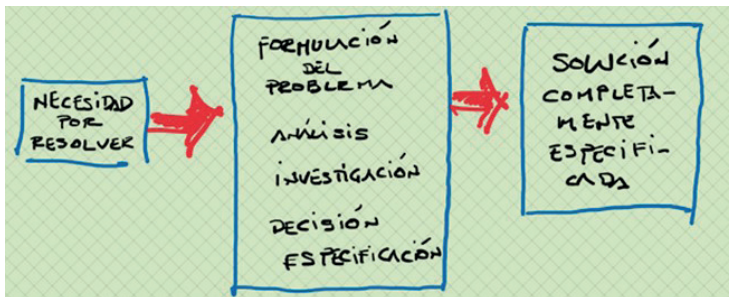


DIMENSIÓN EN LA CONFIGURACIÓN INTROSPECTIVA DEL ÁMBITO INTERIOR BASADO EN EL PLANTEAMIENTO DE LOUIS WEINTHAL EN EL LIBRO "TOWARD A NEW INTERIOR (2011)"

Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2019).

Nota: Esquema basado en el planteamiento de Louis Weintal en la publicación *Toward a New Interior: An Anthology of interior Design Theory*. Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2017).

Figura 2. Esquemas conceptuales de interpretación.



Nota: Compendio de definiciones A1, Curso Escalas del Diseño de Interiores. Maestro: Ing. Álvaro Nieva Montes de Oca, julio de 2020.

Figura 3



Nota: Compendio de definiciones A1, Curso Escalas del Diseño de Interiores. Maestro: Ing. Álvaro Nieva Montes de Oca, julio de 2020.

Los productos esperados de la definición del proyecto o problema constan de concluir en una matriz todos los registros derivados del *briefing* tangibles e intangibles:

- Reconocer y concentrar todos los registros tangibles e intangibles derivados del *briefing*
- Organizar los registros sensoriales intangibles del espacio derivado del estudio de preexistencias
- Organizar los registros de los medios tangibles del espacio derivado del estudio de preexistencias
- Elaborar el registro de análisis de condiciones tangibles e intangibles de cada espacio

El diseñador deberá asegurarse de que en la matriz de conclusión de esta formulación o definición del proyecto o problema de diseño de interiores, que se consideren todas las necesidades que se deducen de hechos pertinentes a su proyecto, que se traduzcan y redacten objetivos o metas medibles, alcanzables y atingentes al origen de los hallazgos, para que todas las variables y constantes de contenidos tangibles e intangibles se concentren como premisas de las soluciones al desarrollo de las hipótesis y por tanto de forma objetiva y efectiva formen el puente o continuidad del planteamiento del problema. A continuación, se muestra ejemplo de la matriz de registros de las variables observadas del proceso de *briefing* y *contrabriefing*:

Figura 4. Tabla síntesis como herramienta para establecer un planteamiento correcto del problema.

MATRIZ

		SENTIDOS						REGISTROS		
		Vista <small>(Sin proporción color)</small>	Oído <small>(Contexto libano) Acústica</small>	Olfato/Gusto	Tacto	Somática		Escópica	Léxica	
		Tangible	Intangible	Intangible	Tangible	Intangible	Intangible	Tangible	Tangible	
UBICACIÓN	Recibidor	Un espacio de guardado articulado como una biblioteca articular de paso. Un espacializado te invita a ver el patio.	Se percibe un halo de luz que ilumina el patio, el ambiente se torna. Te invita a pasar.	Te percibe el bullicio de las cosas. Al entrar y cambiar puerta cambias de esquema.	Tacto, Tema	Colorido evidente. Un lugar fresco.	Se percibe de este espacio es la última charla y el espacio donde se dice cosas con un abrazo y una sonrisa.	Un espacio de transito de estancia a corto plazo.	En este espacio existe un lenguaje de bienvenida y despedida.	
FUNCION		Se recibe una golondrina con sentido.	se percibe libertad.	Percebo aquello que se vive en el contexto.		Sienta pinturas de muros convierten en. Desde sientas comer de. Desahocar.				
PROPÓSITO			Cuidados.							
PROPÓSITO			Confianza.							
PROPÓSITO	Sala	Lugar de recuerdos.	Recuerdos depositados en el mobiliario mucho valor emocional.	Las charlas se tienen con un sentido de fondo.	Tacto	Al poco calido. Lugar acogedor.	El primer contacto con el caso un lugar donde te identificas con el lugar donde escuchas historias y te sientas a descansar o conversar la profundidad del patio.	Se percibe la intencional de forma que está verificada ya que el espacio y un mobiliario existente no permite el caminar y descubrir.	En este espacio existe un lenguaje de una charla tranquila donde la gente puede sentarse y disfrutar de temas personales o cotidianos del día a día.	
FUNCION		Se encuentran las articular de mucho valor emocional (sillas, fotografías, sillas, mesa, cuadros).	Un lugar acogedor de larga permanencia.	Tranquila los aires y las charlas de lo gente que camina por la calle.	Tema	Al caminar tocas las hebra de la ventana lo. Se percibe como un espacio blanco puerta.				
PROPÓSITO		La luz invade por las ventanas dividiendo el espacio en dos generados del inconcientemente.	Café familiar.	Ecos.		Las texturas de sus paredes. Saturación de recuerdos.				
PROPÓSITO										
PROPÓSITO	Recamaras	Humedad en las paredes.	Sensación de vaporización.	Alcance que reconocen que las paredes se deterioran. El eco se mas evidente.	Tacto	Se percibe la textura del aplomado del muro. La altura del techo y se deteriora.	Sensación de Humedad. Fragilidad.	Se percibe que este espacio de descanso para el far con una intencional para pasar un momento o una rodeada de lo que te pertenace.	El espacio de circulación es intencional para caminar o interactuar e incluso poderlos entrar el cuarto reduciendo la cama es un espacio que percibes visto encima de lo que existe.	Este espacio carece de intencional ya que por costumbre sus habitantes permanecen en otros espacios de la casa y solo ocurren este lugar para el función principal como
UBICACIÓN		El mobiliario pareciera que alguien vino por su tamaño y tamaño (soma, closet, sillas, tofas, sillas).	El espacio te desafia te desafia. Abandonó.	Se se encuentran: cerrados todos los accesos no son perceptibles los sonidos.		Humedad. Frigididad.				
PROPÓSITO		contraste fondo figura.	La altura captó fu atención hacia el patio.	Parece encontrarse en estado de un muro.						
PROPÓSITO				Sensación de olvido y Humedad.						

Nota: Proyecto Integral de Diseño de Interiores I. Asesores: Aarón Ruiz Esparza y Mario Ernesto Esparza Díaz de León. Fuente: Ariadne Rubí López Arévalo (2016).

Esta parte del proceso metodológico conlleva a responder las preguntas básicas del reconocimiento de los hechos, y el diseñador concluye con el establecimiento de las variables, que se convertirán en las generatrices de la formulación del problema o proyecto de diseño. En la siguiente figura se presentan tales preguntas que serán la base para la formulación del problema o definición del proyecto de interiores:

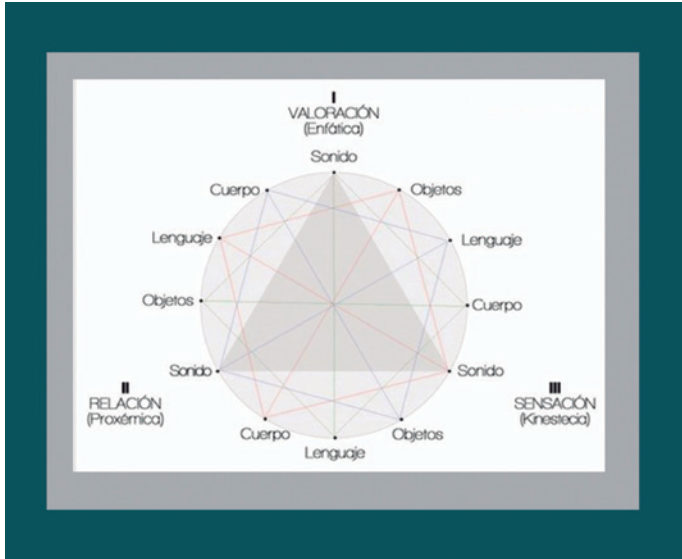
Figura 5. Tabla esquemática del planteamiento del problema.



Nota: Planteamiento general del problema. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2017).

Con referencia a las preguntas de investigación de la figura anterior y a efecto de realizar el debido ordenamiento de las variables o necesidades a resolver, es importante llevar en caja de cristal el proceso para que sea eficiente tal ordenamiento. Determina, por consiguiente, al proceso de clasificación de las variables, mismo que está detallado en la figura que se presenta a continuación.

Figura 6. Círculo de variables en el espacio interior.



Nota: Esquema planteado para la clasificación de variables que inciden en el estudio del espacio interior. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2017).

Continuando con este proceso de ordenamiento y conclusiones de las variables o necesidades a las que se dará respuesta con objetivos de solución, se debe proceder al análisis de las variables, concentrando sólo aquellas que sean pertinentes a la solución del proyecto o problema de diseño. Para ello se muestra un cuadro que lleva al diseñador a concentrar información, lo cual le permitirá no pasar por alto todos los datos significativos obtenidos del *briefing* y *contrabriefing*, proceso que será apoyado por una tabla de análisis

que cruza de forma horizontal lo concerniente a los hechos observados de los medios (ubicación, función, percepción y construcción) y de forma vertical los registros de aspectos sensoriales (léxico, acústico, somático, escópico), tal como se muestra en la siguiente figura.

Figura 7. Clasificación de variables en el espacio interior.

SISTEMA DE ÁMBITOS Espacio Célula	LÉXICA Lenguaje	ACÚSTICA Sonido	ESCÓRPICA Escenarios	SOMÁTICA Relaciones
Ubicación Contextos				
Función Narrativas				
Percepción Significados				
Construcción Materialidad				

Nota: Esquema planteado para el análisis de variables que inciden en el estudio del espacio interior. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2017).

De los productos esperados para que apoyen con la debida atingencia al proceso creativo de los siguientes pasos, es importante concentrar sus variables en un cuadro o matriz de concepto de proyecto. En la siguiente figura se muestra un ejemplo de ese paso concluyente, que corresponde a las variables o necesidades a solucionar para un sanitario de un hospital a escalas de este, con sus áreas húmedas y secas de aseo personal.

Figura 8. Clasificación de actividades y necesidades por actor y de acuerdo con la escala del espacio interior.

SISTEMA DE ÁMBITOS	ÁMBITO O AMBIENTE	MEDIO AMBIENTE	UNI ACTIVIDAD	USUARIO DIRECTO	EQUIPA-MENTO	ACCE-SORIOS	USUARIO INDIRECTO	EQUIPA-MENTO	ACCE-SORIOS	
Sumatoria de diferentes ámbitos	Sumatoria de varios micrombientes	Actividad general del hombre en relación con los objetos y accesorios	Actividad particular del hombre en relación con los objetos y accesorios	Quien realiza la actividad (puede ser el mismo que el indirecto)	Mobiliario (fijo o libre) básico para quien realiza la actividad	Elementos complementarios para quien realiza la actividad	Quien recibe o apoya indirectamente al usuario principal	Mobiliario (fijo o libre) básico para quien apoya en la actividad	Elementos complementarios necesarios para quien apoya en la actividad	
BAÑO (HOSPITAL)	ÁREA HÚMEDA DE ASEO	Aseo corporal particular	Lavado de Cara	Paciente/ Enfermo	-Lavado -Instalación Hidráulica F y C -Luz artificial	-Jabón -Toalla de manos individual	Enfermera o Familiar	Silla de Lavado	-Bata -Toalla de cabello	
			Lavado de manos							
			Arreglo de cabello							
			Lavado de dientes							
		Arreglo de cara								
		Aseo corporal general	Lavado de cuerpo							
			Lavado de cara							
			Lavado de cabello							
	Vestir y desvestir									
	ÁREA SECA DE ASEO	Necesidad Fisiológica	Desechos sólidos							
			Desechos líquidos							
			Áseo Corporal							

Nota: Herramienta de análisis en la escala habitable. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2017).

Así como la matriz concentrará los registros concluyentes de las variables observadas, también el diseñador debe presentar, en formato de mapa mental, infografía, etc., su propuesta o propósitos que determinen las soluciones a tales variables como posturas de solución concluyentes del proyecto o problema. A continuación, se presenta un ejemplo de las variables sensoriales observadas.

Figura 9. Tablas conceptuales de planteamiento de problema.



Nota: Proyecto Integral de Diseño de Interiores I. Maestros: M. en E. Aarón Ruiz Esparza, Dr. Mario Ernesto Esparza Díaz de León. Fuente: Ariadne Rubí López Arévalo (2016).

Conclusiones o hallazgos

La definición de proyecto o problema está constituida como el punto de enlace de los pasos o fases iniciales de investigación (planteamiento del problema) y una segunda fase, que determina los actos de solución del espacio con la determinación del modelo teórico (hipótesis discursiva y material). Es por ello que se formulan propuestas o propósitos al proyecto que el diseñador asume para presentarle al cliente, donde se muestra la atingencia a la respuesta a las necesidades o hechos reconocidos (variables y registros tangibles e intangibles) tanto de la investigación de los medios como de los registros sensoriales concluyentes del *briefing*, *contrabriefing* y las preexistencias del espacio a intervenir del cliente.

Se concentran las variables en una matriz cuya efectividad para el alumno —en la experiencia de su implementación en los talleres de diseño de interiores como en su fase didáctica previa teórico-práctica de las materias de Metodología del diseño de interiores— se logra constatar, ya que trabaja sobre un proceso ordenado que lo guía a una solución coherente y atingente al problema de diseño. A continuación, se presentan ejemplos de estos ejercicios realizados para el Proyecto Integral de Diseño de Interiores en las fases terminales de la licenciatura.

Figura 10. Tabla síntesis de conclusiones 1.

MATRIZ DE ANALISIS		SENTIDOS					
		VISTA		OÍDO		OLATO / GUSTO	
		Ej. preparación color		(contexto urbano, acústico)			
		TANGIBLE	INTANGIBLE	TANGIBLE	INTANGIBLE	TANGIBLE	INTANGIBLE
C O C H E R A	UBICACIÓN	Espacio a cielo abierto entre la calle y el interior de la casa. Frente al parque elevado de agua potable del funcionamiento.	Ubicada, naturalidad, comunicación social, apropiación, proyección.	Juego del exterior.	Comunicación, socializar	Forma del contexto.	Barrios urbanidad.
	FUNCIÓN	Jardín con subtecho a los costados que delimita terreno, cubre el pasaje de concreto reforzado para distintos espacios de la cocina y pasillo de entrada. Fachada con elementos decorativos como: parrillas, cerámica y luminarias con flores.	Identidad, apropiación, función, acogimiento, sencillez.	Juego del caso, parrillas.	Comunicación.	Forma de elemento vegetal.	Naturalidad.
	PERCEPCIÓN	Cálidos amables y cálidos combinados con el verde y gris del jardín, el estero, esteros, iluminación natural por estar orientado al poniente con puntualizaciones en iluminación artificial cálida.	Neutralidad, suavidad, calidez, acogimiento.	Juegos fuertes.	Sentido de alerta.	Forma suave.	Atención.
R E C I D I D O R E	UBICACIÓN	Espacio perimetral entre los espacios de las escaleras, baño y sala con acceso a nicho de la virgen de Guadalupe.	Intimidad, divorcio.	Juego del baño, escalera, parrilla de espacios colindantes y al exterior del zona de la calle (parrillas, parrillas, conos, árboles).	Disfrutar, comunicación	fachada con presencia de vegetación, se resalta los plantas sobre los muros. Colindancia con el baño.	Debe con el contexto
	FUNCIÓN	Intimidad entre los espacios de planta baja y sala. Nicho de la virgen de Guadalupe con luminaria subsecuente al centro del pasaje.	Comunicación.	Incorporación de rubio, sábanas blancas.	Desapropiación.	Jardín para mirar con arena y otros elementos como decoración, acogimiento.	espacio, también acogimiento.
	PERCEPCIÓN	Cálidos neutros entre beige y blanco con toques en café, entrada de la natural por vista de las escaleras.	Neutralidad, suavidad, cercanía.	Sentido grave, equitativo. Ladrillo de la escalera.	Problemas de adecuación.	Nicho o vegetación, hierba, agua, sábanas y velas. Formas eficientes, según aplicable y tipo de elemento seleccionado.	espacio, flexible.
B A Ñ O	UBICACIÓN	Intimidad hacia el exterior por ventana posterior al nicho, frente al árbol.	Conexión con el exterior (fluencia de espacios natural y la luz).	Juego de la escalera, parrillas de espacios colindantes y al exterior, así como de la calle (parrillas, parrillas, conos, árboles).	Juego de privacidad - conexión con el contexto.	Intimidad hacia el exterior donde están elementos vegetales promueven al contexto de aire.	Intimidad, flexibilidad.
	FUNCIÓN	Espacio perimetral con mobiliario fijo (diván, sillón) y regulador con elementos contemporáneos y otros decorativos (sillones, parrillas, espejos, velas, flores, cerámica y vegetación), puerta conectada al exterior reduciendo el espejo.	Conexión entre espacios interiores.	Elementos conductivos para permitir para la elevación acústica.	Juego de privacidad y comodidad.	No veleta y sábanas para atmósfera.	acogimiento, comodidad.

Nota: Proyecto Integral de Diseño I. Alumna: Mónica Valeria Bass García. Asesores: Aarón Ruiz Esparza y Mario Ernesto Esparza Díaz.

Figura 11. Tabla síntesis de conclusiones 2.

MATRIZ DE ANALISIS					
UBICACION	ESPACIO	CONCLUSIONES	CONCLUSIONES GENERALES		
P L A N T A B A J A	COCHERA	Posibilidad de ampliación en cualquier extremo del funcionamiento. Respetar la estructura de organización y protección para la generación del movimiento. Respetar la distribución de áreas evaluadas al interior de la zona. Sentido de bienvenida.	ESCALERA	Acción de transición con amplio espacio. Reservar espacio de transición natural para disminuir problema de movilidad por la forma. Distribución de escalones para mejorar circulación. Respetar estructura original para mantener de escalera por seguridad. Generar sentido de transición.	Seleccionar problema de organización de movimiento respecto a las diferentes actividades de estancia y conexión de la estructura.
	RECORRIDOR	Claridad la implementación de colores y texturas para evitar que el espacio se sienta opaco. Posibilidad de penetración para clarificar la circulación. Respetar el área en un espacio de ingreso de Circulación. Solucionar problema de circulación y definir función específica dentro de transición y alojamiento.	BAÑO	Hay seguridad respecto textura. Implementación Reservar espacio de transición natural y ventilación. Selección arquitectónica de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura, ubicación. Selección distribución de luz. Hacer la implementación por materiales que permitan que espacio sea atractivo Reservar el espacio de la vivienda exterior.	Conciencia base de integridad de la estructura original. Impedir cualquier cosa que afecte el movimiento. Respetar la estructura original por seguridad. Reservar el espacio para penetración de luz y distribución de iluminación natural en una estructura que permita la penetración de luz. Organizar espacio de transición. Solucionar problema de circulación para tener una zona de transición para transición. Generar estructura adecuada de iluminación. Establecer un espacio adecuado para la comunicación y la gestión de elementos que sea cómodo y atractivo para la estructura. Implementar problema de circulación en el caso del espacio. Hacer realidad dentro de la zona al punto. Selección preferencial para que el espacio sea atractivo, orgánico y atractivo. Solucionar problema de temperatura por penetración.
	BAÑO	Reservar distribución y uso del espacio para atraerlos. Tomar los comentarios de uso por comodidad y logran. Fortalecer el sentido de transición y sentido del espacio. Hacer sentir atracción para accesibilidad de todos los usuarios. Hacer un espacio de iluminación natural y solucionar problema de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura y ubicación.	RECAMARA PRINCIPAL	Reservar distribución de mobiliario que permita el aprovechamiento del espacio. Fortalecer la estructura de transición en el espacio dentro de la estructura formal. Organizar espacio de transición. Solucionar problema de circulación para tener una zona de transición para transición. Generar estructura adecuada de iluminación. Establecer un espacio adecuado para la comunicación y la gestión de elementos que sea cómodo y atractivo para la estructura. Implementar problema de circulación en el caso del espacio. Hacer realidad dentro de la zona al punto. Selección preferencial para que el espacio sea atractivo, orgánico y atractivo. Solucionar problema de temperatura por penetración.	Conciencia base de integridad de la estructura original. Impedir cualquier cosa que afecte el movimiento. Respetar la estructura original por seguridad. Reservar el espacio para penetración de luz y distribución de iluminación natural en una estructura que permita la penetración de luz. Organizar espacio de transición. Solucionar problema de circulación para tener una zona de transición para transición. Generar estructura adecuada de iluminación. Establecer un espacio adecuado para la comunicación y la gestión de elementos que sea cómodo y atractivo para la estructura. Implementar problema de circulación en el caso del espacio. Hacer realidad dentro de la zona al punto. Selección preferencial para que el espacio sea atractivo, orgánico y atractivo. Solucionar problema de temperatura por penetración.
	SALA	Reservar distribución para solucionar problema de circulación. Selección de mobiliario de acuerdo a dimensiones del espacio y a función. Hacer un espacio de uso por comodidad y atracción. Un espacio hacia atracción en un espacio atractivo. Reservar espacio de iluminación natural y solucionar problema de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura y ubicación.	BAÑO	Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida.	Conciencia base de integridad de la estructura original. Impedir cualquier cosa que afecte el movimiento. Respetar la estructura original por seguridad. Reservar el espacio para penetración de luz y distribución de iluminación natural en una estructura que permita la penetración de luz. Organizar espacio de transición. Solucionar problema de circulación para tener una zona de transición para transición. Generar estructura adecuada de iluminación. Establecer un espacio adecuado para la comunicación y la gestión de elementos que sea cómodo y atractivo para la estructura. Implementar problema de circulación en el caso del espacio. Hacer realidad dentro de la zona al punto. Selección preferencial para que el espacio sea atractivo, orgánico y atractivo. Solucionar problema de temperatura por penetración.
	COMEDOR	Reservar espacio que se opere de la estructura de ventilación hacia el exterior no permite la atracción de iluminación de la iluminación natural. Hacer un espacio de uso por comodidad y atracción. Un espacio hacia atracción en un espacio atractivo. Reservar espacio de iluminación natural y solucionar problema de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura y ubicación. Hacer un espacio de uso por comodidad y atracción. Un espacio hacia atracción en un espacio atractivo. Reservar espacio de iluminación natural y solucionar problema de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura y ubicación.	RECAMARA 1	Seleccionar problema de atracción de iluminación natural. Selección de mobiliario que permita el aprovechamiento del espacio. Fortalecer la estructura de transición en el espacio dentro de la estructura formal. Organizar espacio de transición. Solucionar problema de circulación para tener una zona de transición para transición. Generar estructura adecuada de iluminación. Establecer un espacio adecuado para la comunicación y la gestión de elementos que sea cómodo y atractivo para la estructura. Implementar problema de circulación en el caso del espacio. Hacer realidad dentro de la zona al punto. Selección preferencial para que el espacio sea atractivo, orgánico y atractivo. Solucionar problema de temperatura por penetración.	Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida.
	COCINA	Distribución práctica para la atracción de actividades realizadas manteniendo contacto con el exterior y ventilación. Selección de mobiliario de acuerdo a dimensiones del espacio y a función. Hacer un espacio de uso por comodidad y atracción. Un espacio hacia atracción en un espacio atractivo. Reservar espacio de iluminación natural y solucionar problema de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura y ubicación. Hacer un espacio de uso por comodidad y atracción. Un espacio hacia atracción en un espacio atractivo. Reservar espacio de iluminación natural y solucionar problema de iluminación artificial tipo de luminaria, temperatura y ubicación.	RECAMARA 2	Reservar orientación que sea cómoda en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida.	Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida. Reservar capacidad regular para generar estructura diferente. Respetar un espacio atractivo que sea cómodo en la estructura de la vida.

Nota: Proyecto Integral de Diseño I. Alumna: Mónica Valeria Bass García. Asesores: Aarón Ruiz Esparza y Mario Ernesto Esparza Díaz.

El ejemplo anterior nos muestra la matriz de conclusión de variables en las dos primeras figuras y, en la última, las conclusiones con las posturas de solución, que servirán para los pasos creativos de solución del diseño interior del espacio.

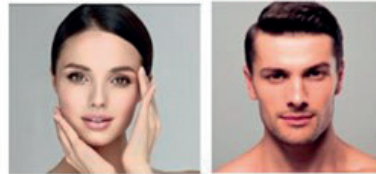
Cuando se trabaja en los talleres de diseño, la traducción en objetivos establece diferentes formas de concentrar las posturas, como la definición del proyecto o problema. Se recurre, así mismo, a la determinación del programa de necesidades, del cual se muestra un ejemplo de tesina de un proyecto de regeneración de una hacienda a continuación.

Figura 12
Programa de necesidades en torno al problema planteado.

 Programa de necesidades

Perfil del usuario

Mujeres y hombres
25 años a 40 años
Profesionistas
Nivel socioeconómico medio / medio alto / alto
Gusto por el cuidado personal
Auto propio
Ciudadinos
Con vidas ajetreadas



Programa de necesidades

Área	Actividad/ función	Espacio	Mobiliario	Colores	Instalaciones	Iluminación	Sensación
Habitación/ dormitorio	Dormir/ cambiar	Privado	Cama Chest Espejo	Beige Blanco	Eléctricas Hidráulicas Sanitarias Especiales	Tenue Cálida Difusa	Tranquilidad Intimidad
Recipiente	Almacenar/ vestir	Público	Borra Silla Sillones Computadora	Oxido Verdes	Eléctricas Especiales	Neutra En muchos Platones	Amigable Energía Alegría Cobijo
Platina / jardín	Relajarse/ Contemplar/ nadar	Público	Camachiles Sillas Mesas Sombreados	Azul Verdes Beige	Hidráulicas Eléctricas	Cálida Fria De colores	Relajación Frescura
Comedor	Comer/ Comenar/ convivir	Público	Mesas Sillas	Oxido Beige Naranja	Eléctricas Especiales	Cálida Neutra	Cálidos Apetito
Cocina	Cocinar/ /	Privado	Estufa Barras Refrigerador Lavabos	Blanco Oxido	Hidráulicas Eléctricas Especiales	Fria Directa Abundante	Seguridad Limpieza

Área	Actividad/ función	Espacio	Mobiliario	Colores	Instalaciones	Iluminación	Sensación
Almacén	Guardar/ proteger	Privado	Refrigeradores Cajones Alacenas	Blanco Oxido	Eléctricas	Abundante Fria	Seguridad Amplitud Limpieza Orden
Lavandería	Lavar	Privado	Lavadoras Secadoras Plancha Barras	Blanco Azul Beige	Eléctricas Hidráulicas	Neutra / Fria Abundante	Limpieza Amplitud Seguridad
Baños	Defecar/ Oírse/ Capitarse	Privado	Tasa Larillo Espejo	Blanco Negros	Sanitarias Hidráulicas Eléctricas	Neutra	Intimidad Privacidad Limpieza Relajación
Regación	Ducharse	Privado	Regadera Luminarias Espejos	Azul Blanco Beige	Hidráulicas Eléctricas	Neutra	Privacidad Limpieza Relajación
Relajación/ reparcimiento	Jugar/ tranquilizarse	Público	Mesas Sillas	Verdes Azules Marrones	Eléctricas	Neutra Abundante Natural	Felicidad Relajación Energía
Masajes	Relajarse	Privado	Camas Mesas	Dependiendo de la terapia	Eléctricas	Difusa Cálida	Relajación Buenestar Seguridad

Nota: Proyecto integral de Diseño de Interiores II (dic., 2019). Alumno: David Jesús Araiza Lozano. Asesores: Dra. Leticia Jacqueline Robles Cuéllar, M. en ipa. José de Jesús González Toledo, M.R.S.M., Jorge Guadalupe Villanueva Clavel, Dr. Raudel Padilla Cisneros y Dr. Mario Ernesto Esparza Díaz de León.

Fuentes de consulta complementarias

Parte II: Fundamentación del discurso del proyecto de diseño interior

Definición del proyecto o problema

- Andrade Muñoz, M. (1993). El método de diseño: un método científico. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Bunge, M. (2014). *La ciencia, su método y su filosofía*. Sudamericana.
- Ching, F. D.K., y Binggeli, C. (2011). *Diseño de interiores: Un manual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Ching, F. D.K., y Binggeli, C. (2015). *Diseño de interiores: Un manual*. 2a ed. Barcelona: Gustavo Gili.
- De la Puente, R. (2019). ¿Qué es un proyecto arquitectónico? Soy Arquitectura. Recuperado de: <<https://soyarquitectura.mx/proyecto-arquitectonico/que-es-un-proyecto-arquitectonico/>>.
- Krick, E. (1978). Introducción a la ingeniería y al diseño en la ingeniería. 2a ed. Guadalajara: Limusa.
- Tapias, D. (s.f.). Proyectos. Universidad Autónoma de Madrid, Escuela Politécnica Superior. Recuperado de: <http://arantxa.ii.uam.es/~proyectos/teoria/C2_Que%20es%20un%20proyecto.pdf>.
- Rasmussen, S. E. (2000). *La experiencia de la arquitectura*. Madrid: Maira / Celeste.
- Weinthal, L (2011). *Toward a New Interior. An Anthology of Interior Design Theory*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

Contrabriefing

- Brooker, G. (2010). *What is interior design?* Brighton: Rotovision.
- Cambridge Dictionary. (1999). Briefing. Universidad de Cambridge. Recuperado de: <<https://dictionary.cambridge.org/es/diccionario/ingles/briefing>>.
- Ching, F. D.K., y Binggeli, C. (2011). *Diseño de interiores: Un manual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Higgins, I. (2015). *Diseño de Interiores. Estrategias y planificación de espacios*. Barcelona: Editorial Promopress.
- Weinthal, L. (2011). *Toward a New Interior. An Anthology of Interior Design Theory*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

PARTE III: Hipótesis del discurso del proyecto
de diseño interior



"Las hipótesis son andamios que se colocan ante el edificio y se quitan al término de las obras. Son imprescindibles para el albañil, que sin embargo no debe tomar el andamio por el edificio".
Johann Wolfgang von Goethe

Esta es una etapa que se puede definir como la parte de la experimentación creativa de esta serie que conforma la propuesta del proceso de generación del proyecto de diseño interior. La hipótesis del discurso del proyecto interior se fundamenta y construye a partir de los insumos que se generan en las etapas metodológicas previas, Parte I Introducción al tema del proyecto de diseño interior y Parte II Fundamentación del discurso del proyecto interior.

En este capítulo se define así la tercera parte de esta antología, que se conforma a través de los conceptos de la hipótesis discursiva, la hipótesis material, el diseño, los diagramas de funcionamiento y las narrativas espaciales para construir los primeros acercamientos hipotéticos.

Por medio de la exposición de experiencias académicas de cada concepto previamente mencionado, en esta tercera parte el lector puede ver cómo las concepciones hipotéticas de los conceptos se desarrollan en una primera etapa a través de una exposición textual de lo que se pretende alcanzar, derivado de todo el análisis previo de requerimientos y necesidades del proyecto. Así, se pasa a la representación y presentación gráfica de estos discursos para establecer y elaborar un concepto fundamentado que dé sustento a la definición

del proyecto o problema y sean estas construcciones empíricas las que ahora proporcionen el material que da pie al desarrollo la parte IV, Desarrollo del anteproyecto de diseño interior.

Concepto 7. Hipótesis discursiva



Definición de academia

Es una suposición de diseño del espacio interior, fundamentada y argumentada a través de un acto cognitivo-intuitivo, planteada de forma racional y creativa para la posible solución de un proyecto de diseño del espacio interior, que se expresa en forma de relato.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Definición del proyecto o problema
- Subsecuente: Hipótesis material

¿Para qué sirve?

Para comunicar de forma oral o escrita una propuesta coherente de todos los elementos que se interrelacionan a partir de la interpretación del problema. Deberá ser sometida a comprobación (hipótesis material), que, en el caso del diseño de interiores, puede lograrse con la definición final del anteproyecto que se ve materializado en el proyecto. Este proceso cognitivo es fundamental

para poder construir un proyecto que responda a las necesidades sociales, ambientales y económicas de cada caso particular.

Partes que lo conforman

Debe incluir información sobre la situación en que se está investigando, las variables implicadas en la explicación, la relación entre estas y el sentido de la explicación que se está ofreciendo. Una vez que se ha identificado claramente el planteamiento del problema, las preguntas que pueden ayudar a definirlo y textualizarlo pueden ser:

1. ¿Qué existe?
2. ¿Qué se desea?
3. ¿Qué es posible?

Características

El criterio de clasificación de la información se puede realizar por registros gráficos o matrices. Los facilitadores o facilitadoras de los talleres de diseño deben abonar para que los participantes del mismo desarrollen habilidades mentales que permitan contrastar elementos diversos del contexto, tales como, historia, relato discurso, medios de comunicación, diégesis, supuesto mental e imagen mental espacial.

Productos que pueden ser presentados

Descripción en forma escrita u oral considerando:

- No debe contener palabras ambiguas o no definidas.
- Los términos generales o abstractos deben ser operacionalizables. Esto es, tendrán referentes o correspondencias empíricas (hechos, objetos, fenómenos reales).
- Los términos abstractos que no tienen referente empírico no son considerados.
- Los términos valorativos no se consideran, por no comprobarse objetivamente.
- Cuando sea posible, debe formularse en términos cuantitativos.
- La forma sintáctica debe ser la de una proposición simple. En ningún caso puede tener la forma de interrogante, prescripción o deseo.
- Deberá excluir tautologías. Esto es, repetición de una palabra o su equivalente en una frase.
- Deberá estar basada en el conocimiento científico ya comprobado y tomarlo como punto de partida. Esto es, considera al marco teórico (estado del arte).
- Deberá ser el doble de pertinente al fenómeno real de investigación en el apoyo teórico que la sostiene.
- Deberá referirse a aspectos de la realidad que no han sido investigados aún, ya que un objetivo de la actividad científica es la producción de nuevos conocimientos.
- Finalmente, una característica de la hipótesis discursiva (científica) es su falibilidad. Esto implica que, una vez comprobada, puede perfeccionarse a través del tiempo.

Hipótesis discursiva y su importancia ante
los retos del diseño en el siglo de la velocidad
y del inmediatez⁴

Víctor Luis Martínez Delgado



4 Título inspirado en el planteamiento teórico del P. Pedro Arrupe S. J., con motivo del diálogo interno sobre los retos de la educación, 1980.

Resumen

La etapa de la conceptualización de un proyecto de diseño constituye un momento fundamental que, si es abordado de manera adecuada, facilitará mucho la consecución de las siguientes etapas. En las circunstancias actuales de información incesante que proviene principalmente de los medios digitales, donde abundan los ejemplos de diseño —que están proyectados para medir nuestras preferencias y nuestros modos de consumo—, la tarea de la conceptualización constituye un esfuerzo doble, tanto de las y los docentes como de las y los alumnos. Debemos ser capaces, como docentes, de encausar los estímulos provenientes del exterior y lograr que las y los alumnos desarrollen su capacidad de síntesis y lectura para ser capaces de enunciar una hipótesis de diseño que oriente, en todo momento, el desarrollo de un proyecto de diseño.

Palabras clave

Síntesis, habilidades de comunicación, desarrollo de habilidades cognitivas.

Abstract

The conceptualization stage of a design project constitutes a fundamental moment, which, if approached properly, will greatly facilitate the achievement of the following stages. In the current circumstances of incessant information coming mainly from digital media, where design examples abound—which are designed to measure our preferences and our modes of consumption—, the task of conceptualization constitutes a double effort, both for teachers and students. We, as teachers, must be able to channel stimuli from outside and ensure that students develop their synthesis and reading skills in order to state a design hypothesis that always guides the development of a design project.

Keywords

Synthesis, communication skills, development of cognitive skills.

Desarrollo del tema

Las tendencias de la educación apuntan a evolucionar el modelo de educación vertical en el que se posiciona una persona como el depositario del conocimiento y, desde una cátedra—lugar físico superior al resto—, imparte el conocimiento, sin posibilidad de un dialogo abierto.

Es muy importante que, para poder llegar a una conceptualización adecuada y coherente con el problema identificado, se ejercite de manera cotidiana la observación y la contextualización donde se desarrollará la experiencia de diseño. Es por esto que la hipótesis discursiva requiere un buen ejercicio de investigación preliminar (estado del arte) y un desarrollo acucioso de la etapa de *briefing* y *contrabriefing* en el espacio donde se desarrollará el proyecto de diseño.

En la investigación interpretativa se emplea también la denominación de hipótesis de trabajo, y se trata de un tipo especial de hipótesis que no busca la constatación directa. Son hipótesis que se plantean para abrir vías de investigación y que guían a los investigadores en sus indagaciones cualitativas (Tójar, 2006). Se habla de hipótesis de trabajo como hipótesis en cascada para significar que, a lo largo de un proceso de investigación, unas hipótesis nos van conduciendo a otras formulaciones hipotéticas, las cuales nos guían en el camino del estudio; a diferencia del tipo de hipótesis más afín a una perspectiva cuantitativa, donde se mantiene la hipótesis de inicio a fin del estudio. En investigaciones cualitativas, las hipótesis abiertas o de trabajo, van reestructurándose progresivamente a medida que transcurre la investigación.⁵

Esta categoría de hipótesis de trabajo es la que, en términos generales, se acerca más a la hipótesis discursiva de los ejercicios de diseño de interiores, ya que, fundamentalmente, busca marcar las líneas conceptuales que guiarán el trabajo de diseño. Asimismo, como objetivo ideal, busca generar, a partir de la experimentación espacial en las diversas escalas, alternativas que mejoren la habitabilidad de los espacios donde se realizan las actividades humanas.

La hipótesis discursiva es el momento final de ese proceso de observación y sensibilización ante la problemática planteada. Se sugiere enfocarlo de manera grupal, sobre todo, en el contexto presente de la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Cada vez más se plantea la necesidad de romper el modelo de revisiones individualizadas que se mantuvieron durante mucho tiempo en los talleres de diseño de las diferentes áreas del conocimiento y, actualmente, se avanza cada vez más a un conocimiento colectivo, en el que el profesor se convierte en una guía, facilitador y motivador de investigaciones colectivas. Esto debido a que resulta muchas veces imposible generar asesorías individuales, sobre todo en los primeros semestres de la carrera, cuando un solo docente tiene que atender a más de 40 personas.

5 <<http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/15/pajaro.htm>>.

Podemos decir que en el ámbito del diseño —en este caso particular, el diseño de interiores— la postura cualitativa adquiere una mayor relevancia y punto de encuentro con el pensamiento y orientación disciplinar, ya que el redactar una hipótesis cualitativa obliga a contar con elementos estadísticos que, a menos que se tratara de un conjunto de proyectos, no podrían ser analizados de este modo sin que se generara un trabajo de muestras e identificación de patrones de diseño, pero ese es un supuesto que no forma parte del proceso de diseño en sí mismo. Por lo anterior expuesto, la postura que se sugiere para el desarrollo de la hipótesis discursiva en el proceso de diseño es la cualitativa.

La actividad también puede representar una transición entre el momento del acopio de información, que constituye la construcción del marco conceptual, el estado del arte y la formulación de la problemática. Para poder generar una hipótesis discursiva que apoye el proceso de diseño en las etapas subsecuentes, es importante elegir entre dos posturas científicas de planteamiento de la hipótesis, desde hace ya algunos años: la postura cuantitativa y la cualitativa. Cada vez más, esta visión dicotómica de la aproximación a la descripción de la realidad se diluye, y las tendencias de investigación apuntan a generar un proyecto de investigación en el que ambas posturas puedan convivir de manera complementaria. Sin embargo, durante mucho tiempo, se dio preferencia a la postura cuantitativa sobre la cualitativa, bajo el argumento de la comprobación práctica y medible de la primera con respecto a la implicación de la percepción subjetiva de la segunda.

Como una evolución a esa experiencia, en este apartado se propone generar un espacio de discusión en el que se expongan las posibles soluciones de la problemática, pero utilizando la herramienta de escritura colectiva para que permita enunciar y registrar el discurso, más allá de un panel de discusión. Este, aunque puede resultar interesante y significativo, muchas veces se pierde en la cotidianidad y las multitemáticas que los alumnos manejan en la carga académica y personal, por lo que llevar el debate a la conformación de un texto al que se pueda acudir de manera regular puede resultar más enriquecedora.

Para comenzar con el ejercicio, se propone utilizar una pregunta detonadora como, por ejemplo: ¿Cómo imaginas que serán los espacios para el trabajo en el año 2040? O cualquier tema que se esté desarrollando.

Previo a la descripción final de la hipótesis, se plantea que, de manera grupal, con equipos no mayores a 6 personas, se construya un relato a seis voces donde se plantee un cuento de ciencia ficción en el que se describa cómo funcionaría un espacio como el planteado en la problemática en un periodo de tiempo significativamente lejano. El relato debe ser expuesto y fundamentado en sus proyecciones de futuro a partir de una reflexión grupal sobre lo revisado en la etapa del estado del arte, del *briefing* y *contrabriefing*. En el equipo se definirá una persona que haga las funciones de líder y que sea capaz de dar un orden coherente a los fragmentos del discurso colectivo.

Este ejercicio está inspirado en los trabajos realizados durante un curso de escritura denominado Taller de escritura bonsái, dirigido por el M. Mario Frausto Grande, durante el verano del 2021, a partir de la lectura del libro *Voces de Chernóbil*, de Alexiévich Svetlana. Con la lectura seleccionada de este libro se podrá generar este ejercicio de escritura colectiva en el que, al final, se tendrá la definición de la hipótesis discursiva.

Al ser un ejercicio que se plantea por primera vez, es importante registrar las experiencias y compartirlas en los espacios adecuados del cuerpo académico.

Ejemplos de ejercicios previos de hipótesis discursiva

De manera general, en la experiencia que se ha tenido a lo largo del proceso de impartición de los talleres de diseño de interiores —en los que muchas veces no resulta clara la frontera entre la etapa de la hipótesis discursiva y la hipótesis formal—, se han desarrollado ejercicios en los que se funden las etapas (figuras 1 y 2) y otros en los que en el mismo curso se percibe más claramente la diferenciación de estas. Sin embargo, aunque se manejan de manera inde-

pendiente, la hipótesis discursiva se aborda más como una explicación previa al trabajo que se desarrollará en la hipótesis formal (figuras 3 y 4). Por ello, se recomienda en los cursos siguientes hacer un énfasis mayor al apartado de hipótesis discursiva, en el que se planteen inclusive aspectos de diseño que puedan ser entendidos aunque no existiera la herramienta de la hipótesis formal. De esta manera, las y los alumnos que trabajan en los talleres desarrollarán mejores herramientas de síntesis y de desarrollo discursivo que incluso otorgará cualidades profesionales a la comunicación de las ideas, sumando la expresión escrita a las desarrolladas habitualmente en el ámbito de la representación gráfica bidimensional y tridimensional.

Figura 1. Ejemplo de hipótesis discursiva 1.



Figura 2. Ejemplo de hipótesis discursiva 2.



Figura 3. Ejemplo de hipótesis conceptual 1.

**HISPOTESIS
DISCURSIVA**

Se genera una manera de representación acerca del desarrollo y propuestas de diseño, formas, colores, texturas, materiales; que posiblemente se utilizaran en el desarrollo del proyecto Integrador.

Se genero una maqueta digital en donde se muestra de manera abstracta las intenciones que se piensan plantear, se presentan 5 espacios principales del proyecto, siendo los mas representativos, se proponen colores, formas, texturas que resulten atractivas para los niños, a manera que se logre crear una armonía en cada espacio, pensando en su funcionalidad y estética

The diagram is a conceptual hypothesis for interior design, presented on a light beige background. It features the title 'HISPOTESIS DISCURSIVA' in large, bold, red, sans-serif capital letters. Below the title, there are two paragraphs of text in a smaller, black, sans-serif font. The first paragraph describes the generation of a representation method for development and design proposals, including forms, colors, textures, and materials. The second paragraph describes the creation of a digital model showing abstract intentions for five main spaces, with representative colors, forms, and textures chosen to be attractive for children and to create harmony in each space, considering functionality and aesthetics. The diagram is decorated with three abstract, overlapping shapes: a yellow and red shape in the top right, a green and orange shape in the bottom left, and a circular logo in the bottom right. The logo contains a stylized 'M' and 'D' and is surrounded by the text 'INTEGRACION' and 'MARBELLA'.

Figura 4. Ejemplo de hipótesis conceptual 2.



Nota: Las figuras 1, 2, 3 y 4 corresponden al proyecto Asilo de ancianos Divina Providencia.
Alumna: Mariella Meza González, 8.º semestre. Periodo: enero, julio 2021. Asesor: Arq. Víctor Luis Martínez Delgado (2021).

Conclusiones

La etapa de hipótesis discursiva constituye la síntesis verbalizada del trabajo de investigación realizada, de manera general, en la etapa del estado del arte y, en particular, en las etapas de *briefing* y *contrabriefing*. Es un punto de transición entre el trabajo de investigación y las etapas de desarrollo creativo y materialización de las ideas en los anteproyectos y proyectos ejecutivos.

Para fines didácticos, se recomienda realizar ejercicios que motiven las reflexiones y definiciones colectivas.

Se debe fomentar de manera especial la capacidad de los participantes por orientar los textos de la hipótesis no solo a los aspectos generales de la idea de diseño, sino que, dependiendo del semestre en el que se esté desarrollando, incluyan previsualizaciones o escenarios tendenciales. Esto para que incluso permitan imaginar cómo se plantearán la solución de microambientes, y no solo dejen una definición genérica de la solución imaginada, que puede confundirse con una escala arquitectónica que no logra profundizar en los aspectos de los detalles del diseño de interiores.

Referencias de consulta

Svetlana, A. (2019). *Voces de Chernóbil. Crónica del futuro*. Editorial DeBolsillo. Recuperado de: <<http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/15/pajaro.htm>>.

Concepto 8. Hipótesis material



Definición de academia

Elaboración de un supuesto de solución de diseño, fundamentado en la observación del problema y las necesidades del proyecto, a partir de la hipótesis discursiva para materializarlos en expresiones gráficas bidimensionales, modelos tridimensionales físicos o virtuales, que contengan valores o intenciones sensoriales, funcionales, perceptuales asignados en sus superficies, masas y volúmenes.⁶

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Hipótesis discursiva
- Subsecuente: El concepto de diseño (relación objeto-espacio-usuario)

6 Academia de Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2020. Definición del concepto "hipótesis material" para la disciplina del diseño interior, desarrollada durante el curso Escalas del diseño interior I (2020).

¿Para qué sirve?

Presentar y representar las intenciones espaciales de forma integral, según la tipología del proyecto, como atmósferas, ambientes, aspectos sensoriales, equipamiento, programa decorativo, materiales, microestructuras, instalaciones e intenciones de proporciones y dimensiones, factores ambientales y humanos.

Partes que lo conforman

- Proceso cognitivo para formular la hipótesis:
 - ¿Qué existe?
 - ¿Qué se desea?
 - ¿Qué es posible?
- Análisis de variables
- Posible solución a las preguntas del problema
- Posible propuesta a la interpretación del problema

Características

Parte de la hipótesis discursiva para desarrollar ideas, identificando conjunto de sistema de ámbitos, microambiente y uniactividad. Se toma en cuenta toda relación del espacio, considerando las conclusiones del *contrabriefing*, la definición del proyecto y la hipótesis discursiva.

Productos que pueden ser presentados

La hipótesis material puede ser realizada con diferentes propósitos, según el tipo de proyecto y receptor.

- Propuestas exploratorias representadas con diferentes diagramas, perspectivas, alzados, plantas, maqueta y medios digitales interactivos que transmiten su inspiración.
- Propuestas con fines de difusión y *marketing*, realizadas con diferentes diagramas, perspectivas, alzados, plantas, maquetas y medios digitales interactivos.
- *Collages* o paneles bi- o tridimensionales.
- *Mood board* de inspiración o desarrollo de ideas.
- Videos.

Hipótesis material: del boceto a la expresión volumétrica

Wendy Martínez López



Resumen

Pensar y comunicar a través de los diferentes medios de representación, como el dibujo, la maqueta física o los cada vez más avanzados entornos CAD, es una competencia que todo diseñador debe adquirir. Ha sido inquietud de la academia de Diseño de Interiores el identificar, organizar y definir las etapas del proceso metodológico para dotar al estudiante de una guía que acompañe el desarrollo de su proceso creativo. Para desarrollar la hipótesis del discurso del proyecto de diseño interior se analizó la necesidad de plantearlo en dos momentos, comenzando con la hipótesis discursiva analizada en el apartado anterior de este compendio. Así, en este texto se presentará la importancia de la hipótesis material para la formación del diseñador de interiores. Consideramos a la hipótesis material como una estrategia de diseño para el acercamiento a la representación de las primeras ideas de un proyecto, pues permite la generación de visualizaciones de carácter bidimensional o tridimensional para el desarrollo de la creatividad. La reflexión que se presenta es producto de la experiencia del Taller de espacios educativos y de culto, en el periodo enero-junio 2020. Además, tiene en cuenta la experiencia y reflexiones sobre la práctica docente desarrollada en otros talleres.

Palabras clave

Materialización, tangible, representación, análisis tridimensional, maqueta.

Abstract

Thinking and communicating through the different means of representation, such as drawing, the physical model, or the increasingly advanced CAD environments, is a competence that every designer must acquire. It has been the concern of the Academy of Interior Design to identify, organize, and define the stages of the methodological process to provide the student with a guide that accompanies the development of their creative process. To develop the hypothesis of the discourse of the interior design project, the need to raise it in two moments was analyzed, starting with the discursive hypothesis analyzed in the previous section of this compendium and, in this text, the importance of the material hypothesis for the formation of the interior designer. We consider a material hypothesis as a design strategy to approach the representation of the first ideas of a project, it allows the generation of two-dimensional or three-dimensional visualizations for the development of creativity. The reflection that is presented is the product of the experience of the Workshop on Educational and Worship Spaces in the period Jan-Jun 2020. In addition, it considers the experience and reflections on the teaching practice developed in other workshops.

Keywords

Materialization, tangible, representation, three-dimensional analysis, model.

Desarrollo del tema

Para abordar la reflexión del concepto *hipótesis material* se tomará la experiencia del Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto, que se impartió en el sexto semestre durante el periodo enero – junio 2020, por la Dra. Blanca Ruiz Esparza Díaz de León y la autora del texto. Para cumplir con los objetivos de la asignatura, se decidió realizar la vinculación con el Museo Espacio del Instituto Cultural de Aguascalientes, ubicado en el complejo de los antiguos talleres del ferrocarril. Este recinto está destinado para el arte contemporáneo y sus diversas expresiones. En ese momento, el museo albergaba la exposición “Anillos Concéntricos”, que presentaba la obra de 7 artistas nacionales e internacionales, sumando un total de 52 piezas en las que se manifestaba el diálogo de objetos y procesos artesanales. Una exposición temporal que enfatizaba los procesos creativos de cada obra en relación al material y su técnica de fabricación.

El planteamiento del proyecto era diseñar un espacio para atender los servicios educativos, en específico, una experiencia lúdica que complementara la experiencia vivencial del recorrido museográfico, pues existía la inquietud por parte del visitante de no relacionarse físicamente con las obras. Por ello, la premisa de diseño estaba encaminada a dotar al visitante no solo la cualidad de espectador sino de participante activo, con la oportunidad de interactuar en una interpretación espacial con la esencia de las obras a través de los materiales, texturas, temperaturas, volumetrías y sensaciones procedentes del análisis de la exposición.

El área destinada para ubicar la experiencia lúdica se ubicaba al final del recorrido de la exposición, en una sección lateral del corredor, donde se encuentra un espacio cerrado de proyecciones, como se aprecia en la figura 1, Hipótesis material de experiencia lúdica. Como tal, el área solo estaba delimitada en tres de sus lados: al norte, por escaleras de servicio que conducen a salones de actividades educativas y el acceso al Taller de Conservación y Restauración; al oeste, por el muro divisorio propio de la exposición; y al este, por un

Figura 1. Hipótesis material de experiencia lúdica.



Nota: Maqueta. 7.º semestre de Diseño de Interiores. Alumnos: Paola Pérez, Wendy Sarai Rangel y Fernando Gil. Asesor: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2020).

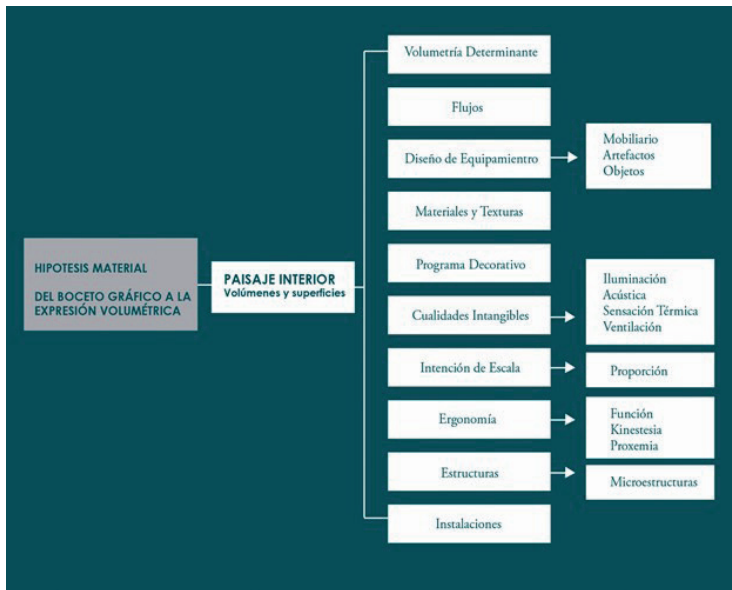
ventanal con vista a otras naves industriales del complejo ferrocarrilero. Cabe mencionar que la altura es considerable, ya que el recinto del Museo Espacio corresponde a los edificios 53 y 56, naves que en otro momento constituyeron el taller de Carpintería Mecánica,⁷ con una arquitectura muy particular de cubierta conocida como dientes de sierra. Por lo tanto, el paisaje interior hacia la parte superior es la estructura del edificio, así como la red expuesta de instalaciones eléctricas, ductos de ventilación, voz y datos.

Es importante mencionar las características del área destinada a la ubicación del proyecto, porque no estaba delimitada como un espacio cerrado en sus tres dimensiones. Esto permitía al alumno proponer la experiencia con soluciones plástico-formales de diversas cualidades, además de considerar la caja de proyecciones como un elemento inamovible en su intervención. Si bien, a primera instancia, es evidente reconocer los límites visuales del sitio, las estrategias de aterrizar la propuesta quedaban en un amplio espectro de posibilidades. Después de pasar por las etapas antes descritas en un proyecto de diseño —como la interpretación, definición del proyecto y la hipótesis discursiva, es decir, toda la investigación—, es necesario sumergirse en el conocimiento concreto del espacio a trabajar, reconocer las cualidades tangibles e intangibles del espacio y recordando que la hipótesis material es la «elaboración de un supuesto de solución de diseño, fundamentado en la observación del problema de las necesidades del proyecto, a partir de la hipótesis discursiva para materializarlo en expresiones gráficas bidimensionales, modelos tridimensionales físicos o virtuales, que contenga valores o intenciones sensoriales, funcionales, perceptuales asignados en sus superficies, masas y volúmenes».

El diseñador debe tomar en cuenta varios aspectos, dependiendo del alcance del proyecto, para representar las cualidades físicas del espacio. La representación de la hipótesis material tiene varios aspectos; para explicarlos a detalle, utilizaremos la figura 2.

7 Sistema de Información Cultural (SIC MÉXICO). (2021, 21 julio). Museo Espacio. Recuperado de: <http://sic.gob.mx/ficha.php?table=museo&table_id=1790>.

Figura 2. Aspectos para la ejecución de la hipótesis material.

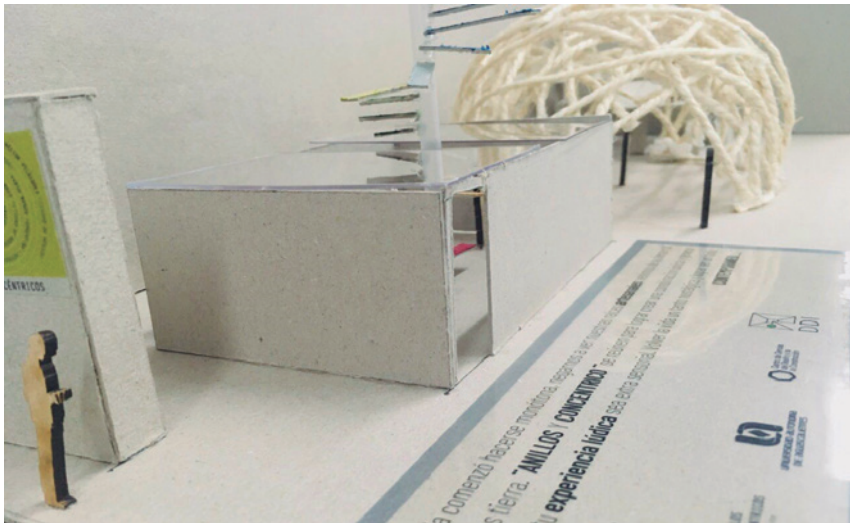


Nota: Elaborada en el curso Escalas del Espacio Interior II, 2020. Fuente: González, J., Martínez, W., y Ruiz Esparza, B. (2020).

Es importante comenzar con identificar el paisaje interior del espacio; nos referimos a todas las superficies, volúmenes, masas y objetos que ocupan el sitio y donde la propuesta de diseño será realizada. El paisaje interior del lugar era considerar la naturaleza arquitectónica de las naves —como diría Zumthor (2003)—, el cuerpo de la arquitectura:

La presencia material de las cosas propias de una obra de arquitectura, de la estructura. [...] Para mí se trata de algo así como una anatomía. En realidad, al hablar de 'cuerpo' lo hago en el sentido literal de la palabra. Como nuestro cuerpo, con su anatomía y otras cosas que no se ven, una piel, etc., así entiendo yo la arquitectura y así intento pensar en ella; como masa corpórea, como membrana, como material, como recubrimiento, tela, terciopelo, seda..., todo lo que me rodea. ¡El cuerpo! No la idea de cuerpo, ¡sino el cuerpo! Un cuerpo que me puede tocar. (p. 22)

Figura 3. Hipótesis material de experiencia lúdica.



Nota: Maqueta. 6.º semestre, Diseño de Interiores. Alumnos: Joséjúan Pablo Mercado Collazo.
Asesor: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2020).

En el caso de la experiencia lúdica, una volumetría determinante era la caja de proyecciones, que podía ser parte del recorrido con moderadas intervenciones o quedar ajena al diseño. Los flujos se entienden como los espacios de paso, circulación, transición de lo general a lo particular, y algo que marcaba para los alumnos la toma de decisiones en este sentido era el único acceso al Taller de Conservación y Restauración, ya que los ámbitos de la experiencia lúdica debían respetar este flujo de circulación.

El registro del diseño de equipamiento (mobiliario, artefactos, objetos) fue clave para el proyecto, pues no solo era marcar en el sitio las áreas para realizar las actividades que arrojó la investigación y hacer una colocación convencional de muebles, mesas, sillas, anaqueles, archiveros, sino que su reflexión proyectual los llevó a generar espacios dentro del espacio del museo. Estos elementos contenedores son conocidos en nuestra disciplina como *microambientes*, que bien podían estar delimitados física o virtualmente. Este tipo de planteamiento requiere un máximo análisis del lenguaje tridimensional, entender cómo se comportan los objetos, masas y volúmenes desde una escala íntima-social. Por ello, debe someterse a todos los posibles medios de comprobación, como bocetos, diagramas o maquetas de estudio, respetando las cualidades intrínsecas de las dimensiones, proporciones, grosores, aberturas, entre otros.

Comenzar a vaciar las imágenes mentales del supuesto de diseño en formato bidimensional, pero sobre todo en un medio tridimensional, como la maqueta física de hipótesis, colocó al alumno en un espacio de conciencia clara de sus ideas. Observar a escala la volumetría de los microambientes y su interacción —con el contexto del museo, el usuario ávido de vivir la experiencia y los objetos con función estética o utilitaria— es una forma de apropiarse del modelo de la realidad. Como alguna vez se escuchó decir a un docente universitario: “Lo que no se sostiene en maqueta, no se sostiene en la realidad”. Este argumento invita a la exploración concisa de los elementos que serán colocados en la propuesta, atendiendo a representarlos lo más cercano posible a cómo serían, en escala 1 a 1, desde sus materiales, texturas, formas, mecanis-

Figura 4. Hipótesis material de experiencia lúdica.



Nota: Maqueta. 6.º semestre, Diseño de Interiores. Alumnos: Uriel Castellón, Sergio Antonio Hernández y Diana Pérez. Asesor: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2020).

mos de ensamblaje, estructuras, microestructuras, instalaciones, entre otros, para lograr que el diseñador lo convierta, a través de la propuesta, en una experiencia vivencial de sensaciones corpóreas.

Como hemos mencionado, la hipótesis material se puede representar bidimensional o tridimensionalmente, pues es necesario buscar el medio para materializar la idea. Queremos transmitir la importancia de que el diseñador logre comunicar en sus primeras representaciones las cualidades tangibles e intangibles de su propuesta. En el caso de las maquetas físicas, dependiendo del proyecto o grado académico, tendrán diferentes alcances; es decir, las hay de estudio volumétrico, para analizar un mecanismo en particular, un acercamiento realista a través de la simulación con los materiales o según las características y necesidades del proyecto. Sea cual sea el propósito de una maqueta, siempre ayudará a entablar una comunicación objetiva entre docentes, clientes o contratistas.

Figura 5
Hipótesis material de experiencia lúdica.



Nota: Maqueta. 6.º semestre, Diseño de Interiores. Alumnos: Jorge Iván Cuéllar, Vanessa Azyadeth Hernández y Gisela Patrón. Asesor: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2020).

Conclusiones

A modo de cierre para este concepto metodológico, les compartimos algunas reflexiones en palabras de los alumnos Diana Pérez Baltazar y David Berumen Covarrubias respecto a las siguientes preguntas:

¿Qué entiendes por hipótesis material?

DPB: A partir de materiales, el diseñador analiza, estudia, para saber cómo se comportarían [...], qué transmitirían en algún diseño o en algún espacio.

DBC: Es trasladar todos los conceptos o ideas teóricas de conceptos que resultaron en la investigación y, a partir de ahí, transportarlos físicamente para poder empezar a evaluar si la investigación es la adecuada y si nos sirve a nosotros como diseñadores para empezar a diseñar el espacio con esos conceptos que arrojo la investigación.

¿Por qué piensas que es importante comunicar tus ideas gráficamente?

DPB: Porque textualmente muy pocas veces son claras o son palabras que coloquialmente algunas personas no conocen. Al momento de mostrar algo gráfico le das a la persona una percepción un poquito más concisa.

DBC: Es muy importante porque tienes que tener un equilibrio entre la investigación teórica, trasladarlas a conceptos gráficos, porque, al final de cuentas, nuestra carrera es muy plástica, muy gráfica, creativa. Siento que cuando nosotros comenzamos a plasmar algo de nuestra cabeza y que recorra hasta nuestra mano plasmarlo en una hoja con un lápiz ayuda mucho a concretar esos conceptos que tenemos en la cabeza y trasladar la investigación a una manera de bocetos.

¿Por qué piensas que hacer una maqueta en la etapa inicial del proyecto es importante?

DPB: Considero que sí es muy importante realizar una maqueta en la etapa inicial del proyecto para observar cómo se conforman los volúmenes entre ellos, cómo se muestra la iluminación, las entradas de luz natural y en qué espacios se va a necesitar iluminación artificial, cómo se va a comportar, qué escala va a tener el mobiliario o lo que se vaya a colocar en un espacio.

DBC: Súper importante hacer maquetas, porque así podemos empezar a ver formas, cómo se comporta el espacio. Ejemplo, Gaudí hacía las maquetas y a partir de cómo se comportaba la maqueta era como construía el edificio. Es muy importante tanto tener una maqueta para poder analizar el objeto... y también, para mí, es súper importante plasmar todo eso de la cabeza e irlo bajando y hacerlo de forma muy... manejar la plástica. Entonces ahí nosotros empezamos a ver si un objeto se comporta de la manera en que nosotros pensamos. Decimos: «Bueno, sí me puede funcionar para tal ambiente o para el espacio», cosa que no pasa. Bueno, sí puede pasar, pero no es tanta la interacción cuando hacemos el *render*. Por eso es súper importante hacer maqueta y también maquetar el espacio en planta a escala 1:1 —si es posible, claro— para poder vivir el espacio y decir: «Si tengo espacio aquí, me siento de tal manera», porque eso no lo podemos ver al 100 % en un plano, porque eso es muy técnico. Pero, pues, es cuestión de experiencias, también nosotros, como diseñadores, vivir el espacio antes de plasmarlo ya como tiene que ser.

¿Qué aprendiste al hacer la maqueta de hipótesis de la experiencia lúdica, qué descubrimientos recuerdas?

DPB: Nos dimos cuenta si realmente nuestra manera de ver el proyecto iba a funcionar. Llegamos a pensar el cómo íbamos a sostener la estructura, cuál iba a ser la manera en que se realizaría el plano seriado que diera la curva, que

las piezas funcionaran, la iluminación, como íbamos a colgar todo... Algo muy interesante, que nos gustó mucho, de hacer de esa maqueta fue la iluminación, exploramos las sombras que se hacían con la lámpara del celular y fueron muchas cosas. Nuestra estructura era planos seriados como una U, tuvimos que ver cuántos teníamos a poner, cuál era la cantidad adecuada para que no se vieran muchos o para que las sombras dieran como nosotros queríamos.

DBC: Para saber primero cómo estaba constituido el espacio, qué dimensiones tenía, como era la plástica... y después, para mí, el mayor reto fue sacar las formas del plafón. Al colocar las tiras de papel, supe cómo se iba a comportar el elemento, si bien no sería ese mismo material, pero la forma del papel me ayudo a desarrollar la parte técnica.

Además de lo que los alumnos comentan, queremos resaltar los beneficios de realizar expresiones gráficas bidimensionales o tridimensionales. Por mencionar algunas:

- Primer acercamiento tridimensional de una delimitación espacial;
- Permite visualizar, organizar, dimensionar y proponer previo a la construcción;
- Mejor interpretación del resultado final;
- Resolución de dimensiones espaciales;
- Comunicación concreta de ideas para docentes, clientes o contratistas.

Referencias de consulta

Zumthor, P. (2019). *Atmósferas*. Barcelona: Gustavo G.

Concepto 9. El concepto de diseño
(relación objeto-espacio-usuario)



Definición

Es una o varias ideas fundamentadas que sirve como fuente de inspiración creativa y guía la función, el valor estético y simbólico, la técnica, la decoración y los valores de percepción de cualquier diseño.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Hipótesis material
- Subsecuente: Diagramas (funcionamiento, perceptuales, conceptuales).

Objetivo general

El concepto de diseño en relación con el objeto, el espacio y el ser humano tiene como finalidad principal el generar o crear un elemento material tridimensional muy específico con base en ideas, imágenes o textos que puedan ser añadidos al objeto de manera simbólica y que van a regir el proceso creativo. En este, el mismo producto se convierte en un elemento semiótico del contexto en el que será ubicado y con ello evitar caer en ideas caprichosas que no tienen sentido en la solución de cualquier proyecto de diseño.

Partes que lo conforman

1. Definición del proyecto o problema
2. Hipótesis discursiva
3. Hipótesis material

Características

- Creatividad al adaptar el concepto al producto e innovación en la forma de integrar el concepto.
- No perder la semiótica del producto en la adaptación del concepto y enfatizar la relación del trinomio humano, espacio y objeto.

Productos que pueden ser presentados

- Textos, mapas mentales, gráficos o símbolos
- Compendio y montaje de imágenes o dibujos (croquis)

La generación del concepto en la relación objeto-espacio

Sergio Javier Jiménez Díaz



Resumen

En un sentido pragmático, el concepto es la idea que da forma a los objetos y, en algunos casos, incluso llega a determinar la funcionalidad de estos. La abstracción es esencial cuando tratamos de transferir la idea conceptual a nuestro producto, esto significa que la idea del concepto se transforma al grado que una idea formal se aplique de manera lógica y congruente. Ningún concepto se aplicará de manera directa en el proyecto, sólo en extremadamente raras ocasiones.

Existen infinidad de productos, muy renombrados por su excelsa aplicación del concepto de diseño, que son muy sencillos de entender si conocemos el proyecto desde sus orígenes y cómo fue evolucionando hasta su conclusión. Esto no quiere decir que una aplicación conceptual sea sencilla, ya que requiere un amplio conocimiento de las necesidades de nuestros usuarios, tanto físicas (dimensionales-funcionales) como sensoriales (gustos), así como del concepto que regirá para amalgamar todos los componentes del proyecto y lograr satisfacer el proyecto planteado.

Palabras clave

Concepto, objeto, producto, forma y función

Abstract

In a pragmatic sense, the concept is the idea that shapes objects and, in some cases, it even determines their function. Abstraction is essential when we try to transfer the conceptual idea to our product, this means that the idea of the concept is transformed to the degree that a formal idea is applied in a logical and congruent way. No concept will be applied directly to the project, only in extremely rare occasions.

There are countless products, very renowned for their excellent application of the design concept, that are very simple in meaning if we know the project from its origins and how it evolved until its conclusion. This does not mean that a conceptual application is simple, since it requires a broad knowledge of the needs of our users, both physical (dimensional-functional) and sensory (tastes), as well as the concept that will govern to amalgamate all the components of the project and manage to satisfy the proposed project.

Keywords

Concept, object, product, form, and function.

Desarrollo del tema

En el campo del diseño no es muy correcto proyectar sin un concepto. Pensar de forma artística, buscando enseguida una idea sin hacer previamente un estudio para documentarse sobre lo ya realizado en el campo de lo que hay que diseñar, sin saber qué elementos debemos integrar en nuestro proceso creativo, sin precisar bien su exacta función, no es muy conveniente.

Hay personas que frente al hecho de tener que observar reglas para hacer un proyecto se sienten bloqueadas en su creatividad. «¿En dónde queda,

entonces, la personalidad?»», se preguntan, y empiezan a diseñar de una forma artística. Esto les costará llegar a entender que llevar un proceso es importante para evitar perder tiempo en corregir errores que no se hubiesen cometido de haber seguido un esquema articulado y lógico.

El concepto de diseño ha experimentado ser una parte esencial dentro de la aplicación de la creatividad. De esta forma, se asegura la funcionalidad integral de un resultado objetivo que se reconoce como tal. La aplicación de un concepto, para el diseñador, no es algo absurdo, ni absoluto, ni definitivo, sino que es algo modificable. Depende de la creatividad del diseñador que al aplicar el concepto se encuentren otros valores objetivos que mejoren el resultado, estimulándolo a descubrir algo que eventualmente puede resultar útil también para los demás. Esto le permite desarrollar su trabajo con precisión y disminuyendo el margen de error. En cambio, el diseñador que se deja llevar más por lo artístico —llegando a caer en lo romántico—, que no acepta consejos ni ayuda, que no considera un esquema conceptual y que, posiblemente, podría tener una idea genial, caerá en algo extraordinariamente complicado, caro y poco práctico. Quizá contará con una gran estética, pero no cubrirá las expectativas generales del proyecto ni mejorará la calidad de vida de los usuarios.

Para poder iniciar un desarrollo creativo, tenemos que definir el problema o proyecto. Se podría pensar que definiendo el proyecto, conociéndolo en todas sus partes y teniendo una buena idea es suficiente para resolverlo. Pero esto no es del todo cierto, ya que si no tenemos un concepto guía, podemos caer en caprichos personales del diseñador para integrar su propuesta, y esto podría alterar la creatividad en su aplicación y la innovación del resultado.

Un concepto puede ser cualquier imagen, texto o idea plasmada, pero debemos ser muy cuidadosos en no caer en un *mood board*, ya que entre ellos existe una línea muy delgada. Para entender mejor la aplicación de un concepto en un desarrollo de proyecto, veremos un ejemplo que, aunque no forma parte de uno como tal, ejemplifica muy claramente cómo funcionaría en un proyecto de diseño de interiores.

Selección de un concepto

Esta imagen (figura 1) nos muestra una serie de contenedores con dulces típicos mexicanos. Encontramos, entre ellos, las frutillas, que se utilizan mucho en el día de muertos; el jamoncillo de leche; el ate, que puede ser de guayaba o membrillo; borrachitos; vemos, por ahí, también dulces de tamarindo, popularmente conocidos como “tarugos”; entre otros. Es una imagen llena de color, de diferentes texturas, formas y, si si lo pudiéramos percibir, hasta diferentes aromas. Vemos, por ahí, en el fondo, unas gomitas y unos pastelitos de merengue con gragea. Todo este conjunto de apetitosas golosinas mexicanas las vemos bien organizadas en unos recipientes cuadrados de color blanco.

Figura 1. 37 Dulces tentaciones mexicanas que te harán babear en 3, 2, 1...



Nota: *Bernhein, L. (2017). Dulces tentaciones mexicanas que te harán babear en 3, 2, 1... Recuperado de: <<https://matadornetwork.com/es/31-dulces-tentaciones-mexicanas-que-van-hacerte-babear-en-3-2-1/>>.

En un análisis muy primario de esta imagen, podemos encontrar que nos remonta, sin lugar a duda, a una cocina, lugar donde aplicaremos los elementos aquí expuestos en la materialización de un objeto. Esto se conoce como objetualización y nos guiará en nuestro desarrollo creativo hasta concluir con nuestra solución de diseño. En la fotografía nos encontramos unas líneas muy marcadas de contenedores blancos y, en la parte superior, una línea de contenedores blancos que se ve truncada por un canasto de palma, estos elementos se convertirán en parte significativa de aplicación conceptual.

Aplicación de un concepto al espacio

Una vez que hemos elegido nuestro elemento, que va a fungir como concepto para la solución de nuestro espacio, empezaremos por visualizar dónde lo aplicaremos y con qué características. En la siguiente imagen (figura 2) veremos, de forma hipotética, cómo podría haber sido esa aplicación conceptual en la materialización del objeto en el espacio. La imagen nos muestra una sección de una cocina donde se ubican unas repisas y, enfrente de ellas, una mesa con estantería en la parte inferior. Este es un buen ejemplo de cómo se podría resolver el diseño con base en un concepto. Si recordamos la imagen conceptual que usamos (figura 1), manejaba líneas muy marcadas de organización que fueron materializadas en el espacio con repisas blancas y, sobre ellas, elementos como tazas, vasos y algunos recipientes —todos organizados por tipo y con un maravilloso uso del color—, así como unos canastos bajo la tarja que nos remiten al canasto de palma ubicado en la parte superior de la imagen conceptual. Lo mismo sucede con el mueble ubicado al frente de las repisas. Es una mesa rectangular blanca en el mismo sentido de los contenedores de dulces y con una organización en formas y colores muy similar a la aplicación en las repisas, que fueron determinadas por el concepto.

Figura 2. Reformas en la cocina: los 4 colores y estilos que no pasarán de moda.



Nota: sjb, M. (2016). Reformas en la cocina: los 4 colores y estilos que no pasarán de moda. Recuperado de: <<https://decoracion.tendencias.com/cocina/reformas-en-la-cocina-los-4-colores-y-estilos-que-no-pasaran-de-moda>>.

Conclusiones

La evidencia presentada en el extenso anterior nos demuestra, de forma clara, el cómo seleccionar y aplicar un concepto de diseño al objeto o al espacio interior. Si este proceso es claro en su entendimiento, su aplicación y conclusión, podemos esperar muy buenos resultados, siempre y cuando se combinen con un alto índice de creatividad e innovación. De ser así, podemos esperar espacios armónicos con un alto índice de funcionalidad y estética que solucionarían las necesidades físicas y sensoriales del diseño interior. Enriquece tu proyecto con ideas y aplicaciones conceptuales, eso te pondrá en la primera línea del mundo del diseño.

Referencias de consulta

- SJB, M. (2016). *Reformas en la cocina: los 4 colores y estilos que no pasarán de moda* [Fotografía]. Recuperado de: <<https://decoracion.tendencias.com/cocina/reformas-en-la-cocina-los-4-colores-y-estilos-que-no-pasaran-de-moda>>.
- Bernhein, L. (2017). *37 dulces tentaciones mexicanas que te harán babear en 3,2,1...* [Fotografía]. Recuperado de: <<https://matadornetwork.com/es/31-dulces-tentaciones-mexicanas-que-van-hacerte-babear-en-3-2-1/>>.

Concepto 10. El concepto de diseño
(uso lumínico en el espacio interior)



Definición de academia

Es una o varias ideas fundamentales que sirven como fuente de inspiración creativa y guían la función, el valor estético y simbólico, la técnica, la decoración y los valores de percepción de cualquier diseño.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Hipótesis material.
- Subsecuente: Diagramas (funcionamiento, perceptuales, conceptuales).

¿Para qué sirve?

El concepto de diseño, en relación con la luz, tiene como finalidad principal el generar o crear un elemento material tridimensional muy específico con base en ideas que puedan ser añadidas al objeto de manera simbólica. Estas ideas van a regir el proceso creativo y servir como base para el desarrollo del proyecto. Son una guía para partir con el diseño lumínico.

Partes que lo conforman

1. Personal (creativo)
2. Legible (interpretativo)
3. Concreto (medible)
4. Pertinente

Características

El criterio de clasificación de la información se puede realizar por registros gráficos o matrices.

Productos que pueden ser presentados

- Lluvia de ideas
- Bosquejo de trabajo

La conceptualización del diseño lumínico
Álvaro Nieva Montes de Oca



Resumen

El presente artículo pretende ejemplificar el concepto de diseño lumínico y los pasos a seguir para lograrlo y que nos permitan desarrollar un proyecto de iluminación de un espacio adecuado a las necesidades del cliente o el usuario. El texto nos muestra los pasos a seguir para obtener un concepto lumínico adecuado, que sea la base desde donde podamos partir para lograr un buen diseño lumínico.

Palabras clave

Lluvia de ideas, concepto lumínico, iluminación, necesidades del cliente.

Abstract

This article aims to exemplify the concept of lighting design and the steps to follow to achieve a lighting design concept that allows us to develop a lighting project for a space suited to the needs of the client and/or the user. The text shows us the steps to follow to obtain a suitable lighting concept, which is the basis from which we can start to achieve a good lighting design.

Keywords

Brainstorming, lighting concept, lighting, customer needs.

Desarrollo del tema

El concepto de diseño lumínico, como lo indica la definición, es una o varias ideas fundamentales que sirvan de inspiración y guía en la función del diseño de un proyecto, en este caso, de iluminación. Por lo tanto, el primer paso será conocer las necesidades del cliente y el estado actual de la iluminación para poder desarrollar los objetivos de diseño. El diseñador deberá de considerar tanto las necesidades como los requisitos del espacio y cómo interactúan. Esto es, tanto los elementos arquitectónicos como las necesidades físicas y psicológicas de las personas que utilizarán el espacio.

Una vez estipulados los objetivos, se deberá llevar a cabo una lluvia de ideas para encontrar el concepto de diseño. En este punto es recomendable no eliminar ninguna idea que se presente, por más ilógica o descabellada que parezca, pues de ella pueden surgir otras que sean las indicadas. Durante el desarrollo del concepto de diseño lumínico, el diseñador establece el marco para juzgar cómo se deberá de sentir el espacio por el usuario.

Recopiladas todas las ideas, ahora sí, se pueden ir tamizando de acuerdo con los objetivos planteados, procurando dejar una o dos ideas que nos ayuden a desarrollar el concepto de diseño, recordando que deben ser creativas, concretas (medibles o alcanzables) y pertinentes. Este concepto servirá como referencia para la evaluación del diseño final. Recordemos que el concepto lumínico es un momento creativo del diseño, por lo que no debe ser limitativo a un desarrollo técnico. Ya en una etapa posterior se verá cómo resolver los problemas técnicos que se presenten.

Veamos un par de ejemplos para clarificar este proceso:

El primero es el proyecto lumínico de la Plaza Conmemorativa de la Constitución, en el centro histórico de la ciudad de Aguascalientes. Su ubicación será a un costado de la Catedral de Nuestra Señora de la Asunción. Se demolerán un par de edificios junto al Teatro Morelos (lugar donde se firmó la Constitución política de 1914). El elemento principal será una escultura de Jan Hendrix, cuyo título es *Jacarandas*, y, al centro de la plaza, se sembrarán árboles de jacarandas.

La plaza será un punto de cruce para los peatones que acudan al Palacio de Gobierno y al Palacio Municipal, así como a la catedral. Además, se pretende que sea un oasis de tranquilidad que permita el disfrute. Se simularán los portales que alguna vez existieron en dicho espacio. La lluvia de ideas arrojó, entre otros, los siguientes resultados: jacarandas, flor, morada, luz de luna, cálido, actividad, descanso (ver figuras 1 y 2).

Figura 1 . Lluvia de ideas, proyecto Plaza de las jacarandas

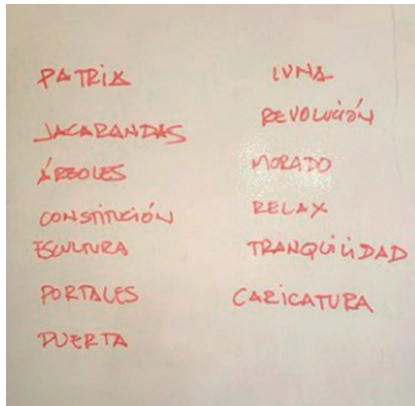
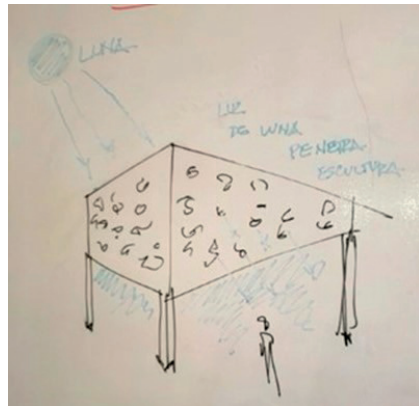


Figura 2. Concepto de luz de luna penetra la escultura

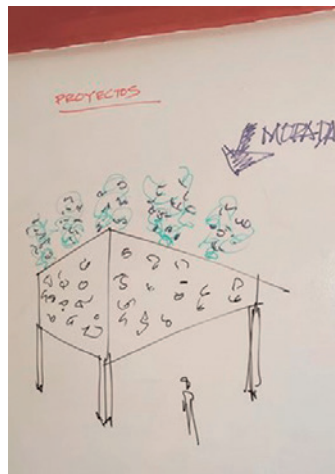


El concepto de diseño fue crear un espacio con una luz blanca cálida en las jacarandas para iluminarlas de lunes a jueves, pues la plaza es una zona de transición para la gente que sale de sus trabajos y va a su casa. Los viernes, sábados y domingos, las jacarandas se iluminan de morado para que todo el año los árboles estén como si estuvieran floreciendo, pero solo los fines de semana que la plaza se vuelve un espacio recreativo.

Por otro lado, para que luzca la escultura, que son dos planchas de acero —la inferior simulando las hojas de los árboles y la superior, las ramas—, se colocará una luz de luna, luz muy fría, para que proyecte las sombras de las esculturas al piso, como si fuera la luz de la luna que penetra la fronda de los árboles.

Un segundo ejemplo es la iluminación de las oficinas de la Torre Académica Administrativa de la UAA. El cliente, la gente de proyectos de la Universidad, quería que fuera un edificio icónico de Aguascalientes, por su altura y su modernidad. La lluvia de ideas arrojó como palabras claves: moderno, inteligente y dinámico. Esto permitió que se pensara en luminarios muy modernos de LED, tipo panel, atenuables y, sobre todo, en desarrollar un proyecto de automatización, donde el nivel de luz artificial estuviera en función de la cantidad de luz natural presente y de la presencia de usuarios. En ambos casos, el concepto lumínico facilitó el desarrollo

Figura 3



Nota: Segundo concepto: Morado flor de Jacaranda. Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca (2015).

del proyecto lumínico, ya que al tener muy en claro lo que se buscaba transmitir, el proceso técnico y su implementación fue mucho más sencillo.

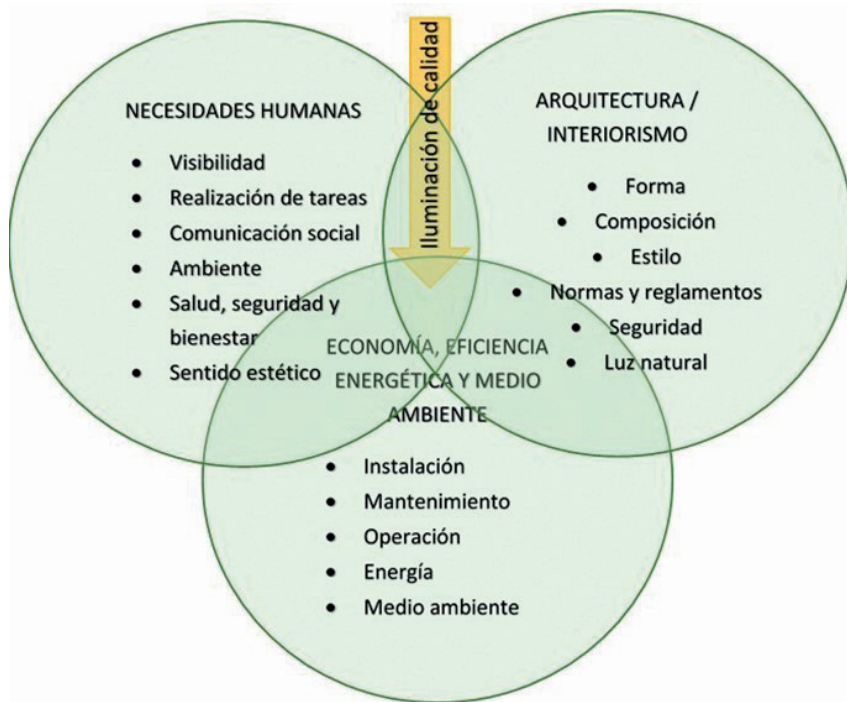
Como conclusión, podemos decir que estos dos ejemplos, que aun cuando son ejemplos reales, cuando sean desarrollado con los alumnos, se presentan ideas muy interesantes y sobre todo, fuera de la caja. Lo que provoca que se deriven subproyectos muy distintos, pero muy interesantes, que, aunque muchos no son viables de realizar técnicamente, si lo son como desarrollo de un concepto.

Figura 4



Nota: Planteamiento del concepto para el cliente. Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca (2015).

Figura 5. Diagrama de iluminación de calidad.



Nota: Members of the committee (2008). *Light + Design: A guide to designing quality lighting for people and buildings*. Nueva York: Illuminating Engineering Society.

Concepto 11. Diagramas de funcionamiento



Definición de academia

Son representaciones gráficas que visualizan un análisis de la interacción entorno-cuerpo-artefacto (a nivel uni-actividad, microambiente, sistema de ámbito o conjunto de sistemas de ámbitos del diseño interior) y la relación ergonómico-funcional de los componentes del sistema. Evidencian posición de elementos, actividades y proxemias, así como aspectos intangibles, psicológicos y simbólicos.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: El concepto de diseño
- Subsecuente: Narrativas espaciales

¿Para qué sirven?

Representar los aspectos funcionales, perceptuales, simbólicos o de cualquier otra índole, según el tipo de proyecto, y los diferentes grados de detalle en la interacción entorno-cuerpo-artefacto donde se muestren las condiciones del diseño del espacio.

Partes que lo conforman

1. Identificación de ámbitos del proyecto.
2. Investigación de factores ergonómicos.
3. Configuraciones espaciales en vista planta y alzado.
4. Definición de puntos de encuentro entre actividades.
5. Establecimiento de elementos gráficos que comprenden el diagrama
6. Organización del diagrama en panel.

Características

Identifica ámbitos del proyecto, investiga los factores ergonómicos y genera configuraciones generales en vista planta y alzado. Identifica puntos de encuentro entre actividades y establece elementos gráficos que comprendan el diagrama contribuyendo a la organización de información en panel.

El diagrama no es aún la definición formal del espacio, sino que tiene una fuerte aspiración a la abstracción y diferentes escalas de aplicación, desde un micro-ambiente hasta un sistema de ámbitos.

Productos que pueden ser presentados

- Grafos de relación.
- Alzados a detalle con escala humana, indicando interacción de elementos (tangibles e intangibles).
- Micro croquis de funcionamiento operativo (el detalle del detalle).
- Isométrico en capas de configuración.

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.

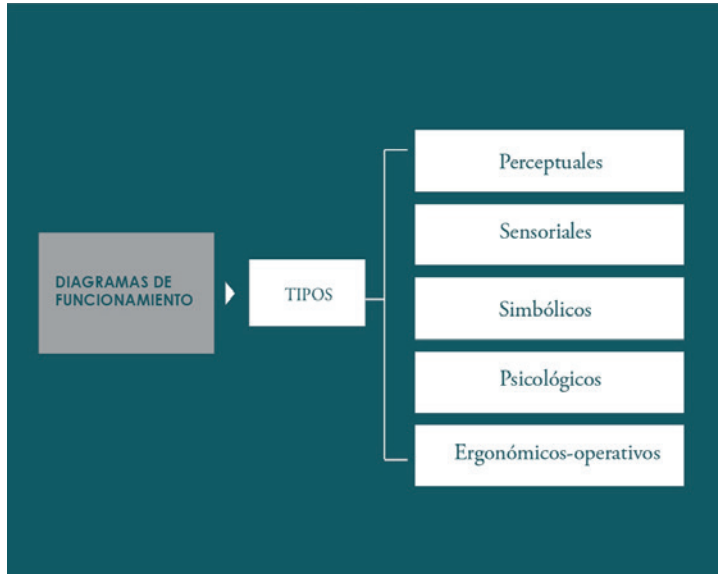
Desarrollo del tema

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.

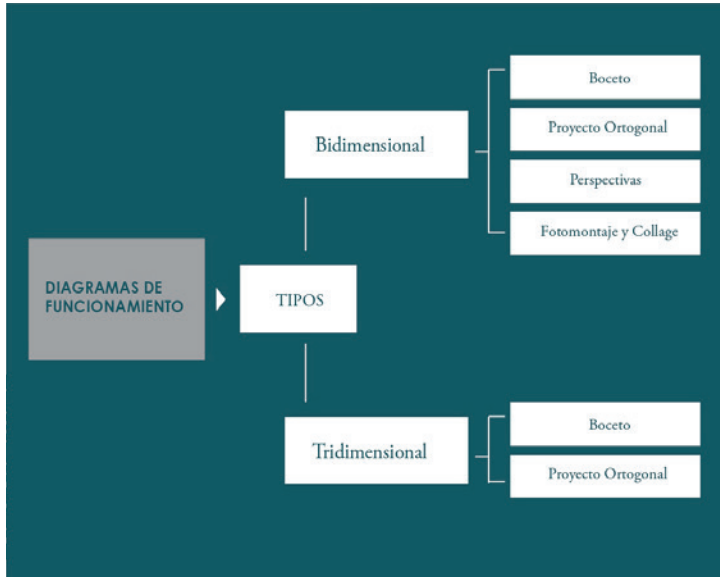
Cada uno de estos tipos pueden ser representados de manera bidimensional a través de bocetos, proyección ortogonal, perspectivas, fotomontaje y *collages*; y tridimensionalmente por medio de maquetas físicas y virtuales. La elección del diagrama y de la técnica para su representación depende de las necesidades 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.

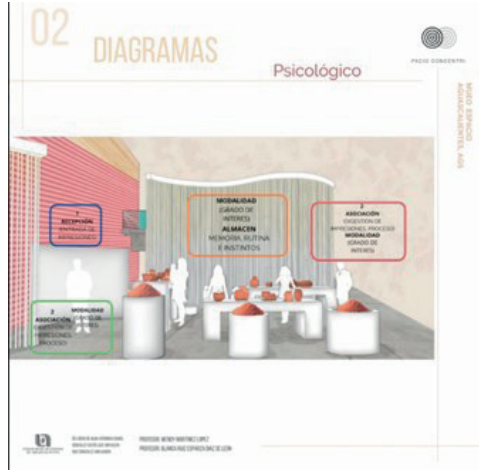
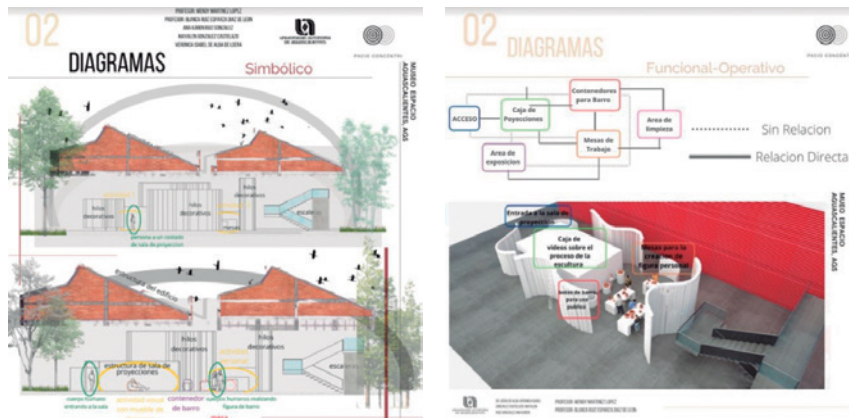


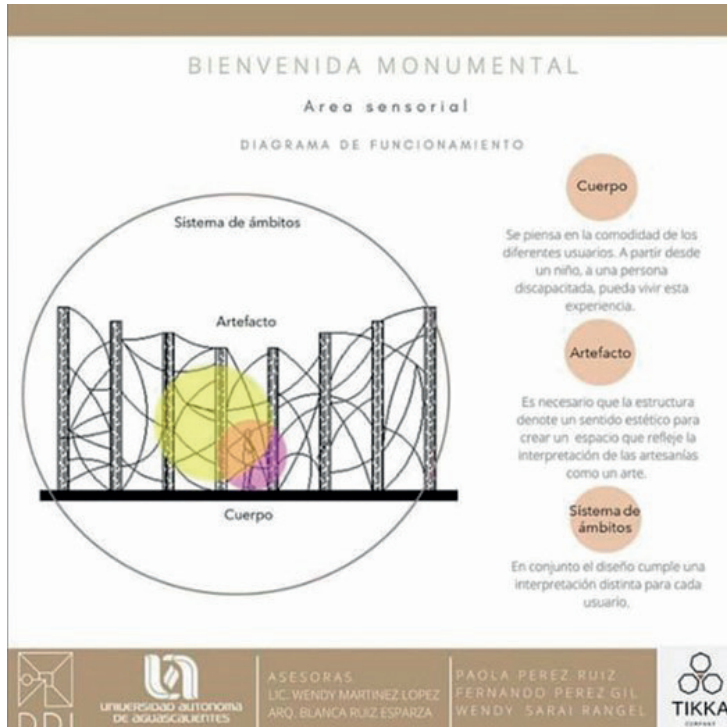
Figura 5 y Figura 6. Diagramas para la ludoteca efímera para la exposición anillos concéntricos para el museo espacio.



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.

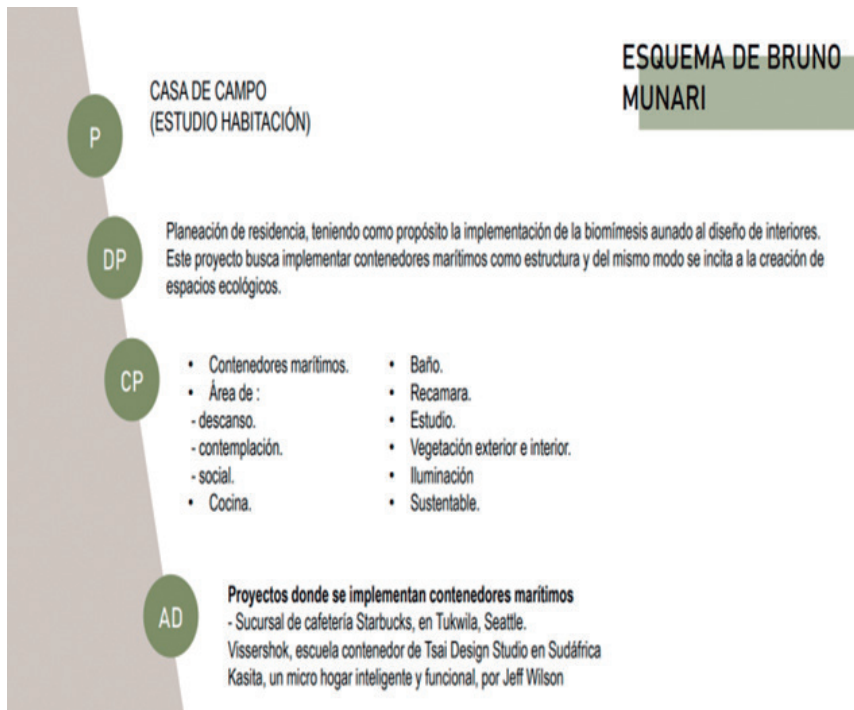
El diagrama de Bruno Munari (2002) tiene como fundamento preguntas de investigación básicas: ¿Qué?, ¿para qué o para quién? y ¿cómo? Éstas se utilizan en las distintas asignaturas de la licenciatura, como el Taller de Biomímesis en el Diseño de Interiores, donde los alumnos generaron un diagrama del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



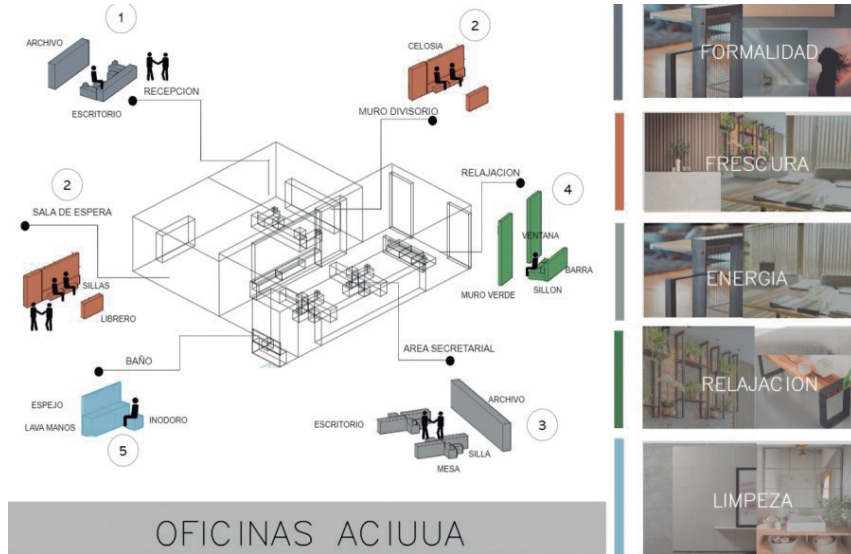
Nota: Proyecto casa-estudio con elementos biomiméticos. Alumno: Luis Eduardo Díaz Velasco.
Asesora: Paulina Esparza Gómez (2020).

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.

Concepto 12. Narrativa espacial



Definición de academia

La narrativa espacial es una herramienta de estructura argumentativa, con cualidades y atributos tangibles e intangibles, cuyo precedente es el planteamiento e interpretación del problema que los seres vivos experimentan en un espacio a través de un encadenamiento de eventos que acontecen entre este espacio y el tiempo. Su base está planteada como “discurso-relato” expresado en forma oral, escrita o gráfica, cuyo fin es ayudar a expresar los conceptos de diseño de la hipótesis / material.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Diagramas de funcionamiento
- Subsecuente: Esferas de movimiento

¿Para qué sirve?

Dicha herramienta sirve para el proceso de comunicación del espacio interior, expresando la secuencia de acontecimientos propuesta por el diseñador tanto de forma oral como gráfica y mostrando de forma particular las accio-

nes y eventos que el usuario-cliente experimentará en el recorrido. También describirá de forma particular la sucesión de actividades, el uso del espacio en términos de funcionamiento y las sensaciones que la persona percibirá en el trayecto a través de los atributos y cualidades plásticas del sitio, permitiendo promover la exploración del proyecto en el espacio-tiempo.

Partes que lo conforman

La narrativa espacial debe estar constituida por:

1. Enunciado
2. Encadenamiento de acciones (eventos y rituales)
3. Espacio
4. Temporalidad

Características generales para su ejecución

1. Hipótesis discursiva;
2. Historia-relato;
3. Elaboración de enunciados;
4. Diégesis-imagen mental;
5. Diagramas de funcionamiento espaciales;
6. Storyboard; y
7. Audiovisuales.

Productos esperados

Textos discursivos de la secuencia

- Mapa conceptual
- Diagramas de funcionamiento
- Croquis de la secuencia
- Tabla
- Cómic
- Storyboard
- Video

La narrativa espacial en el diseño de interiores
Blanca Ruiz Esparza Díaz de León



Resumen

El presente texto trata acerca de la experiencia didáctica sobre el uso del concepto de la narrativa como un medio de comunicación de ideas, y de su relación indivisible en el campo del diseño del espacio del entorno habitable. También explica qué es la narrativa espacial y describe su empleo en la representación de las intenciones y cualidades espaciales del interior, acompañado del concepto y del discurso que refuerzan la propuesta de diseño.

Asimismo, el texto aclara los diferentes tipos de narrativas espaciales generados a partir de la enseñanza–aprendizaje, profundizando en los valores de interioridad que caracterizan a un espacio interior otorgando sentido a la experiencia vivida o por vivir dentro del sitio. Igualmente, ahonda en los elementos y contenidos que conforman la construcción de la narrativa espacial, y se ejemplifica en el desarrollo de proyectos realizados por los alumnos de la licenciatura en Diseño de Interiores.

El texto concluye con un despliegue del proceso de la generación, haciendo énfasis en los cuatro elementos que componen la narrativa: el enunciado, el encadenamiento de acciones (eventos y rituales), el espacio y la temporalidad. Estos se usan en conjunto con las herramientas para su construcción a través de los ejemplos realizados por estudiantes de los diversos talleres de diseño, mismos que dan luz sobre los diferentes productos obtenidos y sobre las variadas expresiones para presentarlos y representarlos.

Palabras clave

Secuencia espacial, recorrido, tiempo-espacio, imagen mental, *storyboard*.

Abstract

This text deals with the didactic experience on the use of the concept of narrative as a means of communicating ideas, and its indivisible relationship in the field of space design of the habitable environment. It also explains what spatial narrative is and describes its use in the representation of the spatial intentions and qualities of the interior space, accompanied by the concept and discourse that reinforce the design proposal.

Likewise, the text clarifies the different types of spatial narratives generated from teaching experience, deepening in the values of interiority that characterize an interior space, giving meaning to the lived experience within the site. It also delves into the elements and contents that make up the construction of the spatial narrative, being exemplified in the development of the projects carried out by the students of the Autonomous University of Aguascalientes.

The text finalized with a display of the generation process, emphasizing the four elements that make up the narrative: the enunciation, the chain of actions (events and rituals), the space, and the temporality, along with the tools for its construction through the examples made by students from the various design workshops. The different products give light on how to do the spatial narratives and on the various expressions to represent them.

Keywords

Spatial sequence, journey, time-space, mental image, storyboard.

Desarrollo del tema

El profesionalista del diseño de interiores emplea diferentes medios de comunicación para transmitir una idea espacial, ya sea para él mismo —como medio exploratorio y experimental para la organización de sus ideas— o bien para otras personas, como, por ejemplo, quienes ejecutarán el proyecto mediante los planos y modelos predeterminados a una realidad física y, principalmente, al cliente. Todo esto con la intención de mostrarle a este último las características y cualidades de todo el proyecto a desarrollar, ya sea de forma general o particular.

El acto comunicativo, ya sea entre el diseñador-cliente o el alumno-docente, se establece en un principio y, primordialmente, de forma verbal. En él, el estudiante, profesionalista o diseñador se encarga de narrar el concepto espacial mediante los atributos espaciales que fueron propuestos para el proyecto. Este relato describe los acontecimientos y eventos espaciales, soportado por un discurso previamente investigado y generado por el diseñador, acompañando a la narrativa mediante medios visuales bidimensionales o tridimensionales que lograrán reforzar la idea del todo. Sin embargo, la narrativa espacial continúa siendo una de las herramientas para establecer una conexión de mayor alcance emocional en la representación de un pensamiento u acto imaginativo con mayor profundidad de comprensión y entendimiento.

La narración es universal y, generalmente, se asocia con el campo de la literatura que hace uso de ella como eje estructural del lenguaje escrito. Realiza relatos sobre historias que describen una serie de acontecimientos que pueden ser transmitidos por el narrador, ya sea de manera oral o textual, por lo que una buena narración —en cualquier campo de la comunicación— será siempre efectiva y afectiva. Por consiguiente, en su aplicación dentro del campo del diseño interior, el concepto de narrativa se torna fundamental, ya que contar la historia del concepto de diseño —este último generado de un discurso espacial— entabla previamente entre los interlocutores un sentido de identidad y pertenencia.

Según Edward Clive (2011), quien cita a Ganoë, la narrativa es un proceso utilizado por los diseñadores dirigido a los usuarios para identificar los significados que contiene cada uno de los elementos que conforman el interior habitable. Por otro lado, la palabra *espacial*, definida muy bien por Tangaz Tomris (2007) es «como la experiencia arquitectónica del espacio». Por consiguiente, la representación de la idea ya no solo es textual o verbal, sino que se vuelve indivisible de lo visual y de la experiencia espacial con imágenes.

Para el diseñador de interiores, la narrativa espacial es un discurso gráfico (imágenes espaciales) que argumenta (discurso) y comunica una serie de ideas que ilustran la representación imaginada por el diseñador de un espacio interior. Este discurso hace énfasis, especialmente, en el recorrido que la persona realizará al hacer uso del espacio proyectado. Para lograr esto, durante el proceso de la gestación del proyecto, el diseñador activa las imágenes mentales de los conceptos creados por el discurso y las va dotando de un gran contenido sensorial.

A lo largo del camino va construyendo el universo diegético⁸ del lugar, entendido como el mundo ficticio en el que ocurren las situaciones ilustradas en dibujos-imágenes, respondiendo a cuestiones tales como ¿cómo entraría la persona al espacio?, ¿qué sentirá?, ¿qué vería a su alrededor?, ¿cuál sería el siguiente paso?, ¿cuánto tiempo tardaría en pasar de un lugar a otro?, ¿qué contemplaría? o, incluso, ¿caminará rápido o lento?

Pero también el interior mismo está en movimiento, porque cambiará según la estación del año, la luz o el clima. Es importante considerar esto, ya que el espacio y el recorrido serán dinámicos a través de la interacción e interrelación bajo las que se asociarán, creando una emoción y una experiencia estética única.

8 ...mientras que el universo diegético incluye la historia, pero alcanza aspectos que no se confinan a la acción, tales como niveles de realidad, demarcaciones personales, espacios, objetos, en pocas palabras, «el amueblado general que le da su calidad de “universo”». (Pimentel, 1998, p. 11).

Tipos de narrativas espaciales

Movimiento-activo

Si bien lo habitual en el diseño de un recorrido es el origen, el trayecto y el destino, pues ello sirve para captar la volumetría arquitectónica. Si eso es cierto para un edificio en masa, la experiencia interior es aún más una experiencia secuencial. Un espacio dado, en virtud de su carácter cerrado, es imposible de aprehender en una vista. No solo es necesario girar la cabeza, sino —si el espacio es lo suficientemente grande— también el cuerpo. Esto dificulta la integración de esta serie de imágenes sucesivas en una imagen completa sin una organización extensa (Malnar y Vodvarka, 1992, p.73).

Por ello, se concluye que es necesario hacer un cuidadoso análisis de las secuencias del desplazamiento corporal empleando el sistema háptico o, como mencionan Malnar y Vodvarka (1992), en un *continuum haptic* (p. 232), refiriéndose simplemente al sentido del tacto ampliado para incluir todas las posibles sensaciones: temperatura, dolor, presión y cinestesia (sensación corporal y movimiento muscular), acompañado del sistema visual, auditivo y olfativo. Aquí, la persona se encontrará en un estado inmersivo al interior de la atmósfera, involucrando sus sentidos de manera totalmente corporal y mental.

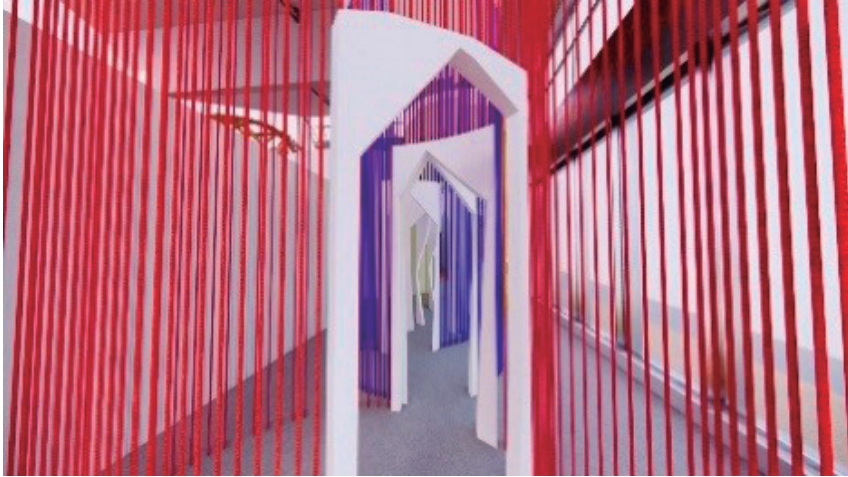
La secuencia y el recorrido se pueden realizar a través de un microambiente por ámbitos o sistema de ámbitos, tomando en cuenta cómo los espacios se interrelacionan uno con el otro. A continuación, se muestra un ejemplo del proceso y la secuencia de las formas espaciales, que van de lo general a la acción particular. Comienzan con bocetos que conjuntamente analizan las características de la forma (espacio envolvente, equipamiento y elementos de decoración, tamaño, color, etc.) antes y después de la planeación de la secuencia (figura 1).

Figura 1. Diseño de transición táctil.



Nota: Proyecto ludoteca de la obra anillos concéntricos, realizado por las alumnas Daniela López Valencia, Lizeth Favela Varela y el alumno Humberto Daniel Rivera Huerta para el Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto del sexto semestre, 2020. Asesoras: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2019).

Figura 2. Diseño de transición táctil y sus secuencias sensoriales.

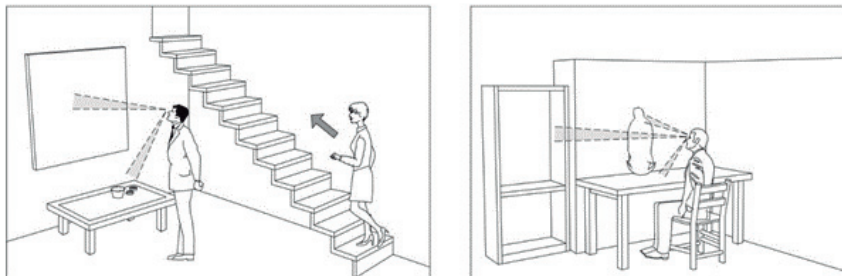


Nota: Proyecto ludoteca de la obra anillos concéntricos, realizado por las alumnas Daniela López Valencia, Lizeth Favela Varela y el alumno Humberto Daniel Rivera Huerta para el Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto del sexto semestre, 2020. Asesoras: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2019).

Estático–pasivo

Debido a las características de la dimensión de la configuración del espacio interior, se requiere de una organización eficiente para visualizar la secuencia de los elementos más pequeños. Por lo tanto, se deben cuidar las proporciones y tamaños de los componentes para ser operados y vistos a una escala sensorial más cercana a la del individuo, experimentando el lugar de forma íntima. Incluso, la persona es capaz de habitar las imágenes que reciben de su entorno y le llevan a otro lugar, recordando y buscando en su memoria los recuerdos. El desplazamiento ya no es el movimiento total del cuerpo, sino que queda estático de forma pasiva —ya sea sentado o erguido— contemplando alguna vista, un escaparate o un elemento museográfico (figura 3).

Figura 3 . Secuencia visual estática-pasiva.



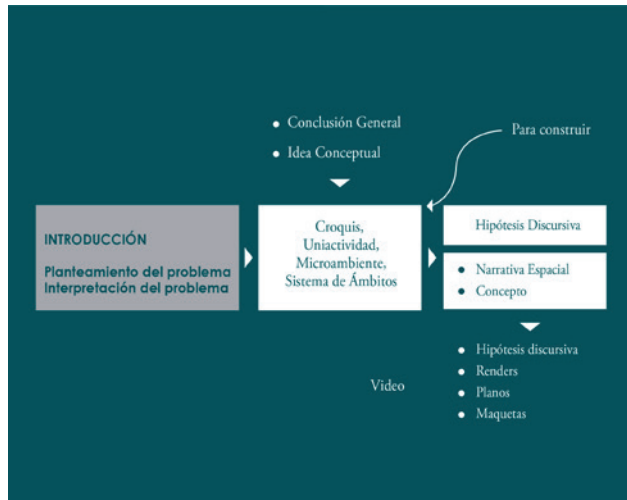
Nota: Secuencia visual estática-pasiva donde la persona está parada o sentada insertada en un microambiente, apreciando los elementos más cercanos a ella a una proporción y escala sensorial adecuada. Dibujo de la Casa Estudio de Luis Barragán, fuente propia. (2016).

Proceso general y herramientas para la aplicación de la narrativa espacial en el espacio interior

1. Enunciado

Elaboración del enunciado principal o de los enunciados particulares, que permiten estructurar el relato de la historia que desplegará todas las secuencias espaciales provenientes de la hipótesis discursiva (figura 4).

Figura 4. Narrativa espacial



Nota: Diagrama de la construcción de la narrativa espacial a partir de la hipótesis discursiva.

Fuente: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

2. Encadenamiento de acciones (eventos y rituales) espaciales

En esta etapa se planea y se estructura el desarrollo de los enlaces entre cada secuencia, mostrando una realidad espacial proveniente del universo diegético (imagen mental). Se hace uso de la herramienta de diagramas de funcionamiento, teniendo siempre en mente el cómo la persona percibirá el espacio, por lo que se recomienda utilizar los siguientes conceptos de la tabla 1 para una planeación secuencial detallada.

Tabla 1.

SISTEMAS ESPACIALES PRESENCIALES	NECESIDADES PSICOLÓGICAS	FORMA Y PLÁSTICA	DISEÑO DE SUPERFICIES	VESTUARIO	OBJETO	ATMÓSFERA Y AMBIENTES	CRUQUIS ESPACIAL POR ACTIVIDADES, MICROAMBIENTALES, ÁMBITOS Y SENSUALS DE ÁMBITOS
Cuerpo-mente							
Una actividad Operativa del espacio Cuerpo+objeto+espacio							
Microambiente Uni-actividad del espacio Cuerpo+objeto+espacio							
Ámbito Uni-actividad + Microambiente							

Nota: Análisis de desarrollo de los sistemas de ámbitos. Fuente: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

Posteriormente, se recomienda seguir con los puntos que se describen:

1. Identificar actividad previamente diseñada por una actividad, microambiente, ámbitos o sistema de ámbitos.
2. Definir acción para la secuencia propuesta para el proyecto.
3. Definir sensación del espacio causada por el contenido del espacio tangible e intangible; representar la forma diseñada del envolvente, objetos, equipamiento y programa decorativo, los factores ambientales de una atmósfera (factores ergonómicos, materiales, texturas, colores, iluminación, acústica, sensación térmica, ventilación, etc.).
4. Dibujar secuencia por una actividad, microambiente ámbitos y sistema de ámbitos; representar de forma cronológica desde la mirada del observador.
5. Establecer todos los elementos que deben de comprender la secuencia (componentes de la narrativa); representar el encadenamiento de acciones con alto nivel de detalle.

Según Rangel (2007), existen tres estrategias para el desarrollo de las secuencias: que sea gradual, con contrastes y con marcadores de caminos. Paralelamente, percibiendo el espacio como un todo, enumera otros cinco conceptos: repetición, consistencia, puntos de referencia, visibilidad y, por último, el concepto *accesibilidad*, según Coles y House (2008).

3. *Espacio*

El espacio es donde ocurren los hechos y es el componente principal de la narrativa espacial. Por ello, se representan las composiciones espaciales con la propia arquitectura existente, en conjunto con el equipamiento y programa decorativo o creando otro envolvente interior con un microambiente o sistema de ámbitos dentro de la preexistencia. Sumado a ello, también se

describen las actividades diseñadas y el ambiente —como la iluminación, la temperatura y el sonido, solo por mencionar algunas cualidades ambientales y atmosféricas—.

Para el logro de una mejor legibilidad y navegación dentro del espacio, Clive (2011) cita a Daniel Montello y menciona los siguientes conceptos a tomar en cuenta:

- Acceso sensorial. Lo que se puede ver, escuchar, etc.
- Atención. Lo que se está viendo, lo que se escucha etc.
- Memorabilidad. Lo que es recordado, lo que es olvidado etc.
- Capacidad de comportamiento. Donde uno puede caminar, comer etc.
- Efecto, humor, comodidad, estrés, miedo, estética, etc.
- Socialidad. Caminos peatonales, ruido.

El siguiente ejemplo muestra de excelente forma las secuencias sensoriales, y está acompañado de la descripción de las actividades y el tiempo estimado que la persona-usuario permanecerá en cada microambiente o ámbito.

En la figura 4, secuencia 1, actividad 1, el usuario se aproxima al pabellón experiencia itinerante. Este tiene una vista completa del pabellón, puede observar la zona experiencial y el muro en donde estarán colocados los textos de sala. En esta secuencia, el usuario puede observar los consultorios de atención de la salud. El usuario promedio no comprende al 100 % a lo que se va a enfrentar, pero ya está inmerso en la experiencia sensorial, gracias a la iluminación y a los textos curatoriales.

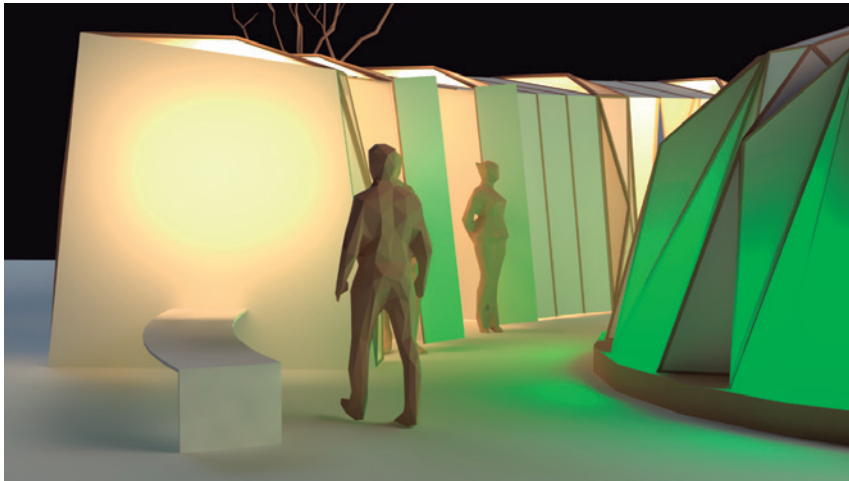
Figura 4. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por David Berumen Covarrubias, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

En la figura 5, secuencia 2, actividad 1, el usuario se aproxima a cualquiera de los dos muros en los cuales estarán los textos curatoriales. Estos ayudarán a introducir al usuario a la temática del espacio, a la iluminación exterior del espacio experiencial. Dicha iluminación está en constante cambio para ofrecer diferentes significados.

Figura 5. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por David Berumen Covarrubias, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

En la figura 6, secuencia 5, actividad 2, después de dejar en resguardo sus objetos y firmar las respuestas necesarias, el usuario ingresará al espacio experiencial. Se podrá ingresar en grupos de 4 personas y la experiencia tiene duración de 15 minutos, durante los cuales el usuario podrá transitar libremente dentro del espacio.

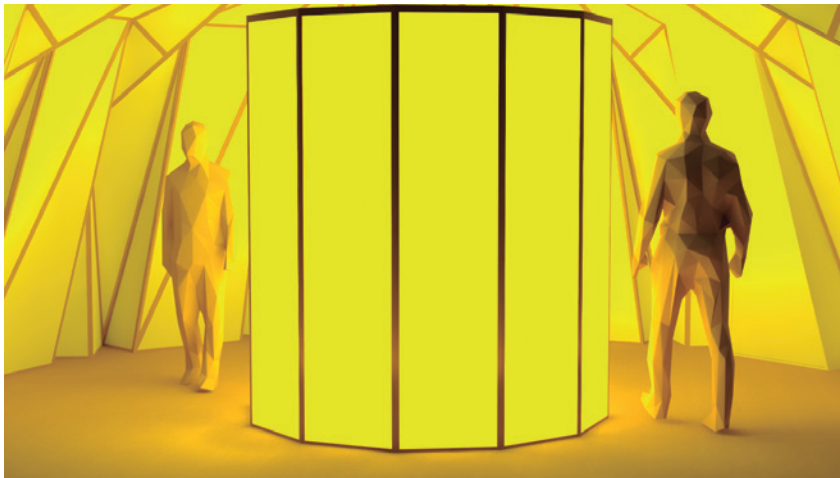
Figura 6. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por David Berumen Covarrubias, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

En la figura 7, secuencia 6, actividad 2, se cierra el espacio e inicia la primera parte, denominada *Tiempo de espera*. La iluminación del espacio se volverá amarillo intenso para empezar a producir agotamiento y mucha actividad mental. Se podrá escuchar el *tic-tac* de un reloj. El tiempo entre cada *tic-tac* se irá acortando y alargando para alterar la percepción del tiempo dentro del espacio. La duración de esta actividad será de cinco minutos, pero el usuario podrá percibir otra cantidad de tiempo debido a la alteración en su percepción del tiempo.

Figura 7. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por David Berumen Covarrubias, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

Mientras que en la figura 8, secuencia 7, actividad 3, denominada *Desde las entrañas de la mente*, el usuario experimentará lo que el “paciente x” vivió dentro de urgencias del hospital psiquiátrico. La iluminación intensa durante la actividad 3 irá cambiando gradualmente. Todos estos colores se utilizarán de manera excesiva para poder generar las sensaciones deseadas.

Figura 8. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por David Berumen Covarrubias, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

Finalmente, en la figura 9, durante la actividad 3 se podrán escuchar sonidos estresantes que generarán una atmósfera de suspenso dentro del espacio. Agregado a esto, se escucharán voces para ejemplificar las alucinaciones auditivas que presentaría el paciente x. Los sonidos irán aumentando hasta llegar al punto máximo de la experiencia. Se irán desvaneciendo los sonidos estresantes y las voces cambiarán de decir cosas negativas a empezar a transmitir paz para dar paso a la siguiente actividad.

Figura 9. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por David Berumen Covarrubias, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

4. *Tiempo*

En las figuras 9, 10 y 11 se expone un *storyboard* del diseño escenográfico ambiental para la obra de *El cascanueces*. Se muestran tanto el segmento musical como el texto narrativo que acompañan a la propuesta escenográfica para cada acto, midiendo el tiempo y la duración entre cada escena para la realiza-

ción de los cambios atmosféricos a través del concepto lumínico. En el panel está representado lo que el público escuchará y observará en cada momento del acto, de acuerdo con cada ambiente diseñado. Este ejercicio sirve para su aplicación independientemente de las tipologías de los espacios a diseñar.

En la figura 10 la fiesta comienza oficialmente. El fondo se ilumina con luz cálida (naranja y amarilla), se crean siluetas de escaleras y cuadros y en el triángulo central se proyecta el árbol de Navidad frente a una ventana en donde se puede ver cómo cae la nieve.⁹

Figura 10. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por Karla Daniela López Valencia, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

9 Escuchar Tchaikovsky: The Nutcracker, The Decoration of the Christmas Tree. (3:20-3:45min), Tchaikovsky: The Nutcracker, March (2:25min) y Tchaikovsky: The Nutcracker, Children's Gallop and Entry of the Parents (2:14min).

En la figura 11, el tío Drosselmeyer se presenta con una variedad de regalos. Comienza atrayendo a los niños a ver una pequeña obra de títeres. El fondo del escenario baja su intensidad para enfocar al pequeño teatro tridimensional que aparece al frente del escenario. Los niños se sientan en las escaleras y juegan entre ellos; los adultos, parados, se colocan formando un semicírculo alrededor del teatro de títeres.¹⁰

Figura 11. Narrativas espaciales.

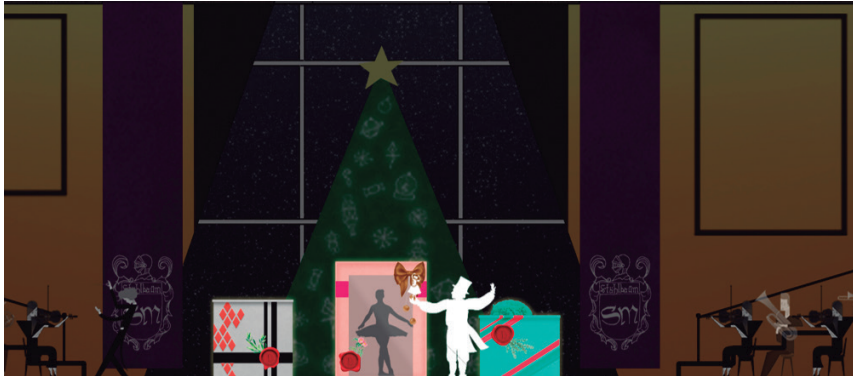


Nota: Proyecto realizado por Karla Daniela López Valencia, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

¹⁰ Escuchar Tchaikovsky: The Nutcracker, Arrival of Drosselmeyer (0:00-1:30min).

En la figura 12, después de la obra de títeres, se retira el teatro para revelar tres grandes regalos, conteniendo cada uno un juguete mecánico fabricado por Drosselmeyer. Del lado izquierdo se encuentra un arlequín, en el centro una muñeca y del lado derecho un moro. Cada uno va saliendo de su caja al momento que les toque bailar, con ayuda de los invitados (bailarines adultos).¹¹

Figura 12. Narrativas espaciales.



Nota: Proyecto realizado por Karla Daniela López Valencia, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León.

11 Escuchar Tchaikovsky: The Nutcracker, Arrival of Drosselmeyer (1:30-2:45min), Arlequin (2:45-3:18 min), Muñeca (3:19-4:18 min), Moro (4:18-5:27 min).

5. *Espacio-tiempo*

El espacio-tiempo es un factor central en la planeación de los acontecimientos. El trayecto origen y el destino deben marcarse por distancia, dirección y orientación. A su vez, estos deben tener un tiempo marcado entre cada evento. Para mayor profundidad en este concepto: no es lo mismo recorrer un espacio con grandes distancias en un tiempo corto a que sea con un tiempo de mayor duración. Esto lo determina el diseñador, en cierto modo y hasta cierto alcance, mediante la disposición y características de los elementos.

Conclusión

El objetivo de las narrativas espaciales es crear interés e impacto emocional por el movimiento interior que realiza la persona al percibir el entorno, ya sea por desplazamiento corporal o estático. Para ello, es necesario revisar los itinerarios completos de las secuencias, desarrollando la tabla 1 junto con los diagramas de funcionamiento. Estas herramientas fortalecerán los aspectos críticos sobre la calidad de los espacios que se ofrecerán, permitiendo crear ambientes accesibles e incluyentes para todo tipo de personas, independiente a su diversidad de género, cultura y discapacidad. En esta misma línea, Edward Clive (2011), citando a Cathy Genoe, sostiene que la narrativa será cada vez más útil en el desarrollo de soluciones de diseño debido al desarrollo de nuevos significados ambientales y culturales basados en la diversidad de culturas que convergen en el mundo contemporáneo y a través de las nuevas tecnologías.

Referencias de consulta

Coles. J., y House N. (2008). *Fundamentos de arquitectura de interiores*. Barcelona: Promopress.

- Malnar, J., y Vodvarka, F. (1992). *The Interior Dimension a Theoretical Approach to Enclose Space*. Nueva York: Van Nostrand Reinhold.
- Tangaz, T. (2007). *Interior Design. Dall'Ideazione al progetto*. Milán: Hoelpli.

Fuentes complementarias de consulta

Parte III: hipótesis del discurso del proyecto de diseño interior

Hipótesis discursiva

- Honderich, T. (2008). La humanización de la lingüística estructural; los problemas de la lingüística general de Emile Benveniste. *Revista electrónica de estudios filológicos*. <<https://www.um.es/tonosdigital/znum7/peri/peri.htm>>.

Hipótesis material

- Ching, F. D.K., y Binggeli, C. (2011). *Diseño de interiores: un manual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Maya, E. (2003). *Métodos y técnicas de Investigación*. 4ª ed. México: UNAM.
- Pawling, P. C. (2014). Las «formas discursivas». Una propuesta metodológica. Scielo. Recuperado de: <http://scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1405-0927201400200002>.

Concepto (espacio-objeto-usuario)

- Cano, C. (2015). *Los múltiples sentidos del "concepto" en el diseño: estudio de caso en instituciones formativas en diseño de Medellín*. Electrónico.

- Recuperado de: <<https://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:j4-gOFWkd4wJ:https://dialnet.unirioj.es/descarga/articulo/5192214.pdf+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=mx>>.
- Ching, F. D.K., y Binggeli, C. (2011). *Diseño de interiores: un manual*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Montes de Oca, I., y Risco, L. (s. f.). *Apuntes de Diseño de Interiores, principios básicos de escalas, espacio, colores y más*. Electrónico. Recuperado de: <<https://www.ecoediciones.com/wp-content/uploads/2016/08/Apuntes-de-disen%CC%83o-de-interiores-1ra-Edicio%CC%81n.pdf>>.
- Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos?* Barcelona: Gustavo Gili.

Concepto lumínico:

- DiLaura, D. L. (2011). *The Lighting Handbook*. Nueva York: Editorial Illuminating Engineering Society.
- Illuminating Engineering Society of North America [IESNA]. (1994). *The Lighting Design Process, DG-7-94*. Nueva York: IESNA.
- Members of the committee. (2008). *Light + Design: A guide to designing quality lighting for people and buildings*. Nueva York: Editorial Illuminating Engineering Society.
- Steffy, G. (2008). *Architectural Lighting Design*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Narrativas

- Higgins, I. (2015). *Diseño de interiores. Estrategia y planificación de espacios*. Barcelona: Promopress.
- Pimentel, L. A. (1998). *El relato en perspectiva: Estudio de teoría narrativa*. Ciudad de México: Siglo XXI.
- Souriau, E. (2010). *Diccionario Akal de Estética*. 1ª ed. Madrid: Ediciones Akal.

PARTE IV. Desarrollo del anteproyecto
de diseño interior



*"Entro en un edificio, veo un espacio y percibo una atmósfera,
y, en décimas de segundo, tengo una sensación de lo que
es. La atmósfera habla de una sensibilidad emocional, una
percepción que funciona a una increíble velocidad..."*

Peter Zumtor

Para la generación de un anteproyecto del diseño del espacio interior se requiere de una estructura organizativa que permita el ordenamiento de todas las partes involucradas, y una de las etapas primordiales es la conformación espacial. Para el desarrollo de este proceso, la licenciatura de Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes ha concebido un método como eje conductor de las configuraciones espaciales que han permitido dicho ordenamiento y posibilitado un adecuado seguimiento didáctico para la concepción del desarrollo espacial en los diferentes talleres de diseño, desde la creación y origen de los espacios pequeños hasta llegar a un agrupamiento de espacialidades más complejas.

En este eje conductor se encuentran diferentes sistemas niveles de alcances espaciales para la concepción, composición y configuración del diseño

del espacio interior que permiten analizar la escala justa requerida¹² para el dimensionamiento del trinomio hombre, objeto y espacio.

La partida de la concepción espacial tiene origen en el diseño de las actividades y acciones que otorgarán el camino para analizar y proponer nuevas formas de interactuar con los objetos y el espacio. Esto dará pie a la investigación profunda de las esferas de movimiento como primer nivel de desarrollo espacial desde una dimensión antropométrica y ergonómica integral, ahondando en las más pequeñas secuencias de los movimientos y de sus alcances. La actividad principal surgida de este estudio será la Uni-actividad, concepto pensado como eje estructurado en el que reside la tipología espacial a diseñar. El análisis operativo funcional de la Uni-actividad, en todos sus sentidos, contemplando todos los elementos contenidos necesarios para la realización de las funciones con confort, seguridad, bienestar y agrado, se delimitaran en una área tridimensional que se denomina *espacio célula*. Este último concepto contiene la información mínima necesaria, posibilitando al diseñador de moldearla, transformarla e interpretarla según las necesidades identificadas de acuerdo a los códigos estéticos y culturales y al contexto en el que se inserte la espacialidad.

La acción de moldear y transformar los datos será en el microambiente —considerado como un sistema integral—, ya que aquí se le dotarán las cualidades tangibles del ambiente y de las atmósferas para un espacio individual o, según sea el caso, privado e íntimo. La unión de varios microambientes con cierta afinidad en sus contenidos forma un *ámbito* caracterizado por alguna función especializada en su incorporación. La conexión entre cada microambiente es crucial debido a la interrelación que coexiste entre las circulaciones y secuencias de cada uno de los microambientes. Otra característica particular en la composición del ámbito y en el sistema de ámbitos es conseguir la in-

12 Escala abordada en el trabajo: *Valores Integrales en la Educación: Aproximación y propuesta de los valores actitudinales*, aplicados el mapa curricular de las materias de Diseño de Interiores para el curso de Inducción a la Universidad Autónoma de Aguascalientes realizado por la Dra. Blanca Ruíz Esparza Díaz de León en 2005.

teracción entre las espacialidades de diversas dimensiones mediante el hábil manejo de los atributos asignados, ya sea para delimitar, diferenciar o integrar. El último sistema espacial es la conformación de un conjunto de ámbitos integrados a entornos habitables más grandes, como en conjuntos arquitectónicos o insertados en contextos urbanos.

Puntos por considerar:

- El orden del seguimiento de los niveles espaciales no es restrictivo, y podrá combinar o intercalar su profundidad de resolución de detalle. Esto responderá a la fundamentación y al concepto de diseño con el que se cuente previamente.
- Cada uno de los sistemas espaciales podrá estar insertado en algún otro ámbito mayor, como, por ejemplo, un microambiente dentro del centro comercial o un ámbito en un espacio urbano para estar.
- Hay que tener presente la interrelación de la escala objetual, corporal y espacial en cada uno de los sistemas espaciales para dar cumplimiento al diseño de los elementos más cercanos al hombre.
- Los elementos contenidos dentro de los sistemas espaciales podrán ser diseñados o seleccionados a través de las cualidades espaciales tangibles o intangibles, dando respuesta a las necesidades previamente identificadas.

Concepto 13. Esferas de movimiento



Definición de academia

Delimitación espacial establecida por el desarrollo de una actividad, a partir de sus movimientos y la interacción de estos con los objetos requeridos para ello, ligadas de manera directa con las uniactividades y las actividades nominales que las engloban. Las esferas de movimiento deben relacionarse con otras posibles actividades y esferas correspondientes para anticipar las posibilidades de su desarrollo.

Se caracteriza por ser una representación gráfica que determina los metros cuadrados y cúbicos necesarios para la realización de una actividad que contempla las medidas humanas (antropometría), el mobiliario y todos los movimientos necesarios para realizar la actividad.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Narrativas espaciales
- Subsecuente: Espacio célula

¿Para qué sirve?

El movimiento es un estado natural del hombre, pues aun sin estar en ninguna actividad, incluso al estar durmiendo, se mueve. Teniendo esto en cuenta, debemos entender que cada uno de sus movimientos generan requisitos espaciales antropométricos que determinarán las dimensiones del espacio donde se realicen cada una de sus actividades, la capacidad de alcance, las holguras, las dinámicas de sus movimientos y sus limitaciones, que debemos resolver de manera eficiente.

Partes que lo conforman

1. Estudios de ergonomía
2. Análisis de antropometría estática y dinámica
3. Considerar proxemia, kinestesia o cinestesia
4. Lista de actividades realizadas

Características

Conocimiento del usuario, uso de normatividad antropométrica, uso de tablas antropométricas y análisis de actividades.

Productos que pueden ser presentados

- Dibujos escalados
- Maquetas de comprobación

Esferas de movimiento,
relación usuario-actividad

Sergio Javier Jiménez Díaz



Resumen

Las esferas de movimiento representan gráficamente el análisis de una actividad o interacción experiencial reducida a través de la relación del ser humano con el espacio y el equipamiento u objeto que determina los metros cuadrados y cúbicos necesarios, contemplando los movimientos para llevarse a cabo. Contemplan el estudio de la antropometría, entendido como las medidas humanas (antropometría estática), su interacción con el equipamiento (antropometría dinámica) y sus características psicológicas, así como también la percepción que hace el ser humano de su espacio físico (funcionalidad sensorial), de cómo y con quién lo utiliza (proxemia), para finalmente considerar el equilibrio y posición de las partes del cuerpo en pro de la actividad a desarrollar (kinestesia o cinestesia).

Con mucha frecuencia, la acción de sentarse se tiene como una actividad estática, pero esto es un gran error. En realidad, adoptar la postura sedente, o estar sentado, genera una serie de movimientos antes, durante y después de tomar dicha posición; cada uno de estos tiene diferentes requerimientos, y no considerarlos se convertirá en un gran error que nos afectará en la determinación de espacio necesario para desarrollar las diferentes actividades de una forma óptima y segura, y esto repercutirá de manera negativa en nuestra propuesta de diseño.

Palabras clave

Usuario, actividad, delimitación, antropometría, dimensionamiento.

Abstract

The spheres of movement graphically represent the analysis of a reduced experiential activity or interaction through the relationship of the human being with the space and the equipment or object, which determines the necessary square and cubic meters, contemplating the movements to be carried out. They contemplate the study of anthropometry, understood as human measurements (static anthropometry), its interaction with equipment (dynamic anthropometry), and its psychological characteristics, as well as the perception that human beings make of their physical space (sensory functionality), of how and with whom it is used (proxemics), to finally consider the balance and position of the body parts in favor of the activity to be carried out (kinesthesia).

Very often the action of sitting is seen as a static activity, but this is a big mistake. In reality, adopting the sitting posture, or sitting, generates a series of movements before, during, and after taking that position. Each one of these movements has different requirements and not considering them will become a big mistake that will affect us in determining the space necessary to carry out the different activities in an optimal and safe way, which will have a negative impact on our design proposal.

Keywords

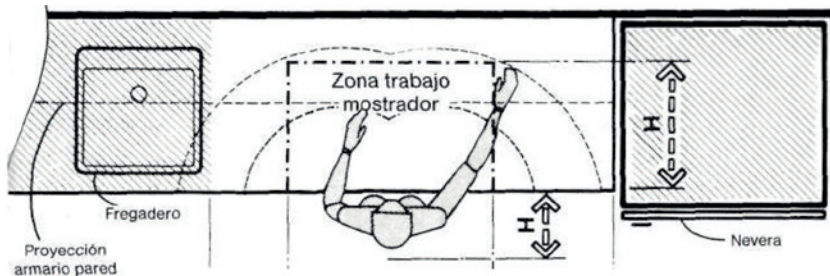
Activity, user, delimitation, anthropometry, sizing.

Desarrollo del tema

El elemento primario para delimitar un espacio es la esfera de movimiento, que se interpreta como el espacio mínimo que nuestro cuerpo reclama para cualquier actividad. Para poder delimitar las esferas de movimiento son necesarios dos factores esenciales que no pueden funcionar por separado, que son el usuario y la actividad, que, además, estarán restringidos por la morfología del usuario y la complejidad de la actividad. Aunque una actividad sea la misma para diferentes usuarios, ésta se verá condicionada por la persona que la realiza. Además del sexo de quien la desarrolla, se deben considerar otros factores, como la fuerza que se aplica, los alcances que se tienen, si existiera alguna discapacidad tanto física como mental, entre muchos otros.

Cuando se trata de hacer delimitaciones de espacio en una esfera de movimiento a una persona muy específica, es decir, a un usuario con nombre y apellido, la solución —se podría decir— es relativamente sencilla, ya que se trata de diseñarle un “traje a su medida”. Tan sencillo como tomar su antropometría (dimensiones corporales) y aplicarlas directamente en la actividad que va a desarrollar, visualizando su esfera de movimiento, que nos delimitará los alcances máximos que deberá tener para hacer su actividad más eficiente y, por ende, tener una delimitación de su espacio. Verbigracia, si nuestro usuario es una persona adulta que va a desarrollar la actividad de preparar algún tipo de alimento en una cocina, tendremos que tomar sus medidas antropométricas, ponerla en la postura correcta —que, para este caso, sería de pie—, delimitar los alcances del brazo y las esferas que se generan con su movimiento y así dimensionarle su mesa de trabajo (figura 1).

Figura 1
Área de mezcla y preparación.



Nota: Diagrama del libro *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*, de Julius Panero y Martin Zelnik (1984), pág. 159.

El problema real aparece cuando una actividad es utilizada por personas con diferentes características y no es necesario recurrir a espacios públicos con altas concentraciones de personas, simplemente demos una mirada a nuestro entorno y adentrémonos al espacio íntimo donde colocaremos una repisa.

En la imagen (figura 2) tenemos una esfera de movimiento en vista lateral donde se ejemplifica un movimiento de elevación del brazo para lograr el alcance. Este alcance de adaptación se deriva de los datos antropométricos del brazo del usuario, dato que sirve para saber la distancia máxima a la que se coloca la repisa, de modo que sea operativa para él. Pero ¿qué sucede cuando el espacio tiene que ser operativo para alguien más? Si el alcance es un factor crítico en casos concretos, éste se apoyará en las dimensiones corporales de aquellos cuya estatura sea menor (figura 3).

Figura 2

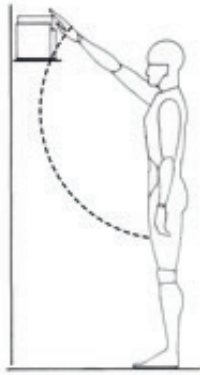


Figura 3

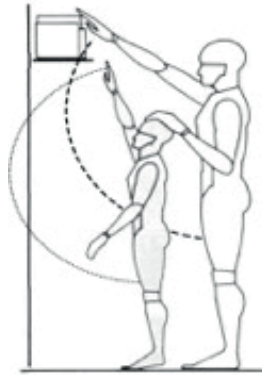
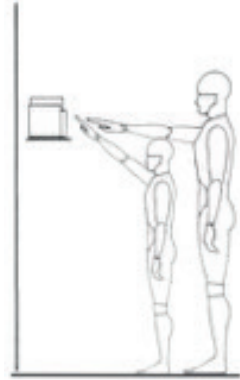


Figura 4

Figura 4



Nota: Figuras 2,3 y 4 son diagramas del libro *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*, de Julius Panero y Martin Zelnik (1984), pág. 38.

Cuando nos encontremos en esta circunstancia, las esferas de movimiento serán vitales para poder tomar decisiones al momento de resolver los espacios de actuación de los usuarios, ya que esta diferencia corporal puede causar muchos inconvenientes al momento de delimitar los rangos de la actividad (figura 4). La altura de las repisas más elevadas se tiene que ajustar a los datos de alcance de la persona de menor estatura, ya que toda estantería que supere esa altura será destinada exclusivamente para el almacenaje de objetos de uso poco habitual. Pero es importante mencionar que el cuerpo no funciona como un maniquí, es decir, que no es totalmente estático, sino que tiene la facultad de inclinarse un poco sin generar con esto un esfuerzo considerable, aumentando su alcance.

Conclusiones

El entender el esquema funcional de un espacio interior es prácticamente inconcebible sin el uso de esferas de movimiento, ya que ellas permiten delimitar y dimensionar de manera muy clara todo lo que ocurrirá con cada una de las actividades y cuánto espacio es requerido para ello. Así, va desde lo más íntimo hasta los espacios públicos que se van a intervenir, ya que si no se planea esto desde el principio del proyecto, caeremos en errores muy costosos al momento de la ejecución. Tema importante es cuando el área a intervenir es muy reducida y las esferas de movimiento indican que es necesario más espacio del disponible, entonces es cuando la creatividad, el conocimiento y la innovación del diseñador marcarán la diferencia para lograr un máximo de eficiencia dimensional y funcional y obtener el tan ansiado confort cotidiano.

Concepto 14. Uniactividad



Definición de academia

La uniactividad es una sola actividad mínima que surge del análisis de una esfera de movimiento de una acción específica y que, en conjunto, nos permite desarrollar una actividad principal. Por ejemplo, la actividad principal de cocinar implica actividades mínimas, como cortar, sazonar, calentar, entre otras.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Esferas de movimiento
- Subsecuente: Espacio célula

¿Para qué sirve?

Su finalidad es analizar detalladamente los requerimientos (ergonómicos y antropométricos) particulares de una actividad para, posteriormente, agruparlos en un conjunto de actividades reducidas (representadas a través de esferas de movimiento) que conformarán una acción integradora manifestada espacialmente como microambiente.

Estructura que la conforma

1. Delimitación o acotación: la actividad en particular.
2. Análisis: las características operativas, psicológicas y simbólicas de la actividad mínima a desarrollar.
3. Identificación del objeto o equipamiento: lo necesario para su óptimo desarrollo.
4. Relación de la actividad en torno al espacio: el dimensionamiento en planta, alzados y volumen en metros cuadrados y metros cúbicos.

Características

Evitar códigos y definiciones homólogas preexistentes universales y fomentar las características culturales y antropométricas del sitio y sus usuarios.

Trabajo etnográfico.

Productos que pueden ser presentados

- Esquemas
- Planta
- Alzado
- Perspectiva e isométrico
- Maqueta física y digital

La uniactividad como acción de antropización
del espacio interior

Mario Ernesto Esparza Díaz de León



Resumen

En su proceso de experimentación del espacio en su vida cotidiana, el ser humano desarrolla una serie de acciones que le permiten establecer el primer vínculo de relación en su proceso de construcción del habitar. Son estas diferentes actividades, que en la escala del espacio interior se desarrollan desde lo individual a lo colectivo, las que permiten no solo la apropiación, sino la misma definición del espacio intervenido por el ser humano. Este apartado pretende, particularmente, acotar el análisis detallado de esa primera actividad que en lo consecutivo establecerá un sistema de relaciones hasta generar los primeros ámbitos o ambientes en la gradación de una atmosfera de habitabilidad.

Palabras clave

Actividad, objeto, escala.

Abstract

The human being, in his process of experimentation of limited space in his daily life, develops a series of actions that allow him to establish the first link between

this and his process of the construction of dwelling. These activities, in an interior space scale, are developed from the individual to the collective and allow not only the appropriation, but the very definition of the space intervened by the human being. This text particularly intends to narrow down the detailed analysis of that first activity that will subsequently establish a system of relationships until the first areas or environments are generated in the gradation of an atmosphere of habitability.

Keywords

Activity, object, scale.

Introducción

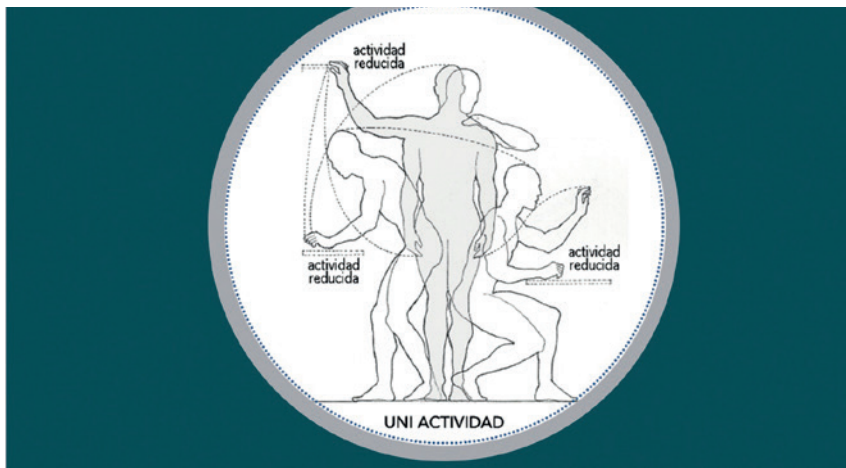
Partiendo del término *actividad nominal*, podríamos definirle como el conjunto de acciones que nombran la vocación de una espacialidad gracias a la posibilidad de provocar diferentes situaciones particulares que permearán en el pensamiento habitativo del usuario. En las diferentes actividades que realiza este último, es necesario contemplar las acciones particulares, las células de movimientos de las que se compone la actividad principal.

Estas acciones complementarias, a las que podemos denominar *actividad reducida*, en el entendido de que está delimitada estrictamente al apoyo de la actividad principal, se estructuran en dirección secuencial para poder armar una actividad “mínima” o uni-actividad. Por ejemplo, para la actividad mínima de ingerir alimentos, podríamos encontrar dos actividades reducidas como la de servir (desde) y trasladar (hacia) los alimentos (figura 1).

Podría decirse que la uni-actividad es un sistema de actividades reducidas (analizadas anteriormente en este trabajo como “esferas de movimiento”, desde una perspectiva ergonómica y antropométrica) que permiten

establecerla como la primera dimensión tangible del espacio en la escala del diseño de interiores. Así, a medida que establezca relaciones con las demás uni-actividades, irá definiendo diagramas y narrativas catalizadoras en la apropiación entre el ser humano y su entorno. Es este el primer paso para la antropización (transformación que realiza el hombre sobre el medio) del interior en la compleja estructura de experimentación entre el usuario, el objeto y el espacio contenido.

Figura 1. Esquema conceptual de Uni actividad.



Nota: Esquema conceptual de la uniactividad como sistema de actividades reducidas. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2021).

Tabla 1. La uni-actividad en el espacio interior.

UNI-ACTIVIDAD	ACTIVIDAD(ES) REDUCIDA (S)	INTER-RELACIONES	SECUENCIA/JERARQUIA
Descripción general	1. Enlistar las actividades reducidas o micro-actividades 2. Análisis particular de estas actividades y si presentan alguna particularidad	Diagrama de relaciones entre las diferentes actividades reducidas o micro-actividades y el equipamiento.	Análisis de secuencia de acción o nivel de jerarquías que presentan las actividades reducidas o micro actividades.

Nota: Análisis de la uni-actividad en el proceso de configuración del espacio interior. Fuente: Mario Ernesto Esparza Díaz de León (2021).

Para el análisis de la uni-actividad, el trabajo del diseñador de interiores representa la oportunidad de conocer a detalle qué particularidades, características y actividades reducidas complementarias la constituyen, para trasladarlos o implementarlos en la concepción del siguiente nivel en la escala del diseño de interiores: el microambiente. Es importante mencionar que la uni-actividad no representa la superficialidad de un sintagma genérico y limitado aplicable a la cotidianidad del ser humano, sino una estrategia como primer paso para configurar discursos tanto de funcionalidad como de mate-

rialidad en formato de equipamiento o macro objetos que representen por sí mismos una experiencia de habitabilidad (tabla 1).

Conclusiones

La parte más importante de este nivel, la uni-actividad, en la concepción del espacio interior, es comprender el compromiso del configurador en abordar lo particular —que son cada una de las actividades, pequeñas o complejas— y evitar concepciones genéricas u homologaciones, que en el desarrollo de proyecto se traducen en la incorporación y distribución subjetiva de mobiliario que quizá ha funcionado anteriormente, pero que pronostica una idealización superficial y predecible del diseño de interiores. La uni-actividad permite al ser humano establecer relaciones tan íntimas o distantes que representan el primer acercamiento a la apropiación del espacio habitable. Los puntos centrales en el ejercicio de la uni-actividad son:

- Propicia el fundamento de antropización en el espacio interior.
- Identifica jerarquías y estructuras de funcionamiento.
- Estructura relaciones entre el ser humano y el equipamiento inmediato.
- Delimita las particularidades de las acciones del ser humano para ser atendidas en la dimensión adecuada del diseño de interiores.

Referencias de consulta

- Balderrama C., y Valdovinos, S. (2011). *Ergonomía en el diseño gráfico e industrial*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.
- Brooker, G. (2010). *What is interior design?* Brighton: Rotovision.
- Franky, J. (2012). *El acto de diseñar*. Puebla: Universidad Iberoamericana.

- Higgins, I. (2015). Diseño de Interiores. Estrategias y planificación de espacios. Barcelona: Promopress
- S.N. (2020). Definición de único. Definiciona. Recuperado de: <<https://definiciona.com/único/#etimologia>>.
- S.N. (2020). Definición de actividad. Definiciona. Recuperado de: <<https://definiciona.com/actividad/#etimologia>>.

Concepto 15. Espacio célula



Definición de academia

Es la representación gráfica del análisis de un espacio mínimo a partir de los requerimientos funcionales del habitador para ejecutar una actividad principal mediante la actividad mínima necesaria, o uniactividad, resultantes de sus esferas de movimiento, contemplando los elementos vestibulares y circulaciones de conexión con otras actividades principales.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Uni actividad
- Subsecuente: Microambiente o microámbito

¿Para qué sirve?

Representación gráfica del análisis de un espacio mínimo a partir de los requerimientos funcionales del habitador, en la generación de una actividad principal.

Partes que lo conforman



Nota: Tabla que desglosa las escalas de intervención del espacio interior de la esfera de movimiento al espacio célula, abordadas y desarrolladas por la Academia de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de Interiores de la UAA en el curso “Escalas del espacio interior” en 2020. Fuente: Castellanos, O., Verdín, AL. (2020).

Características

- Definir la actividad principal (espacio célula) que implica varias actividades mínimas (uniactividades) con sus actividades reducidas (esferas de movimiento).
- Identificar los elementos vestibulares y de desplazamiento requeridos.
- Dimensionar en planta, alzados y volumen en metros cuadrados y metros cúbicos.

Productos que pueden ser presentados

- Esquemas
- Planta
- Alzado
- Perspectiva e isométrico
- Maqueta física y digital
- Recorrido virtual
- Recorrido virtual

Espacio célula: conceptualización del interior

Wendy Martínez López



Resumen

El proceso creativo de diseñar un entorno habitable responde a muchos factores sociales, psicológicos, históricos, simbólicos, culturales y económicos. Es trabajo del diseñador analizar a detalle cuáles son los requerimientos para cada actividad, incluso proponer nuevas formas de interactuar con los espacios y los objetos. La constante transformación de la tecnología y la búsqueda de vivir experiencias diferentes en los escenarios de la vida cotidiana demanda en la formación del diseñador de interiores desarrollar diferentes habilidades de análisis, resolución de problemas y expresión de ideas.

En este texto se presenta el concepto *espacio célula*, analizado por la Academia de Diseño de Interiores como una etapa del proceso metodológico para la generación conceptual del espacio interior abordado desde dos enfoques. En un primer momento, en el Taller de Fundamentos II se utiliza como estrategia para configuraciones plásticas abstractas y en el Taller de Microambientes para registrar el análisis del movimiento corporal en el entorno inmediato. Ambas perspectivas cumplen un propósito en el proceso de enseñanza-aprendizaje para los valores de conceptualización del interior arquitectónico. Los ejemplos utilizados en el texto son solo una muestra de las posibilidades de aplicación y desarrollo, de acuerdo a los requerimientos del ejercicio o proyecto.

Palabras clave

Plástica, crear espacio, proxemia, análisis corporal.

Abstract

The creative process of designing a habitable environment responds to many social, psychological, historical, symbolic, cultural, and economic factors, it is the designer's job to analyze in detail what the requirements are for each activity, and to even propose new ways of interacting with spaces and objects. The constant transformation of technology and the search to live different experiences in the scenarios of daily life demand in the training of the interior designer to develop different skills of analysis, problem solving and expression of ideas.

This text presents the concept of cell space analyzed by the Academy of Interior Design as a stage of the methodological process for the conceptual generation of interior space approached from two approaches. At first, in the Fundamentals Workshop II it is used as a strategy for abstract plastic configurations and in the Microenvironments Workshop to record the analysis of body movement in the immediate environment. Both perspectives serve a purpose in the teaching-learning process for the conceptualization values of the architectural interior. The examples used in the text are only a sample of the possibilities of application and development according to the requirements of the exercise and /or project.

Keywords

Plastic, creating space, proxemia, body analysis.

Desarrollo del tema

Para abordar la reflexión del concepto de *espacio célula* se analizarán dos experiencias académicas, comenzando con el Taller de Fundamentos del Diseño II, de los periodos enero-junio 2019 y 2020, y el Taller de Microambientes de agosto-diciembre 2015. El acercamiento del espacio célula en el Taller de Fundamentos es una práctica abstracta, el objetivo general es que el alumno adquiera conocimientos básicos del diseño en sus tres dimensiones, utilice los fenómenos de la percepción y los aplique en ejercicios enfocados al diseño de interiores. Durante este curso el tema se desarrolla como un contenido de la unidad plástica. Con *plástica*, en la disciplina del diseño interior, nos referimos a la cualidad de ser moldeado, que pueda transformarse a través de la forma-volumen, materia (textura-relieves), color, tamaño, proporción, escala y luz. Para hablar del análisis de espacio célula en el Taller de Microambientes lo explicaremos más adelante.

En la trayectoria académica del diseñador es la primera vez que se enfrenta a configurar tridimensionalmente un espacio con el manejo de planos horizontales y verticales. Por ello, se enfrenta a un proceso cognitivo para entender cómo transferir valores de noción bidimensional a una configuración de volúmenes, la interacción que sucede de estos volúmenes con el binomio espacio-usuario, el manejo de la escala, la composición formal y las intenciones de diseño.

Para la práctica de este ejercicio, el diseñador se enfoca en trabajar tres momentos: crear, transformar y ocupar espacio. El alcance del planteamiento es un lenguaje abstracto, pues el objetivo es la exploración plástica de la célula sin definir alguna actividad en específico, esto con el fin de mantener en el diseñador una actitud de búsqueda creativa de formas, elementos, cualidades y criterios sin que esté supeditado a resolver una necesidad funcional-operativa determinada.

Crear espacio

El momento de *crear espacio* se da con la generación física de cuatro planos en una dimensión aproximada de 30 x 30 cm en cartón batería; con ellos se arma una montea.¹³ Los elementos de esta montea son un plano base, un plano elevado (cubierta) y dos laterales (vertical). Como tal, el espacio célula no queda cerrado a modo de caja, esto es para la manipulación de los volúmenes que el diseñador colocará en la cavidad que se forma; después observará el comportamiento de los mismos y, posteriormente, realizará el registro con una experimentación lumínica. Cabe mencionar que al ser el primer ejercicio tridimensional donde se construye una maqueta de representación espacial es importante la colocación del plano elevado para generar el efecto de espacio interior, donde objetos volumétricos la habitarán, aclarando que más adelante, en la formación del diseñador, conocerá que la cubierta también se puede generar con delimitantes intangibles o de diversa índole.

Transformar espacio

Esta etapa es un proceso muy creativo y es la suma de muchos conceptos de diseño aprendidos anteriormente, como la interrelación de formas, organización de figuras, sección áurea, redes, módulos, simetría, asimetría, repetición, jerarquía, tipos de movimientos, plano doblado, cortado, perforado, teoría del color, entre otros, que serán las estrategias que el diseñador utilizará para el diseño de las superficies de los planos de la montea. Por ejemplo, en el proyecto de la alumna Janeth Martínez Ríos (figura 1) se observa cómo el tratamiento de los planos laterales y elevado es una intervención de un diseño reticular de figuras geométricas, con repetición de módulo y con plano cortado y perforado, lo que da una continuidad y atractivo visual. El diseño del plano base

13 En lenguaje arquitectónico, montea es el conjunto de los planos horizontal y vertical.

es un juego bidimensional que alterna colores monocromáticos, pero que da una percepción de profundidad. La transformación de los planos puede ser con diversas propuestas, tipos de redes, figuras, formas, buscando siempre una integración de las caras del espacio célula para lograr una composición visual.

Ocupar espacio

Es la colocación de los cuerpos volumétricos en el campo interior del espacio célula. El tratamiento de estos objetos puede tener diferentes variaciones. Para el nivel del taller se puede trabajar con volumen esqueleto, poliedros de tipo regular, también conocidos como platónicos o sólidos arquimedianos. En el proyecto de la alumna Melisa Delgadillo Azueta (figura 2) se observa el uso de poliedros con intervenciones de caras cortadas o con estructura esqueleto, así mismo, un cuerpo de plano seriado en la parte superior. El diseñador analizará cuál es la mejor disposición atendiendo a los elementos de relación: posición, dirección, espacio y gravedad, descritos por Wong en los *Fundamentos del diseño bi- y tridimensional*. Los volúmenes pueden ser situados en el plano base, suspendidos del plano elevado o adheridos a la superficie de los planos laterales, esta configuración responderá a la intención plástica que se desee proyectar en la interacción espacio-objeto. Es importante mencionar que el momento de ocupar el espacio también se da con la presencia de la figura humana con variación de tres medidas de escala, esto con el propósito de observar-evaluar cómo se relaciona el tamaño del usuario con la proporción de los volúmenes y registrar las características perceptuales y psicológicas de tal configuración.

En la práctica de este ejercicio también se incluye la experimentación lumínica, es decir, a través de una fuente de luz, como una lámpara de celular o linterna, los alumnos la direccionan desde la parte externa del espacio célula para observar cómo incide la luz en los volúmenes y genera sombras. En la medida que desplazan la fuente, se modifica la intensidad lumínica. Este también

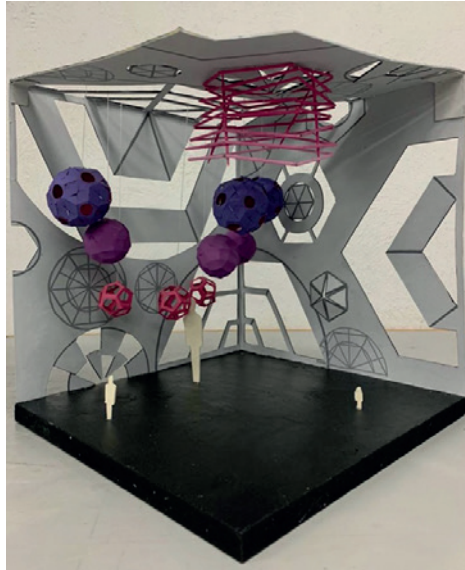
es un momento en el que el espacio es ocupado por un elemento intangible que provoca diferentes impresiones. En el proyecto de la alumna Daniela Yarentzi Salas de la Rosa (figuras 3 y 4) se puede observar la suma de estos momentos: crear, transformar y ocupar espacio, con las variaciones de escala en la figura humana y la experimentación lumínica.

Figura 1. Proyecto Diseño de espacio célula.



Nota: Maqueta realizada por la alumna Janeth Martínez Ríos. Taller de Fundamentos del Diseño II. Asesores: Wendy Martínez López y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2020).

Figura 2. Proyecto Diseño de espacio célula.

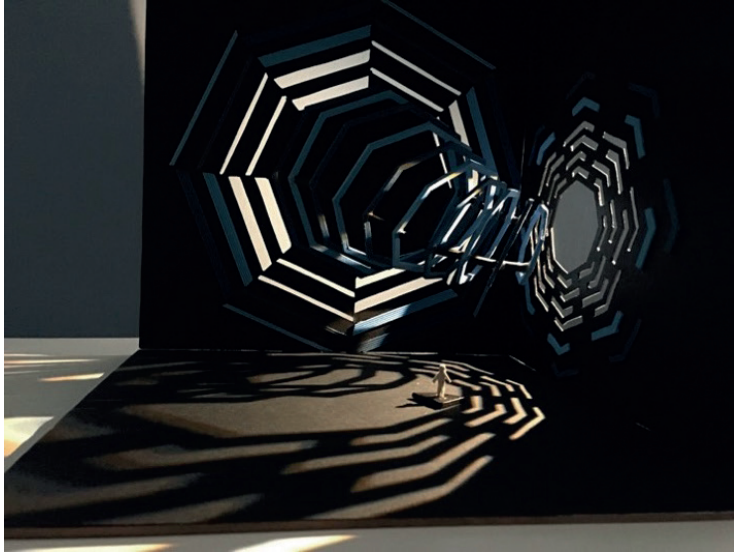


Nota: Maqueta realizada por la alumna, Melisa Delgadillo Azueta. Taller de Fundamentos del Diseño II Asesores: Wendy Martínez López y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2020).

Figura 3. Proyecto Diseño de espacio célula.



Figura 4. Proyecto Diseño de espacio célula.

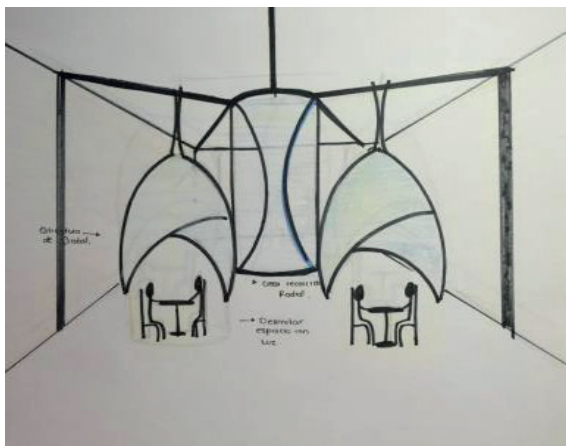


Nota: Las figuras 3, 4, y 5 muestran la maqueta realizada por la alumna: Daniela Yarentzi Salas de la Rosa. Taller de Fundamentos del Diseño II. Asesores: Wendy Martínez López y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2019).

Para hablar de la segunda experiencia académica se revisará un ejemplo del Taller de Microambientes del periodo agosto-diciembre 2015, donde el concepto de espacio célula se aplica desde un enfoque técnico y según las necesidades del proyecto a desarrollar. En este taller el diseñador se enfrenta a resolver espacios interiores de limitadas dimensiones para concentrarse en examinar a detalle las condiciones que tan solo una mínima actividad requiere.

El proyecto es el diseño de un espacio para la actividad privada de convivir tres parejas en una cava¹⁴ (figura 5). Los alumnos realizaron la etapa de investigación con la introducción al tema, la fundamentación y la hipótesis del discurso para comenzar a trasladar la información en nuevas interpretaciones espaciales. Si bien el diseñador tiene referentes de modelos afines donde esta misma actividad se ha diseñado, su tarea es proponer nuevas formas de ejecutar esta acción, y es aquí donde la estrategia del espacio célula se implementa, su definición: «La representación gráfica del análisis de un espacio mínimo a partir de los requerimientos funcionales del habitador, para ejecutar una actividad principal mediante la actividad mínima necesaria o uniactividad resultantes de sus esferas de movimiento, contemplando los elementos vestibulares y circulaciones de conexión con otras actividades principales».

Figura 5. Diseño de ámbito privado "Cava". Perspectiva general



14 Una cava es la habitación empleada para el almacenamiento de vino en botellas o barriles.

Por lo tanto, se necesita realizar dibujos en los que se registre el análisis corporal en el entorno inmediato, una especie de sembrado de elementos para entender el desplazamiento del cuerpo humano respecto a los objetos, artefactos o equipamiento que necesita para desarrollar la actividad y conocer la secuencia de movimientos que tendrá cada acción, en este caso, desde sentarse en la mesa, reposar sus brazos, acercarse a tomar la bebida, mantener una cercanía con el acompañante, entre otras (figura 6). Cuando se reflexiona sobre el funcionamiento operativo de una actividad, se conocen las dimensiones mínimas para ejecutarla ergonómicamente, puede replantearse el esquema convencional conocido, pues se trata de diseñar cómo se desea que el usuario interactúe con el equipamiento (figura 7).

Figura 6. Diseño de ámbito privado "Cava". Análisis proxémico de espacio célula.

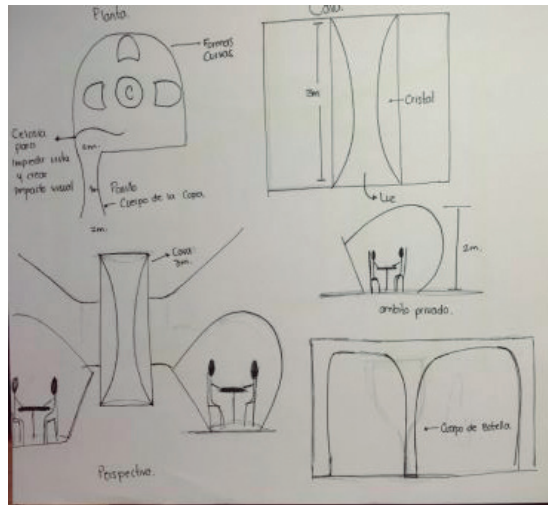
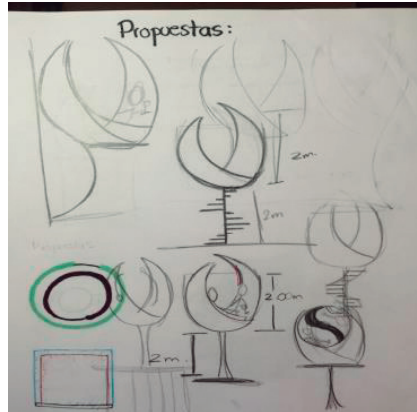


Figura 7. Diseño de ámbito privado "Cava". Análisis de interacción en espacio célula.



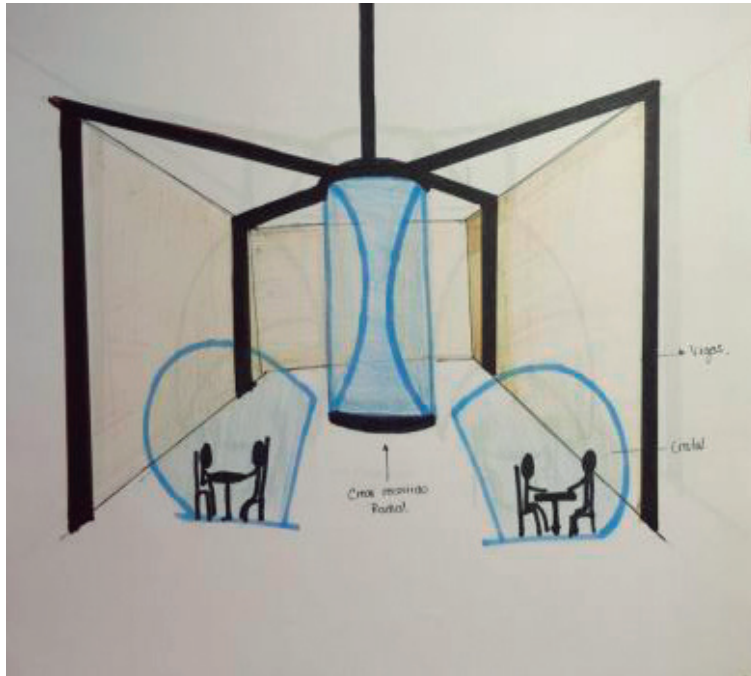
Nota: Figuras 6, 7 y 8 Proyecto realizado por las alumnas Cynthia Abigail Espino Delgado y Alejandra Adame Goytia. Taller de Diseño De Microambientes. Asesores: Wendy Martínez López y Juan José Altamira Esparza (2015).

En los bocetos del proyecto observamos cómo se propone interactuar en el espacio de la cava a través de espacios íntimos a modo de copas. El planteamiento aún es conceptual, son los primeros esbozos formales de la volumetría, tomando en cuenta aspectos antropométricos, kinestésicos, ergonómicos y proxémicos.

Es importante mencionar que en esta etapa de desarrollo del espacio célula aún no se han dotado cualidades perceptuales, simbólicas, históricas o culturales a través de los materiales, texturas, acabados, color, iluminación o sensaciones, ya que se enfoca en la integración técnica de la esfera de movimiento con la uniactividad (figura 8). Plantear varios análisis de espacio célula para una misma actividad habilitará al diseñador para presentar propuestas

con equipamiento especializado, generación de microestructuras, nuevas formas de interactuar con los objetos y, por ende, con el interior arquitectónico.

Figura 8. Diseño de ámbito privado "Cava". Configuración de espacio célula en el entorno.



Nota: Proyecto realizado por las alumnas Cynthia Abigail Espino Delgado y Alejandra Adame Goytia. Taller de Diseño de Microambientes. Asesores: Wendy Martínez López y Juan José Altamira Esparza (2015).

Conclusiones

El desarrollo del análisis espacio célula tiene múltiples beneficios en la formación del diseñador. Como se revisó anteriormente, se puede abordar desde un enfoque abstracto sobre la exploración de la forma y, también, aterrizado en analizar las dimensiones necesarias para ejecutar una actividad. A continuación, se presentan una serie de competencias al aplicar el espacio célula en el proceso creativo:

- Desarrollo de la tridimensionalidad espacial
- Translación de lo bidimensional al estudio de la configuración de volúmenes
- Composición formal de percepción visual y espacial
- Plástica volumétrica y el manejo de la escala
- Análisis proxémico en el trinomio espacio-usuario-objeto
- Conexión esfera de movimiento y uniactividad
- Conciencia del entorno inmediato

Referencias de consulta

- Academia de Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes (2020). Definición del concepto “Espacio célula” para la disciplina del diseño interior, desarrollada durante el curso Escalas del diseño interior I.
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Concepto 16. Microambiente o microámbito



Definición de academia

Es una actividad mínima llevada a cabo en un espacio determinado —también denominado *célula autocontenida*— que, al combinarse con otras actividades mínimas, dan lugar a actividades complementarias llamadas *ámbitos* —generalmente afines—. El espacio deberá estar conformado por diferentes factores tangibles e intangibles, como el equipamiento, color, temperatura, textura, iluminación, olor, sonido, entre otros, en función de la percepción del habitador y buscando ser lo más confortable posible. Quien diseñe creativamente contemplará como base los principios fundamentales de sustentabilidad y diseño universal, con carácter opcional de flexibilidad, multifuncionalidad y temporalidad, teniendo como finalidad la de distinguir, aislar, diferenciar o jerarquizar este espacio autocontenido.

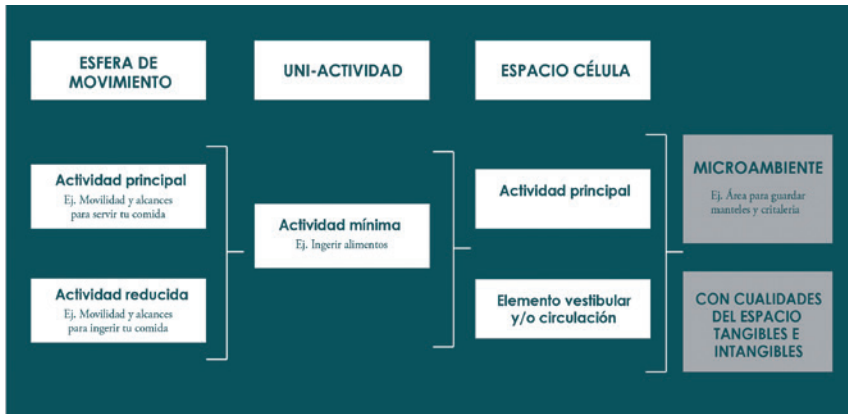
Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Espacio célula.
- Subsecuente: Ámbito o ambiente.

¿Para qué sirve?

Sirve para configurar los elementos más cercanos al hombre para la realización de alguna actividad, tomando en cuenta el ambiente que lo rodea.

Partes que lo conforman



Nota: Tabla que desglosa las escalas de intervención del espacio interior de la esfera de movimiento al microambiente, abordadas y desarrolladas por la Academia de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de Interiores de la UAA en el curso "Escala del espacio interior" en 2020. Fuente: Castellanos, O., Verdín, AL. (2020).

Características

Lo conforman principalmente el estudio de la uniactividad y el diseño de cualidades tangibles e intangibles del espacio.

Productos esperados

- *Collage, moodboard* o concepto para las estrategias de diseño de espacio.
- Estudio de análisis operativo funcional (antropometría y ergonomía).
- Planos del interior arquitectónico (planta, alzados, axonométricos).
- Maqueta.
- Perspectivas.

Configuración y tipologías del diseño
del microambiente en el espacio interior

Blanca Ruiz Esparza Díaz de León



Resumen

El presente texto trata sobre la experiencia didáctica de la utilización del concepto de *microambiente* como principio y origen espacial, considerado como uno de los espacios más integrales que particularmente se caracteriza por su diseño ambiental. Al ser tomado como el comienzo de donde parte todo el desarrollo de un espacio interior, se le atribuyen ciertas características intrínsecas que por sí solo genera, ofreciendo una disposición, estructuración y composición en relación e interrelación con otros sistemas espaciales.

El texto explica qué es *microambiente*, su procedencia y su utilidad como medio único para la correcta operatividad de las actividades que se llevarán a cabo dentro del espacio. Su mayor fuerza reside en su procedencia, ya que surge de la necesidad de resguardarse física y psicológicamente en un área individual, con cierto nivel de intimidad. Ante esta premisa, se despliegan un sinfín de necesidades, de las cuales el hombre busca delimitar y definir un espacio para sus actividades y deseos. Aquí es donde el diseñador echa mano de una gama de posibilidades para cubrir esas necesidades. Asimismo, se ejemplifican los diferentes tipos de microambientes generados a partir de la enseñanza-aprendizaje y se profundiza en los valores de interioridad que caracterizan un espacio interior, volviéndose una de las estrategias a utilizar la escala en la que se trabaja este sistema de espacio vivencial, paralelamente solventando cuestiones de funcionalidad-operativas, psicológicas y simbólicas.

Palabras clave

Espacio individual, espacio íntimo, ambiente, espacio físico, espacio virtual.

Abstract

The text deals with the didactic experience of the use of the concept of microenvironment as a principle and spatial origin, it is considered one of the most comprehensive spaces, characterized in particular by its environmental design. Being taken as the origin from which all the development of an interior space begins, certain self-generated intrinsic characteristics are attributed to it, offering an arrangement, a structuring and a composition in relation and interrelation with other spatial systems.

This text explains what a microenvironment is, its usefulness as the only means for the correct operation of all the activities that will be carried out within this space, but its greatest strength lies in its origin, since it arises from the vital need of men to protect themselves physically and psychologically in an individual area and, to a certain degree, with a level of intimacy. Before this premise an endless number of needs unfolds, for which men seek to delimit and define a space—for his activities and desires. It is here, within this concept, that the designer make use of a range of possibilities to meet those needs.

The different types of microenvironments are exemplified by the works of students and by the experience of teaching. The projects show the values of interiority that characterize an interior space with all the elements closest to man explored, becoming the scale and the proportions to work with in the experiential space system of the microenvironment, while solving functional-operational, psychological, and symbolic issues.

Keywords

Individual space, intimate space, environment, physical space, virtual space.

Desarrollo del tema

Origen

El concepto de microambiente surge de la necesidad vital que tiene el hombre de delimitar un espacio para sentirse seguro y protegido, teniendo como primera instancia el contar con un lugar donde resguardarse de las inclemencias del tiempo. El ser humano siempre buscará las formas de construir ese lugar seguro y propio para él y los demás. Pero también existirán otras razones fundamentales por las cuales las personas definan un sitio preciso para su ser: y es por la razón innata del instinto natural de encontrar un refugio y sentirse acogidos en un espacio individual e íntimo, como si se estuviera dentro del vientre materno. Gaston Bachelard menciona este espacio como "los rincones para la intimidad".

La existencia del origen de lugar individual lleva una carga psicológica muy fuerte, que es la de crear espacios para su privacidad e intimidad o bien para llevar a cabo actividades que necesiten de una disposición aún más organizada, que le permita al ser humano realizar sus actividades con eficacia, satisfacción y confort. A razón de esto, a través de la historia del diseño de los entornos habitables ha existido siempre el interés de proponer estas áreas individuales, que son el principio generador de los sistemas espaciales. Por mencionar solo a algunos arquitectos, se encuentran Louis Kahn, con la idea de *Making of a room*, y Adolf Loos con *The raumplan*.

Desde la creación de la licenciatura en Diseño de Interiores se ha manejado el concepto de sistemas de ámbitos como eje conductor de las confi-

guraciones espaciales del interior arquitectónico, y dentro de estos sistemas se encuentra la primera esfera espacial integral, denominada *microambiente*.¹⁵

Elementos y componentes de un microambiente

Los motivos para determinar un espacio bien delimitado y definido apuntan hacia la realización de sus actividades específicas. En este proceso, el individuo va acercándose los objetos, el equipamiento y los accesorios que él mismo determine para el uso adecuado de ellos. Este acercamiento de objetos va creando una relación hasta en cierto nivel íntima, ya que los objetos más próximos tocarán toda su corporalidad en toda la dimensión física y psicológica a través de los sentidos. Los objetos de uso más frecuente (o que por su operatividad estarán más próximos a él) se acercarán y los de menos uso se irán alejando gradualmente, pero siempre dentro de un rango de alcance manual y visual. Todos los objetos seleccionados existirán en esa área pequeña por alguna razón funcional, estética o psicológica.

Además, al espacio definido por la actividad que se desarrolla en torno al objeto (es decir, el espacio necesario para la actividad del usuario sobre el uso del objeto) es lo que podremos nombrar *espacio operativo*.¹⁶ Sin embargo, estos elementos no estarán solos, pues siempre los contendrá un espacio más grande que los resguarde, y es precisamente este espacio que contiene al ser humano, junto con el equipamiento, el que existe por las mismas razones funcionales, psicológicas o estéticas. Esta demarcación espacial también será tan próxima al hombre por la simple necesidad de sentirse acogido en un espacio

15 Concepto extraído de *Valores Integrales en la Educación: Aproximación y propuesta de los valores actitudinales, aplicados el mapa curricular de las materias de Diseño de Interiores para el curso de Inducción a la Universidad Autónoma de Aguascalientes*.

16 El espacio definido por la actividad que se desarrolla en torno al objeto, es decir, el espacio necesario a la actividad de uso del objeto por el usuario, lo que podemos llamar *espacio operativo*, Ruiz Esparza (2005).

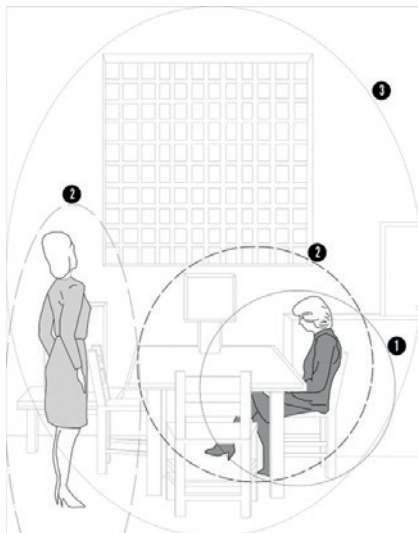
que le brinde seguridad, orden, comodidad y, sobre todo, privacidad ante sus acciones particulares y ante su ser frente al mundo.

A su vez, el envolvente definido y demarcado por el hombre está condicionado por factores externos no regulados, como el clima, el viento, la exposición a rayos solares y la temperatura. Por ello, pueden ser controlados por el diseño arquitectónico generando un clima artificial que deberá ser lo más confortable posible, donde se creen sensaciones agradables en los usuarios, identificando este microclima como parte de los elementos materiales que otorgan sensaciones en el habitar del espacio. Profundizando en las características y cualidades de un microambiente, se trata ahora del aspecto del diseño de las formas y de sus superficies, tanto de los objetos como del envolvente que lo contiene. En otras palabras, el contenedor arquitectónico existente o diseñado y su contenido deberán responder a las necesidades específicas de la persona, en sus aspiraciones, deseos y sueños por un sentido de vida y de habitar.

Las cualidades otorgadas a las formas y superficies de ese pequeño espacio son de gran importancia, ya que se trata del factor característico al momento de componer un microambiente. Los medios artificiales para construir ese primer espacio vivencial crean un ambiente a partir de los materiales para su construcción, como el color, la textura, los patrones, la forma o la iluminación. De manera resumida, constituirían a la plástica de ese espacio, lo que tendría un efecto en la persona y en su microespacio o microambiente que, al percibirlo y habitarlo, le provocaría determinadas sensaciones agradables o no agradables. Sin embargo, además de las posibles sensaciones de confort y bienestar, los atributos aplicados responderán a una tipología de espacio que otorgará cierto carácter de identidad y personalidad a este.

De acuerdo con lo explicado, se comprenden dos situaciones. Primero, que el microambiente se entiende como generador y principio espacial-estético-ambiental del diseño del espacio interior. Y que la configuración de un microambiente se constituye por cuatro sistemas espaciales principales que, a continuación, se mencionan: espacio-hombre, espacio-vestuario, espacio-objeto, espacio-envolvente (Ruiz Esparza, 2016) (figura 1).

Figura 1. Sistemas espaciales del microambiente.



Nota: Espacio cuerpo-mente y espacio-vestuario; 2. Espacio-objeto, 3. Otro microambiente con persona parada en actividad de contemplación. 4. Envoltente arquitectónico existente. Fuente: Autora, 2018, extraído del esquema de sistema de ámbitos, Ruiz Esparza, B. (2016).

Para establecer los límites o el contorno del área de un microambiente, el diseñador tendrá que proponer conceptos de diseño para cubrir las necesidades de los espacios personales e individuales, como la del control de la privacidad del espacio y del ambiente o el orden de la disposición de los elementos. Y para establecer esos límites o definir el área del microambiente, se pueden regular los objetos, el ambiente y el envoltente arquitectónico, ya sea a través del hábil manejo del equipamiento, de las superficies verticales o horizontales

o de la definición espacial física o virtual, haciendo especial énfasis en este último concepto, ya que el área podrá estar delimitada por muros físico-tangibles o podrán estar sugeridos de forma virtual.

La estrategia global para su diseño podrá ser bajo una idea decorativista de selección y composición de elementos más o menos armoniosa o bajo la idea de diseñar todos los elementos —siendo estos objetos y accesorios decorativos— principalmente, el de diseño del envolvente del microambiente, creando una arquitectura más pequeña dentro de un entorno arquitectónico interior o exterior, o la de un entorno urbano. Como puede comprobarse, existen varias formas de configurar un microambiente, y algunas que requieren de un alto grado de sensibilidad por parte del alumno o diseñador para poder organizar, diseñar y dar una mejor respuesta a las necesidades. A su vez, se reconoce que las estrategias del diseño del espacio interior son muy diversas y es precisamente esta cualidad la que le da a la profesión una distinción respecto a otras disciplinas afines.

Tipos de microambiente

Recapitulando la idea sobre las diversas estrategias de configuración y composición del microambiente, a continuación, se dan a conocer algunos ejemplos que ilustran los tipos de microambientes existentes, diseñados por alumnos de la licenciatura:

- Microambiente cerrado con envolvente y equipamiento, diseñado tanto en su forma espacial interior y exterior como el diseño de las cualidades de las superficies, figura 2.
- Microambiente abierto delimitado por objetos, figura 3.
- Microambiente como célula autocontenida, diseño del envolvente arquitectónico y de objetos con un tratamiento de superficies tanto de interiores como exteriores, figura 4.

- Es importante destacar que todos los componentes deberán crear un paisaje interior por medio de la composición plástica-estética y funcional-operativa, contemplando también los microambientes pasivos y activos (figuras 5, 6 y 7).

Figura 2. Microambiente cerrado.



Nota: Diseño de vestidor. Fuente: Daniela Yarentzi Salas de la Rosa. Taller de Microambientes. Asesores: Sergio Jiménez Díaz y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, 2019.

Figura 3. Microambiente abierto.



Nota: Diseño de área para relajación. Fuente: Mónica Estefanía Rodríguez Delgado, Daniela Yarentzi Salas de la Rosa y Jessica Yazmín Alemán López. Taller de Microambientes, 2019. Asesores: Sergio Jiménez Díaz y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, 2019.

Figura 4. Microambiente como célula autocontenida.



Nota: Diseño de vestidor. Fuente: Jessica Yasmín Alemán López. Taller de Microambientes, 2019. Asesores: Sergio Jiménez Díaz y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, 2019.

Figura 5. Microambiente activo con persona en movimiento en espacio de transición.



Nota. Diseño para el Proyecto Ludoteca de la obra Anillos concéntricos, realizado por las alumnas Daniela López Valencia, Lizeth Favela Varela y el alumno Humberto Daniel Rivera Huerta para el Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto de sexto semestre, 2020. Asesoras: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León.

Figura 6. Microambiente pasivo en contemplación con persona parada.



Nota. Diseño para el Proyecto Ludoteca de la obra *Anillos concéntricos*, realizado por las alumnas Daniela López Valencia, Lizeth Favela Varela y el alumno Humberto Daniel Rivera Huerta para el Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto de sexto semestre, 2020. Asesoras: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León.

Figura 7. Microambiente pasivo con persona sentada.

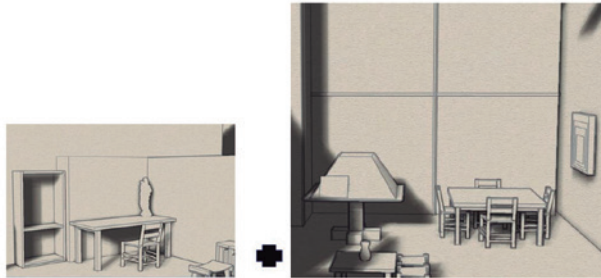


Nota. Diseño para el Proyecto Ludoteca de la obra *Anillos concéntricos*, realizado por las alumnas Daniela López Valencia, Lizeth Favela Varela y el alumno Humberto Daniel Rivera Huerta para el Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto de sexto semestre, 2020. Asesoras: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza Díaz de León.

Interrelación con otros microambientes y su relación con el diseño de ámbitos

Una de las características importantes del microambiente es su capacidad de interrelación con otro microambiente o con otros sistemas espaciales. Esta propiedad es fundamental para las composiciones y configuraciones integrales del espacio, ya sea individuales o, como comúnmente sucede, interactuando con otro espacio, con la persona realizando actividades pasivas o en movimiento (figura 8).

Figura 8. Interrelación de microambientes.



Nota: Interrelación con otros microambientes y su relación con el diseño de ámbitos, extraído del esquema de sistema de ámbitos. Ruiz Esparza, B. (2016).

Proceso general de la configuración del microambiente

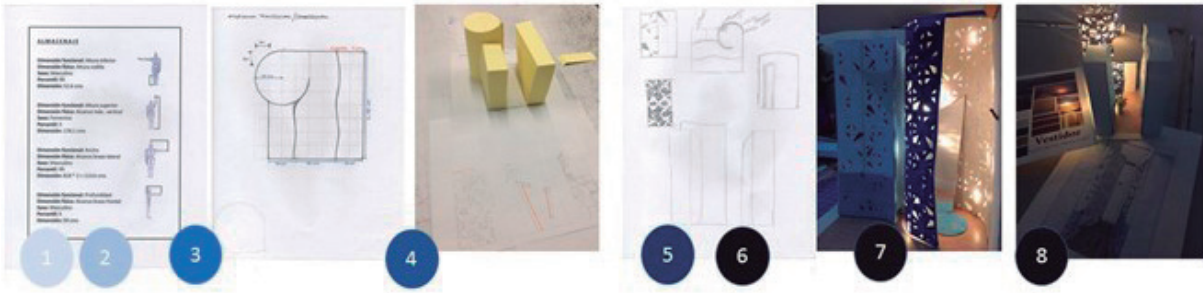
Dentro de los talleres de diseño del espacio interior y a lo largo del tiempo, el proceso de desarrollo de un microambiente se ha resumido en las siguientes etapas, ilustradas en la figura 9 y siguiendo esta secuencia de estudio ejemplificado por el ejercicio del Taller de Microambientes de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en 2019 con la figura 10.

Figura 9. Configuración de microambientes.



Nota: Etapas del proceso para la configuración de un microambiente. Fuente: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

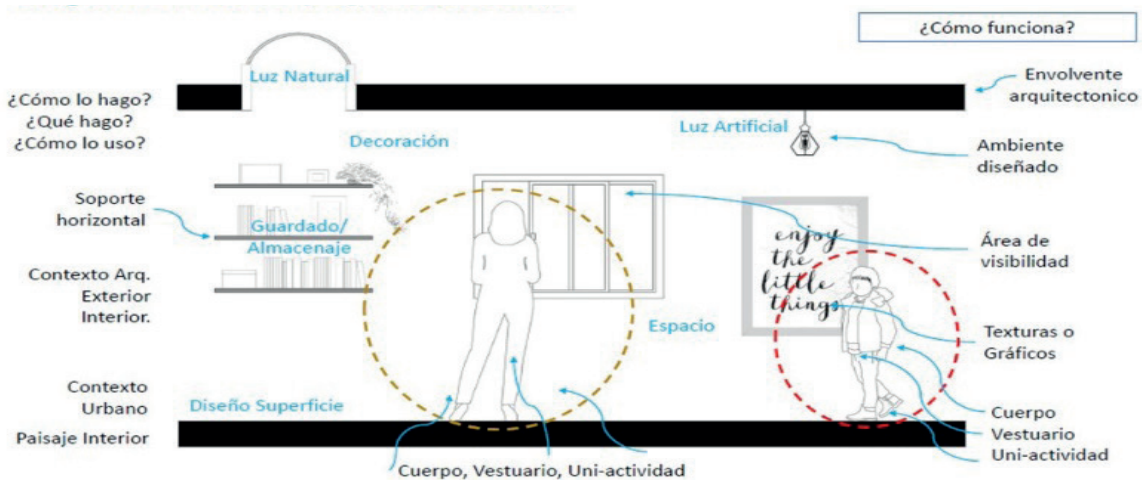
Figura 10. Proceso de configuración de microambientes.



Nota: Etapas del proceso para la configuración de un microambiente con ejemplos de alumnos.
Alumna: Jessica Yazmín Alemán López. Taller de Microambientes, 2019.

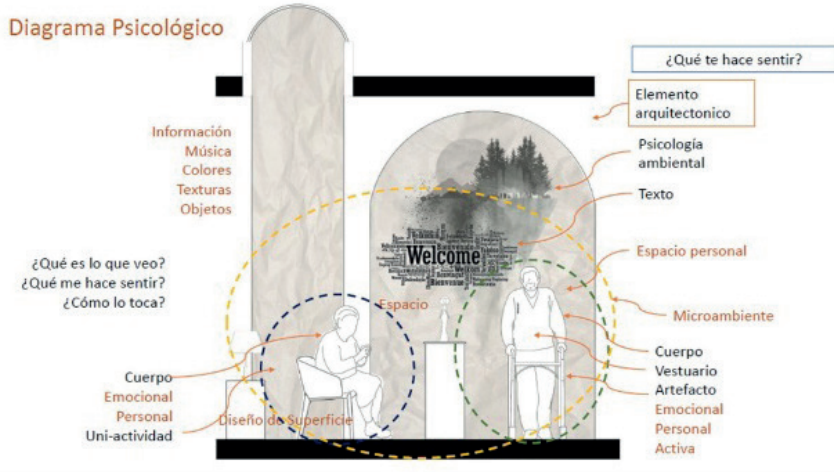
Sumado a ello, se dan a conocer algunas herramientas para el desarrollo de un ambiente sensorial que ayudarán al alumno o al profesional a ser más crítico en cuanto a sus propuestas de diseño, siendo estas tres herramientas los diagramas de funcionamiento operativo, psicológico y simbólico (figuras 11, 12 y 13).

Figura 11. Diagrama funcional operativo.



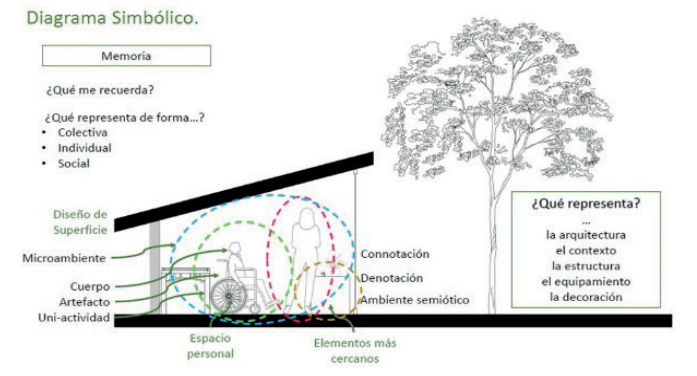
Nota: Fuente: Jessica Yazmín Alemán López. Taller de microambientes, 2019.

Figura 12. Diagrama psicológico.



Nota: Fuente: Jessica Yazmín Alemán López. Taller de microambientes, 2019.

Figura 13. Diagrama simbólico.



Nota: Fuente: Jessica Yazmín Alemán López. Taller de microambientes, 2019.

Conclusión

El microambiente —aparte de ser un espacio generador— posee diversas formas de crearlo que otorgan al alumno o al diseñador un sinfín de posibilidades para su desarrollo, convirtiéndose en una herramienta primordial en momentos como estos en que el mundo atraviesa una extenuante búsqueda de nuevas formas de habitar. En nuestros días, los espacios son aún más cambiantes, transformables y cada vez más virtuales. Es por ello que al aplicar la gran variedad de posibilidades para conformar el espacio vital, el alumno se apartará

de las pobres propuestas decorativistas que no resuelven desde fondo los problemas de habitar y que, con ayuda de esta herramienta, podrá ser más crítico y analítico para ofrecer propuestas con mayor calidad en las nuevas formas de habitar, volviéndose estas más flexibles, incluyentes y sustentables.

Referencias de consulta

Ruiz Esparza, B. (2016). Accesibilidad y Diseño Universal, una cadena de inclusiones funcionales en el diseño del espacio interior. En Autoedición, *Temas, problemas y debates en el proceso de enseñanza y aprendizaje en el interiorismo: Protocolo de Nápoles una experiencia compartida* (pp. 68-77). Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Concepto 17. Ámbito o ambiente



Definición de academia

Es la unión de microambientes complementarios y afines entre sí, en un espacio comprendido dentro de límites determinados reales o imaginarios, con características cuantitativas y cualitativas específicas, tangibles e intangibles, generadas por su relación y por la índole de su concepción.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Microambiente o microámbito
- Subsecuente: Sistema de ámbito

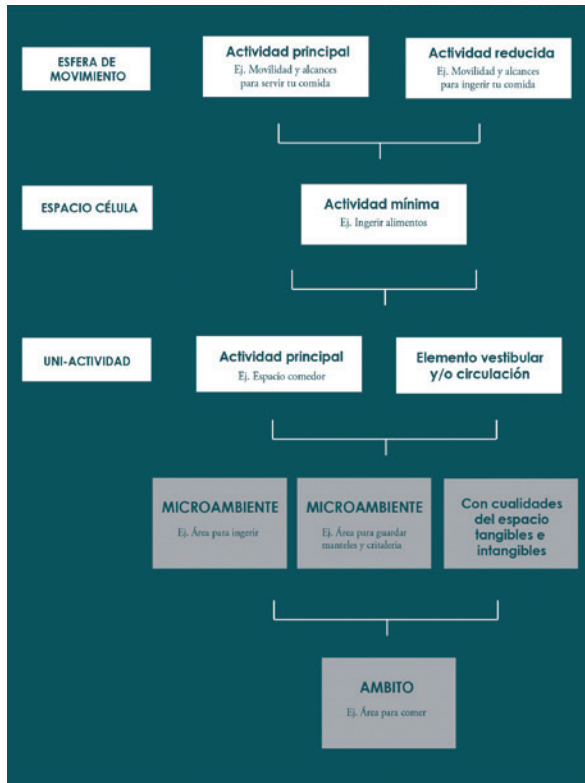
¿Para qué sirve?

Para representar la solución funcional y estética de una propuesta de diseño interior que contemple la unión de microambientes, complementarios y afines entre sí, donde se genere una relación en armonía entre los habitantes, sus actividades y las cualidades del espacio. También sirve para incorporar los elementos necesarios para desarrollar la actividad principal: equipamiento, sus

herramientas y ornamentos, así como para generar una propuesta funcional y estética.

Partes que lo conforman

1. Por su finalidad principal: ámbito doméstico, ámbito comercial, ámbito de oficina, ámbito de salud, ámbito educativo, entre otros.
2. Por su finalidad particular: ámbito especializado, ámbito no especializado, ámbito exterior, ámbito complementario y ámbito de almacenaje.
3. Por la suma de sus partes: esfera de movimiento, uni-actividad, espacio célula, microambientes y ámbito.



Nota: Tabla que desglosa las escalas de intervención del espacio interior de la esfera de movimiento al ámbito, abordadas y desarrolladas por la Academia de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de Interiores de la UAA en el curso “Escalas del espacio interior” en 2020. Fuente: Castellanos, O., Verdín, AL. (2020).

Características generales para su ejecución

- Definir y analizar la suma de microambientes afines entre sí que generarán el ámbito a desarrollar.
- Identificar los elementos vestibulares y de desplazamiento requeridos.
- Asegurar que la propuesta de diseño unifique los elementos del ámbito y las características operativas, psicológicas y simbólicas del ámbito a desarrollar.
- Determinar las cualidades tangibles e intangibles, las áreas de ventilación y circulaciones necesarias para el desempeño óptimo de la misma y su relación con otros ámbitos.

Productos que pueden ser presentados

- *Collage, moodboard* concepto para las estrategias de diseño de espacio.
- Estudio de análisis operativo funcional (antropometría y ergonomía).
- Planos del interior arquitectónico (planta, alzados, axonométricos).
- Maqueta.
- Perspectivas.

Ámbito o ambiente, resultado de la unión
de microambientes

Óscar Alberto Castellanos Bernal



Resumen

Para comprender una espacialidad interior, se deberá hacer énfasis sobre el origen que permite dicha conformación. En este sentido, cuando se habla de ámbito o ambiente, se presentan, de manera inicial, la esfera de movimiento, nivel mínimo de interacción reducida del habitador con su propia movilidad y alcances (ejemplo: movilidad y alcances para llevarse alimento a la boca). A partir de esta interacción, se anexa la finalidad de la interacción considerada como uni-actividad, es decir, la búsqueda de cumplir con una actividad específica para la satisfacción de dicha acción (ejemplo: la finalidad de ingerir alimentos en casa). Sumado a ello, y agregando ahora la espacialidad cercana al cuerpo, encontraremos el espacio célula, que se considera el cumplimiento de una actividad específica con la integración del espacio o mobiliario inmediato (ejemplo: vestíbulo de acceso a casa). Y, finalmente y previo a la generación del ámbito, se encuentra el microambiente, el cual, desde un sentido simple, considera el entorno espacial con cualidades tangibles e intangibles necesarias para el desarrollo de una actividad específica. De esta manera y como resultado final para el entendimiento de este concepto, la generación del ámbito surge a partir de ir adhiriendo cada una de las etapas anteriores para así poder realizar una actividad específica con los requerimientos necesarios. Un ámbito es, en casa, el área denominada *comedor*, donde participa justamente la espacialidad destinada para ello, el mobiliario y el habitador.

Palabras clave

Entorno, sumar microambientes, espacio integral.

Abstract

To understand an interior spatiality, emphasis should be placed on the origin that allows such conformation. In this sense, when speaking of scope or environment, the sphere of movement is initially presented as a minimum level of reduced interaction of the inhabitant with his own mobility and scope (example: mobility and scope to put food in the mouth). From this interaction, the purpose of it considered as Uni-activity is attached, that is, the search to fulfill a specific activity for the satisfaction of said action (example: the purpose of eating food at home). Along with this and now adding the spatiality close to the body, we will find the Cell Space, which considers the fulfillment of a specific activity with the integration of the immediate space or furniture (example: lobby access to home) and, finally, and prior to the generation of the environment, there is the microenvironment, which from a simple sense, considers the spatial environment with tangible and intangible qualities necessary for the development of a specific activity (example: area destined to eat food at home). In this way and as a result for the understanding of this concept, the generation of the environment arises from to be adhering each of the previous stages to be able to carry out a specific activity with the necessary requirements. An example of an area is at home, in the area called "dining room", where the space is precisely destined for it, the furniture, and the inhabitant.

Keywords

Environment, add microenvironments, integral space.

Desarrollo del tema

Para llegar al desarrollo de un ámbito o ambiente se debe de pasar por un análisis profundo de las escalas planteadas de manera previa en este esquema metodológico, ubicadas en el apartado número IV, Desarrollo del Anteproyecto de Diseño Interior, escalas que permiten visualizar cómo es que el habitador interactúa con su entorno, sea tan sólo a través de su propio movimiento y alcances o en conjunto con el espacio y equipamiento a su disposición para realizar una actividad, y esto se denomina *microambiente*. En este mismo sentido, para el desarrollo del ámbito se requiere de una interacción mayor, integrado de un conjunto de microambientes que en relación ofrecen elementos tangibles e intangibles en concordancia. Es justamente en esta última interacción donde el ámbito obtiene su máxima expresión, ya que para crear una propuesta de diseño interior con un verdadero significado para el habitador, se requiere del cumplimiento de acciones funcionales para llevar a cabo de manera eficiente actividades de ocio, trabajo, estudio, salud, entre otros, que, en conjunto, con la búsqueda de la estética decorativa espacial, se consolidan para ofrecer ese ámbito interior delimitado (real o imaginario) que cumpla, obligatoriamente, mediante la propuesta de diseño en base a los siguientes conceptos: diseño funcional, psicológico y simbólico (Ruiz Esparza, B. 2019¹), diseño con eficiencia operativa, con cualidades tangibles e intangibles y con eficiencia entre sus conexiones o transiciones, entendiéndose puntualmente de la siguiente manera:

- un ámbito funcional (para el eficiente desarrollo de las acciones) y estético (para la eficiente solución decorativa y ambiental);
- un ámbito con eficiencia operativa (acciones coordinadas para conseguir un fin), con interacción psicológica (conexión con la conducta y proceso mental individual del habitador) y simbólica (manifestación de un significado del espacio positivo, aspiracional y en respuesta a necesidades específicas);

- un ámbito con armonía en sus cualidades tangibles (envolvente y sus componentes físicos) e intangibles (obtenidas por los sentidos perceptualmente);
- un ámbito con eficiencia en sus conexiones o transiciones (físicas o virtuales), entre microambientes y con otros ámbitos.

Las características anteriores deberán conjugarse para conformar el ámbito o ambiente interior, ya que la carencia de alguna de ellas evidenciará la falta de análisis y propuesta creativa del diseñador. Por ello, no será un trabajo aislado, sino en conjunto con el docente, quien guiará las actividades para cumplirse secuencialmente, y la libertad creativa del estudiante, quien responderá a las necesidades planteadas por el proyecto mismo.

El desarrollo del ámbito espacial interior en la práctica académica

Previamente visualizamos cuáles son las características primordiales que se deberán atender en el desarrollo de un ámbito. Para el mayor entendimiento, veremos un proyecto académico que nos permite visualizar una de las maneras en las que se atiende una serie de ámbitos por un grupo de diseñadores en formación dirigidos hábilmente por su docente la Mtra. Ana Luz Verdín Vargas. Estos ámbitos fueron atendidos de manera aislada, pero no desarticulada y en conjunto con todos los ámbitos de esta casa habitación bajo la misma línea conceptual.

El proyecto contempló el desarrollo de las etapas que son explicadas en los apartados I, II, III y parte del IV de este esquema metodológico. Sin embargo, para efectos de la explicación del concepto que nos ocupa, no será necesario profundizar en dichos conceptos, aunque sí podremos comprender que el proyecto que a continuación se presentará muestra un concepto muy claro. Este se atendió por parte de los estudiantes de la licenciatura en Diseño de

Interiores de nuestra institución y, con la finalidad de comprender aún más el cómo se abordó para el diseño de los ámbitos, se presenta, antes del proyecto en cuestión, una tabla de análisis que permite responder a las características mencionadas en el apartado anterior. A manera de dar una respuesta más específica y asegurar que son puntos atendidos, dicha tabla podrá ser una apoyo opcional para el trabajo previo y para responderse puede considerarse lo trabajado con anterioridad (*contrabriefing* o hipótesis discusiva y material) o incluso plantear nuevas intenciones de diseño.

Tabla 1. Análisis para el diseño interior de ámbitos.

CONCEPTOS POR ATENDER	¿CÓMO SE PLANTEA ABORDAR?	REFERENCIA EN IMAGEN O BOCETO
Cualidades funcionales y estéticas	Ej. Que funcione por la cercanía del mobiliario y estética por concepto	
Características operativas psicológicas y simbólicas	Ej. Operativa: Mueblario conectado Psicológica: Cliente relajado Simbólica: Amor al trabajo	
Cualidades tangibles e intangibles	Ej. Tangibles: Formas orgánicas Materiales: Petreos/maderas Intangibles: Atmósfera dinámica	
Conexiones y transiciones (entre microambientes y ambitos)	Ej. Conexión microambientes virtuales por iluminación y física por plafón.	

Nota: Tabla de apoyo opcional para asegurar que se atiendan conceptos obligatorios para una propuesta de diseño de ámbitos, incluye ejemplos de cómo llenar concretamente. Fuente: Óscar Alberto Castellanos Bernal (2021).

La tabla anterior permitirá al estudiante hacer nuevamente un acto de reflexión y concientización sobre la manera en que desea abordar el diseño interior del ámbito, por lo cual se recomienda su implementación, análisis y discusión.

Ahora bien, el proyecto de los estudiantes de diseño de interiores, que está por presentarse, se expresa inicialmente mediante un panel en la figura 2, la cual muestra al centro el concepto que ofreció una línea conductora en todo el diseño. Así mismo, presenta la planta arquitectónica propuesta de toda la casa habitación y un corte longitudinal, las propuestas contemplan el diseño de diferentes ámbitos: ámbito de terraza, ámbito de ocio/estar (sala), ámbito para ingerir alimentos y conversar (comedor), ámbito para preparar alimentos (cocina), ámbito de descanso principal (recámara principal), ámbito de descanso individual (recámara individual), ámbito de higiene personal (baño), ámbito de lavado de blancos, entre otros. Ahora se cree más claro el entender el concepto de ámbito, pues el termino, recordemos, hace referencia a un espacio que está integrado por diferentes microambientes, que unidos conforman un conjunto de actividades afines entre sí, como, por ejemplo, en el ámbito de descanso principal o recámara principal se contemplan los ámbitos para dormir, para vestirse, para ver TV, y estos pueden ser espacios independientes o realizarse en uno sólo a manera de ámbito multifuncional.

Figura 2. Proyecto de Diseño Interior de Casa Habitación “Misantropía”.



Nota: Ejercicio académico de alumnos de la Lic. en Diseño de Interiores UAA, incluye propuesta de Diseño Interior en planta arquitectónica, corte y vista de fachada. Fuente: Jorge Iván Cuéllar Arenas, Valeria Flores Figueroa, Lizeth Favela Varela y Karla López Valencia (2020).

Continuando con el análisis de este proyecto, en las siguientes figuras 3 y 4 podremos observar el diseño de dos ámbitos distintos: en la figura 3, el ámbito estudio y en la figura 4, el ámbito terraza. El primero presenta claras intenciones de diseño interior para un espacio habitado por dos personas, y se ha propuesto conectar el ámbito entre sí por el uso de materiales y mobiliario que se unifican, pero, a la vez, generar independencia para los usuarios. Esto por la posición del mobiliario o escritorio que, al usarse, los habitantes se encontrarán espalda con espalda. Esta es tan solo una clara idea de cómo genera en un ámbito la unión de dos microambientes dispuestos para cada uno de los usuarios, así como un planteamiento de solución interior exterior entre el propio estudio y la terraza que se ve de fondo en la imagen o *render*, también una excelente forma de vincular dos ámbitos de manera sencilla mediante el cambio de nivel y material en piso.

Figura 3. Diseño interior de ámbito: Estudio. Casa Habitación “Misantropía”.



Nota: Ejercicio académico de alumnos de la Lic. en Diseño de Interiores UAA, incluye propuesta de Diseño Interior en planta arquitectónica, alzados y render con Mood board. Fuente: Jorge Iván Cuéllar Arenas, Valeria Flores Figueroa, Lizeth Favela Varela y Karla López Valencia (2020).

Con lo que respecta al ámbito terraza de la figura 4, que a continuación se expone, podemos entender la propuesta como un entorno con diferentes opciones de mobiliario. Y aunque se entiende que es un ámbito que unifica las acciones de conversar entre todos los asistentes, se conforma por una serie de microambientes diferenciados por el cambio de mobiliario (uno en banca y otro en sillones) y las actividades que podrían ser independientes. No obstante, podemos también percibir que sí están interconectados por el mismo uso de percolado en techo y acabado en piso, lo que evidencia que de la unión de estos microambientes se genera un ámbito de acción que plantea diversas actividades relacionadas para una actividad principal que es la de ocio.

Figura 4. Diseño Interior de Ámbito: Terraza. Casa Habitación “Misantropía”.



Nota: Ejercicio académico de alumnos de la Lic. en Diseño de Interiores UAA, incluye propuesta de Diseño Interior en planta arquitectónica, alzados y render con Mood board. Fuente: Jorge Iván Cuéllar Arenas, Valeria Flores Figueroa, Lizeth Favela Varela y Karla López Valencia (2020).

Este ha sido un proyecto de diseño interior que ha cumplido con las cualidades de funcionalidad y estética, generando soluciones integrales en cada uno de los ámbitos. En definitiva, para crear ámbitos, como se mencionó con anterioridad, ha sido necesario el análisis de las actividades individuales de cada habitador para generar microambientes que, unidos, conformen ámbitos eficientes, viables, pertinentes y llenos de significado para quienes los habitan. No hay duda de que la armonía se encuentra presente en esta propuesta, y que para llegar a ello estuvo presente una labor ardua y proactiva de sus diseñadores.

Finalmente, hay que considerar que la suma de microambientes nos generan ámbitos, y que la suma de ámbitos generan un conjunto de estos, como el que se muestra en esta propuesta integral de un conjunto de ámbitos privado (recamaras y baños) y público (sala y comedor), según su uso. Incluso sumando ese conjunto de ámbitos nos resulta un sistema de conjunto de ámbitos, lo que se plantea como la propuesta de la casa habitación en su totalidad, pero estos dos últimos conceptos solo han sido mencionados para dar conexión a la relación del ámbito con su escala en descendencia o ascendencia, ya que estos serán tratados con especificidad en los siguientes conceptos.

Conclusiones

La labora del desarrollo de propuestas de ámbitos supone un trabajo muy arduo y creativo. Bajo esa misma premisa, habrá que considerar la manera en la que sus resultados son evaluados. En este sentido, el trabajo individual o colaborativo se debe considerar desde su proceso analítico, creativo y desde el desempeño de los participantes en él, sin olvidar la manera en la que utilizan sus herramientas de comunicación gráfica, que deberán responder a su nivel académico y plan de estudios, que les presenta en tiempo y forma las estrategias para que ocurra de manera significativa, clara y creativa.

Por otro lado, durante la experiencia académica de procesos de enseñanza-aprendizaje es de gran utilidad tener una guía que permita abordar las interrogantes de un proyecto de diseño interior. Para ello, habrá de considerar que cuando de un ámbito se trate, se deberá respetar el presente esquema metodológico que lleva de la mano al estudiante en formación en conjunto con el docente, que le impulsa hacia adelante y le recuerda la serie de análisis correspondientes. En este sentido, es de gran importancia hacer reflexión de que la profundidad de un proyecto va en aumento según el nivel académico y perfeccionamiento que sea adquirido y que, aunque se mencione en este apartado el concepto de *ámbito* como independiente, no es siempre así, pues dependerá de las necesidades de un proyecto el nivel de alcance del mismo. Puede solucionarse ámbito tras ámbito tal como se percibió en el ejemplo académico anterior, pero no exime de la posibilidad de generar todo un conjunto o sistema de conjunto de ámbitos para el desarrollo de un proyecto en su totalidad, como el de una casa habitación, restaurante, museo, entre otros. Sin embargo, como se mencionó con anterioridad, estos últimos conceptos serán tratados más adelante.

Referencias de consulta

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 UAA).

Concepto 18. Sistema de ámbitos



Definición de academia

Unión organizada de espacios relacionados, generada por la conexión de microambientes (ámbitos) coexistiendo en una espacialidad material definida con características tangibles e intangibles que, a través de la percepción del habitador y las actividades en común, conforman una serie de agrupaciones mayores. Ej. Zona Pública en casa habitación.

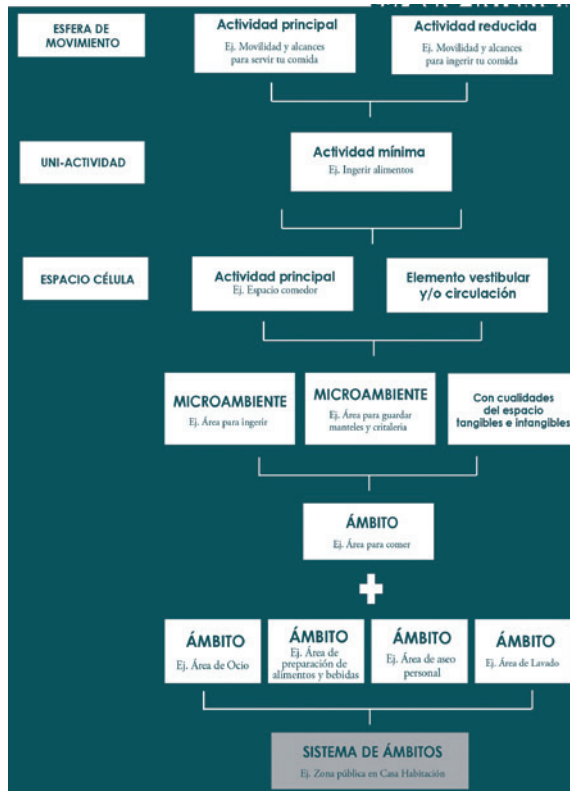
Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Ámbito o ambientes
- Subsecuente: Conjunto de sistema de ámbitos

¿Para qué sirve?

Para representar la solución funcional y estética de una propuesta de diseño interior que contempla la unión de ámbitos, complementarios y afines entre sí, donde se genere una relación en armonía entre los habitantes, sus actividades y las cualidades del espacio.

Partes que lo conforman:



Nota: Tabla que desglosa las escalas de intervención del espacio interior de la esfera de movimiento al sistema de ámbitos, abordadas y desarrolladas por la Academia de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de Interiores de la UAA en el curso “Escalas del espacio interior” en 2020. Fuente: Castellanos, O., Verdín, AL. (2020).

Características generales para su ejecución

Cabe destacar que para construir este concepto es indispensable definir y analizar la suma de ámbitos afines entre sí que generarán el sistema a desarrollar, sin dejar de lado la identificación de los elementos vestibulares y de desplazamiento requeridos que, por ende, unifiquen la propuesta de diseño con los elementos del sistema de ámbitos de manera funcional y estética.

Productos que pueden ser presentados

- *Collage, mood board* o concepto para las estrategias de diseño del espacio.
- Estudio de análisis operativo funcional (antropometría e ergonomía).
- Planos del interior arquitectónico (planta, alzados, axonométricos).
- Maqueta.
- Perspectivas.

Concepto 19. Conjunto de sistemas de ámbitos



Definición de academia

Estructura de elementos complejos vinculados (sistema de ámbitos) que trabajan de la mano, interactúan y unidos pueden llegar a formar un todo, siendo de esta manera el último nivel de alcance de intervención de un anteproyecto. Ej. Una casa habitación.

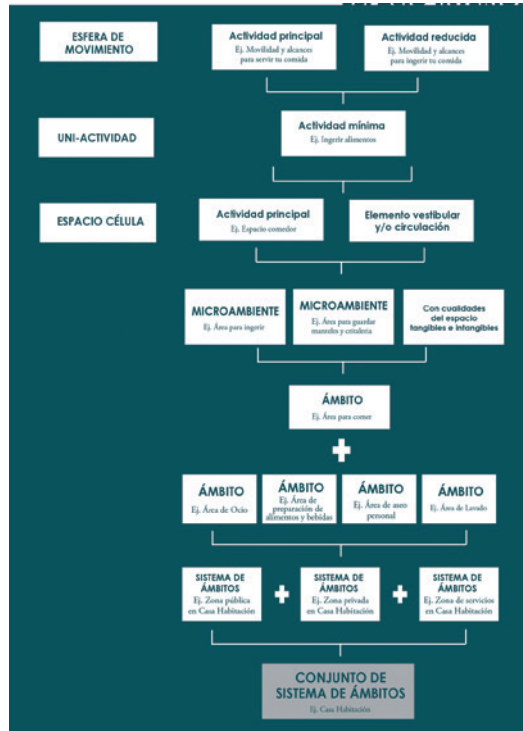
Concepto precedente y subsecuente en el esquema metodológico

- Precedente: Sistema de ámbitos.
- Subsecuente: Anteproyecto arquitectónico o anteproyecto de diseño interior

¿Para qué sirve?

Para representar la solución funcional y estética de una propuesta de diseño interior que contempla la unión de sistema de ámbitos, complementarios y afines entre sí, donde se genere una relación en armonía entre los habitantes, sus actividades y las cualidades del espacio.

Partes que lo conforman



Nota: Tabla que desglosa las escalas de intervención del espacio interior de la esfera de movimiento al Conjunto de sistema de ámbitos, abordadas y desarrolladas por la Academia de Diseño de Interiores del Departamento de Diseño de Interiores de la UAA en el curso "Escala de espacio interior" en 2020. Fuente: Castellanos, O., Verdín, AL. (2020).

Características generales para su ejecución

Para lograr conformar este elemento, se tendrán que ir abonando a él cada uno de los conceptos anteriores de esta unidad, ya que son parte de un todo que culmina con éste, el conjunto de sistema de ámbitos. De igual manera que en el sistema de ámbitos, para construir este núcleo mayor, se deberá tener especial cuidado en la definición y análisis de los sistemas de ámbitos afines, en identificar los espacios de articulación y circulación para obtener la correcta funcionalidad del proyecto, sin dejar de lado la estética. Los productos que se presentan en el conjunto de sistema de ámbitos son los mismos que se manejan en el concepto anterior, siendo los óptimos requeridos para exponer la propuesta.

Productos que pueden ser presentados

- *Collage, mood board* o concepto para las estrategias de diseño del espacio
- Estudio de análisis operativo funcional (antropometría y ergonomía)
- Planos del interior arquitectónico (planta, alzados, axonométricos)
- Maqueta
- Perspectivas

Sistema de ámbitos y conjunto de sistema
de ámbitos, eslabón final en el desarrollo del
anteproyecto de Diseño Interior

Ana Luz Verdín Vargas



Resumen

En las siguientes líneas se muestran ejemplos realizados en el aula que ayudarán a clarificar estos conceptos, mismos que de la mano con los que les anteceden conforman un sistema de ámbitos y un conjunto de sistema de ámbitos, según sea el caso. Son parte primordial en el desarrollo de un anteproyecto de interiores y amalgaman a la perfección, según el alcance de cada uno de ellos en particular.

Cabe destacar que la creación de un sistema de ámbitos y un conjunto de sistemas de ámbitos deberá contemplar previamente aspectos indispensables en el diseño, que comprenden desde un análisis y estudio concienzudo sobre el habitador, la funcionalidad del espacio, la índole del mismo, su relación con el contexto, cualidades psicológicas y simbólicas, tangibles e intangibles, de equipamiento, articulaciones, cuestiones técnicas y constructivas, entre otras.

Todo esto, sin perder de vista que lo primordial será presentar una solución de habitabilidad óptima para el usuario, que le permita desarrollarse como individuo en todas las dimensiones de la persona, que interactúa con su entorno y que efectúa actividades cotidianas en perfecta armonía, sin dejar de lado los aspectos estéticos que otorgan personalidad al anteproyecto y que coadyuvan a lograr un equilibrio perfecto entre este binomio.

Palabras clave

Ámbitos, funcionalidad, habitabilidad y anteproyecto.

Abstract

The following lines show examples made in the classroom, which will help clarify these concepts which, hand in hand with those that precede them, make up a system of areas and a system of areas set, as the case may be. These are a primary part in the development of a preliminary draft of interiors and that amalgamate perfectly according to the scope of each of them in particular.

It should be noted that the creation of a system of areas and a set of systems of areas must previously contemplate indispensable aspects in the design, which include a thorough analysis and study about the inhabitant, the functionality of the space, the nature of it, its relationship with the context, psychological, and symbolic qualities, tangible and intangible, equipment, articulations, technical and constructive issues, among others.

All of this without losing sight of the fact that the main thing will be to present a solution of optimal habitability for the user, which allows him to develop as an individual in all the dimensions of the person, who interacts with his environment and who carries out daily activities in perfect harmony, without leaving aside the aesthetic aspects that give personality to the draft and that contribute to achieve a perfect balance between this binomial.

Keywords

Scopes, functionality, habitability, and preliminary draft.

Desarrollo del tema

Estas etapas del desarrollo del proyecto de interiorismo se gestan a partir de que se definen claramente los ámbitos necesarios en la ejecución de actividades requeridas en él. Para llegar a este punto, se habrá que realizar previamente una investigación exhaustiva y los 18 tópicos antecedentes de la metodología que nos ocupa en esta ocasión y que ya han sido detalladamente expuestos en capítulos anteriores.

El sistema de ámbitos es una fase inmersa en la etapa de diseño de un anteproyecto de interiorismo que, como se estipula en su definición, se genera mediante la unión de ámbitos que coexisten en una espacialidad definida y que se agrupan por actividades en común, mismos que al reunirse en estructuras mayores constituyen el conjunto de sistema de ámbitos. Esta etapa es automática para el alumno, ya que se gesta de manera natural, por ende, es el paso por seguir.

En la experiencia personal, obtenida en el aula, es difícil marcar un alto en el desarrollo del proyecto para generar estos tópicos de la metodología, ya que, por lo general, se visualizan, desde una etapa prematura, en el *contra-briefing* del programa de necesidades, pues es en éste donde se definen los requerimientos del proyecto, según los hallazgos arrojados por el briefing. De este último se derivan los ámbitos que tendrán que formar parte de la propuesta y que, posteriormente, se agruparán según su funcionalidad, percepción y jerarquía para desarrollar los sistemas de ámbitos, que darán como resultado un conjunto de sistemas de ámbitos.

Expresado en los ejemplos de una casa habitación promedio, ejercicio académico realizado en el Taller de Espacios Habitacionales del 7.º semestre de la licenciatura en Diseño de Interiores, durante el semestre agosto-diciembre 2020, y asesorado por una servidora. Dicho ejercicio se gesta a partir de dos tipos de familia: la primera monoparental y la segunda extendida. Se les proporcionó a los alumnos un predio que intervendrían, y se trabajó en equipos de cuatro a cinco personas. A partir de los usuarios, cada grupo fue desarrollando

una historia de la familia para otorgar cualidades y características específicas a cada habitador y a su propuesta de diseño.

A continuación, se presentan los resultados a partir de las dos etapas que ocupan éste extenso. La clave para agrupar los ámbitos y generar estos núcleos mayores se logra a partir del análisis de las cualidades y características afines que los llevaran a unirse, como se puede observar en el siguiente ejemplo de la tabla 1.

Tabla 1. Sistema de ámbitos.

Usuario	Actividad	Ámbito	Relación de ámbito por su actividad y función	Sumatoria de ámbitos	Conjunto de sistemas de ámbitos (zona)	Requerimientos físicos				Recubrimientos sensoriales
						Orientación	Ventilación	Accesos	Relación con el exterior	
¿Quién habla este espacio?	¿Qué actividades se desarrolla en esa especialidad?	¿Qué ámbito o ámbitos se llegan a formar?	¿Con que ámbitos se relaciona directamente?	Mencionar el sistema de ámbitos que se forma (zona pública, zona privada, etc)	Mencionar que conjuntos de sistemas de ambos se forma según sus características similares ¿Casa habitación?	Análisis de asoleamiento según función (orientación recomendada)	¿Requiere ventilación natural?	¿Necesita acceso del exterior, acceso independientes o del sistema?	¿Tendrá relación directa con el exterior, es indispensable o no aplica?	¿Qué cualidades se requiere según la naturaleza del espacio, como queremos que el habitador lo perciba o que queremos hacerle sentir?

Nota: Agrupación de ámbitos. Fuente: Ana Luz Verdín Vargas (2021).

El análisis de la información vaciada en la tabla anterior arrojará hallazgos contundentes que permitan a los estudiantes realizar una propuesta acertada de los sistemas de ámbitos, conjuntos de sistema de ámbitos y sus componentes, que comprenden el proyecto y que son verificados posteriormente en el desarrollo del mismo.

Al conocer el ámbito, la actividad realizada en él, a qué zona pertenece, si es un área servida o servidora, con quien se relaciona según su función y si tiene algún requerimiento físico o sensorial específico que lo lleve a ubicarse en cierto lugar de la propuesta dará al diseñador la pauta para generar una solución óptima. Se pretende que esta herramienta apoye al alumno a simplificar su labor en este punto y, de igual manera, coadyuve con él para obtener su objetivo. Es importante destacar que el resultado de la propuesta de diseño dependerá de la medida de la profundidad del análisis realizado.

A continuación, se muestran los resultados del ejemplo antes mencionado, en el que la Habitación de Polo (sistema de ámbitos) está formada por núcleos más pequeños (ámbitos) de descanso, de almacenaje, de entretenimiento, de trabajo, a los que se suman espacios de vestibulación y circulaciones, en conjunción con el de baño, que aquí se muestra. Los restantes de la casa habitación forman el conjunto de sistemas de ámbitos denominado Casa de la Mora, misma que se puede observar al lado izquierdo de la imagen. También se presentan algunas intenciones de forma esquemática que se plasmarán en el proyecto, resultado del análisis realizado en los tópicos que le anteceden (figura 1).

Figura 1. Sistemas de ámbitos.



Nota: Casa habitación de la Mora. Fuente; Ejercicio académico Taller de Diseño de Espacios Habitacionales, 7.º semestre. Alumnos: Josejuán Mercado Collazo, Montserrat García Luna Polo, Hanna Díaz Olivares y Mayra Magaly Díaz Torres. Asesor: Ana Luz Verdín Vargas (2020).

Como conclusión de esta etapa, se comienza a trabajar con la propuesta de diseño en la que se conjuntan los conceptos expuestos y se desarrolla con la asesoría del profesor, respetando siempre el proceso metodológico. En la figura 2 se expone el resultado del conjunto de sistemas de ámbitos denominado Casa de la Mora, mismo que deja ver claramente los diferentes sistemas de ámbitos que lo componen y que engranan perfectamente para formar ese conjunto.

Figura 2. Proyecto de diseño de interiores.



Nota: Casa habitación de la Mora. Fuente: Ejercicio académico Taller de Diseño de Espacios Habitacionales, 7.º semestre. Alumnos: Josejuán Mercado Collazo, Montserrat García Luna Polo, Hanna Díaz Olivares y Mayra Magaly Díaz Torres. Asesor: Ana Luz Verdín Vargas (2020).

También se presenta otro ejemplo de la resultante de ir conjuntando partículas pequeñas de un proyecto y ensamblarlas para que poco a poco formen ese conjunto de sistemas de ámbitos (figuras 3 y 4).

Figura 3. Sistemas de ámbitos.



Nota: Casa habitación Dale. Fuente: Ejercicio académico Taller de Diseño de Espacios habitacionales, 7.º semestre. Alumnos: Uriel Castellón López, Sergio Antonio Hernández Durán, Vanessa Azyadeth Hernández Villalpando, Diana Pérez Baltazar y Liliana Angelica Vera González. Asesora: Ana Luz Verdín Vargas (2020).

Figura 4. Sistemas de ámbitos.



Nota: Casa habitación Dale. Fuente: Ejercicio académico Taller de Diseño de Espacios habitacionales, 7.º semestre. Alumnos: Uriel Castellón López, Sergio Antonio Hernández Durón, Vanessa Azyadeth Hernández Villalpando, Diana Pérez Baltazar y Liliana Angelica Vera González. Asesora: Ana Luz Verdín Vargas (2020).

Conclusión

A través del Diseño Interior se viaja de una experiencia espacial a una experiencia sensorial mediante principios y elementos del diseño, como la proporción, escala, balance, armonía, unidad, variedad, contraste, ritmo, énfasis, tamaño, espacio, línea, color, luz, textura y forma (Harwood, 2002). En las líneas anteriores se pone de manifiesto la forma en que se va tejendo este viaje de

experiencias espaciales, en el desarrollo de un proyecto de interiorismo, con elementos simples que, poco a poco, se suman y van gestándolo.

Los dos conceptos a los que se refieren estas líneas representan el final de la etapa de anteproyecto y se visualizan como el resumen de los esfuerzos realizados durante el proceso de la metodología, en sus tres primeras unidades y parte de la cuarta. Por este motivo, se lee en ellos claramente el objetivo de la disciplina que se dedica a la aplicación de soluciones creativas y técnicas dentro de un espacio para lograr un ambiente definido. Dichas soluciones son funcionales, mejoran la calidad de vida y la cultura de los ocupantes y son estéticamente atractivas (Ncidq, 2012). Para llegar a estas soluciones se toman en cuenta diversos factores, primeramente, la relación con otros componentes, su función, circulaciones, equipamiento, ornamentos y herramientas. Estos son factores fundamentales en un proyecto de interiores, pero se concluye que, según las experiencias obtenidas en aula, si no se realiza un análisis profundo de la agrupación de esos pequeños componentes (ámbitos), difícilmente esas agrupaciones mayores serán adecuadas y se romperá el equilibrio de lo logrado en las etapas anteriores. Justamente es por este hecho que mediante la tabla presentada en la ilustración 3 se busca apoyar a alumno a detectar esas características, cualidades y requerimientos que lo lleven a tomar decisiones fundamentales de esa índole, situación detectada en experiencias escolares anteriores.

Cabe destacar que, en los ejemplos presentados, están incluidas diversas formas de representación en las que se pueden observar esquemas, plantas de interiores y alzados de interiores, equipamiento, perspectivas, detalles y maquetas virtuales. Lo importante es que se usen productos y técnicas que ayuden al diseñador a dar a conocer su proyecto y no perder de vista que el siguiente concepto del anteproyecto arquitectónico estará formado por los insumos que se le otorgan en este punto.

Referencias de consulta

- Gibbs, J. (2013). *Diseño de interiores: guía útil para estudiantes y profesionales*. 2a ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Electrónico. Recuperado de: <<https://elibro.net/es/ereader/uuaa/45502?page=73-80>>.
- Harwood, B. (2002). *Architecture and Interior Design, from 19th Century an Integrated History*. Vol. 2. Michigan: Prentice Hall, p. 558.
- National Council for Interior Design Qualification. *Diseño de Interiores [NCIDQ]*. (2020). *Definition of Interior Design*. Recuperado de: <<http://www.ncidq.org/AboutUs/AboutInteriorDesign/>>.

Referencias de consulta complementarias

Parte IV. Desarrollo del anteproyecto de diseño interior

Esferas de movimiento

- Andrade Muñoz, J.M. (1989). *El Método de Diseño*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- Arciniega López, D., Báez Dueñas, C., Díaz Gómez, E., Hernández Puentes, D., López Aguilera, A., y Nájera Márquez, A. (s.f.) *Conceptos para las esferas de movimiento*. <<https://studylib.es/doc/4912045/conceptos-para-las-esferas-de-movimiento>>.
- Serna, M. G. (2014). *Antropometría, Ergonomía, Kinestesia y Proxemia*. Prezi. Recuperado de: <<http://www.prezi.com/wcyqtqw8afww/antropometria-ergonomia-kinestesia-proxemia>>.
- Panero, J., y Zelnik, M. (1984). *Las dimensiones humanas en los espacios interiores*. Ciudad de México: Gustavo Gili.

Uni actividad

Balderrama, C., Valdovinos, S. (2011). *Ergonomía en el Diseño gráfico e Industrial*. Ciudad Juárez: Universidad Autónoma de Ciudad Juárez.

Higgins, I. (2015). *Diseño de Interiores. Estrategias y planificación de espacios*. Barcelona: Editorial Promopress.

Espacio célula

Guadalupe S. (2014). Descripción de espacio célula. Soundcloud. Recuperado de: <<https://soundcloud.com/lupitass/descripci-n-de-espacio-c-lula>>.

Martínez Medina, R. A. (2015). ARQ / segundo semestre / espacio célula. Issuu. Recuperado de: <<https://issuu.com/raulzey/docs/presentacionbw2>>.

S.n. (2020). Definición de kinestesia. Definiciona. Recuperado de: <<https://definicion.de/kinestesia/>>.

S.n. (2020). Definición de cinestecia. Definiciona. Recuperado de: <<https://dle.rae.es/cinestecia>>.

S.n. (2020). Definición de célula. Definiciona. Recuperado de: <<https://definiciona.com/celula-sustantivo/#etimologia>>.

S.n. (2020). Definición de Espacio. Definiciona. Recuperado de: <<https://definiciona.com/espacio/#etimologia>>.

Microambiente

EDUCALINGO. (2020). Microenvironment Recuperado de: <<https://educalingo.com/es/dic-en/microenvironment>>.

García Pérez, L.(2014). Intención creativa del diseño: Hacia una arquitectura emocional. Redalyc. Recuperado de: <<https://www.redalyc.org/jatsRepo/4779/477947305001/html/index.html>>.

Prió, S. (2019). *Arquitectura del espacio mínimo. La condensación del pensamiento*. Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

Ámbito o ambiente

- Cardona, M. C. (1998). *Diccionario de arquitectura y urbanismo*. Guadalajara: Trillas
- Montaner, J. M., Falagán, D. H., y Muxí, Z. (2011). *Herramientas para habitar el presente, la vivienda del siglo XXI*. Barcelona: Universitat Politècnica de Catalunya.
- Real Academia Española. (2020). Interpretar. Recuperado de: <<https://dle.rae.es/%C3%A1mbito>>.

Sistema de ámbito y conjunto de sistemas de ámbitos

- Centineo, S. (2010). *Interno, Interiore, Intimo*. Palermo: Edizioni Caracole.
- Giardeiiello, P (2009). *Smallness. Abitare al minimo*. Nápoles: CLEAN Edizione.
- Real Academia Española. (2014). Ámbito. Recuperado de: <<https://dle.rae.es/%C3%A1mbito?m=form>>.
- Weinthal, L. (2011). *Toward a New Interior*. Nueva York: Princeton Architectural Press.

PARTE V. Representación del anteproyecto
de diseño interior



*"La belleza artística no consiste en representar una cosa bella, sino en la bella representación de una cosa".
Immanuel Kant*

El método de aprendizaje para la generación de proyectos del diseñador de interiores de la licenciatura en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes requiere de un proceso instruccional del diseño a través de los contenidos del programa académico. Este es estructurado a partir de conceptos propios de la disciplina, teorizados y puestos en práctica por medio de los talleres de diseño. Estos últimos son pertinentes a la creación de proyectos de carácter social, cultural, comercial, entre otros, y promueven la generación de materiales educativos que permiten al estudiante conocer el proceso de diseño, analizar información, procesarla y obtener resultados que podrán ser evidenciados a través de la presentación del proyecto para dar a conocer su labor. Con ello, pueden concretar de manera tangible la concepción del proyecto integral de diseño interior, determinante en la calidad de los resultados del programa educativo.

El siguiente apartado corresponde a la fase de representación del anteproyecto de Diseño Interior, que constituye el resultado del proceso de diseño que se materializa a través de la representación particular de la configuración holística del interiorismo, la escala de detalle, apuntes perspectivas, esencia de las atmosferas y los diferentes detalles que lo configuran. Todo

ello concluye en un manifiesto integral capaz de ser presentado y representado de manera clara, concisa y atrayente, subsecuente a la metodología de diseño del espacio interior, elementos que serán expuestos y evidenciados a través de experiencias académicas de los profesores de la licenciatura en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.

Concepto 20. Anteproyecto arquitectónico



Definición de academia

Conjunto de elementos gráficos, textuales, esquemáticos y volumétricos para expresar al cliente la esencia, funcionalidad y cualidades estéticas derivadas de un proyecto arquitectónico, con base al análisis del programa arquitectónico (*briefing* y *contrabriefing*), coadyuvando al desarrollo del proyecto ejecutivo y al desarrollo de una idea preliminar de costos. Dichos elementos gráficos organizados tienen que ser claros, legibles, precisos y completos. Se distinguen por su lenguaje técnico, presente en ejes, tipos y grosores de línea, acotaciones dimensionales y geométricas, simbología y escala definida.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Conjunto de sistema de ámbitos
- Subsecuente: Anteproyecto de diseño de interiores o anteproyecto lumínico

¿Para qué sirve?

Sirve para representar, organizar y visualizar las ideas de un anteproyecto. Expresar al cliente la esencia, funcionalidad y cualidades estéticas derivadas de un proyecto, con base en el análisis del programa de necesidades (*briefing* y *contrabriefing*), coadyuvando al desarrollo del proyecto ejecutivo y al desarrollo de una idea preliminar de costos.

Partes que lo conforman

1. Plantas arquitectónicas técnicas
2. Cortes arquitectónicos técnicas
3. Fachadas arquitectónicas
4. Planos de instalaciones generales (sembrados)

Características generales para su ejecución

El desarrollo de un anteproyecto arquitectónico de interiores requiere la realización previa de diferentes elementos, que se enlistan a continuación:

- Efectuar el análisis del *briefing* y *contrabriefing*, de manera que al realizar los planos se tenga la certeza de haber cubierto las necesidades funcionales y estéticas requeridas.
- Generar el levantamiento de preexistencias del sitio para conocer sus dimensiones y características, ya que son la materia prima para la propuesta de diseño.
- Definir la escala y unidad de medida con la que se trabajará para la representación.
- De acuerdo al concepto de diseño y a la metodología de diseño de interiores, iniciar el trazo del diseño a presentar.

- Organizar los planos y agregar la información de identificación pertinente.

Productos que pueden ser presentados

- Planos digitales (plantas y alzados)
- Planos impresos (plantas y alzados)

Anteproyecto arquitectónico, punto de partida
con destino al proyecto ejecutivo de interiores

Ana Luz Verdín Vargas



Resumen

Como se especifica en el título, éste concepto marca el punto de partida de la etapa de representación del anteproyecto de diseño interior. Es la base para la realización de un proyecto ejecutivo, y deberá ser lo suficientemente sólida para soportar el desarrollo tanto del proyecto como de su ejecución, sin perder de vista que, por ser un anteproyecto, sigue siendo susceptible a cambios y a su evolución, según lo indican las etapas posteriores de la metodología de diseño de interiores, pero esto no lo exime de contener información fidedigna, clara y completa. Dicha información deberá obtenerse en etapas anteriores partiendo del levantamiento de preexistencias, ya que con él se obtiene la información técnica y constructiva del inmueble a intervenir.

En las siguientes líneas se muestra un ejemplo realizado en aula del concepto antes mencionado, que exhibe de manera clara las particularidades y condiciones necesarias de su representación. Son elementos esenciales en su lenguaje las líneas, con sus diferentes estilos, la escala y la simbología específica de la disciplina, que en conjunto transmiten las soluciones de diseño plasmadas por el interiorista, incluyendo las intenciones del espacio y las partes del proyecto, a saber: plantas, alzados, cortes.

Palabras clave

Levantamiento de preexistencias, líneas, escala y simbología.

Abstract

As specified in the title, this concept marks the starting point of the stage of re-presentation of the preliminary draft of interior design. This is the basis for the realization of an executive project, which must be solid enough to support the development of both the executive project and the execution of the work, without losing sight of the fact that, since it is a preliminary draft, it is still susceptible to changes and its evolution, as indicated by the later stages of the interior design methodology. However, this does not exempt it from containing reliable, clear and complete information. This information must be obtained in previous stages from the survey of pre-existences, since it obtains the technical and constructive information of the property to be intervened.

There is an example, made in classroom, of the aforementioned concept, which clearly exhibits the particularities and necessary conditions of its representation. Some of the essential elements in its language are the lines, with their different styles, the scale, and the specific symbology of the discipline, which together transmit the design solutions embodied by the interior designer including the intentions the space and the parts of the project, namely: plants, elevations, cuts.

Keywords

Survey of preexistences, lines, scale and symbology.

Desarrollo del tema

El anteproyecto arquitectónico es la representación técnica de los planos de interiores, pueden denominarse *planos de trabajo*, en los que se plasmarán las diferentes etapas del proyecto de interiores. Si se comparan con el anteproyecto de interiores llegan a ser planos menos atractivos gráficamente al ojo del cliente, ya que no contienen color y están cargados de información y simbología que en algunas ocasiones el receptor no entiende. Las principales diferencias entre un anteproyecto de interiores y un anteproyecto arquitectónico serán expresadas a detalle en el concepto subsecuente, contándose las anteriormente mencionadas dentro de las más significativas.

El desarrollo de este tópico se basará en un proyecto realizado en la materia de Proyecto Integral de Interiores I, impartida en el 8.º semestre, ciclo enero-junio, del año 2020. En ésta asignatura se aplican los conocimientos que el alumno va adquiriendo en el transcurso de su carrera, y es donde desarrolla la primera parte de su trabajo terminal (tesina). Es por esta razón que cada alumno realizó una búsqueda exhaustiva de oportunidades de mejora dentro de su entorno. Aquí nace el trabajo que se muestra a continuación, elaborado por la alumna Claudia Guadalupe Martínez González, denominado "Obra Social Hacienda de la Esperanza", ubicada en el Municipio de Rincón de Romos, y a partir de una necesidad detectada dentro de su comunidad. En este apartado no se detallará el proceso de este proyecto como tal o la realización de los conceptos que le anteceden en la metodología de Diseño de Interiores, lo que ocupa nuestra atención es más bien la representación del anteproyecto arquitectónico, que vendría a ser la síntesis del proceso anterior.

Asentado el punto anterior, se parte del hecho de que el dibujo arquitectónico ya cuenta con un código de significación acordado previamente por normas internacionales, que deberá ser respetado y utilizado para su correcta expresión e interpretación. Haciendo uso de éstas normas se elaboran los planos de proyecto arquitectónico integrados por planos de plantas (niveles), planos de vista superior o azoteas, planos de fachada y planos de corte

o secciones. Siempre se deberá tener en cuenta que cada proyecto es único y, como tal, tendrá que abordarse. Asimismo, puede variar la escala a la que se dibuja; si sus dimensiones son muy amplias se podrá seccionar en varias plantas, a una escala mayor, sin dejar de lado una planta general que abarque todo el proyecto a escala más pequeña. En dicha planta estarán debidamente indicados los niveles, las líneas de corte, ejes, el norte y la información técnica necesaria para el proyecto tanto de interiores como el ejecutivo.

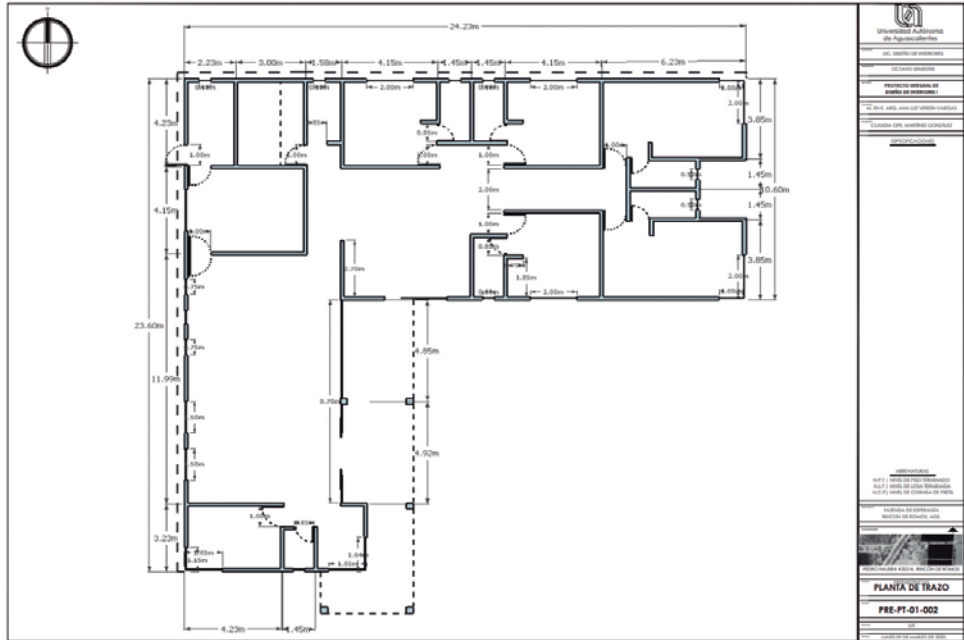
Los cortes y alzados son parte fundamental dentro del anteproyecto, pues es en ellos donde se visualizan las dimensiones verticales de lo propuesto en planta. Son útiles para el diseñador porque proporcionan información adicional sobre los que se están proponiendo en planta.

Ahora bien, como se detalló anteriormente, para realizar el anteproyecto arquitectónico es indispensable realizar el levantamiento de preexistencias. En las siguientes imágenes se puede observar parte de lo realizado para el proyecto en cuestión, éste contiene información técnica, constructiva y de instalaciones en las que el proyectista se basó para realizar su propuesta de diseño. En ésta ocasión solo se incluyó la imagen de la planta del levantamiento, pero se realizaron planos de instalaciones eléctrica, hidráulica y sanitaria, al igual que los de detalles constructivos.

Cabe destacar que, en el levantamiento de preexistencias, también se tendrán que incluir en caso de existir, elementos de ambientación y mobiliario fijo, ya que posteriormente deberán tomarse en cuenta para los planos de demolición y desmontaje pertenecientes a la etapa de proyecto ejecutivo, pero en el trabajo mostrado no existían esos elementos en sitio.

En la figura 1 se pueden leer claramente aspectos distintivos del proyecto y del plano en cuestión, incluidos en un cuadro de datos, al igual que el norte, ubicado en la parte superior izquierda; también contienen la información suficiente para que la diseñadora pudiera realizar su proyecto a partir de esta.

Figura 1. Levantamiento de preexistencias.



Nota: Levantamiento de preexistencias del proyecto Obra Social Hacienda de la Esperanza, Fuente ejercicio académico Proyecto Integral de Interiores I, 8° semestre, alumna: Claudia Guadalupe Martínez González, Asesor: Ana Luz Verdín Vargas (2020).

En la tabla 1 se muestran las principales escalas en las que se desarrolla un anteproyecto arquitectónico, que se eligen dependiendo de las dimensiones de éste y la partida que se trabaje.

Tabla 1. Escalas en el anteproyecto arquitectónico.

ESCALAS					
1:1	1:20	1:25	1:50	1:75	1:100
El dibujo tiene el mismo tamaño que el objeto real.	El dibujo es 20 veces más pequeño que el tamaño real.	El dibujo es 25 veces más pequeño que el tamaño real.	El dibujo es 50 veces más que el tamaño real.	El dibujo es 75 veces más pequeño que el tamaño real.	El dibujo es 100 veces más pequeño que el tamaño real.
1 CM	5 CM	4 CM	2 CM	1.3 CM	1 CM
1 CM	1 M	1 M	1 M	1 M	1 M

Nota: Tabla "Escala" fuente: Ana Luz Verdín Vargas (2021).

La figura 2 enumera los elementos gráficos que componen y estructuran el contenido de la representación del anteproyecto arquitectónico.

Figura 2. Componentes gráficos del anteproyecto arquitectónico.

COMPONENTES GRÁFICOS DEL PROYECTO ARQUITECTÓNICO	
En planta	En cortes y alzados
<ul style="list-style-type: none"> ● Nombre de la planta ● Muros: de carga, bajos, celosías (uso de calidades de líneas) ● Losas, cubiertas y plafones ● Ventanas: de piso a techo, sobre muros (representación de tipo ventana) ● Puertas (indicando abatimientos o sentido en caso de ser corredizas) ● Pisos: baños, cocinas, patios o terrazas ● Mobiliario (general) ● Escala humana (de requerirse) ● Complementos: niveles de piso terminando, proyecciones de cubiertas o plafones, indicaciones, cambios de nivel, vacíos, escaleras ● Líneas de corte (rectos) ● Nombres de espacios ● Ejes constructivos ● Cotas: totales, a ejes y a paños (según corresponda y sea requerido) ● Orientación 	<ul style="list-style-type: none"> ● Nombre del corte (ejemplo: A-A') ● Muros: de carga, bajos, celosías (con respectiva calidades de línea) ● Losas, cubiertas y plafones ● Ventanas: de piso a techo, sobre muros (indicando abatimiento) ● Puertas (indicando abatimientos o sentido en caso de ser corredizas) ● Pisos y azulejos: baños, cocinas, patios o terrazas ● Mobiliario (general inmediato) ● Escala humana ● Complementos: niveles de piso terminando e indicaciones ● Nombres de espacios (opcional) ● Ejes constructivos ● Cotas verticales: totales, a ejes y a paños (de ser requerido) ● Orientación ● Líneas de corte (rectos) ● Rellenos, pendientes y línea de instalación sanitaria (de ser requerido) ● Es recomendable que el corte pase por donde exista instalaciones

Nota: Listado de elementos de representación gráfica que contiene la representación básica del anteproyecto arquitectónico. Fuente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2019).

Así pues y siguiendo con el ejemplo mencionado y teniendo en cuenta las herramientas de las tabla 1 y figura 2 se muestran los resultados, cabe destacar que estas herramientas serán turnadas a los alumnos en el siguiente semestre, ya que representan una síntesis que les apoyará en las dudas que puedan presentárseles, pero no sustituyen de ninguna manera el acompañamiento del asesor para ejecutar este apartado, que a la fecha ha tenido buenos resultados, como se destaca a continuación, ya que los planos representados son claros en su contenido, las calidades de línea permiten leer el espacio y sus componentes, cuentan con un cuadro de datos ordenado en el que se integra información relevante para el proyecto, la simbología es clara, los alzados y cortes están referenciados en planta y están debidamente acotados.

Por otro lado, por las dimensiones del proyecto se trabajó en una planta general y posteriormente se seccionaron en plantas particulares por espacios a intervenir y se realizaron alzados 360°, para contar con toda la información necesaria para continuar con el desarrollo del anteproyecto de interiores y posteriormente con el proyecto ejecutivo (figuras 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9).

Figura 3. Planta arquitectónica general.

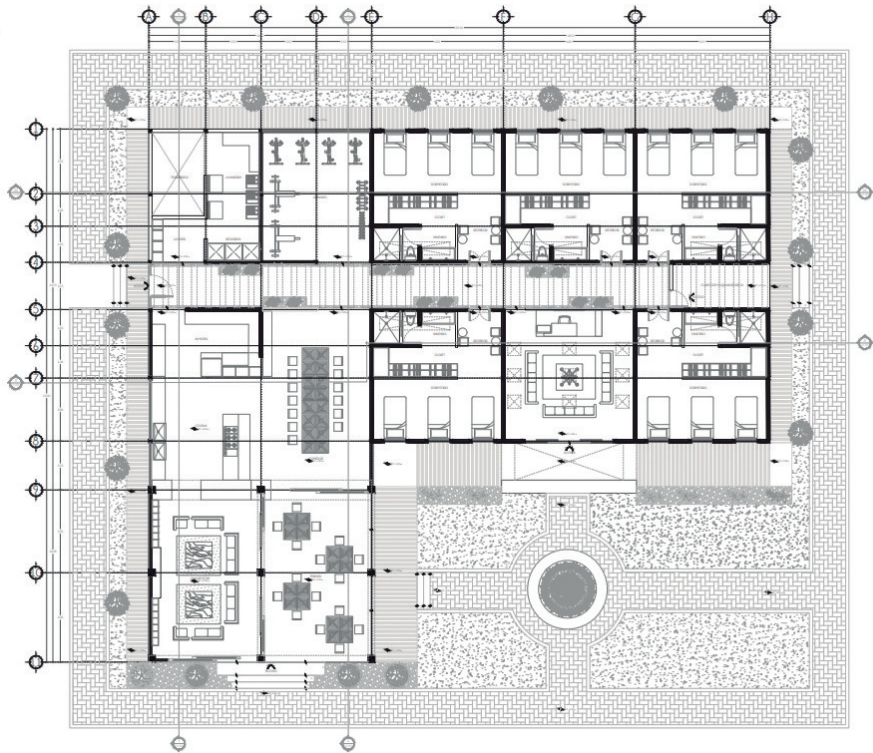
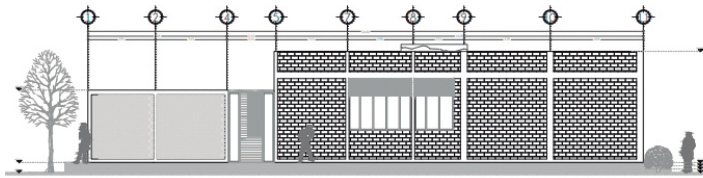
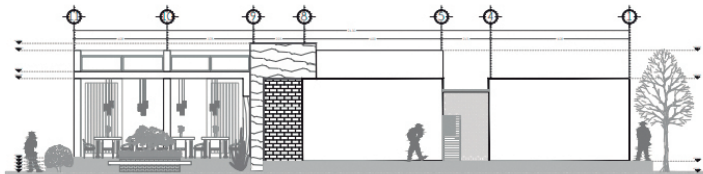


Figura 4. Fachadas laterales.



FACHADA LATERAL IZQUIERDA

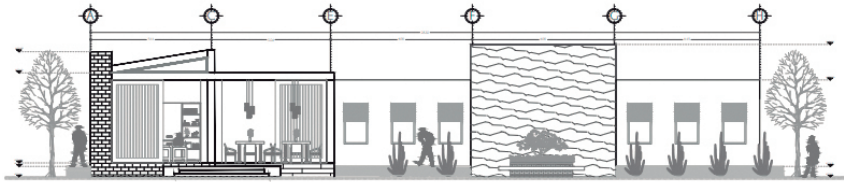
ARQUITECTÓNICO



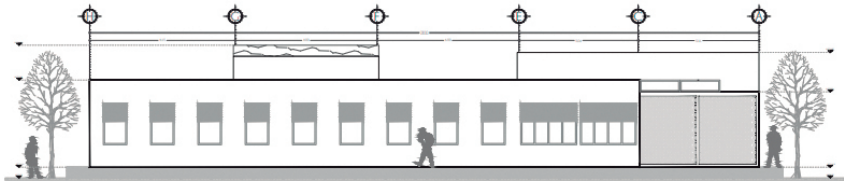
FACHADA LATERAL DERECHA

ARQUITECTÓNICO

Figura 5. Fachadas frontales.



FACHADA FRONTAL
ARQUITECTÓNICO



FACHADA FRONTAL
ARQUITECTÓNICO

Figura 6. Cortes longitudinales.

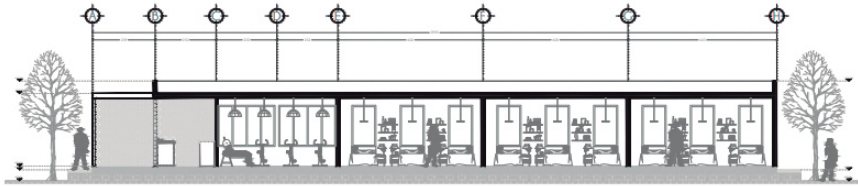


CORTE Y-Y'
ARQUITECTÓNICO

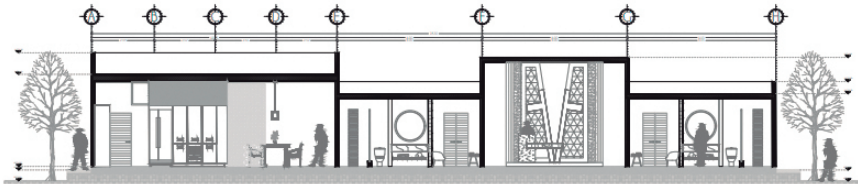


CORTE Z-Z'
ARQUITECTÓNICO

Figura 7. Cortes transversales.



CORTE W-W'
ARQUITECTÓNICO



CORTE X-X'
ARQUITECTÓNICO

Figura 8. Planta particular cocina, comedor, estancias y alzados.

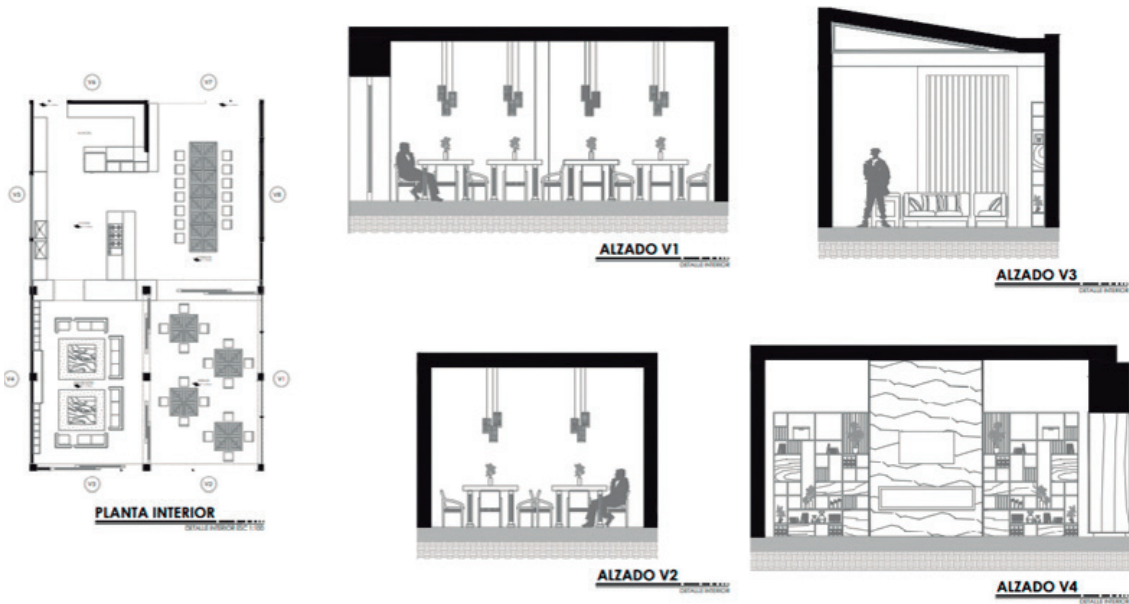
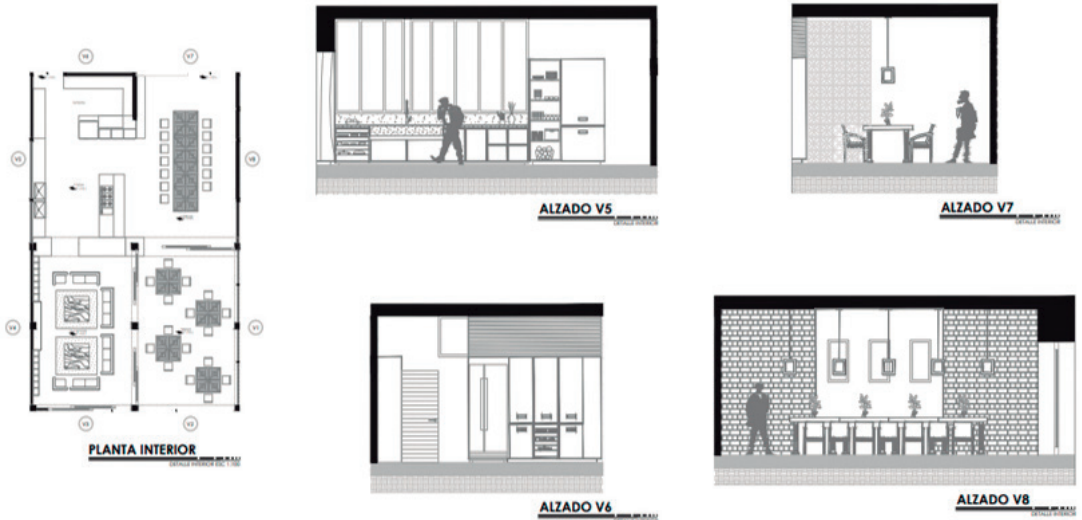


Figura 9. Planta particular cocina, comedor, estancias y alzados.



Nota: Figuras 3, 4, 5, 6, 7, 8 y 9 corresponden al proyecto Obra Social Hacienda de la Esperanza, Fuente ejercicio académico Proyecto Integral de Interiores I, 8º semestre, alumna: Claudia Guadalupe Martínez González, Asesor: Ana Luz Verdín Vargas (2020).

Las figuras 8 y 9 contienen los planos particulares de la cocina, comedor, estancias y sus alzados 360°, para conocer el espacio desde todas las vistas; se trabajó así, debido a que el proyecto es muy grande y se secciona en áreas más pequeñas para su estudio particular y tener especial cuidado en los detalles de éstas, dentro del proyecto arquitectónico es importante saber detectar estas situaciones y en base a lo que se busca, tomar alternativas viables que ayuden a representar claramente las propuestas de diseño.

Conclusión

El proyecto arquitectónico es una parte medular para el desarrollo de un proyecto de interiores, es importante conocer su envergadura ya que sin el difícilmente se podrá llevar a buen fin una propuesta de diseño.

Como conclusión y después de observar el ejemplo anterior en el que una alumna plasma claramente lo que busca en su proyecto, que para confirmar la reseña anterior, suponiendo que este anteproyecto se presenta con alguna faltante de cualquiera de los elementos enumerados, como pueden ser el norte, la escala, los niveles, calidades de línea, entre otros; primeramente el trabajo sería poco profesional y difícilmente sería entendido por el cliente o en su defecto por el receptor, que en este caso sería el asesor, ¿cómo entender los muros de carga o las columnas soportantes?, si no son indicadas con su calidad de línea específica, no se entenderían los vanos de muros y ventanas, donde se tienen cambios de nivel.

En este caso y como se mencionó con anterioridad, el trabajo se realizó en conjunto con el maestro, que es quien orienta al alumno a realizar una expresión adecuada del anteproyecto arquitectónico, pero se pretende que éste sea la pauta para que, el alumno al encontrarse en el inicio de su vida profesional, cuente con las herramientas suficientes para realizar este tipo de trabajos.

Un aspecto importante y que no se tocó a detalle es el hecho de que todos y cada uno de los planos tienen un orden y pueden formarse por varios elementos que se podrán dibujar en diversas escalas, dependiendo del tamaño del detalle a realizar y la cantidad que se quiera integrar en ese plano, siempre y cuando se indique, claramente a que escala se realizaron, esto por el hecho de que el interiorismo se caracteriza por el nivel de detalle tan minucioso al que llegan sus anteproyectos.

Se considera que, a partir de este trabajo, fácilmente se podrá emigrar al siguiente concepto el anteproyecto de interiores, que será abordado a continuación y que aclarará cualquier duda que surja a partir del tema que ocupa este apartado.

Concepto 21. Anteproyecto de diseño
de interiores



Definición de academia

Es la representación de la configuración holística de un proyecto de interiorismo, la escala de detalle en su comunicación visual y las cualidades técnicas de su representación gráfica manifestando la distribución y construcción espacial funcional y la creación de atmósferas del espacio interior.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Anteproyecto arquitectónico
- Subsecuente: *Book* de interiorismo

¿Para qué sirve?

Ayuda a organizar, exponer y visualizar el proyecto de Diseño de Interiores a través de la representación, destacando el detalle de los elementos que configuran el espacio interior, con la finalidad de expresar un acercamiento lo más fiel posible al resultado final del proyecto, ya sea en una escala desde el microambiente hasta el conjunto de sistemas de ámbitos.

Partes que lo conforman

1. Planos ambientados del proyecto
2. Apuntes perspectivas del proyecto
3. Maquetación del proyecto
4. Fichas técnicas

Características

Representa la ambientación del espacio habitable, exponiendo los materiales, texturas, colores, mobiliario, accesorios, elementos decorativos, detalles de iluminación, entre otros. Pueden ser expresado por medios manuales o digitales. Puede ser presentado en diversos formatos.

Productos que pueden ser presentados

- Planos ambientados (plantas y alzados)
- Perspectivas (manuales o digitales)
- Maquetas (física o Modelo en 3D)
- Ante presupuesto del proyecto

La comunicación de información a través
del anteproyecto de diseño interior

Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez



Resumen

Derivada de todos los procesos de análisis, síntesis, interpretación del proyecto y el desarrollo creativo de los entornos habitables en sus diferentes escalas, surge el anteproyecto de diseño interior, por medio del cual se expresa y comunica visualmente el resultado de todos los pasos metodológicos anteriores a través de diferentes medios.

En este escrito se exponen las características particulares de este concepto, las cuales lo distinguen de otro tipo de representación —como lo puede ser una expresión de dibujos técnicos. En este se ve cómo se construye la comunicación del proyecto por medio de diferentes insumos gráficos y visuales, y es a través de la exposición de ejemplos de su aplicación en diferentes proyectos académicos que se ponen de manifiesto sus características principales que lo diferencian del anteproyecto arquitectónico y le dan un sentido único en referencia a la disciplina del diseño interior. Las diferentes representaciones de la obra pueden asumir muchas funciones, pero siempre buscan la finalidad de comunicar claramente las ideas, denotando así la importancia de este concepto en una estructura metodológica en la generación del proyecto de diseño interior, poniendo de manifiesto cómo el proceso creativo sigue siendo parte fundamental en un entorno académico para que la comunicación de información de un proyecto siempre sea clara para la documentación y futura ejecución de una obra de diseño interior.

Palabras clave

Comunicación visual, representación, proceso creativo.

Abstract

Derived from all the processes of analysis, synthesis, interpretation of the project and the creative development of the habitable environments in their different scales, the preliminary interior design project arises, which is the result of all the methodological steps prior to through different means.

In this text, the particular characteristics of this concept are exposed, which distinguish it from another type of representation, such as an expression of technical drawings. It is seen how the communication of the project is built by means of different graphic and visual inputs, and it is through the exhibition of examples of its application in different academic projects that its main characteristics are revealed, those that differentiate it from the architectural blueprint and give it a unique meaning in reference to the discipline of Interior Design. Different representations of the work can assume many functions, but they always seek the purpose of clearly communicating ideas, thus denoting the importance of this concept in a methodological structure in the generation of the interior design project, showing how the creative process continues to be a fundamental part in a academic environment so that the communication of information of a project is always clear for the documentation and future execution of an interior design work.

Keywords

Visual communication, representation, creative process.

Desarrollo del tema

La expresión de los resultados del proceso de diseño de un espacio interior forma parte indispensable en el quehacer de la propia disciplina, es por ello que este concepto del anteproyecto del diseño de interiores se suma a la estructura metodológica disciplinar, cuya finalidad es complementar el anteproyecto técnico arquitectónico y ser una referencia visual para quien va dirigido el proyecto mediante el uso de recursos gráficos y visuales. Por lo tanto, es necesario, primero, hacer una distinción entre los elementos del que lo caracterizan de otros medios de expresión gráfica del espacio interior, lo cual se manifiesta a continuación, para, posteriormente, visualizarlo por medio de varios ejemplos relazados a través de proyectos académicos de la licenciatura de diseño de interiores de la UAA.

Características de la representación del anteproyecto de diseño interior

Si bien este concepto puede confundirse con su precedente (anteproyecto arquitectónico), por el uso de planos, perspectivas, maquetas, entre otros, tiene características particulares, pero también utiliza algunos de los signos normados para la lectura del lenguaje gráfico de dibujos e imágenes que expresan la solución de un proyecto. Si bien puede ser muy similar a la representación técnica arquitectónica existen diferencias que lo hacen particular, tal como se muestra en la tabla 1 se plantea una comparativa para distinguir la representación de los dibujos del anteproyecto de diseño interior tanto en planta como en alzados.

Tabla 1. Elementos del anteproyecto de interiorismo.

TABLA COMPARATIVA DE LAS CARACTERÍSTICAS GENERALES DE REPRESENTACIÓN DE PLANTAS, CORTES Y ALZADO.

PLANTA arquitectónica	PLANTA de interiorismo
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre de la planta 2. Muros: de carga, bajos, celosías (con respectiva calidades de línea) 3. Ventanas: de piso a techo, sobre muros 4. Puertas y su abatimiento 5. Pisos, baños, cocinas, patios o terrazas 6. Mobiliario (general) y escala humana (opcional) 7. Complementos: niveles de piso terminado, proyecciones de cubiertas o plafones, indicaciones, cambios de nivel, vacíos. 8. Nombres de espacios 9. Ejes constructivos 10. Cotas verticales: totales, a ejes y a paños (ejemplo: 1:100) 11. Orientación y escala numérica (ejemplo: 1:100) 12. Líneas de corte (rectos) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre de la planta o área a representar 2. Muros: de carga, bajos, celosinas, con color 3. Ventanas: de piso a techo y/o sobre muros con color 4. Puertas 5. Pisos: acabados del material de piso terminado 6. Mobiliario a detalle con accesorios, elementos, decorativos y sombras 7. Complementos: proyecciones de cubiertas vacíos e indicaciones (de ser requeridas) 8. Nombres de espacios Y dimensiones L X A (depende de la propuesta) 9. Ejes constructivos 10. Cotas verticales: totales Y A, si A paños interiores (de ser requerido) 11. Orientación y escala gráfica 12. Líneas de corte
CORTE arquitectónica	ALZADO interior
<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre del corte (ejemplo A:A") 2. Muros: de carga, bajos, celosías (con respectiva calidades de línea) 3. Losas, cubiertas y plafones 4. Ventanas: de piso A techo, sobre muros (indicando abatimientos) 5. Puertas (indicando abatimientos o sentido en el caso de ser corredizas) 6. Representación abstracta de pisos: baños, cocinas, patios o terrazas 7. Mobiliario (general inmediato) y escala humana) 8. Complementos: niveles de piso terminado e indicaciones 9. Nombre de espacios (opcional) 10. Ejes constructivos 11. Cotas verticales; totales, a ejes y a paños (de ser requerido) 12. Escala numérica (ejemplo: 1:100) 13. Rellenos, pendientes, líneas de instalación sanitaria (de ser requerida) 	<ol style="list-style-type: none"> 1. Nombre de la planta o nombre de la cara interior 2. Muros: de carga, divisorios, bajos, celosías con color representando el acabado final. Cubiertas y plafones 3. Ventanas: de piso a techo y/o sobre muros con color 4. Puertas 5. Pisos representando acabados del material de piso terminado 6. Mobiliario a detalle con accesorios, elementos decorativos, luces y sombras 7. Complementos de nivel de piso terminado e indicaciones 8. Nombres de espacios (depende de la propuesta de presentación) 9. Ejes constructivos 10. Cotas totales, a ejes y a paños interiores (depende de la propuesta de presentación) 11. Escala gráfica 12. Para "enmarcar" los alzados interiores; (Los elementos perimetrales pueden representarse, dependiendo de la presentación del diseñador.

Nota: comparativa de los elementos de representación del anteproyecto arquitectónico y de diseño interior. Fuente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2019).

Proceso creativo a través de los talleres de diseño interior

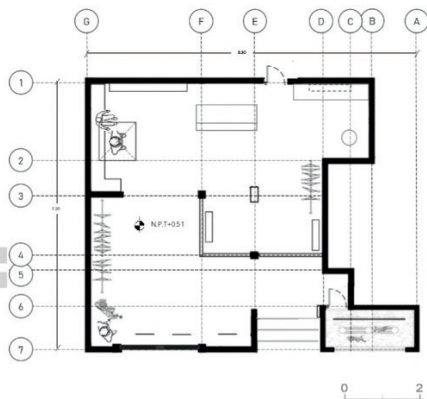
En este apartado se presentan como ejemplo los resultados del desarrollo académico entre alumnos y profesores en varios proyectos, los cuáles, se desarrollaron con diferentes herramientas y técnicas a través de diferentes niveles académicos de la disciplina, denotando las características de la expresión de este concepto metodológico y resaltando la organización, y visualización del proyecto de diseño de interiores.

El primer ejemplo que se muestra a través de la Figura 1 la presentación muestra los dos tipos de planta que apoyan la parte de la representación del proyecto interior, arquitectónica (técnica) y de interiorismo respectivamente; cabe resaltar que ese trabajo se desarrolló con las herramientas digitales de Power Point y Canvas (hechas con fotomontajes de materiales y elementos de ambientación).

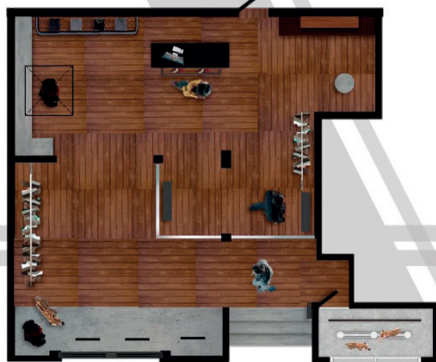
Figura 1. Plantas arquitectónicas y de diseño interior de proyecto de espacio comercial.

P L A N T A S

ARQUITECTÓNICA



INTERIORISMO



Nota: Proyecto tienda comercial Ocelote. Alumnas: Fernanda González de Lara, Damaris Ismerai Palacios Marín y Ángela Marian Calderón Ponce. Docente(s): Óscar Alberto Castellanos Bernal y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2021). Diseño de Interiores, 4.º semestre. Materia: Taller de Espacios Comerciales y de Entretenimiento.

Figura 2. Panel de presentación con los productos del anteproyecto de diseño interior.



Nota: Proyecto: Rehabilitación antigua rectoría UAA. Alumnas: Flor Muñoz Muñoz y Aylín Manríquez Castañeda. Docente(s): Blanca Ruiz Esparza Díaz de León y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2017). Diseño de Interiores 5.º semestre. Materia: Taller de Espacios Educativos y de Culto.

Por otro lado, se presenta un panel de presentación con los productos que conforman este concepto metodológico en la figura 2, expresando planta, alzado interior, perspectiva, y listado de elementos de ambientación y paleta de colores para complementar la comunicación holística del proyecto. Este ejercicio se llevó a cabo utilizando una representación meramente manual, ya que las alumnas en su momento no contaban con los recursos digitales para desarrollarlo, pero siguiendo las técnicas correspondientes a la representación de cada producto del anteproyecto de diseño se logró un resultado adecuado para la expresión del proyecto.

Los dos proyectos presentados a continuación corresponden a la misma materia y semestre, pero elaborados por alumnos de diferentes generaciones, las figuras 3 y 4 corresponden al primero de estos ejemplos, y muestran la representación y características antes mencionadas para la presentación de un anteproyecto, resaltando la planta del espacio diseñado y sus alzados o también llamadas fachadas interiores, sumando texto con una breve explicación del espacio diseñado apoyado de imágenes de referencia conceptual.

Figura 3. Panel de presentación de anteproyecto de interiorismo planta y concepto con imágenes de inspiración.

ÁREA DE DESCANSO

El área de descanso es utilizado para que los usuarios puedan descansar, relajarse, dormir, convivir, cocinar, comer y distraerse un poco de la rutina diaria.

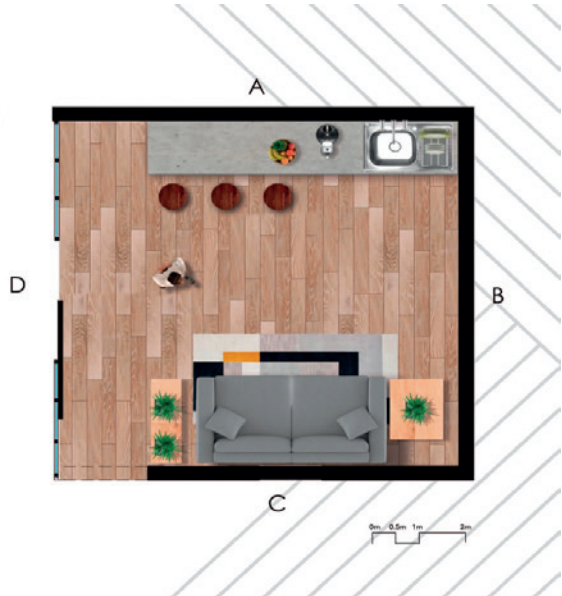


Figura 4. Panel de presentación de anteproyecto de interiorismo alzados y concepto con imágenes de inspiración.

ÁREA DE DESCANSO



Por lo que se diseñó un espacio con iluminación natural, mayor ventilación, contar con un comedor o barra, alacena para el la vajilla y alimentos, considerar un mobiliario para que los usuarios puedan tomar una siesta en su tiempo libre e implementar vegetación.



Nota: Figuras 3 y 4 corresponden a un anteproyecto de diseño interior "Rediseño holístico de espacios laborales de empresa G2". Alumna: Karla Daniela García Calvillo. Docente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2020). Diseño de Interiores, 8.º semestre. Materia: Proyecto Integral de Diseño de Interiores 1.

Por último, en las figuras 5, 6 y 7 se muestran los insumos del anteproyecto del segundo de estos últimos ejemplos a través de la planta, un alzado completo del proyecto y perspectivas del espacio interior, resaltando la co-

municación de la ambientación del entorno habitable interior del proyecto, destacando que estos dos proyectos desarrollaron sus respectivos insumos resultado del desarrollo y construcción de las etapas metodológicas previas, destacando el proceso creativo de expresión y representación con trabajo de análisis, interpretación cognitiva, manual y finalmente digital.

Figura 5. Representación de planta y alzado de anteproyecto de interiorismo.

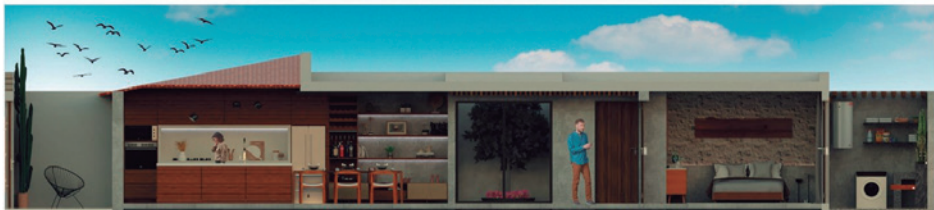
CASA MAMITA

Durante la propuesta de interior hemos establecido diversos materiales, texturas, colores e iluminaciones específicas para poder enaltecer el concepto. Cada espacio cuenta una historia y son capaces de ofrecer un diseño único y personalizado a la habitante del lugar.

Contenido:
Plano interior sin celosía.
Corte A-A'



PLANO INTERIOR SIN CELOSIA



Nota: Anteproyecto de diseño interior “Espacio habitacional casa mamita”. Alumno: Josejuan Mercado Collazo. Docente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2021). Diseño de Interiores 8.º semestre. Materia: Proyecto Integral de Diseño de Interiores I.

Figura 6. Representación perspectiva de anteproyecto de interiorismo.



Nota: Anteproyecto de diseño interior "Espacio habitacional casa mamita". Alumno: Josejuan Mercado Collazo. Docente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2021). Diseño de Interiores 8.º semestre. Materia: Proyecto Integral de Diseño de Interiores I.

Figura 7. Representación perspectiva de anteproyecto de interiorismo.



Nota: Anteproyecto de diseño interior "Espacio habitacional casa mamita". Alumno: Josejuan Mercado Collazo. Docente: Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2021). Diseño de Interiores 8.º semestre. Materia: Proyecto Integral de Diseño de Interiores I.

Conclusiones

Sobre la dinámica académica

Cabe resaltar que la interacción académica alumno-profesor es de suma importancia para el desarrollo disciplinar del futuro diseñador, el desarrollo de sus respectivos proyectos debe tomar siempre en cuenta las habilidades y aptitudes del estudiante en los niveles académicos correspondientes y sumar esfuerzos para orientarlo en la correcta expresión de un problema de diseño interior.

Sobre la pertinencia del concepto y sus aplicaciones en el diseño de interiores

En cuanto al desarrollo de esta etapa cabe resaltar que los medios de representación pueden variar dependiendo los recursos y herramientas técnicas con los que se cuenten. Pese a ello, se debe siempre buscar una consistencia en los elementos y características que determinan al anteproyecto de diseño interior de dibujos con lenguaje técnico-constructivo (anteproyecto arquitectónico o proyecto ejecutivo), ya que si bien ambos expresan los resultados del proyecto van dirigidos a momentos y usuarios diferentes para el desarrollo final del proyecto de diseño.

Referencia de consulta

Montilla A. (2019). Diseño de Interiores online: herramientas útiles. *Revista digital INESEM*. Recuperado de: <<https://revistadigital.inesem.es/diseño-y-artes-graficas/herramientas-diseno-interiores/>>.

Concepto 22. El anteproyecto lumínico
en el diseño de interiores



Definición de academia

Conjunto de elementos gráficos, textuales, esquemáticos y volumétricos para expresar al cliente la esencia, funcionalidad y cualidades estéticas derivadas de un proyecto arquitectónico, con base al análisis del programa arquitectónico (*briefing* y *contrabriefing*), coadyuvando al desarrollo del proyecto ejecutivo y al desarrollo de una idea preliminar de costos. Dichos elementos gráficos organizados, tienen que ser claros, legibles, precisos y completos. Se distinguen por su lenguaje técnico presente en ejes, tipos y grosores de línea, acotaciones dimensionales y geométricas, simbología y escala definida.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Anteproyecto arquitectónico o de diseño de interiores.
- Subsecuente: *Book* de interiorismo.

¿Para qué sirve?

Para que el cliente y los demás especialistas involucrados en un proyecto conozcan y puedan tomar acciones sobre del proyecto en su especialidad.

Partes que lo conforman

1. Planos de plantas con el sembrado de luminarios
2. Planos de alzados y cortes con el sembrado de luminarios que se requieran
3. Planos de detalles de colocación de luminarios

Características

El anteproyecto lumínico debe ser claro, con una simbología clara y a la escala adecuada.

Productos que pueden ser presentados

- Planos de plantas con el sembrado de luminarios
- Planos de alzados con el sembrado de luminarios que se requieran
- Planos de cortes indicando los luminarios colgantes
- Planos de detalles de colocación de luminarios
- Listado de luminarios, fichas técnicas
- Cálculos lumínicos

La representación del anteproyecto lumínico
Álvaro Nieva Montes de Oca



Resumen

El presente artículo pretende ejemplificar el concepto de anteproyecto lumínico y los productos generados durante las etapas anteriores y que se deberán entregar al cliente. El texto nos muestra los productos generados, sus contenidos y su forma de presentarlos. Es una guía para que el diseñador pueda ordenar el producto final que se deberá presentar a un cliente como resultado de un proyecto lumínico.

Palabras clave

Planos, sembrado, simbología, memoria técnica.

Abstract

This article aims to exemplify the concept of preliminary lighting and the products generated during the previous stages and that must be delivered to the customer. The text shows us the products generated, their contents and their way of presenting them. It is a guide for the designer to order the final product to be presented to a client as a result of a lighting project.

Keywords

Plans, seeding, symbology, technical memory.

Desarrollo del tema

De la definición de anteproyecto arquitectónico podemos inferir que el anteproyecto lumínico es el conjunto de planos en planta, en alzado, cortes y detalles, así como cálculos lumínicos que expresan gráficamente la esencia de la solución lumínica de un proyecto y que servirán como base para la elaboración del proyecto ejecutivo de iluminación.

Los elementos gráficos que componen un anteproyecto arquitectónico:

Planos de iluminación

1. Plantas indicando la localización de todas las luminarias. Es recomendable hacer los símbolos a escala a la medida real de los luminarios para dar una idea lo más real posible, tanto del luminario como de su colocación y su posición en el espacio. Así mismo, se deben colocar los símbolos en la posición en la que deberán quedar los luminarios y de ser necesario, acotar la posición.
2. Detalles de montaje de las luminarias que requieran una ayuda en su montaje o sujeción, en relación con el espacio en que se instalarán.
3. Programación de accesorios de iluminación con cada tipo de luminaria, identificado de la misma manera que en las especificaciones, por ejemplo: Tipo A, Tipo B, etc. El programa de accesorios de iluminación deberá indicar los acabados de los luminarios, así como temperaturas de color de luz, potencia, etc.

4. Diagramas de control y zonas lumínicas, indicando el tipo de control y los luminarios a los que controlará. De preferencia, hay que numerarlos.
5. Fichas técnicas de los luminarios, accesorios y equipos auxiliares (*drivers*, fuentes de alimentación, cajas para alojar luminarios, etc.). Si bien se pueden colocar las fichas técnicas de cada uno de los fabricantes, es recomendable hacer sus propias fichas técnicas, para que tengan una coherencia en su contexto, colocando el tipo de luminario, sus características físicas, medidas (en sistema métrico), fotografía, características eléctricas y ópticas, curva fotométrica, fabricante, número de catálogo y cualquier otra información pertinente para su adquisición o colocación.
6. Memoria de cálculos, diagramas isolux, indicando nivel máximo, mínimo y promedio de iluminancias, reflectancias de muros, techos y pisos, etc.

Los planos deberán ser claros y legibles técnicamente, ya que serán la base para los planos eléctricos.

Sembrado de las luminarias

El sembrado de luminarias debe estar basado en una simbología lógica, donde el luminario esté bien definido y a escala. Se deberá colocar el símbolo en el lugar físico donde debe quedar físicamente la luminaria y, en caso de ser necesario, acotar la posición.

Elementos de control: Si bien el control de los luminarios deberá ser parte del proyecto eléctrico, es recomendable que la persona que desarrolle el proyecto lumínico sea quien indique dónde y qué interruptores controlarán a cada uno de los luminarios para que el sistema lumínico responda a las ideas planteadas por quien diseña la iluminación.

Detalles

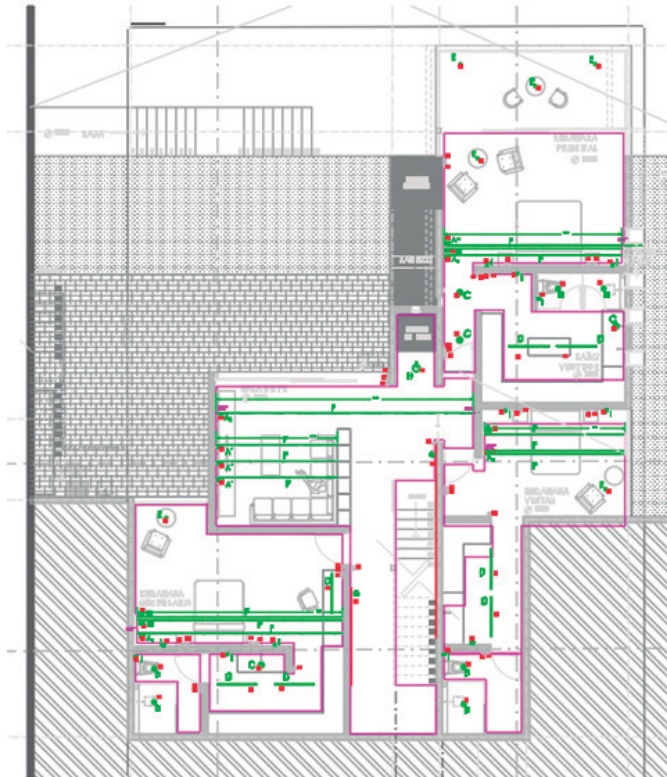
Se deberán hacer detalles de colocación de aquellos luminarios que puedan presentar confusión para quien los instalará (un ejemplo son las cintas de LED colocadas en un cajillo, cómo se fijará, con qué elemento, etc.). Esto se muestra mediante el ejemplo de iluminación residencial con las figuras 1, 2, 3, 4 y 5.

Figura 1. Planta arquitectónica con sembrado de luminarias.



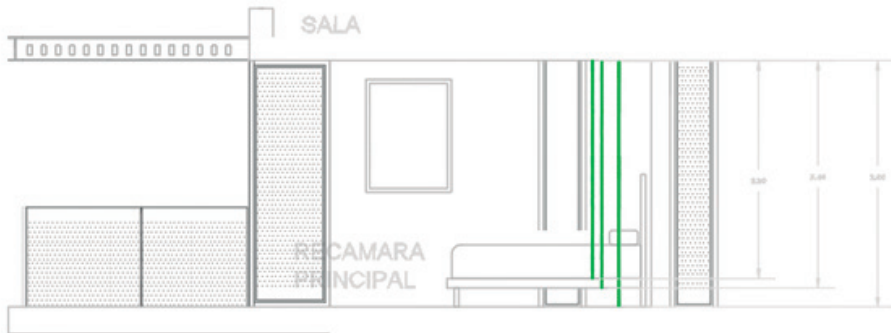
Nota: Proyecto Casa Tres Marías, Despacho Arq. Matute. Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca
Año: 2021.

Figura 2. Planta arquitectónica con sembrado de luminarias.



Nota: Proyecto Casa Tres Marías, Despacho Arq. Matute. Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca
Año: 2021.

Figura 3. Detalle de bajada de cintas de luz.



Nota: Proyecto Casa Tres Marías, Despacho Arq. Matute. Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca
Año: 2021.

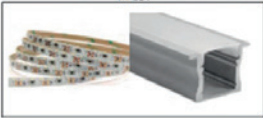
Figura 4. Fichas técnicas de luminarias utilizadas.

NEVA ILUMINACIÓN

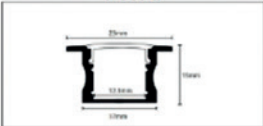
V

Cinta de LED en perfil de aluminio


BASES



DIMENSIONES



CURVA FOTO MÉTRICA



CASA TRES MARÍAS

Neva Iluminación

TIPO
CINTA DE LED MCA LARGO: A 12 VCD, 16 400h, CRI 90, 24 100h. . .

COLOCACIÓN
EN CANAL FIA (F ALUMINIO)

COLOR CUERPO
CUERPO DE ALUMINIO

FUENTE DE LUZ
CINTA LED SMD 2216 con 120 LEDs/m

FLUJO LUMINOSO
2.700 lm (lm) **TEMPERATURA DE COLOR**
4.000 K **JIC**
0.3 E₂

VOLTAJE ALIMENTACIÓN
24 V **POTENCIA**
24 W/m **EQUIPO AUXILIAR DE ALIMENTACIÓN**
DRIVER A 24V

ÁNGULO DE APERTURA
120°

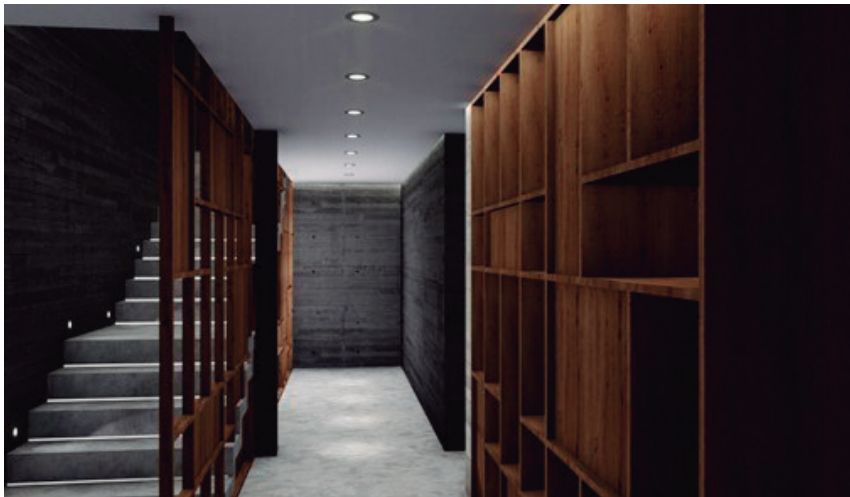
DIMENSIONES
LONGITUD
5 m **ANCHO**
6.017 m **ALUKA**
0.017 m **EMBALAJE**
m

EQUIPO AUXILIAR NECESARIO
REQUIERE DRIVER A 24VCD

FABRICANTE
✓ **WULED** **CATALOGO**
TL22-G1504020
PES23225C

Nota: Proyecto Casa Tres Marías, Despacho Arq. Matute Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca
Año: 2021.

Figura 5. Renderizado mostrando las luminarias y sus afectos.



Nota: Proyecto Casa Tres Marías, Despacho Arq. Matute Fuente: Álvaro Nieva Montes de Oca
Año: 2021.

Conclusiones

En los cursos aplicativos de diseño de iluminación —por ejemplo, diseño de iluminación residencial o diseño de iluminación comercial— se puede llegar a la generación de un proyecto lumínico, donde el alumno podrá aplicar todos los conceptos estudiados en las materias de iluminación básica, de manera que pueda generar dicho concepto como base para el diseño lumínico final.

Concepto 23. Mood board



Definición de academia

Mood board es una recopilación de elementos gráficos o físicos que funciona como una herramienta de comunicación visual en la materialización de un concepto creativo, en la que por medio de paneles (representados de forma física o digital) se cuenta una historia de manera creativa, sensible e inspiracional, haciendo referencia a colores, materiales, texturas, objetos y esencias tangibles e intangibles de un proyecto de interiorismo.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Anteproyecto de diseño de interiores
- Subsecuente: *Book* de interiorismo

¿Para qué sirve?

A grandes rasgos, ayuda a sintetizar, representar, organizar y visualizar las ideas en el proceso creativo de un proyecto. Específicamente, conceptualiza de manera gráfica y visual un entorno espacial y sus intenciones de diseño,

marcando el camino de todo lo que se genere de un proyecto a nivel de comunicación visual.

Partes que lo conforman

Incluye imágenes ideales o referenciales que evoquen:

1. sentimientos, emociones, estética (visual o sensorial)
2. texturas, materiales, acabados, colores, formas, fondos, objetos y detalles.

Características

- Se utiliza en la fase inicial del diseño, como marco de referencia para el mismo
- Su éxito radica en la edición de imágenes y la expresión artística que complementa la atmósfera, así como la investigación realizada para su ejecución.

Productos que pueden ser presentados

- Físico: Panel de formato y tamaño libre, con los materiales reales o imágenes
- Digital: Panel con imágenes seleccionadas y ordenadas, haciendo uso de plataformas de edición fotográfica como Photoshop, Illustrator, PowerPoint, Corel Draw, entre otros.

El *mood board* en el diseño de interiores
Paulina Esparza Gómez



Resumen

El *mood board* es una herramienta de gran importancia para el diseñador porque le ayuda a potencializar su capacidad de comunicación y expresión, así como también lo vincula con la(s) persona(s) que lo contempla(n), quienes forman parte del proceso creativo hacia la innovación en cada proyecto, ya que les permite experimentar y replantear tendencias o estilos. Para que esto suceda la investigación es de vital importancia, porque ayuda a la generación de direcciones creativas. En este texto se presenta una definición de *mood board* y se explican sus aportes como herramienta para el diseñador de interiores, además se establecen las condiciones para hacer su uso efectivo. Posteriormente, se habla de los diferentes tipos de *mood boards* que existen y su clasificación, haciendo énfasis en la adoptada en la licenciatura en Diseño de Interiores de la UAA. Enseguida, se presentan ejemplos de proyectos estudiantiles donde se aplican los tres diferentes tipos de *mood boards* y se describen sus principales características. Se finaliza con un breve apartado sobre la metodología para su elaboración, que es la que siguen los alumnos de la carrera.

Palabras clave

Inspiración, comunicación gráfica, creatividad, estilos y tendencias.

Abstract

The mood board is a tool of enormous importance for the designer because it helps them to optimize their communication capacity and expression. Mood board the designer to the person (s) who contemplate them that, are part of the creative process towards innovation in each project, as it allows them to experience and rethink trends or styles. For this to happen, research is of vital importance, because it helps to generate creative directions. This text presents a definition of mood board and explains its contributions as a tool for the interior designer, in addition to establishing the conditions to make effective use of it. Subsequently, this text explains the different types of mood boards that exist and their classification, emphasizing the one adopted in the Interior Design degree at the UAA. Then, student projects examples are presented where the three different types of mood boards are applied and their main characteristics are described. Finally, it ends with a brief section on the methodology for its preparation, which is the one applied by the students in this degree.

Keywords

Inspiration, graphic communication, creativity, styles, trends.

Desarrollo del tema

El *mood board* es una herramienta que ayuda a marcar un rumbo en el proceso del diseño, a través de imágenes dispuestas estratégicamente con una intención específica, con base en el proceso de investigación. Si esto se logra adecuadamente, se establece una comunicación clara y precisa de la idea de diseño, por medio de información relevante como texturas, colores, materiales, accesorios, estilos, etc. Esta herramienta potencializa la creatividad por

medio de la inspiración, que es un rasgo propio del diseñador (Melanie, 2011), porque permite generar múltiples paneles en los que se detonarán aspectos tangibles e intangibles, como estados de ánimo o materiales que se pretende asociar al proyecto.

El *mood board* no sólo aporta inspiración, sino también cualidades ambientales y la oportunidad de mezclar estilos para generar uno propio. Para que funcione de forma efectiva es necesario saber de forma concreta qué se quiere comunicar, porque si existe ambigüedad en la idea que lo fundamenta, el producto puede convertirse en una mezcla de imágenes sin sentido aparente. La claridad en la premisa y objetivo es determinante para establecer el tipo de *mood board* a realizar y todos los elementos que lo compongan (como atmósferas, paleta de colores, artefactos, accesorios, texturas, semiótica, identidad, palabras clave y gráficos), porque se tendrá bien definido qué es aquello que se desea transmitir, ya sea en formato físico o digital.

Según María del Pilar Rovira Serrano (2011), se clasifican en “Estático o dinámico”, siendo el panel estático el que se emplea para un propósito concreto y el dinámico aquel que se actualiza y evoluciona constantemente, y “Conceptual o de desarrollo”, que se elabora previamente al diseño y desarrollo de un producto por encargo o por demanda de los consumidores. Dentro de este tipo también existe el panel de diseño y de desarrollo de producto. Sin embargo, en la formación de los alumnos de la licenciatura en Diseño de Interiores de la UAA, se sigue la clasificación propuesta por la Dra. Leticia Jaqueline Robles Cuéllar (2020), que considera que los *mood board* abstracto/conceptual, figurativos y realísticos/fotomontaje, se diferencian por el orden, intención y fase del proyecto. Esto se ilustra a continuación a través de la muestra de diversos proyectos estudiantiles.

***Mood board* abstracto/conceptual**

Este tipo de *mood board* intenta transmitir sensaciones, momentos, color, movimiento, clima, etc., por medio de rastros y pinceladas, haciendo factible la recepción de ambientes y atmósferas con la organización de las imágenes.

Figura 2. *Mood board* en el proyecto de interiores



Nota: *Mood board* abstracto para el proyecto de diseño de remodelación de un cubículo de trabajo de las instalaciones del edificio 108 de la UAA. En dicho panel se aprecia la base de inspiración de su autora y la interpretación realizada para su incorporación en el diseño final. Autora: Karla Daniela López Valencia. Asesoras: Dra. Blanca Ruiz Esparza Díaz de León / Mtra. Paulina Esparza Gómez. (2018).

Mood board figurativo

Es figurativo porque se alude a la realidad, por ello se pueden contener imágenes de mobiliario y accesorios que, de manera literal o con presencia de variaciones, llegarán a establecerse en la propuesta definitiva del proyecto de diseño. Todo ello sin perder de vista la importancia de incorporar y transmitir sensaciones.

Figura 3. Mood board en el proyecto de interiores.



Nota: Mood board figurativo para el proyecto de diseño de remodelación del área de comedor del Hotel Doña Chela, en el municipio de Calvillo, dentro del taller de Diseño Integral I. En el panel se observan elementos y texturas que la autora tomó como referencia y dispuso dentro del espacio.

Autor: Saucedo Serna Valeria. Asesora: Mtra. Paulina Esparza Gómez.

Figura 4. Mood board en el proyecto de interiores.



Mood board figurativo para el proyecto de diseño de remodelación de la clínica de belleza Yukari Studio. Dicho panel muestra las sensaciones, materiales y texturas aplicadas en el diseño de dicho proyecto; inclusive muestra el lugar específico en donde estarán emplazados. Autora:

Mayra Magaly Díaz Torres. Asesora: Mtra. Paulina Esparza Gómez.

***Mood board* realístico / fotomontaje**

Actualmente es común en el ámbito del diseño proporcionar una imagen real del proyecto que se está elaborando. Estos criterios han sido un factor determinante para que se incremente el desarrollo de disciplinas y programas digitales de calidad especializados en dicha tarea. Sin embargo, por su característica de flexibilidad creativa y técnica, el *mood board* permite trabajar por medio de imágenes hechas en su totalidad de manera virtual, o bien, por medio de la edición y el fotomontaje, siendo ésta la más recurrente al referirnos al *mood board* realístico.

Figura 5. Mood board en el proyecto de interiores.



Nota: *Mood board* realista elaborado en el taller de Decoración y Ambientación como ejercicio práctico de elaboración de *mood boards*. Autora: Cecilia Rosales. Asesora: Dra. Leticia Jaqueline Robles Cuéllar (2020).

¿Cómo hacer un *mood board*?

A pesar de sus evidentes diferencias gráficas, los *mood board* comparten puntos o elementos de contenido en común, sobre todo, en enfatizar el mensaje (lo que se quiere comunicar: el concepto). Esto porque, para elaborarlos, es necesario saber el para qué y el objetivo. Con base en ello, la herramienta cumple su función de construir, clarificar y comunicar ideas. Para su mejor comprensión, se muestra a continuación un diagrama sobre el proceso general para la elaboración de un *mood board*, en el cual se entablan los puntos principales que comprende dicho proceso, hasta su evaluación, dónde el alumno comprueba si la comunicación de los elementos que ha incorporado en este han sido comprendidos de acuerdo a su intención de diseño (figura 6).

Figura 6. Diagrama procedimental para la elaboración de un *mood board*.



Nota: Diagrama procedimental para la elaboración de un *mood board*. Fuente: Paulina Esparza Gómez (2021).

Según los integrantes de la academia de Diseño de Interiores de la licenciatura en Diseño de Interiores de la UAA, los pasos a seguir son los siguientes:

1. Reflexionar y elegir las palabras clave (sensaciones, valores, emociones, racionales), ya que serán el hilo conductor. Es recomendable no tener más de cinco palabras clave y, preferentemente, que estas no estén contenidas dentro del título del concepto. La tipografía debe ser coherente con el contenido gráfico y la estética deseada.
2. Investigación bibliográfica de campo (fotoreporte de inspiración) o web.
3. Recopilar imágenes que ayuden a comunicar el mensaje principal (concepto), que cuenten una historia (*storytelling*). Estas imágenes pueden ser diversas entre objetos, texturas o colores, que provoquen alguna emoción en particular.
4. Elegir un tema / estilo de acuerdo al concepto de diseño.
5. Definir el tipo de *mood board* a generar: abstracto, figurativo o realista.
6. Organizar las ideas, elegir tamaño y formato para tener una lectura sencilla y clara de las imágenes que se utilizarán.
7. Realizar el trabajo de edición fotográfica por medio de alguna plataforma de edición.
8. Recolectar, seleccionar y ordenar los elementos gráficos o físicos (materiales, patrones, colores, texturas, objetos, imágenes). Estos deben responder a lo que se quiere transmitir.
9. Construcción del montaje en el panel físico o digital de las perspectivas o *renders*, planta del ámbito a presentar con escala gráfica, materiales, colores, texturas, patrones, accesorios, mobiliario seleccionado o de diseño propio e iluminación. Esto dependiendo del tipo de *mood board* a trabajar.

Esta secuencia de pasos permitió a los alumnos el uso de esta herramienta, incentivó la investigación y análisis de información, la observación, la

creatividad y la generación de estilos propios o diferenciados, lo cual contribuyó, a su vez, a la generación de identidad de diseño de cada uno de ellos. En la siguiente tabla se establecen los elementos principales que configuran cada tipo de *mood board* presentado con anterioridad. Es necesario tener presente que su objetivo y etapa de aplicación son las mismas, sin embargo, dependerá de la personalidad creativa de cada autor, así como de la información que compartirá por medio de esta herramienta y a quién se la presentará, para hacer la selección del mismo.

Tabla 1. Elementos principales del mood board.

ELEMENTOS PRINCIPALES QUE CONFIGURAN CADA TIPO DE MOODBOARD								
Tipos de moodboard	Palabras clave	Imágenes	Colores	Materiales y texturas	Accesorios	Planta arquitectónica del ambiente	Imagen 3D (Render) o perspectivas manuales	Observaciones
Abstracto								Puede incluirse serar imágenes o accesorios como referencia o inspiración, del ámbito de la moda, la tecnología, el arte, etc.
Figurativo								El acompañamiento de elementos tales como la planta arquitectónica del ambiente proyectado y/o las imágenes tridimensionales, permite al diseñador ubicar en el espacio dichas intenciones y generar una comunicación más precisa.
Realístico								

Cabe resaltar que la selección del moodboard a trabajar; se basa tanto en el perfil del diseñador, como en las necesidades de las personas a quien le comunica (cliente).

Nota: Elementos que configuran cada tipo de *mood board*. Fuente: Paulina Esparza Gómez (2021)

Es necesario tener presente que su objetivo y etapa de aplicación son las mismas, sin embargo, dependerá de la personalidad creativa de cada autor, así como de la información que compartirá por medio de esta herramienta, a quién se la presentará, inclusive el tipo de proyecto, para hacer la selección del *mood board* a utilizar.

Conclusiones

El desarrollo de *mood boards* dentro del actuar del diseñador de interiores desde etapas tempranas se ha convertido en un vínculo de comunicación de vital importancia con aquellos con que se comparte cierto mensaje. En los talleres de diseño ha marcado la pauta en los alumnos para el desarrollo de la creatividad, la comunicación y el apasionamiento por su profesión, debido a su naturaleza gráfica, creativa y, en ocasiones, tecnológica.

Existen autores como Guy Julier, que expresan que esta herramienta puede presentar desventajas o generar problemáticas si no se usa correctamente, desembocando en resultados silenciosos y cosificados (Rovira Serrano, 2011). Sin embargo, los alumnos son motivados a tomar apuntes creativos (diario o libreta de inspiración), incentivando la curiosidad por saber más sobre algún tema, por observar y plasmar en bocetos rápidos, en el manejo de diarios fotográficos, todo aquello que les inspira.

Así lo solicitaron a los alumnos de cuarto semestre las docentes a cargo del de Decoración y Ambientación, en el período enero-junio del año 2020, en donde a través del diario de inspiración, debían plasmar libremente todo aquello que les inspira, ya fuera en su entorno inmediato, en la literatura, el cine, el arte en general o la web. Esto hizo posible que los alumnos abrieran un canal de comunicación interior y con las docentes, ayudando a generar un estilo particular, que los distinguía y caracterizaba del resto de compañeros que también contribuyó al desarrollo de sus habilidades de dibujo y bocetaje rápidos. Aunado a esto, para los alumnos de semestres avanzados, que se encuentran

en los talleres terminales, además de ayudarles a comunicar sus ideas y su estilo diferenciador como diseñadores en sus proyectos, dicha herramienta les permitió mostrar su marca.

El *mood board* de los alumnos les permite a los docentes tener una noción más clara de las intenciones de diseño de los alumnos, lo que favorece el acompañamiento en diferentes momentos de su proceso de diseño, ayudándolos a exponer las ideas contenidas en su anteproyecto de diseño de interiores, para culminar en la formación del *book* de interiorismo, del que forma una parte vital la comunicación visual.

Referencias de consulta

- Melanie, A. (2011). *Acerca de la Inspiración y el Proceso Creativo*. Palermo: Universidad de Palermo.
- Robles Cuéllar, L. J. (2020). *Presentación académica Moodboard*. Universidad Autónoma de Aguascalientes. (Sin publicar)
- Rovira Serrano, M. (2011). *¿Mood qué? ¡Moodboard!* Buenos Aires: Foroalfa.

Concepto 24. *Book* de Interiorismo



Definición de academia

Es una herramienta de comunicación visual contenedora del anteproyecto de diseño interior, a través del cual se expone al cliente las intenciones de diseño, conteniendo la información más relevante del proyecto, conjuntando las intenciones y atmosferas de las espacialidades propuestas, elementos del análisis previo, así como gráficos de representación visual y creativa para la óptima presentación y comprensión del proyecto.

Posición en el esquema metodológico

- Precedente: Anteproyecto arquitectónico / de diseño de interiores / lumínico, *mood board*
- Subsecuente: Proyecto ejecutivo (etapa técnica de ejecución)

¿Para qué sirve?

Sintetizar, recopilar, organizar, representar y presentar la integración del proyecto de diseño interior denominado como la herramienta primordial de comunicación del interiorista, a través del *book* de interiorismo se condensa el

proceso metodológico y funciona como un portafolio que muestra de manera sintética y puntual las diferentes fases dentro del proceso de diseño del proyecto hasta su materialización gráfica y visual para ser presentado al cliente.

Partes que lo conforman

1. Interpretación del problema
2. Síntesis del briefing y contrabriefing
3. Síntesis de hipótesis y narrativas
4. Levantamiento arquitectónico
5. Anteproyecto de diseño de interiores: planimetrías y perspectivas
6. *Mood boards* y memoria decorativa
7. Catálogo de materiales y paleta cromática
8. Mobiliario de línea o sobre diseño

Características

Concentra la conclusión del anteproyecto de diseño organizando la información del proceso analítico y creativo con elementos gráficos y objetivos concretos para apoyar al diseñador con la presentación del proyecto de interiorismo.

Productos que pueden ser presentados

- Paneles de presentación y documento integrador que contengan:
 - Integración de síntesis del *briefing* y *contrabriefing* en esquemas e ideogramas
 - Plantas y alzados ambientados con referencias gráficas
 - *Mood boards* y memorias decorativas

- Planos referenciales de ubicación de mobiliario, accesorios y decoración
- Perspectivas en 3D o montajes fotorrealistas

Presentación del proyecto de diseño de interiores
a través del *book* de interiorismo

Leticia Jacqueline Robles Cuéllar



Resumen

El desarrollo de un proyecto de diseño interior reúne una serie de procesos metodológicos analíticos y creativos que durante el proceso de diseño son debidamente estructurados por el interiorista, Esta labor disciplinar requiere de una herramienta para lograr evidenciar al cliente o espectador dicho proceso de trabajo. El *book* de interiorismo es una herramienta que permite demostrar de manera gráfica y visualmente atractiva el resultado de este proceso de diseño, dentro de la etapa de conclusión del anteproyecto. A través del trabajo colaborativo de la academia de diseño de interiores de la UAA, se ha logrado estructurar los contenidos y formas de presentación de esta herramienta, otorgando nombre y valor a dicho proceso de diseño, procurando con ello una identidad sólida y singular que consolida el manifiesto tangible del diseñador de interiores de manera integral. En el presente artículo se despliegan los elementos a considerar para la generación de un *book* de interiorismo, plasmando en su contenido el resultado de todas las fases previas de manera sintética, generados dentro de los talleres de diseño de interiores de la UAA como resultado testimonial de la representación de elementos intangibles de la emotividad perceptual de un proyecto, así como los componentes tangibles de funcionalidad y de ambientación del proyecto del espacio interior.

Palabras clave

Book de interiorismo, presentación, componentes, representación, diseño.

Abstract

The development of an interior design project brings together a series of analytical and creative methodological processes that are properly structured by the interior designer during the design process. This disciplinary work requires a tool to make the work process evident to the client or viewer. The interior design book is a tool that allows to demonstrate in a graphical and visually attractive way the result of this design process, within the final stage of the preliminary project. Through the collaborative work of the UAA interior design academy, it has been possible to structure the contents and forms of presentation of this tool, giving name and value to said design process, thereby ensuring a solid and unique identity that consolidates the tangible manifesto of the interior designer in a comprehensive way. In this article the elements to be considered for the generation of an interior design book are displayed, reflecting in its content the result of all the previous phases in a synthetic way, generated within the interior design workshops of the UAA as a testimonial result of the representation of intangible elements of the perceptual emotion of a project, as well as the tangible components of functionality and setting of the interior space project.

Keywords

Interior design book, presentation, components, representation, design.

Desarrollo del tema

El objetivo formativo de un profesional del diseño de interiores responde a la definición de competencias profesionales que le permitan expresar de manera clara y efectiva sus conocimientos dentro de su actuar y ejercer profesional. Como refieren Hernández y González, las competencias profesionales permiten la integración y adecuación de capacidades a los requerimientos del contexto, donde las competencias constituyen características personales pertinentes y adaptadas, integrando conocimientos explícitos e implícitos, así como habilidades concretadas en patrones procedimentales y esquemas de acción que refieren al saber práctico, plasmando a su vez actitudes y valores del saber ser (2006, p. 228). Este proceso educativo permite contextualizar las capacidades necesarias del ejercer profesional directamente relacionado con la formación en el diseño de interiores, competencias que le permiten ser flexible y autodevelar sus propias competencias para expresar y representar su quehacer profesional.

El *book* o portafolio es una herramienta que plasma las competencias analíticas y creativas, manifestando simultáneamente sus habilidades de presentación y representación. En este capítulo, consecuente a las fases del proceso de diseño metodológico del programa educativo establecido por la Academia de Diseño de Interiores de la UAA, nos centramos en la fase final de proceso creativo, que refiere al anteproyecto y que contiene de manera particular una herramienta de integración del proceso de diseño a través del denominado *Book* de interiorismo. El *book* es básicamente como un portafolio que integra la consolidación del anteproyecto, evidenciando el proceso creativo y detalles particulares del diseño de atmosferas, sumando cualidades físicas e incluso el carácter emocional y sensorial del proyecto a presentar.

El sustantivo *Book* refiere al término anglosajón para la palabra *libro*, para referir de forma particular a un compendio de hojas, texto y elementos gráficos conjuntados para fines demostrativos. La palabra *book* tiene como fundamento de origen una referencia a la elaboración de un portafolio, donde

los diseñadores e incluso otras disciplinas como la mercadotecnia, la ingeniería y los publicistas transmiten un registro sistemático de información como una herramienta de divulgación. Particularmente, las profesiones enfocadas al diseño, como el diseño gráfico, el diseño de modas, las artes y, por supuesto, el diseño de interiores son los principales gestores de esta herramienta que nace como un medio de exposición de resultados, orientados no tanto al proceso seguido, sino al producto conseguido (Barrett, 2003). Esta herramienta también puede ejercerse para fines prácticos como una carta de presentación al momento de postularse para un puesto de trabajo, presentando uno o varios proyectos de manera profesional, transmitiendo su personalidad y carácter como diseñador, revelando su creatividad y originalidad a través de contenidos que en su mayoría suelen ser de tipo fotográficos, ilustraciones, gráficos y otro tipo de evidencias visuales y textuales que conforman un conjunto único y genuino.

La incorporación de las Tecnologías de la información y de la Comunicación, denominadas TIC, y la enseñanza a partir de entornos virtuales han contribuido a la exploración y manejo de portafolios electrónicos, donde el *book*, en su carácter digital, posibilita ser creado a partir de recursos interactivos, permitiendo ser actualizado constantemente en cualquier sitio, prescindiendo de la impresión o de un archivo portable en computadora o memoria externa, pues en cualquier dispositivo con acceso a internet puede ser manipulado y presentado.

El *book* es un instrumento que tiene como objetivo común la selección de muestras del trabajo o evidencias de consecución de objetivos, ordenados y presentados de una forma clara y sintética, cumpliendo la función de potenciar la reflexión (Barberà, Bautista, Espasa y Guasch, 2006, p. 56), pero también la motivación y la emoción en torno a un proyecto de diseño. Esto dependerá también de la tipología de *book* y el contenido de este para lograr provocar la reacción deseada, pero, sobre todo, evidenciar de manera puntual el desarrollo del proceso de diseño y su conclusión.

Con base en un trabajo de investigación y análisis, logramos desplegar 3 categorías de *book* o portafolio: 1) *book* profesional. Este despliega en su contenido evidencia sintética de los diferentes proyectos desarrollados por el profesionista y funge como una carta de presentación para postularse a un puesto de trabajo; 2) *book* académico. Esta tipología concentra las evidencias de los proyectos más destacados a lo largo de su vida académica; 3) *book* de proyecto. Esta tipología refiere únicamente a la presentación de un solo proyecto, como muestra del trabajo puntual del proceso de diseño y su conclusión como resultante del proceso creativo.

Para fines de este artículo en concreto, se pretende dar una muestra de la experiencia docente basada en la implementación de la tipología de *book* de proyecto —pero académico— de interiorismo resultante de los alumnos en talleres de Diseño de Interiores de la UAA. Dicha unificación de tipología de *book* conjunta la conclusión del proyecto de interiorismo que, en su caso, a través de la siguiente tabla se describen las formas y contenidos del *book* de interiorismo desarrollados en la licenciatura. Esto de manera sintética para su comprensión y resaltando que dicha especificación no es limitativa sino progresiva, con base en las necesidades de cada proyecto o presentador del mismo.

Como se observa en la tabla 1, se inicia estableciendo la tipología de *book* de interiorismo a desarrollar, basado en los objetivos y alcances del mismo. Posteriormente, con base en los contenidos que se pretendan exponer establecer el formato más adecuado en el caso de los *books* de presentación se puede considerar que sean producidos en plataformas de edición como Photoshop, Ilustrador, PowerPoint, entre otros; y, en el caso del formato digital interactivo, generar el contenido a través de un *drive* o nube virtual o plataformas como canvas, morpholio, entre otras. Hay que considerar también que el estilo debe responder a un formato unificado para que visualmente resulte atractivo y comprensible para su lectura y exposición. Es importante mencionar que los contenidos pueden variar en relación al grado académico donde se implemente esta herramienta, pues debe ser coherente al alcance de conocimientos adquiridos de acuerdo a la currícula del alumnado.

Tabla 1. Book de interiorismo académico.

BOOK INTERIORISMO ACADÉMICO				
Tipología de Book	Objetivo	Formato	Estilo Unificado	Contenido
Book tipo Panel	Presenta de forma sintética el anteproyecto de diseño interior, con los elementos más representativos del proyecto.	Horizontal o Vertical / digital o impreso	Mismo lenguaje gráfico y tipográfico. Márgenes. Información organizada y sintética. Estilo de representación en planos unificado. Escala de planimetrías unificada. Escalas gráficas y norte.	Planta ambientada. alzados ambientados, abstracto de memoria decorativa, detalles especiales, visualizaciones en tres dimensiones o montajes.
Book tipo Presentación	Presenta de forma ordenada el desarrollo del proceso de diseño, destacando la fase de anteproyecto y todos sus elementos.			Portada. Índice. Introducción. Síntesis de briefing y contrabriefing. Síntesis de hipótesis y narrativas espaciales. Levantamiento arquitectónico y fotográfico de la preexistencia. Moodboard y memoria decorativa. Paleta cromática. Catálogo de materiales.
Book Digital Interactivo	Ser dinámico e interactivo, permite ser manipulado de forma simultánea por el profesor y el alumno, además de atender al objetivo del book tipo presentación.	Horizontal o Vertical / Digital		Plano ambientados de interiorismo, visualizaciones en tres dimensiones o montajes

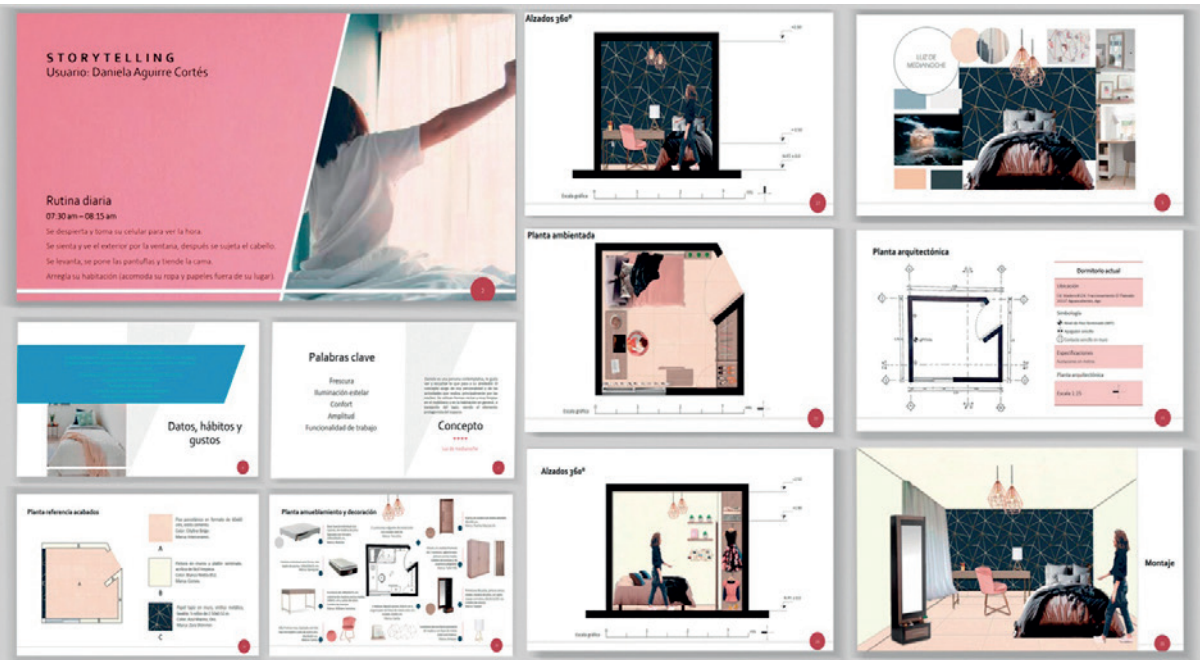
Nota: tipologías y contenidos del *book* de interiorismo académico. Fuente: Leticia Jacqueline Robles Cuéllar (2021).

La figura 1 representa una secuencia de imágenes de un *book* de proyecto académico del Taller de Decoración y Ambientación, plasmando el primer acercamiento de los alumnos de la licenciatura a la construcción de un *book* de interiorismo. En esta etapa, a partir de un ámbito doméstico propues-

to por el profesor, el alumno desarrolla un *storytelling*¹⁷ de un perfil de usuario, sus gustos y preferencias, pero también sus dinámicas de uso del espacio o nuevas implicaciones para su rediseño. El alumno presenta en el *book* una síntesis de ese *briefing*, exhibe el estado actual del ambiente, propone el *mood board* como concepto de diseño interior y, por último, presenta la propuesta de acabados —mobiliario y ambientación general— para luego mostrar el resultado a través de alzados y un montaje tridimensional, permitiendo al profesor comprender la integración de su propuesta de diseño con esta herramienta.

17 Expresión anglosajona, que se desglosa en dos palabras: historia (*story*) y contar (*telling*). Narrativa de sucesos, con un mensaje final que deja un aprendizaje y es precursora del concepto de diseño.

Figura 1. Book Digital de Interiorismo.

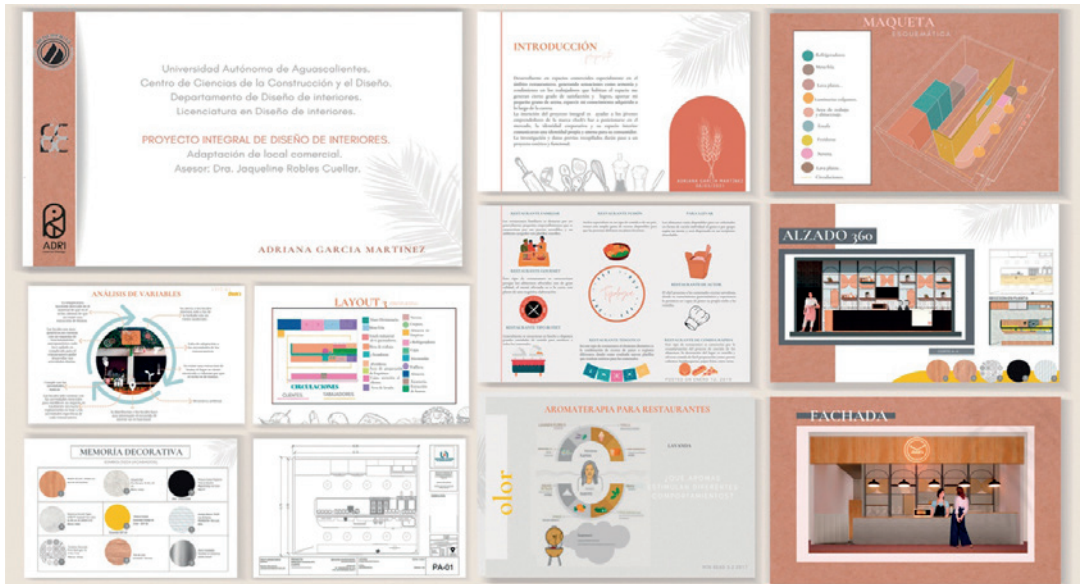


Nota: Secuencia de un *book* digital de interiorismo de 4.º semestre. Materia: Taller de Decoración y Ambientación. Alumna: Claudia Cecilia Rosales. Profesor: Robles, L. (2020).

La siguiente imagen (figura 2) nos muestra la evidencia de un *book* digital interactivo generado por una alumna del 8.º semestre, que corresponde

a un manifiesto de su proyecto terminal, evidenciando el proceso y el resultado de su proceso creativo. El *book*, al pertenecer a esta tipología, permitió la interacción con el profesor para ajustar detalles y recibir asesoría particular antes de su conclusión y entrega. En este nivel podemos observar detalles que resaltan la estructura metodológica del proceso como parte de la evidencia sobresaliente como muestra de su proceso.

Figura 2. Book Digital Interactivo.



Nota: Muestra de un *book* digital interactivo de 8vo semestre, Materia: Taller Integral de Diseño de Interiores I, Alumna García Adriana, Profesor, Robles, L. (2021)

Conclusión

En el contexto de la enseñanza-aprendizaje representa un cambio importante como medio para aprender y evaluar, porque la recogida sistemática y organizada de trabajos (que muestran actividades realizadas, pensamientos, ideas o reflexiones personales) evidencia procesos y productos de una trayectoria personal y laboral. Este procedimiento favorece la reflexión y la valoración individual o colectiva del proceso de enseñanza y aprendizaje y se manifiesta como un soporte documental de gran valor ante el objetivo de mejorar procesos de desarrollo personal, académico o laboral. Para que se pueda realizar un análisis relevante que muestre la trayectoria de un aprendiz en este caso se requiere que su elaboración siga unas pautas para su correcto almacenamiento, selección y posterior consulta (Barberà, E. 2008, p. 7).

El *book*, por lo tanto, constituye para la academia la conclusión del proceso creativo del alumno, al finalizar el anteproyecto, una herramienta de recopilación sintética y evidencia de la identidad del proyecto generado. Le permite documentar sus competencias a través de la materialidad de un producto como manifiesto de su experiencia y trabajo académico, permitiendo a su vez ser retroalimentado por el profesor contribuyendo de manera importante a su crecimiento y formación académica, obteniendo una herramienta versátil, funcional y particular dentro de su perfil profesional como diseñador de interiores.

Referencias de consulta

- Barberà, E. (2008). *El estilo portafolio*. Barcelona: Editorial UOC.
- Barberà, E., y De Martín, E. (2009). *Portafolio electrónico: aprender a evaluar el aprendizaje*. Barcelona: Editorial UOC.

- Barret, H. (2007). Researching Electronic Portfolios and Learner Engagement: The Reflect Initiative. *Journal of Adolescent and Adult Literacy. International Reading Association* (pp 436-449).
- Hernández A., González N., y Guerra, S. (2006). Diseño de un portafolio en la formación universitaria por competencias. *Revista de Psicodidáctica*. Recuperado de: <<https://www.redalyc.org/pdf/175/17511205.pdf>>.

Referencias complementarias de consulta

Parte V. representación del anteproyecto de diseño interior

Anteproyecto arquitectónico:

- Andrade, M., Sotomayor, M., y Sánchez, M. (1993). *El método de diseño: Un método científico*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes.
- De la Paz, M., Hernández, K., y Orellana, J. (2009). *Propuesta metodológica para el desarrollo del Anteproyecto Arquitectónico*. Ciudad Merliot: Universidad Dr. José Matías Delgado.
- De Oca, I. M., y Risco, L. (2016). *Apuntes de diseño de interiores: principios básicos de escalas, espacios, colores y más*. Lima: Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC). Recuperado de: <<https://elibro.net/es/ereader/uaa/41264?page=72>>.
- Gibbs, J. (2013). *Diseño de interiores: guía útil para estudiantes y profesionales*. 2a ed. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. Recuperado de: <<https://elibro.net/es/ereader/uaa/45502?page=95>>.

- Jiménez, J., y Ortega, D. (2010). *Dibujo a mano alzada para diseñadores de interiores*. Barcelona: Parramón.
- Neufert, E. (1998). *Arte de proyectar en Arquitectura*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Anteproyecto de interiorismo

- Brooker, G. (2010). *What is interior design?* Brighton: Rotovision.
- Castillo, S. (2015). SCSARQUITECTO.CL. Recuperado de: <<http://www.scsarquitecto.cl/etapas-proyecto-arquitectura-anteproyecto/>>.
- Escuela Superior de Diseño de Barcelona [ESDESIGN]. (2020). Fases del diseño de interiores. Recuperado de: <<https://www.esdesignbarcelona.com/es/expertos-diseno/fases-del-diseno-de-interiores-como-plantearlo>>.
- Higgins, I. (2015). *Diseño de Interiores. Estrategias y planificación de espacios*. Barcelona: Editorial Promopress

Anteproyecto Lumínico

- DiLaura, D. L. (2011). *The Lighting Handbook*. Nueva York: Editorial Illuminating Engineering Society.
- Experts from the IESNA. (1994). *The Lighting Design Process*, DG-7-94. Nueva York: Editorial IESNA.
- Steffy, G. (2008). *Architectural Lighting Design*. Hoboken: John Wiley & Sons.

Book de interiorismo

- Gaitán, B. (2019). *Portafolio publicitario de perfil grafico enfocado al branding*. Recuperado de: <<http://expeditiorepositorio.utadeo.edu.co/handle/20.500.12010/8004>>.
- Online Career Center [OCCMUNDIAL]. (2017). *Cómo armar un book*. Recuperado de: <<https://www.occ.com.mx/blog/como-armar-un-book/>>.
- Rodríguez, R. (2013). *Los portafolios en el ámbito académico: usos y beneficio*. Recuperado de: <http://repositorio.uca.edu.ni/1747/1/los_portafolios_en_e_%C3%A1mbito_educativo_usos_y_beneficios_2013.pdf>.
- Tangaz, T. (2006). *Interior Design, Dall'ideazione al progetto*. Milán: Editorial Hoepli.

Autores



M. en E. Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez

Arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Maestría en Educación por la Universidad Interamericana para el Desarrollo Aguascalientes, México. Profesor investigador de tiempo completo y tutor longitudinal de las licenciaturas en Arquitectura y de Diseño de Interiores, en donde se desempeña actualmente en áreas de representación, metodologías, talleres de diseño y talleres integrales. Coordinador de cursos de formación de profesores enfocados a la disciplina del diseño interior (*Escalas del diseño I, II y III*). Miembro de la red de investigación del interior arquitectónico INTERNING.

aaron.ruiz@edu.uaa.mx



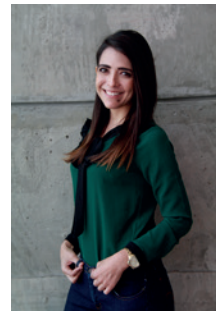
Dr. en Fil. Int. Arq. Mario Ernesto Esparza Díaz de León

Arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México, Máster en Diseño Industrial por la Universidad Politécnica de Catalunya en Barcelona, España. Doctor en Filosofía del Interior Arquitectónico por la Universidad de los Estudios de Nápoles Federico II en Nápoles, Italia. Profesor investigador de tiempo completo de la Universidad Autónoma de Aguascalientes y miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) del CONACYT. Presidente nacional del consejo directivo de la asociación mexicana de instituciones de enseñanza del interiorismo y diseño AMIID A.C. (2019-2023), fundador y director académico de la red internacional de investigación del interior arquitectónico INTERNING.
mario.esparza@edu.uaa.mx



Dr. en Fil. Int. Arq. Leticia Jacqueline Robles Cuéllar

Licenciada en diseño de interiores por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Máster en Diseño y Arquitectura de Interiores por la Universidad Politécnica de Madrid. Doctora en Filosofía del Interior Arquitectónico por la Universidad de los Estudios de Nápoles Federico II. Profesora investigadora de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, en áreas de habitabilidad del espacio interior, talleres de diseño e integrales y optativas profesionalizantes. Tutora y profesora de posgrado en áreas de interiorismo comercial como miembro de la Asociación Latinoamericana de Visual Merchandising.
leticia.robles@edu.uaa.mx



Dra. en Fil. del Int. Arq. Blanca Ruiz Esparza Díaz de León

Arquitecta por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Especialización y Maestría en Diseño de Interiores por la Facultad de Bellas Artes de la Universidad De Salamanca, España. Doctora en Ciencias Filosóficas currículum Filosofía del Interior Arquitectónico por la Universidad De Federico II, de Nápoles, Italia. Profesora Investigadora de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en la licenciatura en Diseño de Interiores en áreas de teoría, talleres de diseño, talleres integrales y optativas profesionalizantes. Participa de forma activa publicaciones entorno a los conocimientos teóricos y prácticos de la disciplina del diseño interior.

blanca.ruiz@edu.uaa.mx



M. En H.E.I. Óscar Alberto Castellanos Bernal

Licenciado en Diseño de Interiores y Ambientación por la Universidad de Guadalajara en Jalisco, México. Curso de especialización en diseño por la Universidad Federico II en Nápoles, Italia. Maestro en Habitabilidad del Espacio Interior por la Universidad de la Salle Bajío en Guanajuato, México. Profesor Investigador de la licenciatura en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en áreas de representación, talleres de diseño y optativas profesionalizantes. Miembro de la red de investigación del interior arquitectónico INTERNING.

oscar.castellanos@edu.uaa.mx



M. en E. Ana Luz Verdín Vargas

Arquitecta por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Maestría en Educación por la Universidad Interamericana para el Desarrollo, Aguascalientes, México. Profesora de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en la licenciatura en Diseño de Interiores en áreas de representación, talleres de diseño, desarrollo de proyecto ejecutivo y talleres integrales.

ana.verdin@edu.uaa.mx



M en Art. Wendy Martínez López

Licenciada en Diseño de Interiores por la Universidad Autónoma de Aguascalientes. Maestría en Arte con énfasis en Educación Artística y Gestión. Profesora de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en la Licenciatura de Diseño de Interiores en áreas de teoría, historia y talleres de diseño. Ha participado como docente en la maestría en Conservación y Restauración del Patrimonio Edificado en la Universidad de las Artes en Aguascalientes. Participa de forma activa en publicaciones en torno a los conocimientos teóricos y prácticos de la disciplina del diseño interior. Locutora del 2015 al 2017 del programa Vozceto en radio UAA.

wendy.martinez@edu.uaa.mx



M. en H.E.I. Paulina Esparza Gómez

Licenciada en Diseño de Interiores por la Universidad Autónoma de Aguascalientes y Habitabilidad del Espacio Interior por la Universidad de La Salle Bajío en Guanajuato, México. Docente de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en las licenciaturas de Diseño de Interiores, Arquitectura y Diseño Industrial, en áreas de teoría, representación y talleres de diseño.

paulina.esparza@edu.uaa.mx



M. en A. C. José Enrique González Pacheco Arce

Arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Maestría por el Instituto tecnológico de la construcción en Administración de la Construcción. Profesor de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en las licenciaturas de Diseño Gráfico, Arquitectura y Diseño de Interiores en áreas de metodología y procesos de configuración, normatividad y gestión e historia.

enrique.gonzalez@edu.uaa.mx



M. D. A. Ing. Álvaro Nieva Montes De Oca

Ingeniero Mecánico Electricista por la Universidad de La Salle, México, D.F. con Maestría en Diseño Arquitectónico por la Universidad Autónoma de Aguascalientes y Maestría en Electrónica por el Philips International Institute, en Eindhoven, Holanda. Profesor de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en arquitectura y diseño de interiores en áreas de taller integral, iluminación y domótica para diseño de interiores y optativas profesionalizantes.

alvaro.nieva@ed.uaa.mx



L. D. Ind. Sergio Javier Jiménez Díaz

Licenciado en diseño industrial por la Universidad Autónoma de Guadalajara. Profesor de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en las carreras de Diseño industrial, Diseño de Interiores, Diseño de moda en indumentaria y textiles áreas de representación, ergonomía, talleres de diseño y optativas profesionalizantes y en Ingeniería en Innovación y Diseño de la Universidad Panamericana campus Bonaterra.

sergio.jimenez@edu.uaa.mx



Arq. Víctor Luis Martínez Delgado

Arquitecto por la Universidad Autónoma de Aguascalientes, México. Candidato a Maestro en Desarrollo Sustentable, Cátedra UNESCO, por la Universidad de Lanús, Rep. Argentina, en conjunto con la Fundación Cepa. Profesor en la Universidad Autónoma de Aguascalientes en las licenciaturas de Arquitectura y Diseño de Interiores en áreas de historia, teoría, representación, sustentabilidad y bioclimática y talleres de diseño e integrales.

victor.martinez@edu.uaa.mx

ESCALAS DEL DISEÑO INTERIOR
EXPERIENCIAS ACADÉMICAS EN EL PROCESO
DE DISEÑO DEL ESPACIO HABITABLE

Primera edición 2021

El cuidado y diseño de la edición estuvieron a cargo del Departamento Editorial de la Dirección General de Difusión y Vinculación de la Universidad Autónoma de Aguascalientes.