

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

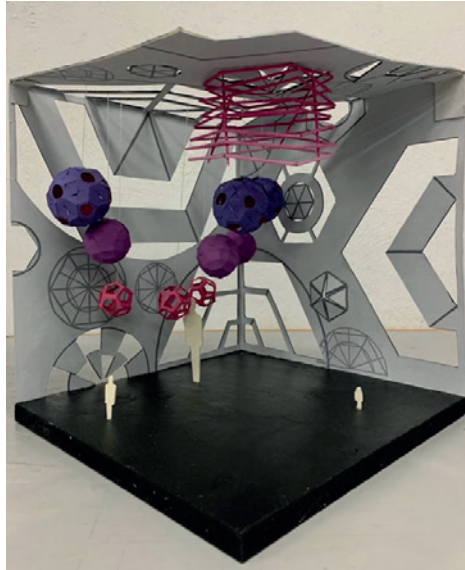
es un momento en el que el espacio es ocupado por un elemento intangible que provoca diferentes impresiones. En el proyecto de la alumna Daniela Yarentzi Salas de la Rosa (figuras 3 y 4) se puede observar la suma de estos momentos: crear, transformar y ocupar espacio, con las variaciones de escala en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

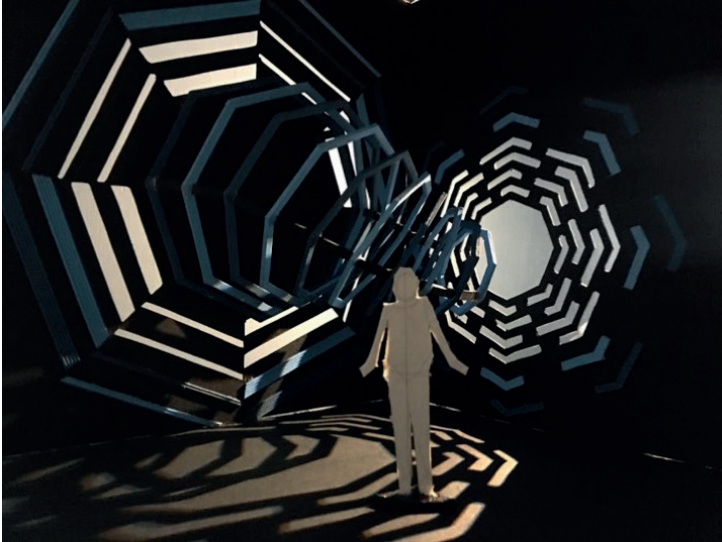
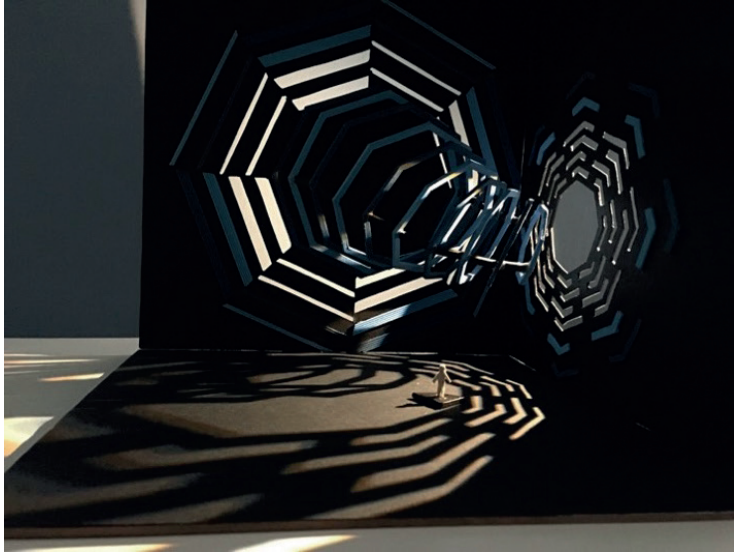


Figura 4. Proyecto Diseño de espacio célula.

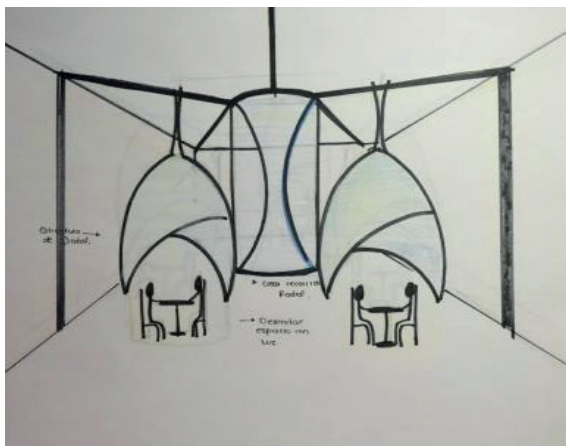


Nota: Las figuras 3, 4, y 5 muestran la maqueta realizada por la alumna: Daniela Yarentzi Salas de la Rosa. Taller de Fundamentos del Diseño II. Asesores: Wendy Martínez López y Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez (2019).

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.

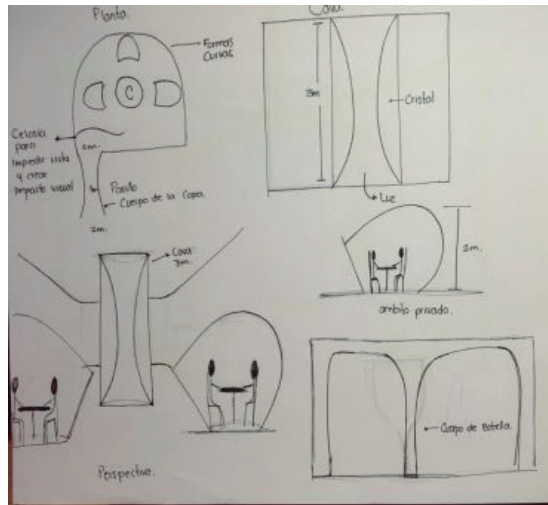
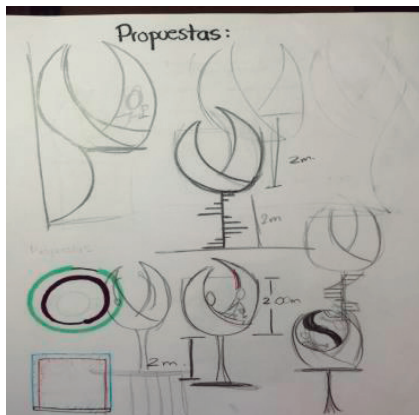


Figura 7. Diseño de ámbito privado "Cava". Análisis de interacción en espacio célula.



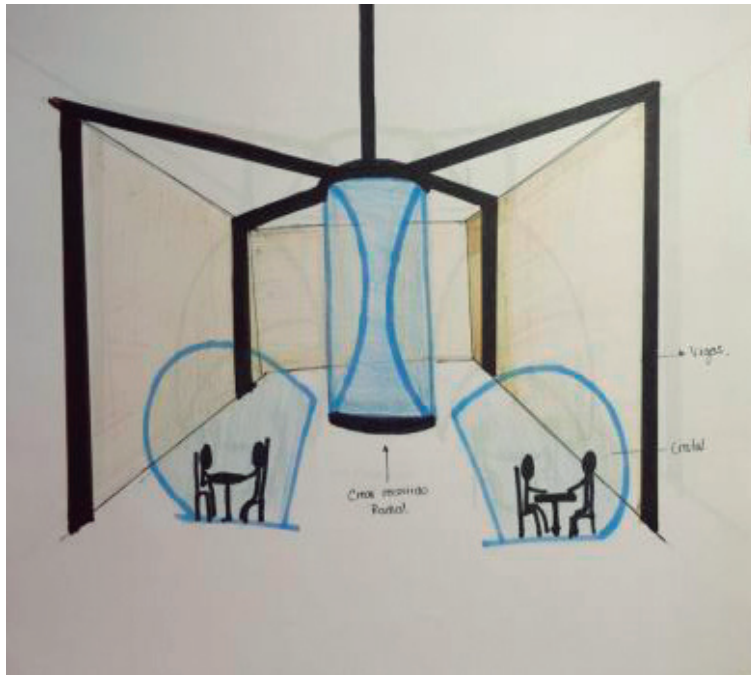
Nota: Figuras 6, 7 y 8 Proyecto realizado por las alumnas Cynthia Abigail Espino Delgado y Alejandra Adame Goytia. Taller de Diseño De Microambientes. Asesores: Wendy Martínez López y Juan José Altamira Esparza (2015).

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.