

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.

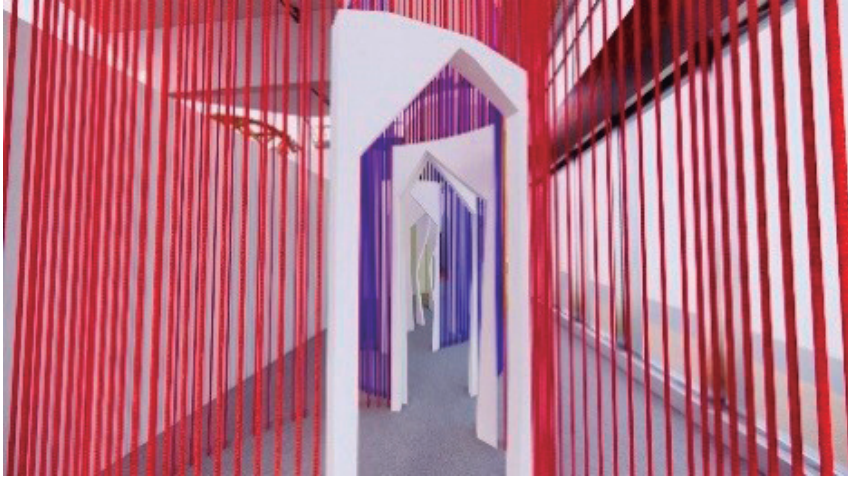
La secuencia y el recorrido se pueden realizar a través de un microambiente por ámbitos o sistema de ámbitos, tomando en cuenta cómo los espacios se interrelacionan uno con el otro. A continuación, se muestra un ejemplo del proceso y la secuencia de las formas espaciales, que van de lo general a la acción 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.

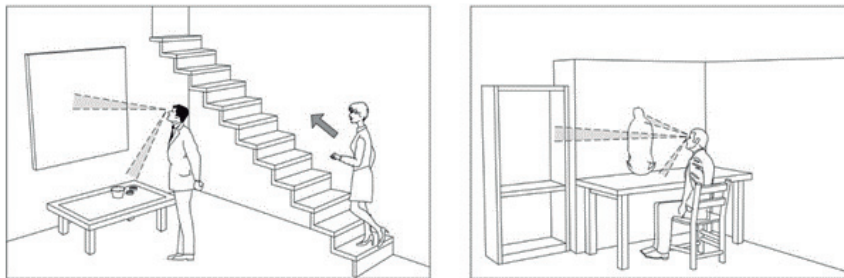


Nota: Proyecto ludoteca de la obra anillos concéntricos, realizado por las alumnas Daniela López Valencia, Lizeth Favela Varela y el alumno Humberto Daniel Rivera Huerta para el Taller de Diseño de Espacios Educativos y de Culto del sexto semestre, 2020. Asesoras: Wendy Martínez López y Blanca Ruiz Esparza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



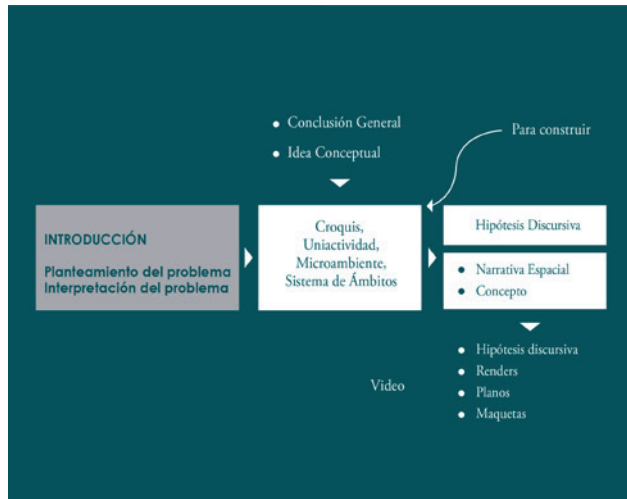
Nota: Secuencia visual estática-pasiva donde la persona está parada o sentada insertada en un microambiente, apreciando los elementos más cercanos a ella a una proporción y escala sensorial adecuada. Dibujo de la Casa Estudio de Luis Barragán, fuente propia. (2016).

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.

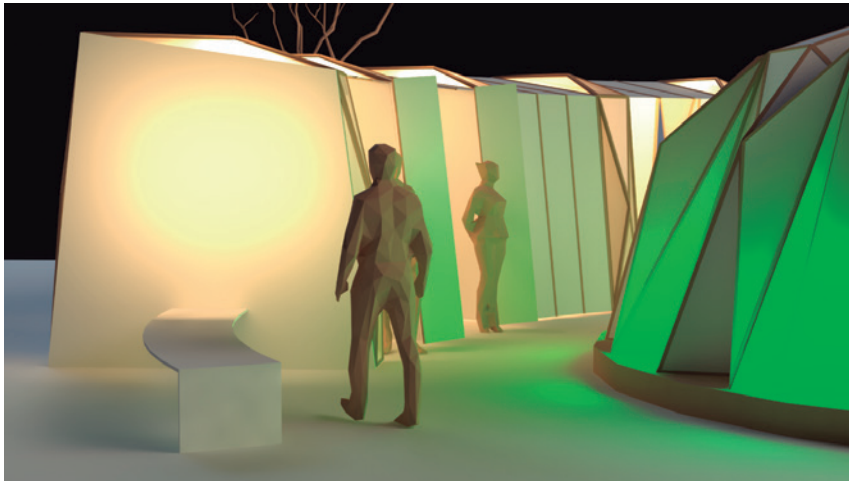
Figura 4. Narrativas espaciales.



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.

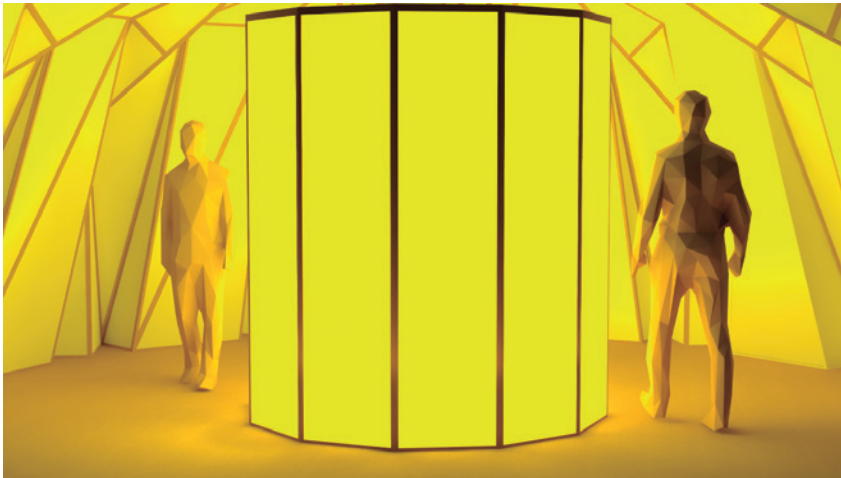
Figura 6. Narrativas espaciales.



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 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.

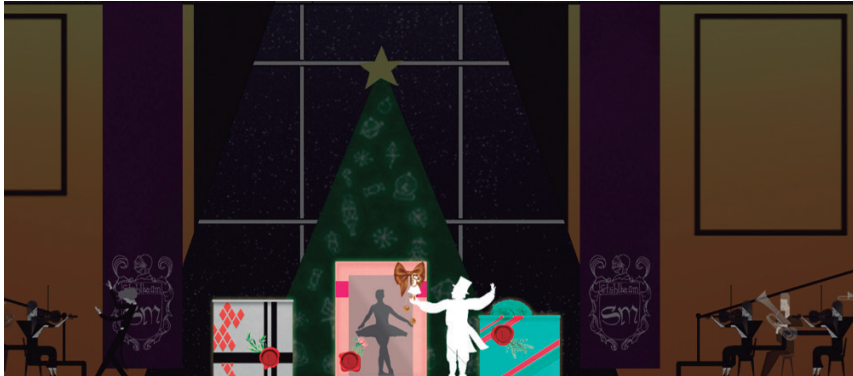


Nota: Proyecto realizado por Karla Daniela López Valencia, del séptimo semestre, para la tesina de la Lic. en Diseño de Interiores de la Universidad Autónoma de Aguascalientes, 2021. Asesora: Blanca Ruiz Esparza Díaz de León (2021).

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.