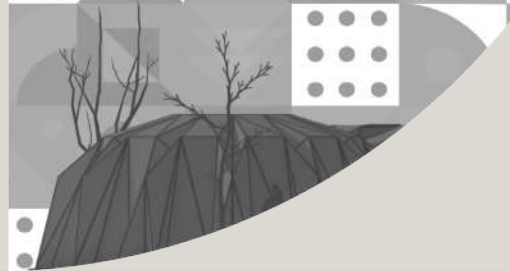
The background features several large, abstract, red shapes that resemble stylized quotation marks or organic forms, scattered across the lower half of the page. These shapes are semi-transparent and overlap with the text.

Nuevos paradigmas  
**espaciales y mentales**  
a través del  
medio artístico

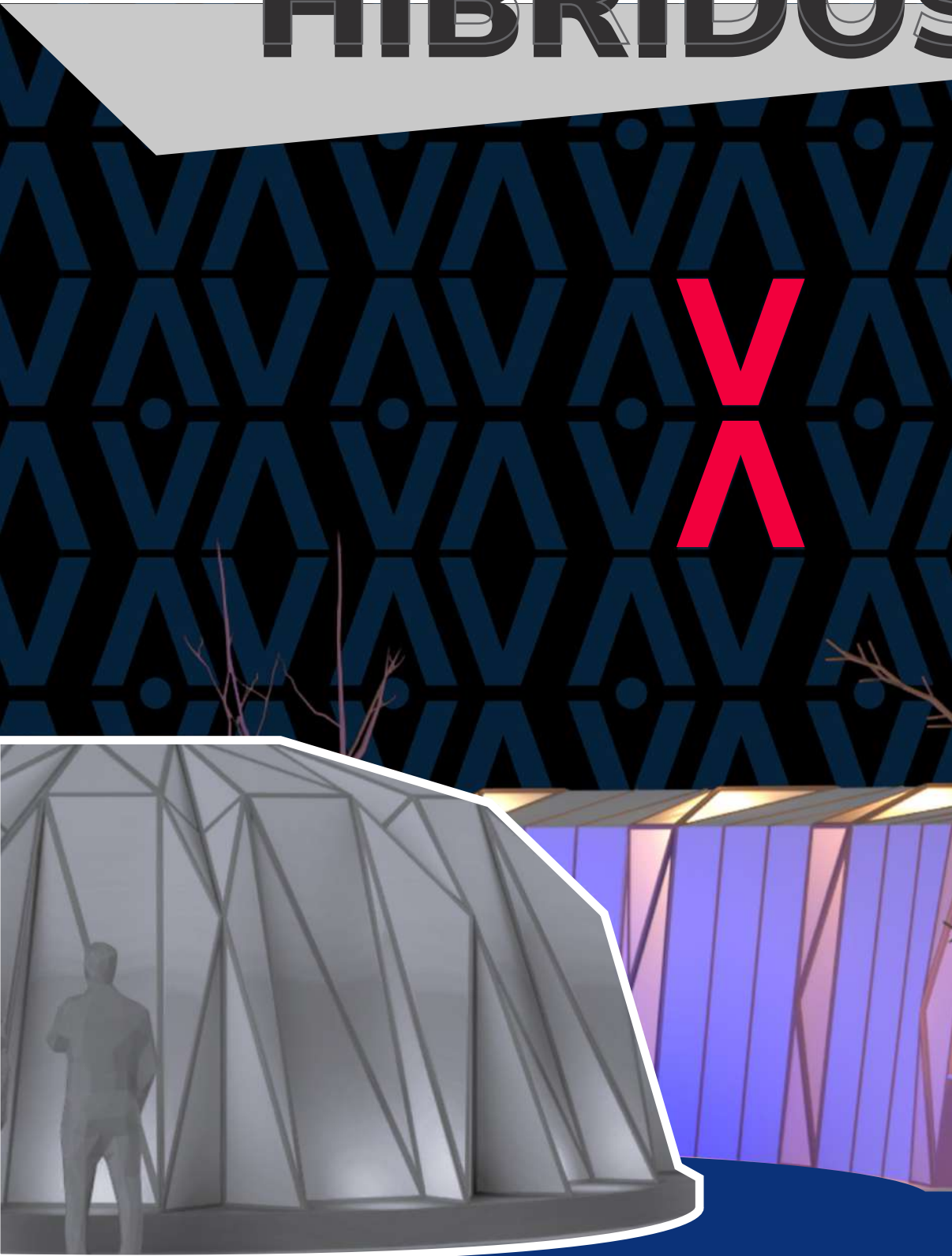


Desarrollo del diseño del espacio  
experiencial en espacios

# HÍBRIDOS

**Autor del artículo**  
Blanca Ruiz Esparza Díaz de León

Héctor Omar González Romo  
David Covarrubias Berumen



## RESUMEN

El presente texto describe el proceso de investigación y las etapas creativas de la metodología que surgió a partir del trabajo multidisciplinario, condicionado por el surgimiento y desarrollo de la pandemia por COVID-19, lo que supuso la migración de las prácticas educativas hacia entornos digitales, y posteriormente hacia la hibridación. En dicha metodología se conjuntaron dos áreas del conocimiento: el arte contemporáneo y el interiorismo. Ambas tienen como características en común que son multifacéticas, incrementando de forma exponencial el sentido de pertenencia, la identidad, y sobre todo favorecen la percepción sensorial; lo que da como resultado el surgimiento de conceptos importantes, los cuales abarcan diversos campos de la percepción humana. Por ejemplo, el de la psicología, necesario para potencializar la experiencia diseñada con un carácter espacial-experiencial.

### Palabras clave:

Arte contemporáneo, espacio interior, inmaterial, psicología, significaciones.

**Title: Development of experiential space design in hybrid environments**

## ABSTRACT:

This paper describes the research process and the creative stages of the methodology that emerged from multidisciplinary work, all within a context conditioned by the emergence of the COVID-19 pandemic, which led to the migration of educational practices towards digital environments, and later towards hybridization. This methodology combined two areas of knowledge: contemporary art and interior design. Both are multifaceted and share some characteristics that expand the sense of belonging and identity, and above all, it favors sensory perception in interior space. Moreover, in these practices emerge essential concepts that cover various fields of human perception, such as psychology, necessary to potentiate the designed experience with a spatial-experiential character.

### Key words:

Contemporary art, inmaterial, interior space, psychology, significant.

Los resultados que se muestran en este artículo de investigación surgen a partir de la propuesta metodológica que se aplicó con los alumnos de séptimo semestre de la Licenciatura en Diseño de Interiores y del Taller Integral de Diseño del Interior I; con la finalidad de desarrollar una intervención artística en un espacio interior arquitectónico. Es preciso mencionar que ésta se trabajó antes de la crisis sanitaria por el COVID-19, pero con el surgimiento de la pandemia, fue necesaria la migración de los contenidos hacia la impartición y desarrollo de los proyectos mediante plataformas digitales. Ello no sólo permitió la formulación de un modelo híbrido de aprendizaje, sino que, además, condujo a que a los estudiantes exploraran los espacios que habitaron durante el confinamiento, a la par de la formulación de conceptos y búsquedas personales, que sin duda fueron un parteaguas para la concepción de sus propuestas arquitectónicas interiores.

Cabe resaltar que durante este proceso se apostó hacia el trabajo multidisciplinario e interdisciplinario, por lo que en la metodología propuesta e implementada se incorporaron los conocimientos de la Dra. Blanca Ruiz Esparza Díaz de León, en lo que se refiere a la filosofía del espacio interior arquitectónico y a los conocimientos trascendentales, en torno al interiorismo como dispositivo creador de experiencias.

Se sumó a ello la interdisciplina alcanzada con la intervención del Lic. Héctor Omar González Romo, egresado de la Licenciatura en Ciencias del Arte y Gestión Cultural, en lo que compete a la educación artística y al arte contemporáneo, específicamente en las manifestaciones artísticas que trabajan con elementos no matéricos como la atmósfera, la luz y el sonido. Como parte primordial de la presente investigación, se muestran los alcances que tuvo la metodología, de la mano de los tópicos tácitos que fueron adquiridos por el entonces estudiante y ahora Lic. en D. Int. David Berumen Covarrubias, quien en el presente texto muestra el trabajo resultante con el proyecto del modelo educativo aplicado.

Dentro de la propuesta metodológica en cuestión, se toma como eje principal al arte contemporáneo, es decir, aquellas manifestaciones surgidas desde la segunda mitad del siglo XX hasta la actualidad; caracterizadas por un cuestionamiento de las prácticas artísticas dominantes, por medio de la mezcla de distintos estilos y técnicas que rompen con los límites a los que los artistas se enfrentan, modificando el papel del espectador, diversificando los procesos y los materiales, para provocar reflexiones en torno a la vida, el espacio, los objetos y los sujetos.

Es evidente que tanto las expresiones artísticas actuales como el diseño del espacio interior arquitectónico guardan ciertas similitudes entre sí, en lo que respecta a la configuración espacial y sus elementos, aunque éstas debaten y resuelven problemáticas que el interiorismo aún no ha podido solucionar.

A partir de lo anterior, se inserta el arte contemporáneo en su capacidad de generar aspectos metafísicos que conducen hacia reflexiones que interrogan la realidad, su naturaleza, su estructura y los estados de la conciencia. Por consiguiente, surgen manifestaciones como el *video-art*, en la cual se expresan sensaciones y emociones que se comunican por medio de entornos virtuales en los que la obra sólo existe como objeto intangible, pero que es capaz de transmitir experiencias estéticas a través de una pantalla, la que funge como un entorno en el que las emociones trascienden el plano de lo físico. Justamente este fue el medio utilizado por los alumnos para exteriorizar, transmitir y difundir su propuesta final, ante los desafíos que planteó la pandemia.

## LAS FASES DEL PROCESO METODOLÓGICO

Dentro de las fases del proceso para llegar al producto final, se destacan a continuación las más significativas. En primera instancia, se prepara al alumno para que analice las diversas definiciones y los alcances que tiene la profesión de diseño de interiores, esto con el objetivo de que la aprecien bajo otras perspectivas, en vías de desarrollar el pensamiento crítico, cultivar la ética y la responsabilidad, ante

“ *La producción del interiorismo* ”  
(Costa, 2018)

dejando de lado las soluciones estandarizadas impuestas por la comercialización y los materiales de divulgación, que no consiguen demostrar de manera completa, las competencias y capacidades de un diseñador del espacio interior.

Vale la pena resaltar que los espacios diseñados no son sólo escenarios estéticos cuyo fin es la mera contemplación y el ornamento, son espacios diseñados para habitarlos y vivirlos, a partir de las

diferentes dimensiones humanas. Esto implica la interacción del hombre con su psique y con todo lo que le rodea, tanto de forma interna como externa, apreciando lo íntimo y lo remoto, aspectos que sin duda se construyen desde la realización de las actividades cotidianas en un espacio determinado. Toda esta complejidad de relaciones requiere que el diseñador profundice en el estudio de las formas de vida en aras de proponer nuevas formas de existir. Por esta razón se analizan y reflexionan las teorías del habitar desde un enfoque crítico, poniendo en discusión los productos resultantes; lo que propicia que el estudiante expanda su mirada hacia otras formas de vivir el espacio, para no repetir los esquemas impuestos por el capitalismo y las modas.

“ Durante este proceso se hace énfasis en el trabajo multidisciplinario, transfiriendo los saberes teóricos a través de diferentes áreas del conocimiento, lo que propicia la cohesión de diferentes métodos y estrategias. ”

Ello conduce a alcanzar la transdisciplina, la cual define Paoli Bolio (2019) como una estrategia que consiste en recorrer a través de varias disciplinas un campo de conocimiento. Esto permite que los educandos analicen la problemática y sus alternativas de resolución desde otras aristas, bajo nociones tan indispensables como la ciencia, la tecnología, la filosofía y el arte.

Una vez revisada la postura del interiorismo en relación a las teorías emergentes del hábitat, la siguiente etapa consiste en abordar las diversas formas de pensar el entorno, específicamente el concepto del espacio artístico y el papel que tiene el vacío en su configuración. Este último término impulsa a que el estudiante razone sobre las tipologías espaciales y sus efectos en la percepción sensorial, liberando sus mentes de la

noción errónea del diseño de interiores, mal entendido como un volumen cargado de objetos decorativos. De igual manera, el educando vislumbra los límites del vacío como contenedor de formas y superficies, lo que posibilita la creación de espacios en los que éste es el protagonista; un ente necesario para percibir, para contemplar, para iluminar, crear atmósferas que permitan los movimientos vitales, las múltiples dimensiones de la corporalidad y la conciencia sin las cuales sería imposible una interacción de los individuos con su entorno.

Después de los puntos anteriores, el alumnado está preparado para ahondar en el arte contemporáneo y la multitud de sus manifestaciones; aunado a los procesos creativos que utilizan los artistas para concebir sus piezas y dispositivos. Para ello, se repasan las vanguardias artísticas surgidas en el siglo XX, las cuales fueron la antesala para el surgimiento del arte contemporáneo; se les sensibiliza mediante la observación directa del acto creativo de un artista, para que posteriormente realicen un producto artístico individual y grupal.

Con ello el estudiante percibe la existencia de diferentes materiales, soportes y técnicas, los cuales puede utilizar para proyectar sus diseños espaciales y objetuales, e incluso desarrollar sus propios diseños y productos, con la posibilidad de crear sus propias piezas artísticas. Precisamente, durante esta etapa logra apreciar los efectos emocionales y sensoriales que utilizan los artistas para comunicar sus ideas y conceptos con el receptor, lo que permite que descubra su capacidad creativa y utilizarla para responder ante los desafíos personales y sociales.

Una de las fases más imprescindibles consiste en profundizar en el estudio del arte contemporáneo, abordando de manera teórica los principales movimientos y tendencias, junto con sus artistas y obras más representativas. Por lo tanto, se hace alusión a las tres clasificaciones propuestas por Terry Smith (2012):

## “ Retrosensacionalismo o Remodernismo, Decolonialismo y Visiones Personales ”

En función de lo planteado se enfatiza ésta última, debido a que los artistas que se acogen en esta corriente muestran miradas intimistas sobre la realidad que acontece en su mundo cotidiano, las cuales son difundidas en pequeñas plataformas o redes sociales. Esta corriente apuesta por la migración hacia los entornos virtuales, alejándose de los círculos de poder que dominan el mercado del arte, y enfatizando el acto creativo como un modo de protesta individual, en el que se asume una postura sobre la realidad, así como lo que acontece en el mundo globalizado.

Todos estos contenidos teóricos facultan en el educando competencias como el autoconocimiento, la confianza y el desarrollo de la capacidad expresiva. Sin duda esto amplía su mirada en lo que respecta a la interpretación y asimilación de los acontecimientos sociales, políticos y culturales; ayudando a que desarrolle proyectos que no estén alejados de su entorno y de lo que acontece a su alrededor. En relación con este tema, se revisan los paralelismos que existen en las definiciones, procesos y posturas del artista/diseñador, en lo que compete al arte contemporáneo y el interiorismo. Para ello se aborda la fenomenología de los artistas de lo inmaterial, los cuales Javier Chavarría (2002) menciona en su libro homónimo, haciendo referencia a aquellos creadores contemporáneos que se valen

de la arquitectura y el diseño de interiores para la realización de obras de arte, apostando hacia la desmaterialización del objeto artístico a través de elementos no matéricos como la luz, la atmósfera y el sonido, para potencializar la experiencia estética.

El siguiente paso, quizás el más importante, consiste en el desarrollo del proyecto de intervención, como culminación de todas las fases anteriores. En este punto, el estudiante posee todas las herramientas que le fueron otorgadas mientras se indujo al conocimiento del arte contemporáneo, descubriendo una problemática o situación a resolver, reflexionando en torno a ella y proponiendo alternativas de solución. Toda esta información (programas de necesidades: planteamiento e interpretación del problema), es expresada por uno de los medios utilizados por los artistas contemporáneos: el *video-art*. Este se basa en la utilización de grabaciones de audio, imágenes y sonido para proyectar un concepto determinado; todo ello transmitido y difundido por medio de soportes digitales. Indiscutiblemente, este tipo de manifestaciones expresan el mensaje de manera más creativa y sensible, lejos de los medios tradicionales que los diseñadores del espacio interior suelen utilizar (por ejemplo, los planos arquitectónicos), que no provocan, transmiten o impactan, tal como lo hacen los objetos artísticos inmatereales.

Como parte final de la metodología, es indispensable la retroalimentación, la cual se fomenta a través del diálogo directo entre los facilitadores y el alumnado; con el surgimiento de la crisis sanitaria, fue necesario hacer uso de las videollamadas para mantener dicha comunicación. Esta estrategia posibilita la deconstrucción del pensamiento preconcebido del interiorismo como disciplina, hacia la concepción de propuestas más innovadoras que expandan el área de acción y por ende, la formación de profesionistas que trabajen bajo las líneas de la inter y la transdisciplina. Como producto final se obtiene un proyecto de intervención artística espacial en el que los educandos proyectan sus búsquedas internas y sensibles, que sólo se denotan por medio del proceso creativo que el arte contemporáneo ofrece. A continuación, en las siguientes secciones, se mostrarán los alcances del proceso metodológico integral a través de la propuesta conceptual desarrollada por Berumen Covarrubias.



Intenciones lumínicas del espacio. *Desde las entrañas de mi mente.*  
David Berumen Covarrubias, 2021.

## Pabellón experiencial itinerante: desde las entrañas de mi mente

Berumen Covarrubias, en su proyecto de tesina para obtener el grado de Lic. en Diseño de Interiores, propone un pabellón experiencial itinerante, recurriendo a las nociones aplicadas de la arquitectura efímera y los espacios experienciales, una forma radicalmente diferente de imaginar y plantear la naturaleza de los espacios dedicados al diagnóstico y tratamiento de trastornos psiquiátricos.

Este espacio recrea por medio de los sentidos, la experiencia de un paciente con diagnóstico de trastorno bipolar. Las siguientes líneas forman parte del trabajo de titulación antes mencionado, con tres secciones en las que se hace alusión al capitulado en el que el método fue aplicado.

## INTRODUCCIÓN AL TEMA DEL PROYECTO

El alumno aproxima el tema del proyecto partiendo de la problemática general, la cual tiene como eje primordial la salud mental del paciente del cual se está obteniendo la experiencia, además analiza aspectos sensoriales y de forma, respecto a las diferentes etapas que vivió el individuo en determinado momento de su enfermedad. Es correcto destacar que en este apartado se hace uso de la interdisciplina y se analizan temas trascendentales sobre la salud mental, desde el punto de vista de la psiquiatría y la psicología.

Posteriormente, el alumno analiza los conceptos de las áreas mencionadas, en lo que concierne a la sintomatología de las enfermedades mentales. Utiliza el arte como herramienta para la abstracción de éstos, con la intención de utilizarlos de forma correcta en un proyecto de diseño de interiores. Ello a partir de lo propuesto por M. Sol Parada (2015) en su tesis *¿El arte cura? Una aproximación a la utilización de mediadores artísticos como herramientas de intervención*, donde expone que desde los comienzos de la vida, el hombre trató de expresarse de diversas formas; y también gracias a esto, pudo comprender mejor el mundo que le rodeaba. Sólo el ser humano es capaz de maravillarse ante una obra de arte y extasiarse al contemplarla, privilegio que no poseen los animales que obran sólo por instinto.

Uno de los conceptos fundamentales en la propuesta en cuestión es la arquitectura efímera, en este sentido, algo efímero se define como “pasajero, de corta duración” (Real Academia Española, s.f.), por lo cual:

Quando hablamos de arquitectura efímera nos referimos a toda la arquitectura que se diseña y se muestra de manera temporal. Aunque también se puede referir a la arquitectura que, aunque no se define como temporal, lo es, debido a que ha sido realizada con materiales que no son idóneos para el lugar. La arquitectura efímera tiene fecha de caducidad y está pensada para durar unos días o meses. No más tiempo. (Escuela de Diseño de Madrid, s.f.)

El diseño de espacios efímeros se utiliza continuamente en galerías de arte y exposiciones, tiene la ventaja de posibilitar la experimentación: “estamos ante una corriente vanguardista que le permite al creador arriesgar e ir más allá” (Escuela de Diseño de Madrid, s.f.). En consecuencia, la arquitectura efímera puede suplir distintas necesidades, ya que en algunas ocasiones son necesarios ciertos escenarios temporales y no tiene sentido invertir en materiales duraderos para algo que sólo se va a utilizar un corto periodo de tiempo. Por esta razón ha comenzado a sonar con fuerza.

El concepto más significativo del proyecto es el diseño de experiencias en un espacio. En la actualidad, un gran número de diseñadores de interiores se enfoca en soluciones tradicionales con la misma fórmula, que ya es conocida por todos y que no marca una diferenciación clara. Es acertado puntualizar que los interioristas están acostumbrados a crear soluciones espaciales dentro de las tres dimensiones, bajo la premisa de que sean meramente estéticas, técnicas y funcionales, olvidando que existe una cuarta dimensión, la incorporación de distintas dimensiones. La experiencia del usuario en el espacio es nece-

saria, puesto que éste ya no es un ente pasivo, ahora tiene un perfil más crítico e informado y busca una interacción con el espacio: el usuario extrae las sensaciones generadas por esta dimensión y utiliza el espacio de formas distintas. Vale la pena decir que la única forma de estimular el crecimiento y diferenciar los diseños de manera positiva es mediante innovaciones que no sólo decoren los espacios a partir de la novedad.

En el diseño de interiores experiencial (imagen 2), las emociones son un factor muy poderoso para la espacialidad. Muchos diseñadores consideran este factor como algo caprichoso y poco confiable, ya que el enfoque emocional es muy distinto al que se aplica bajo factores tradicionales en las tres dimensiones habituales. Sin embargo, existen modelos no sólo para comprender las emociones, sino también su contexto y la relación con las decisiones y experiencias de los usuarios. Las emociones existen en un punto intermedio, en una dimensión de significación para los receptores y, aunque su impacto es usualmente subconsciente, son altamente poderosas. Esta dimensión de significación comienza por medio de los beneficios de ejecución o funcionales simples (más tradicionales), y mientras progresa, se va enraizando profundamente en términos de conexiones emocionales y psicológicas.

5.2 Propuesta de modelo para el Diseño Experiencial

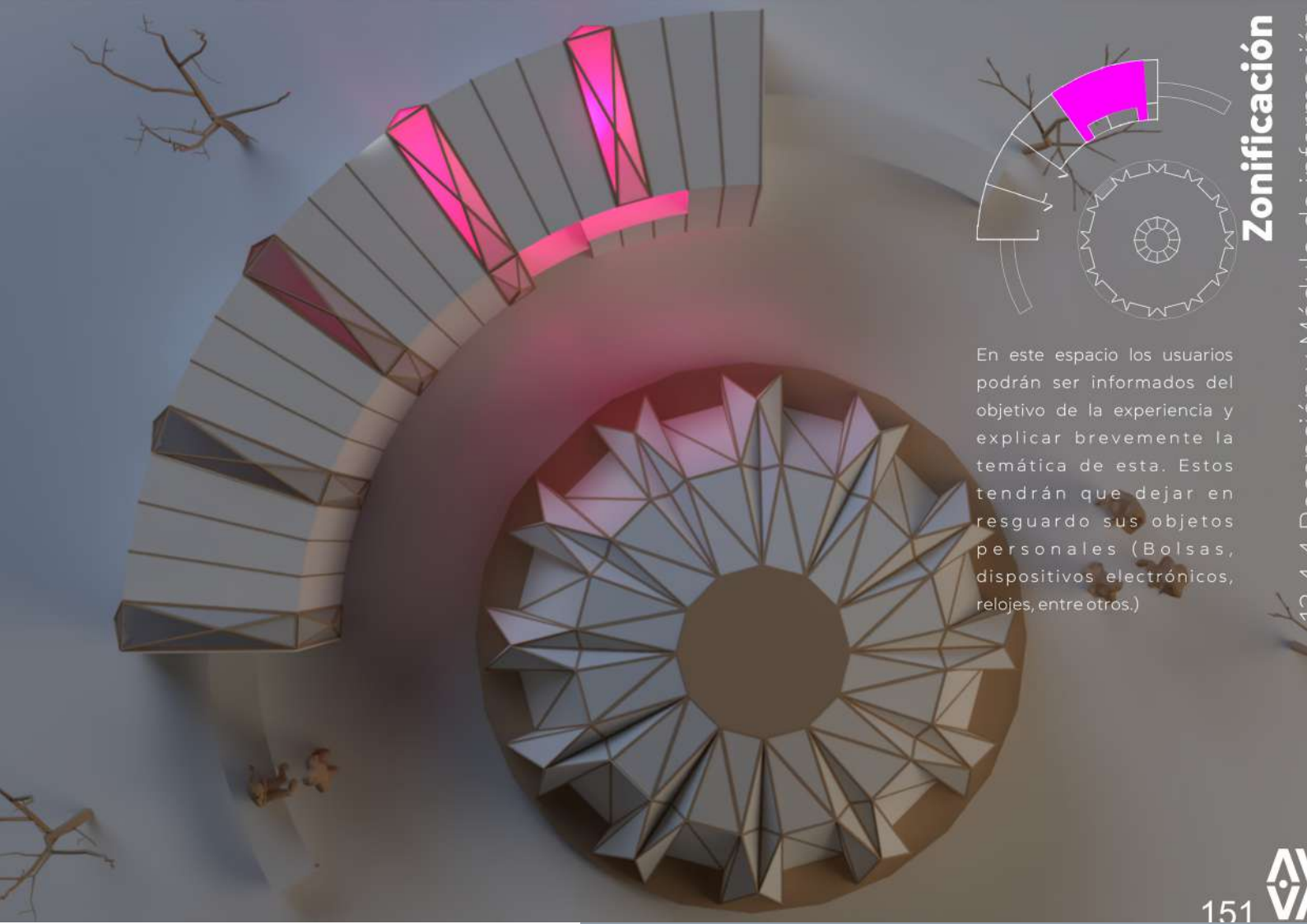
En el siguiente Modelo de cinco dimensiones de la experiencia, Basado en Shedroff N, (2008) Experience Workbook. Observation and opportunities in experience design CCA leading by design fellows program, se desglosan las partes que conforman el Diseño de Experiencia.

Diagrama 20 “Modelo de cinco dimensiones de la experiencia” (David Berumen Covarrubias, 2021)



Modelo de cinco dimensiones de la experiencia con base a Shedroff N. (2008). Diseñado por David Berumen Covarrubias, 2021.





En este espacio los usuarios podrán ser informados del objetivo de la experiencia y explicar brevemente la temática de esta. Estos tendrán que dejar en resguardo sus objetos personales (Bolsas, dispositivos electrónicos, relojes, entre otros.)

## FUNDAMENTACIÓN DEL DISCURSO DEL DISEÑO

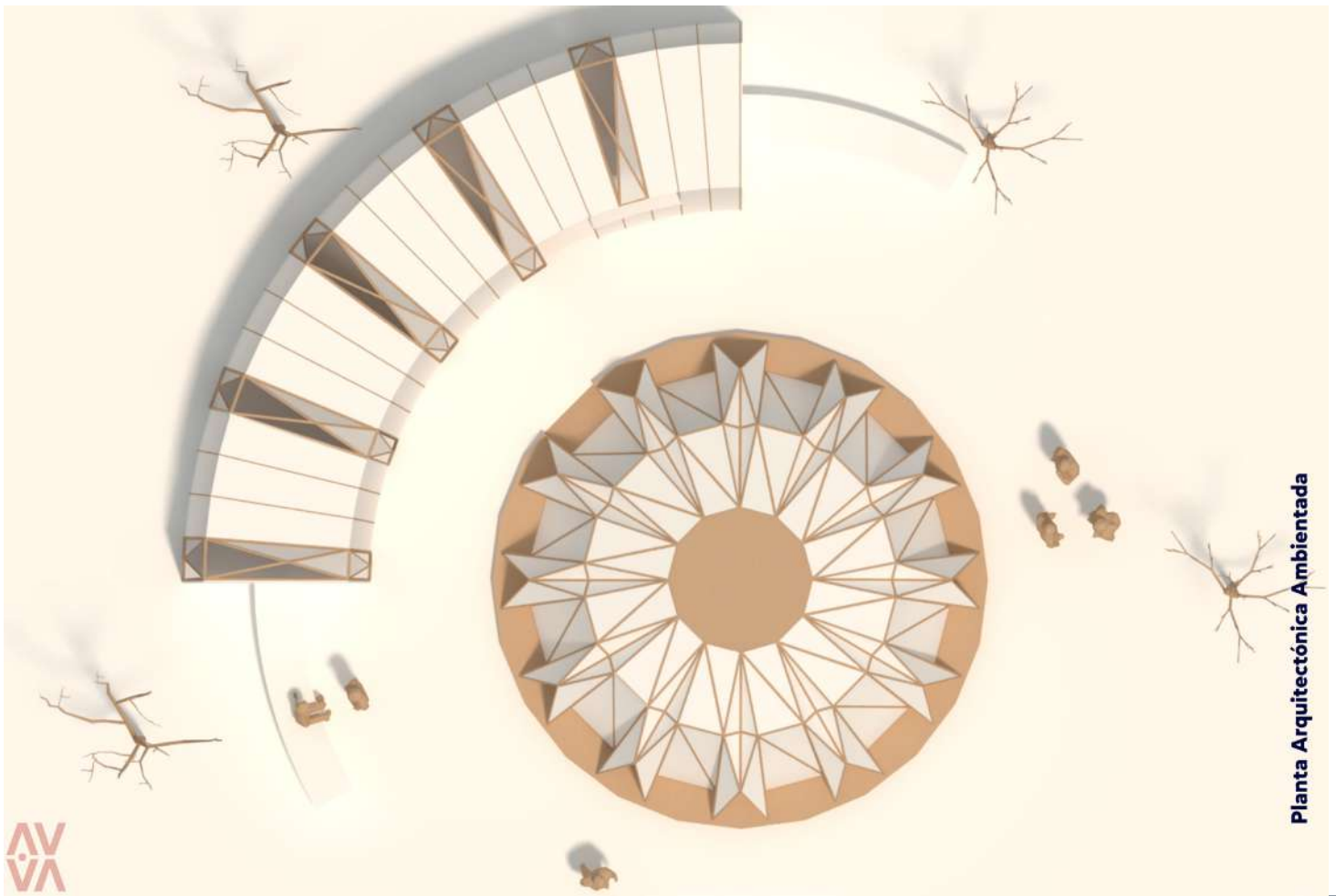
El objetivo del proyecto es crear un espacio experiencial y a la vez informativo, en el cual la sociedad en general pueda conocer el tema de la prevención de la salud mental; esto con la finalidad de que la población pueda tomar consciencia y conozca la importancia de atenderse a tiempo.

La salud mental debe dejar de ser un tabú, por lo que es necesario erradicar los estigmas y la discriminación, ya que ésta es igual de relevante que la física. Como parte de la metodología, la creación de un *video-art* concepto es imprescindible, debido a que no sólo muestra al cliente o usuario la estética del proyecto, sino las sensaciones que éste va a generar en el usuario final, tales como la iluminación y el sonido; lo más substancial, la esencia del proyecto: su aportación y sus beneficios a la sociedad.

El alumno en su *video-art* concepto

crea un cortometraje que relata la historia del paciente, la cual se retomó para el diseño de este proyecto. De un modo más artístico hace que esta historia no sólo la conozcan los espectadores, sino que posibilita la generación de sensaciones para que puedan entender la problemática principal.

Con el uso de conceptos de las bellas artes en torno a disciplinas como la arquitectura, la danza, la música, la pintura, la literatura y el cine, el diseñador puede crear algo más atractivo que un simple *moodboard* para mostrar el concepto de su proyecto, y por consiguiente, lograr que el cliente o usuario esté interesado en conocer el resultado (imagen 3).



Planta Arquitectónica Ambientada

Planta Arquitectónica ambientada. Desde las entrañas de mi mente. David Berumen Covarrubias, 2021.

## ANTEPROYECTO

En este apartado se integra todo el proyecto de manera general, en lo que concierne a las plantas arquitectónicas, los alzados, las zonas de todo el pabellón, el diseño de circulaciones, la presentación de espacios con sus intenciones lumínicas y los diagramas de funcionamiento físico y psicológico.

Para terminar de presentar gráficamente el proyecto, se creó un *video-art* del resultado final, mostrando de manera general un recorrido virtual del espacio, y creando una atmósfera experiencial por medio de los sonidos y el cambio de luces. Las tres actividades más importantes de la experiencia recrean por lo que ha pasado el paciente en el que está basado este proyecto. Con esta propuesta se ejemplifica la importancia de utilizar el arte como el medio para que los diseñadores de interiores puedan hacer uso de conceptos, herramientas o procesos de otras disciplinas, dentro y fuera de las ciencias del diseño y la construcción.



Vistas A Y B. Desde las entrañas de mi mente. David Berumen Covarrubias, 2021.

# Nuevos paradigmas espaciales y mentales a través del medio artístico

## CONCLUSIÓN

La aplicación de los valores conceptuales en el hacer del interiorismo dentro de las áreas de la materialidad de la obra constituye un espectro vasto, en especial lo no matérico que también construye espacios. Tanto la propuesta metodológica como el proyecto que se mostró en la presente investigación expone que existen otros medios que potencializan otras dimensiones espaciales además de lo euclidiano, como planos conscientes y subconscientes, la imaginación, el recuerdo, la memoria, y la nostalgia; estos sentimientos son interiorizados en la conciencia realizando sus propios viajes y conexiones.

Por consiguiente, estos valores deben desarrollarse con más fuerza en los ámbitos académicos y profesionales para la generación de espacios físicos o virtuales que produzcan una verdadera vivencia existencial, necesaria para humanizar la experiencia.

En definitiva, el diseño de la experiencia multidimensional en los espacios impulsa a que se generen nuevos paradigmas espaciales y mentales comunicados a través de medios artísticos, manifestando una sensibilidad que los medios tradicionales habituales del campo del diseño arquitectónico no pueden alcanzar.

## BIBLIOGRAFÍA

Chavarría, J. (2002). *Artistas de lo inmaterial*. Madrid: Nerea.

Costa, A. (2018). *La producción del interiorismo, Reflexiones Críticas de una trayectoria comprometida*.

Escuela de Diseño de Madrid. (s/f). *¿Qué es la arquitectura efímera?* ESDIMA: <https://xn--master-diseo-khb.com/que-es-la-arquitectura-efimera/>

Guzmán-Hennessey, M. (2015). *¿Para qué sirve el arte?* *Revista Nova et Vetera*. Obtenido de *Revista Nova et Vetera*: <https://www.urosario.edu.co/Revista-Nova-Et-Vetera/Vol-1-Ed-10/Columnistas/%C2%BFPara-que-sirve-el-arte/#:~:text=El%20arte%20sirve%20para%20entender,la%20eficacia%20de%20las%20ense%C3%B1anzas>.

García Ríos, A. (noviembre de 2005). Enseñanza y aprendizaje en la educación artística. *El Artista*(2), 80-97. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/874/87400207.pdf>

Rojas Durán, P. (2016). *Por qué enseñar arte y cómo hacerlo 2.Caja de herramientas de educación artística*. (G. d. Chile., Ed.) Consejo Cultural de la Cultura y las Artes. Obtenido de [https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno2\\_web.pdf](https://www.cultura.gob.cl/wp-content/uploads/2016/02/cuaderno2_web.pdf)

Winner, E., R.Goldstein, T., & Vincent-Lancrin, S. (2014). *¿El arte por el arte? La influencia de la educación artística*. México: Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos, Instituto Politécnico Nacional. Obtenido de <https://www.ipn.mx/assets/files/innovacion/docs/libros/el-arte-por-el-arte/capitulo-1-la-influencia-de-la-educacion-artistica.pdf>