



APROXIMACIONES

Escalas de relación entre ciudad,
casa y habitación

Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Coordinador

APROXIMACIONES
Escalas de relación entre ciudad,
casa y habitación



APROXIMACIONES
Escalas de relación entre ciudad,
casa y habitación



Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Coordinador

APROXIMACIONES

Escalas de relación entre ciudad,
casa y habitación

Primera edición 2022

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

Coordinador

Mario Ernesto Esparza Díaz de León

Autores

Mario Ernesto Esparza Díaz de León

Paolo Giardiello

Alejandra Bolado Rodríguez

María del Pilar Andrade Sánchez

Noemí Ramos Escobar

José Francisco Mendoza

José Roberto Tovar Herrera

Claudia Ivett Rodríguez Lucio

Julieta Villazón Rebollar

Anabell Requejo García

Aarón Ruiz Esparza Gutiérrez

Silvia Margarita Cotera Ortega

Bruno Cruz Petit

Fausto Aguirre Escárcega

Oscar Bernardo Burrola Andazola

Gema Guzmán Guerra

Laura Mesta Torres

Hilda Berenice Castro Álvarez

Arlen Analí Salinas Rodríguez

Leticia Jacqueline Robles Cuéllar

Jacquelinne Martínez Robles

ISBN 978-607-8834-64-8

Hecho en México

Made in Mexico

ÍNDICE



INTRODUCCIÓN	07
Mario Ernesto Esparza Díaz de León	
<i>Red Internacional de Investigación Interning</i>	

Parte I. Teoría

LA HABITACIÓN NO EXISTE. UNA PARADOJA DE ENSEÑANZA	17
Paolo Giardiello	
<i>Universidad de los Estudios de Nápoles Federico II</i>	

LA ATMÓSFERA INTERIOR POR MEDIO DE ARMONÍAS	43
Alejandra Bolado	
<i>Universidad Anáhuac Querétaro</i>	

EXPERIENCIAS INTEGRALES DE HABITABILIDAD: RELACIONES ÍNTIMAS ENTRE EL USUARIO Y EL CONTEXTO URBANO	57
Mario Ernesto Esparza Díaz de León	
María del Pilar Andrade Sánchez	
<i>Universidad Autónoma de Aguascalientes</i>	

EL TRATAMIENTO DE LAS ESCALAS ESPACIALES COMO MODIFICADORES DE CONDUCTA	71
Noemí Ramos Escobar	
José Francisco Mendoza	
<i>Universidad Autónoma de Sinaloa</i>	

APROXIMACIÓN TEÓRICA AL DESARROLLO
DE ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS APOYADAS
EN EL ANÁLISIS INTERIOR DE LA CASA HABITACIÓN
PARA IDENTIFICAR LA PERSONALIDAD
DEL PÚBLICO OBJETIVO CON LA FINALIDAD
DE GENERAR CONTENIDO PUBLICITARIO 91

José Roberto Tovar Herrera
Claudia Ivett Rodríguez Lucio
Universidad Autónoma de Ciudad Juárez

EL MUEBLE COMO REFERENCIA DE ESCALA
EN LOS ÁMBITOS HUMANOS: ÍNTIMO, PRIVADO Y PÚBLICO 111

Julieta Villazón Rebolgar
Anabell Requejo García
Universidad Motolinía del Pedregal

CONSTRUCCIÓN DE ESCENARIOS HABITABLES
A TRAVÉS DE ESCALAS DE VARIACIÓN 147

Aarón Ruiz Esparza Gutiérrez
Universidad Autónoma de Aguascalientes
Silvia Margarita Coterá Ortega
Universidad Autónoma de Sinaloa

Parte II. Práxis

INTERIORES URBANOS Y ESPACIOS DE ESPERA EN LA CIUDAD DE MÉXICO	173
Bruno Cruz Petit <i>Universidad Motolinía del Pedregal</i>	
VIVIENDAS MÍNIMAS, EXPRESIONES MÁXIMAS. PRÁCTICAS COTIDIANAS EN LA COMUNIDAD	193
Fausto Aguirre Escárcega Oscar Bernardo Burrola Andazola <i>Universidad Autónoma de Ciudad Juárez</i>	
ESPACIOS MÍNIMOS DE VIVIENDA: DE LA NECESIDAD HABITACIONAL BÁSICA AL LUJO Y EXCLUSIVIDAD	215
Gema Guzmán Guerra Laura Mesta Torres <i>Universidad Autónoma de Ciudad Juárez</i>	
VIVIENDAS EN DIMENSIONES MÍNIMAS Y LAS PROBLEMÁTICAS SOCIALES PÚBLICAS	233
Hilda Berenice Castro Álvarez Arlen Analí Salinas Rodríguez <i>Universidad Autónoma de Ciudad Juárez</i>	

IMPLICACIONES TENDENCIALES EN LOS ÁMBITOS
COMERCIALES Y SU IMPACTO SOCIAL

263

Jacqueline Robles Cuéllar

Universidad Autónoma de Aguascalientes

Jacqueline Martínez Robles

Universidad Autónoma de Zacatecas

INTRODUCCIÓN

Mario Ernesto Esparza Díaz de León
Red Internacional de Investigación Interning



Intramuros del majestuoso *Palazzo Orsini di Gravina* en Nápoles, sede de la Facultad de Arquitectura de la Universidad Federico II de Nápoles, en el año 2015 surge un cuerpo colegiado de estudio sobre la disciplina de la arquitectura interior: INTERNING. A partir de entonces y hasta el día de hoy, el diálogo reflexivo entre académicos de diversas universidades de México, Estados Unidos, España, Japón e Italia, sobre el habitar en sus diferentes perspectivas, escalas y situaciones, ha permitido la construcción de discursos en torno a la configuración, la valoración y la significación de la dimensión interior del entorno habitable, y los resultados han sido publicados bajo el sello de la Universidad Autónoma de Aguascalientes en los libros: *Intangibles. El sentido del habitar en el interior arquitectónico*, 2017; *Experiencia y trascendencia. Reflexiones de habitabilidad en el espacio interior*, 2018; *Metamorfosis. Transformación y procesos creativos en la configuración del espacio interior* en 2019; y *Gradación del entorno habitable*, en 2020.

El estudio de la gradación en las relaciones cotidianas entre el hombre y su contexto es el siguiente reto a abordar como eje central. La mirada inter-

disciplinar en la experiencia del habitar en contextos urbanos, de lo macro a lo micro a través de la arquitectura, el urbanismo y el diseño de interiores en planteamientos teóricos y prácticos, reitera la compleja tarea de plantear estrategias de diseño centradas en quien da razón al espacio habitable, es decir, el ser humano como razón de antropización del contexto natural; ese dimensionamiento que va más allá de lo cuantitativo y que tiene que ver más con sus consecuencias materiales, pero también simbólicas.

Aproximaciones. Escalas de relación entre la ciudad, casa y habitación representa no sólo el trabajo constante y profundo de los autores sobre este sentido de gradación, sino además es una provocación para invitar al estudio colaborativo entre las disciplinas del hábitat en sus diversas escalas, para sugerir la reivindicación del individuo como punto central de configuración.

I. Teoría

LA HABITACIÓN NO EXISTE.
UNA PARADOJA DE ENSEÑANZA

Paolo Giardiello



Introducción

A lo largo de los años, para introducir razonamientos sobre la relación entre el espacio y el equipamiento en el ámbito didáctico, a menudo utilicé con los estudiantes la expresión: “La habitación no existe”. Obviamente, una paradoja, una deliberada falsedad desmentida por la historia de la arquitectura y por las formas de habitar, pero una provocación necesaria para dar lugar a un razonamiento no superficial sobre la organización del espacio a partir de las actividades y las necesidades del hombre. De hecho, la habitación, entendida como una solución predeterminada y estandarizada, estimula la pasividad en el diseño: el entorno ya está dimensionado para acomodar sistemas de equipos estándar, espacios donde son ubicados los objetos del mobiliario, elegidos y distribuidos sin reflexión ni interpretación de las acciones a realizar, sino únicamente sobre la base de una correspondencia esquemática entre función e instrumentos necesarios para su realización. Diseñar los componentes requeridos para determinados usos en un espacio cuyos límites ya están definidos, donde la morfología y las medidas están estandarizadas, es una operación com-

pleja que requiere conciencia y madurez. Por esta razón, y en aras de acercar a los jóvenes en formación a formas de pensar evitando proporcionarles soluciones pre-empaquetadas, es preferible no referirse a un espacio predefinido, sino llegar a él a través de razonamientos que cada vez lleven a reflexionar sobre el significado real de la función que deberá desarrollarse en dicho espacio.

El proyecto de intervenir un lugar para satisfacer determinadas necesidades de vivienda presupone la "interpretación de la función", es decir, la comprensión de cómo responder a las expectativas del tiempo, la cultura y las proyecciones de vida, eligiendo los comportamientos y las posturas del cuerpo más adecuados y evaluando cómo se desprenden de éstos las estructuras capaces de sostener y facilitar al hombre en sus actividades, identificando los objetos adecuados y construyendo a su alrededor la forma correcta del espacio.

La habitación, pues, existe, pero evidentemente no puede ser el punto de partida y, sobre todo, no puede contener todas las formas de declinación del habitar, sino que es el resultado de una serie de razonamientos que, a partir de la definición de las acciones del hombre, llega a determinar los objetos indispensables para su desarrollo y el ambiente capaz de acogerlos.

"Cuando estás en una habitación de determinada dimensión, estructura y luz, respondes a su carácter, a su atmósfera espiritual, reconociendo que lo que el ser humano propone y realiza se convierte en vida. La estructura de una habitación debe resaltarse en la habitación misma"¹. Si, como afirma Kahn, en la "estructura de una habitación" se reconoce la propuesta de vida del ser humano, diseñar la habitación implica el conocimiento de las necesidades existenciales del hombre que necesitan ser traducidas en espacio, en

1 L. I. Kahn, *La stanza, la strada, il patto umano*, 1973 in C. N. Schulz, *Louis I. Kahn idea e immagine*, Roma 1980, p. 130

forma construida y no ofrecer soluciones generalmente aceptadas que se definen sólo a nivel de disposición y organización de mobiliario. La diferencia no es mínima, sobre todo para los estudiantes que deben ser llevados a razonar sobre las exigencias específicas de su tiempo, sobre las variaciones de estilo de vida y, sobre todo, de gusto y de expectativas del futuro. Partir de la envoltura significa adaptar el hombre a un espacio y no dar forma al valor y al significado de sus acciones. “La habitación está hecha para recibir la preciosidad de la persona humana, tanto en facilitar los gestos de la vida cotidiana, como con la transferencia en su forma física, en su equipamiento y decoración, de un punto de vista sobre el sentido de esta acogida”².

La habitación: separación y relación espacial

El espacio doméstico moderno, tal como se entiende hoy, tiene sus orígenes en el siglo XVI en las ciudades costeras de los Países Bajos donde se crean, antes que en otros lugares, las condiciones sociales y económicas útiles para desarrollar una clase social que favorezca la construcción de un nuevo tipo de residencia: la vivienda urbana unifamiliar. La principal diferencia de esta nueva vivienda con respecto a los espacios domésticos medievales estriba en que la casa ya no está constituida por un solo compartimento más o menos amplio, según los recursos económicos de los habitantes, en el que viven juntos tanto los miembros de la familia como los colaboradores que participan en la actividad comercial o artesanal, y que no sólo la actividad laboral ya no se desarrolla

² *La stanza, proiezione simbolica di chi abita*, Introduzione a *La Stanza*, vol. 01 di «Casamiller», a cura di G. Ottolini, Milano 2010, p. 11.

en la propia vivienda, sino también los obreros ya no viven con sus patronos³. Esta forma de vivir se desarrolla de la manera más completa en Gran Bretaña, donde cada habitación puede considerarse una “vivienda” asumiendo en la forma construida los diversos momentos que connotan el habitar.

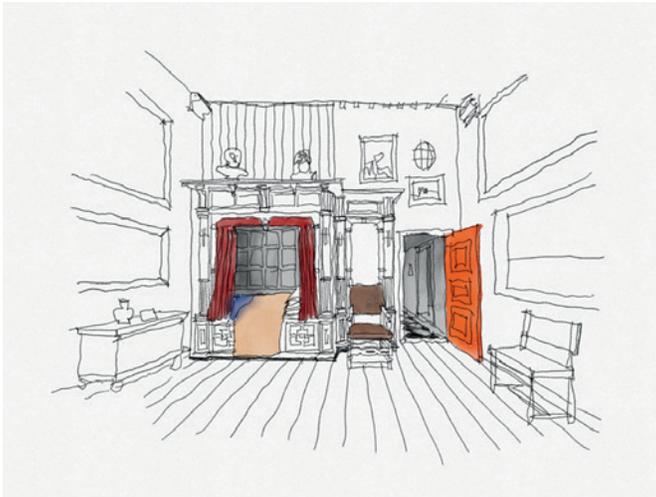


Imagen 1. *Vivienda Rembrandt*. Amsterdam, Países Bajos en Siglo XVII.

Fuente: Paolo Giardiello (2022).

3 Cf. N. Flora, P. Giardiello, G. Postiglione, *L'impianto spaziale*, in G. Bricarello, M. Vaudetti, *Ristrutturazione e progettazione degli interni*, Torino, 1999.

El término “habitación”, por definición, identifica “cada uno de los ambientes internos, limitados y divididos el uno del otro por paredes que componen los edificios, sobre todo los de vivienda y de oficina”; sin embargo, más que separar y dividir los diferentes lugares domésticos, su característica principal que deriva de la etimología de la palabra es la de “lugar de residencia”, que llega desde el latín; por lo que la habitación es el lugar donde se está, el lugar de alguien que se detiene (estar estacionado, ser sedentario) y donde nos vemos obligados a estar por un tiempo y por un período aún indeterminado, estar no significa separar o distinguir los diferentes modos de estar y sus razones”⁴.

La correspondencia unívoca entre destino y ambientes se repite en el siguiente manual [...] se reconsidera toda la instalación espacial del alojamiento, también en respuesta a un nuevo ideal de continuidad espacial entre interior y exterior y de fluidez de los interiores que anima la cultura del proyecto⁵.

La arquitectura moderna quiere dar forma al espacio de las nuevas exigencias de vida derivadas de los cambios sociales y culturales impuestos por la revolución industrial y las experiencias de las artes visuales:

[...] la vivienda es un fenómeno biológico. Sin embargo, los huecos, los locales, los espacios que implica están limitados por una envoltura

4 M. Sebastiani, *Restare in una stanza vuol dire davvero stare fermi?*, in *La parola della settimana*, rubrica sul sito www.ansa.it link: https://www.ansa.it/sito/notizie/speciali/editoriali/2020/03/28/la-parola-della-settimana-e-stanza-di-massimo-sebastiani_gb27b167-9e82-4053-b709-89373c57c131.html

5 G. Ottolini, *La dissoluzione della stanza nella modernità*, in *La Stanza*, vol. 01 di «Casamiller», a cura di G. Ottolini, Milano 2010.

que obedece a una regla estática. Hecho biológico y hecho estático son parte de dos órdenes diferentes. Desempeñan dos funciones independientes entre sí. El espíritu que se aplica a la resolución de una y otra de estas funciones sigue caminos diferentes⁶.

Más que la separación entre los lugares destinados a las diferentes funciones domésticas, la idea de los maestros de lo Moderno parece recorrer el concepto de especialización de los ambientes, de una sucesión de ambientes –o más aún, de ámbitos particulares– capaces de satisfacer las diversas necesidades expresadas por el habitante según una visión fluida y continua construida sobre el movimiento y las relaciones.

La vida doméstica consiste en una sucesión regular de funciones precisas. La sucesión regular de estas funciones constituye un fenómeno de circulación. La circulación exacta, económica, rápida, es el eje de la arquitectura contemporánea. Las funciones precisas de la vida doméstica requieren diferentes espacios, cuya extensión mínima puede fijarse con cierta exactitud; para cada función se requiere una «capacidad mínima tipo», estándar, necesaria y suficiente (escala humana). La sucesión de estas funciones establecida según una lógica que es de orden biológico más que geométrico. Se puede elaborar el esquema de estas funciones de acuerdo con una línea continua. Entonces se verá claramente el juego de las superficies y sus contigüidades. Se evaluará que tales su-

6 Le Corbusier, P. Jeanneret, *Analisi degli elementi fondamentali del problema della "Maison Minimum"*, in C. Aymonimo (a cura di), *L'Abitazione razionale. Atti dei congressi C.I.A.M. 1929-1930*, Venezia, 1971, p. 113.

perfiles en su conexión no tienen una gran coincidencia con las formas y superficies más o menos arbitrarias de los espacios residenciales⁷.



Imagen 2. *Weissenhof*. Le Corbusier, Pierre Jeanneret. Stuttgart, Alemania en 1925.
Fuente: Paolo Giardiello (2022).

7 *Ibidem*, p. 114.

Por lo tanto, la vivienda, más que la suma de espacios perimetrados, puede ser concebida como un conjunto fluido de partes de carácter diverso adecuadas para satisfacer necesidades particulares, incluso mínimas, un conjunto de “ámbitos”. Es decir, lugares independientes de los datos dimensionales y que pertenecen más a la esfera psicológica que a la física y que conforman y delimitan el espacio doméstico. Realidad física y psíquica al mismo tiempo, el ámbito es lo que transforma el espacio indiferenciado de la habitación en lugar doméstico.

Los espacios domésticos, por lo tanto, históricamente hacen propia la dialéctica constante entre separación y relación, entre división y continuidad, entre especificidad y flexibilidad, entre autonomía y participación; la habitación capaz de interpretar originalmente los sentidos más profundos de lo doméstico en tiempos más recientes ha configurado esquemáticamente sólo la correcta funcionalidad de los ambientes privándolos de su valor simbólico, emocional y perceptivo. Por esta razón, es fundamental que cada decisión de diseño se remonte a los valores y significados del espacio más allá de las soluciones morfológicas o dimensionales y que lea los espacios a través de las necesidades del hombre y, por lo tanto, los interprete de acuerdo con sus propias necesidades y expectativas.

Ejemplar es *Ocho ideas para un apartamento*, escrito por Gio Ponti en 1956, donde las dos primeras ideas son “carácter” y “utilidad”. El carácter “dado por la unidad de todos los espacios de la casa” y la utilidad “creada por la transformabilidad y la capacidad de los espacios”, de las que alcanzar la “unidad de los espacios de la casa significa que ya no hay que dividir el espacio ocupado por el apartamento en pocas o tantas habitaciones separadas por puertas, servidas por pasillos, donde la luz y el aire se estancan”⁸.

8 G. Ponti, “Otto idee per un appartamento”, ed. Henry Beyle, 2017 Milano, p. 11; texto aparecido en *Época*, vol. XXII, núm. 275, 8 gennaio 1956, p. 11.

La habitación no existe. Una paradoja de enseñanza

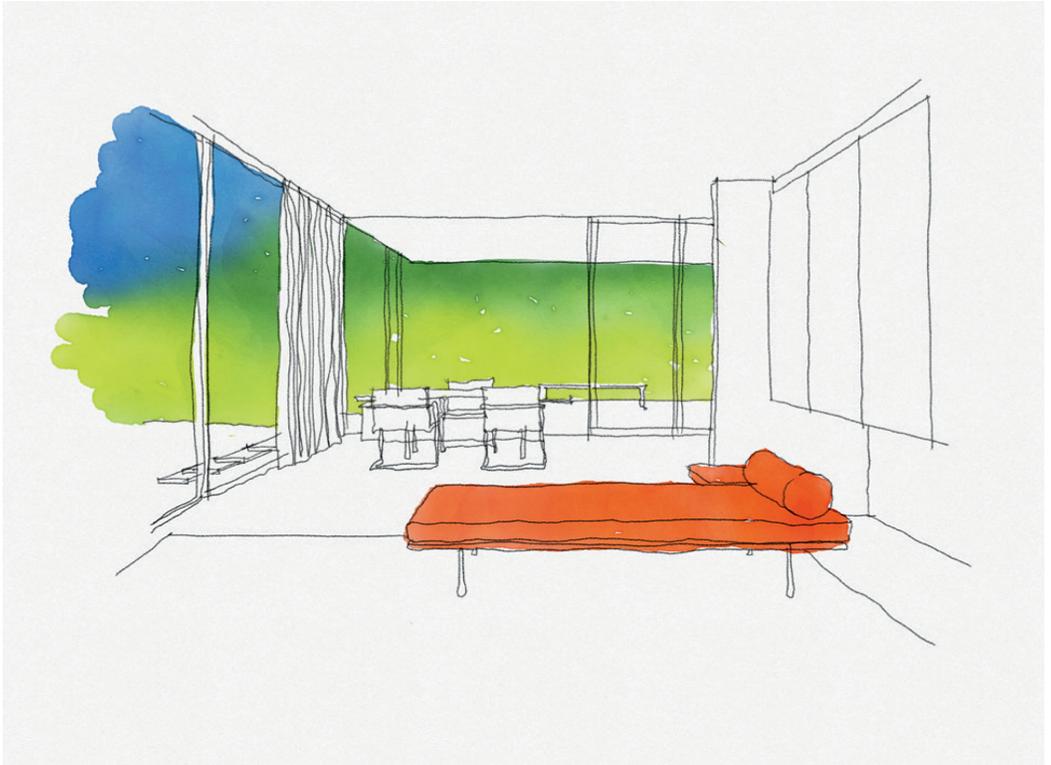


Imagen 3. *Vivienda Farmsworth*. Ludwig Mies van del Rohe. Plano, USA 1945-51.

Fuente: Paolo Giardiello (2022).

Cuatro habitaciones: una propuesta interpretativa

La primera habitación es la definida y delimitada por paredes, la habitación comúnmente entendida, espacio casi cúbico, dotado de un paso de acceso y de una abertura desde la cual recibir aire y luz. Un lugar basado en medidas estándar dictadas por la práctica común y la función a la que está destinado.

La habitación, entendida como un lugar determinado, perimetrado y vinculado a una necesidad específica de vivienda, como hemos visto, es la consecuencia histórica de una creciente especialización de los ambientes a partir de espacios poli funcionales correspondientes a la medida donde realizar todas las actividades domésticas en ámbitos dedicados y con una elevada flexibilidad de uso general hasta llegar a lugares cada vez menos característicos, capaces, sin embargo, de acoger los sistemas de equipamiento a los que se confían casi por completo las especificaciones relativas a los diferentes usos. La habitación que caracteriza la práctica de la construcción representa la renuncia del proyecto de arquitectura a conformar los lugares de la vida cotidiana limitándose a adecuadas cantidades de espacio capaces de acoger los objetos necesarios, En esta actitud, además, los muebles ocupan principalmente el perímetro del ambiente, dejando la superficie libre sólo en el centro de la habitación y, por lo tanto, reduciendo también las posibles relaciones entre el hombre y las cosas que lo rodean, entre las cosas mismas y las acciones que pueden sugerir. La habitación es, por lo tanto, un espacio introvertido donde, sin embargo, la disposición de los muebles es centrípeta respecto a una centralidad libre y vacía.

Hay que volver a la revolución de lo moderno para reconocer la necesidad de modificar el espacio interior para adaptarlo a los estilos de vida que

caracterizarían la sociedad del tiempo, eliminando toda forma esquemática de separación rígida e introduciendo elementos autónomos y no convencionales, capaces de organizar y parcializar el espacio, equipándolo y dotándolo de estructuras capaces de responder a las necesidades actualizadas. Sin embargo, a pesar de esta reflexión la práctica común del diseño, frente a nuevos lenguajes y técnicas, a la renovación de formas y relaciones espaciales, permanece anclada a familias tipológicas de objetos que se renuevan principalmente en los materiales, en el estilo y, sólo en parte, en su funcionalidad, y que siguen proponiendo organización del espacio e indicación de estilos de vida ligados a la tradición.

Sólo en los años de la década de los sesenta del siglo pasado, detectamos la presencia de varias investigaciones que se presentan juntas a escala internacional, en la exposición del MoMA de 1972, *Italy: The New Domestic Landscape*, curada por Emilio Ambasz⁹, que identifican una inversión de tendencia cultural y metodológica dirigida a proponer un cambio radical y profundo del proyecto de mobiliario que, en las intenciones de los proyectistas, habría debido dar respuesta a las nuevas exigencias de forma, de estilo y uso expresados por la sociedad.

Sin embargo, incluso esta revolución no encuentra una respuesta coherente con las premisas metodológicas, sino sólo resultados formales, lenguajes inéditos entendidos como modas, técnicas y materiales innovadores que in-

9 Para más información: Cf. E. Ambasz, editado por, *Italy: The New Domestic Landscape. Achievements and problems of Italian design*, New York 1972; Press Release del 26 de mayo de 1972, explicativa de los contenidos de la exposición, disponible en: https://www.moma.org/documents/moma_press-release_326797.pdf

forman a la industria del producto y que sugieren nuevos objetos de diseño que, a pesar de la originalidad, se reproducen en esquemas más habituales.

Debemos dejar libre al habitante de intervenir con su personalidad para añadir aquellos elementos que puedan caracterizar el conjunto. Por lo general, frente a estos problemas se tiende a diseñar todo, incluso las pequeñas cosas. Nosotros, en cambio, proponemos diseñar lo indispensable que de todos modos se debería haber comprado para amueblar, y dejar amplia libertad para añadir e intervenir¹⁰.

El planteamiento banal de los lugares domésticos entendidos como conjunto de “habitaciones” no sólo traicionó la esperanza de espacios abiertos y continuos equipados, de una “planta libre”, sino que también limitó el sentido del interior y las posibles relaciones entre los habitantes. Del mismo modo, el proyecto de mobiliario, en medidas definidas, en habitaciones sin calidad y caracterización, se limita a “equipar” el interior con meros dispositivos reconocibles y tipológicamente determinados. El espacio resultante es fijo y estable, unívocamente organizado sobre la base de programas de vida estandarizados y banalmente compartidos.

Lo que estos sistemas de mobiliario prevén es un papel pasivo del habitante, una interacción entre sujeto y objeto basada en comportamientos clasificados, tipificados y, por lo tanto, siempre iguales, en los que no se prevé una participación real del usuario. Participación que, en cambio, debería ser la principal razón de la construcción de los ambientes destinados a la vida del

10 B. Munari, *Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale*, Bari – Roma, 1981, pp. 166-167.

hombre, entendidos como instrumentos flexibles con los cuales declinar cada exigencia, logrando dar forma significativa a las propias acciones y, por tanto, comunicándolas, a través de la forma del espacio, a los demás.

La segunda habitación es la evocada, espacio idealmente desprovisto de márgenes o con límites que no realicen una separación visual y perceptiva. Un ambiente fuertemente acristalado o incluso un lugar claramente evocado y definido en su carácter, pero no delimitado, como espacios abiertos o semi abiertos.

El espacio delimitado se caracteriza por la calidad y la consistencia del margen delimitado y si la habitación definida prevé una envoltura de todos modos cerrada y materialmente presente –a pesar de la variabilidad del tratamiento del “forro” interior que declina diversas sensaciones y percepciones– la habitación evocada es aquella cuyo límite físico es sólo aludido, a veces inconsistente, otras veces sugerido o permeable a la mirada y, por lo tanto, aparentemente ausente. Este tipo de ambiente encuentra su naturaleza en los espacios cuyo significado está determinado más por los contenidos y principios de los asentamientos que por las características de la estructura que contiene los lugares utilizables. Espacios que han encontrado un correspondiente lógico en las declinaciones del Moderno caracterizadas por el uso de márgenes acristalados, inspirados en principios de transparencia y que se pueden encontrar cada vez que el significado de un lugar no está determinado por su límite físico sino por los significados, a menudo intangibles, que es capaz de expresar. Lugares que aspiran a no aparecer como “cerrados” y que quieren continuidad con el ambiente. La diferencia entre esta habitación aparentemente desmaterializada y la claramente determinada es la misma que existe entre los valores de la vivienda y las formas de expresarlos propios a dos arquetipos de la arquitectura: la cueva y la tienda. La primera estable, definida, segura, localizada y permanente, capaz de separar una porción de espacio

–el interior– del resto indeterminado –el exterior– y de dotarla de valores que de otro modo no podrían encontrarse fuera de su perímetro; la segunda, en cambio, móvil, lábil, atópica, temporal e indeterminada, capaz de marcar no permanentemente un lugar en cuanto a sus atributos valores y sentidos reconocibles y transmisibles por cuanto no sean físicamente tangibles o mensurables. La cueva encierra un espacio específico para encontrar significados; la tienda, en cambio, evocando los principios buscados. En este sentido la habitación sólo evocada, cuyos márgenes no se ponen como límites seguros y estables sino como puntos de contacto entre realidades diferentes, a menudo en oposición, asume un valor del interior totalmente diferente, donde ya no es el margen el instrumento para evocar los principios del habitar considerados necesarios sino el espacio mismo, el ambiente transitable y utilizable capaz de comunicar sus sentidos directamente al usuario sin el médium de la envoltura, atribuyendo a las estructuras de equipamiento el papel de especificación de los sentidos buscados.

El espacio de tal habitación evocada, extrovertida e idealmente continua y sin límites, es un espacio que modula los niveles de intimidad en sentido opuesto a lo definido, el margen perimetral ya no es el límite seguro sino el más expuesto y el corazón del interior ya no es banalmente libre, se convierte en el lugar donde imaginar organizaciones y soluciones para reunirse, gracias también a la disposición de los sistemas de equipamiento que necesariamente liberan el margen que no puede contenerlos y buscan una posición en el interior, coherente con su papel, pero también capaz de recortar ámbitos adaptados a las diferentes necesidades. Por lo tanto, los objetos de equipamiento mismos resultan capaces de dar forma a los principios de intimidad o protección, los muebles predisponen las porciones de espacio más adecuadas

para realizar ciertas funciones recortándolas directamente en el hombre, en sus medidas y movimientos, en la capacidad de sentir y percibir.

Por lo tanto, confiaremos en el poder atractivo de todas las regiones de la intimidad. No hay verdadera intimidad que repela: todos los espacios de intimidad son designados por la atracción. Repetimos una vez más que su ser es bienestar. En estas condiciones, el ratón-análisis se convierte en ratón-filia: en la dirección de tal valorización debemos prepararnos al estudio de los refugios y de las cámaras. [...] Los valores de refugio son tan simples, tan profundamente arraigados en el inconsciente, que se encuentran más bien evocando estos valores que describiéndolos minuciosamente¹¹.

La tercera habitación es la que quiere renegar de sí misma, es un lugar característico e identitario, pero sin forma o margen, con tendencia a la desmaterialización, lo contrario del concepto común de habitación, pero capaz de responder a las necesidades reales de vivienda y fuertemente percibidas por la sociedad actual. Lugar híbrido de transición entre lo privado y lo público, de representación y comunicación de la propia intimidad, definido como "estimidad". Término que ha conocido una relativa popularidad en los últimos años gracias a los textos del filósofo esloveno Slavoj Žižek y del psiquiatra y psicoanalista francés Serge Tisseron, retomados en Italia por los medios de comunicación y, en particular, por un artículo dedicado a las redes sociales del famoso sociólogo Zygmunt Bauman. "[...] Estimidad es el término con el que el traductor italiano hace que el neologismo lacaniano *extimité* funde el prefijo

11 G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Bari 1975, trad. it. *La poétique de l'espace*, 1957, p. 40.

ex de exterior junto con el adjetivo íntimo para crear el oxímoron de una intimidad externa¹²; la intimidad compartida es lo que “impulsa a cada uno de nosotros a proponer una parte de su vida íntima, de su mundo interior, para tener un retorno, una validación de su camino de vivir, de pensar, a través de las reacciones de los demás”¹³. Este concepto, propio de nuestros tiempos, tomado evidentemente de la exigencia de “ponerse en el escaparate” propia de las redes sociales, altera la idea misma del espacio doméstico, anula el margen separador entre interno y externo, y coloca una serie de espacios domésticos y personales a la vista de la atención de los demás para que las actividades allí desarrolladas, asuman un valor y un sentido para quien las realiza.

La cuarta habitación es un lugar infinito, cuyos límites, materiales e in-materiales, se confunden en un continuo no espacial sino sólo perceptivo, no definible o reconocible, pero frecuentable y capaz de cargar de vez en cuando los sentidos que son necesarios para la realización de determinadas acciones. La habitación infinita es aquella que se completa o que necesita una porción virtual más allá de la real, que borra la distancia, la cercanía. Es el lugar de la comunicación pura, más allá del encuentro físico, el lugar de la transmisión de información y datos en una forma, la digital, que no existe materialmente, pero que, sin embargo, es capaz de expresar conceptos, ideas, de interactuar con los demás.

12 Fabrizio Palombi, «Estimità» ovvero mente e corpo secondo Jacques Lacan in P. Colonnello *Il soggetto riflesso Itinerari del corpo e della mente*, Sesto San Giovanni 2014, p. 153.

13 S. Tisseron, *Intimacy and Extimacy*, In *Communications*, núm. 88, 2011, p. 89.



Imagen 4. *Vivienda NA*. Suo Fujimoto Arq. Tokio, Japón 2015. Fuente: Paolo Giardiello (2022).

Hoy en día, el orden terrenal es reemplazado por el orden digital. El orden digital desnaturaliza el mundo informatizándolo. Ya hace algunas décadas, el teórico de los medios de comunicación Vilém Flusser comentó: «Las no-cosas están penetrando en nuestro entorno desde todas las direcciones, y ahuyentan las cosas. Estas no-cosas se llaman información». Estamos en el período de transición de la era de las cosas a la era de las no cosas. No son los objetos, sino la información la que prepara el mundo en el que vivimos. [...] El mundo se hace cada vez más escurridizo, nublado y fantasmal. Nada es más fiable y vinculante, nada ofrece más puntos de apoyo¹⁴.

Este espacio infinito es hoy banalmente la suma de un espacio real, a menudo carente de las características necesarias para la realización de determinadas acciones, y de uno virtual que, en ausencia de caracterizaciones, es adecuado para cualquier uso y en el que cada vez realizamos más actividades o reuniones.

Los ritos son técnicas temporales de acumulación. Hacen de ser un ser-en-el-mundo un ser-en-casa. Son en el tiempo lo que las cosas están en el espacio. Ellos estabilizan la vida estructurando el tiempo. Son arquitecturas de tiempo: hacen que el tiempo sea habitable, transitable como una casa. Hoy en día, el tiempo carece de una estructura sólida. No es una casa, sino un flujo que arrastra. Nada le ofrece apoyo. El tiempo que cae hacia adelante no es habitable¹⁵.

14 Byung-Chul Han, *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Torino 2022, p. 6.

15 Byung-Chul Han, *La scomparsa dei rit. Una topologia del presente*, Torino 2021, p. 69.

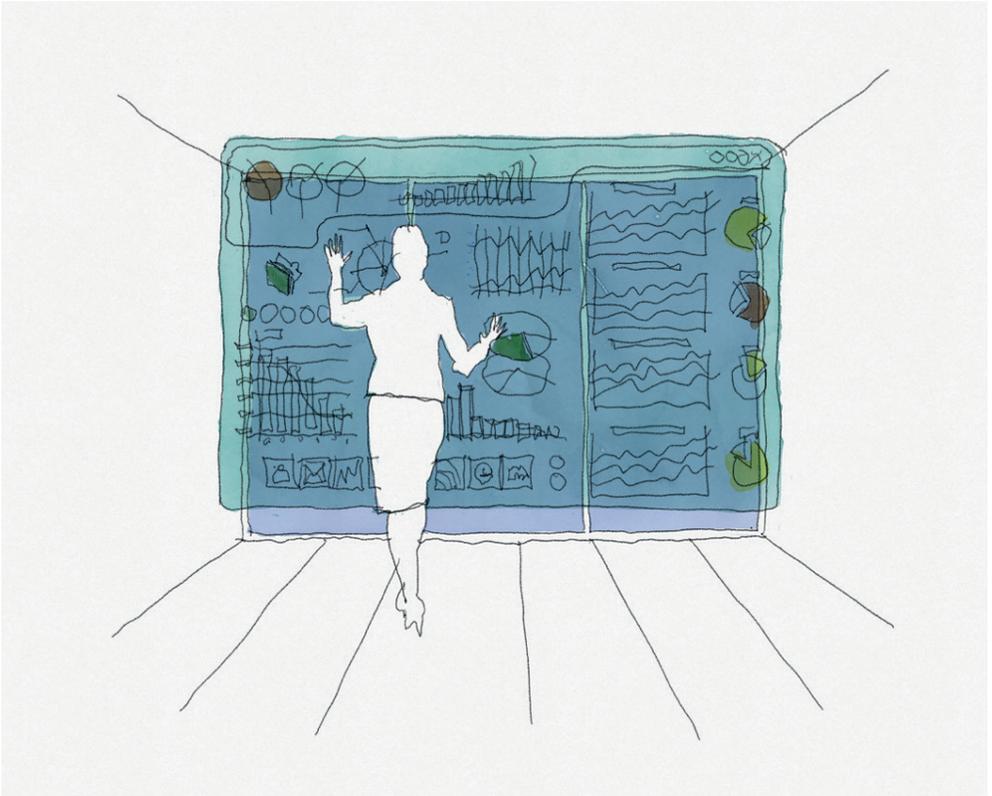


Imagen 5. Interactive Digital Wall. Fuente: Paolo Giardiello (2022).

La habitación infinita no puede ser casual, no puede esperar los resultados de la presencia de lo digital en la vida cotidiana, debe controlar el fenómeno, debe ser consciente de los objetivos que se pretende alcanzar en la unión entre el espacio físico y el virtual y, por lo tanto, debe ser diseñada, como un *unicum* que comprende aspectos diversos, pero reales, de la vida actual. El proyecto de arquitectura debe hacerse cargo de esta nueva condición del ser, no sólo acoger los instrumentos o proporcionar las tecnologías adecuadas, sino representar los nuevos significados, dar forma a las relaciones ampliadas y a una percepción diferente del mundo en el que estamos.

Referencia bibliográficas

- B. Munari, *Da cosa nasce cosa: Appunti per una metodologia progettuale*, Bari – Roma, 1981.
- Byung-Chul Han, *La scomparsa dei riti. Una topologia del presente*, Torino, 2021.
- Byung-Chul Han, *Le non cose. Come abbiamo smesso di vivere il reale*, Torino, 2022.
- C. Aymonimo (a cura di), *L’Abitazione razionale. Atti dei congressi C.I.A.M.1929-1930*, Venezia, 1971.
- C. N. Schulz, *Louis I. Kahn idea e immagine*, Roma 1980.
- G. Bachelard, *La poetica dello spazio*, Bari 1975, trad. it. *La poétique de l’espace*, 1957.
- G. Ottolini (a cura di), *La Stanza*, vol. 01 di «Casamiller», Milano, 2010.
- G. Ottolini, R. Rizzi, a cura di, *Architettura degli allestimenti*, Firenze, 2017.
- G. Ponti, *Otto idee per un appartamento*, Milano, 2017.

- K. Morrow Ford, T. H. Creighton, *Design for living*, New York, 1955.
- N. Flora, P. Giardiello, G. Postiglione, *L'impianto spaziale*, in G. Bricarello, M. Vaudetti, *Ristrutturazione e progettazione degli interni*, Torino, 1999.
- P. Colonnello, *Il soggetto riflesso. Itinerari del corpo e della mente*, Sesto San Giovanni, 2014.
- R. De Fusco, *Storia dell'Arredamento*, Torino, 1993.

LA ATMÓSFERA INTERIOR
POR MEDIO DE ARMONÍAS

Alejandra Bolado



Resumen

El presente trabajo se deriva de investigaciones realizadas en la Universidad Anáhuac Campus Querétaro. Algunos de los temas que abordaremos y otros más, se fundamentan en un libro próximo a publicarse; nos sustentamos a partir de un marco interdisciplinar, de temas relacionados con las neurociencias, el sistema límbico, la fenomenología, las ciencias cognitivas y teniendo la apertura para integrar conceptos como el *ikegai*¹, *basho*², *Wa*³ y *Shiunata*⁴, los que nos ayudan

-
- 1 *iki* = vida, *Gai* = mérito o valor. Se compone de 4 áreas del ser humano: las virtudes, las cosas que le gusta hacer, las actividades por las que puede conseguir remuneración económica, las necesidades del mundo.
 - 2 *Ba* = campo de fuerza, *takaro* o *sho* = lugar. Concepción de lugar o *basho*, el cual el filósofo Kitaro Nishida concibe como los lugares individuales de cada uno de los fenómenos que se comprenden como constitutivos de la realidad.
 - 3 Uno de los 4 conceptos del código social japonés. *Wa* = armonía, el culto a la forma (*rei*), la verticalidad en las relaciones (*take Shakai*) y la dualidad entre los deseos verdaderos y lo que se muestra al exterior (*honne/tatema*).
 - 4 Concepto budista que tiene varios significados, el primero es la vacuidad (vacío), la relación con la realidad (ontológica realidad a partir de relaciones), el estado meditativo (cualidad de dharmas), vacuidad como estado mental.

a que el enfoque hacia el usuario sea amplio y más completo, permitiéndonos generar una propuesta enfocada al diseño centrado en el usuario planteando la teoría de las armonías como primer componente de un Interiorismo sensorial. Bajo nuestro enfoque, el espacio interior debe aportar estímulos que eliminen los factores de estrés, lo cual sabemos que es complejo, pero se debe investigar a partir de entrevistas profundas y no superficiales, nutriendolas con información de investigaciones actualizadas que nos lleven a inferir los sistemas de creencias, lo que en este momento el usuario quiere, su visión de sí mismo a futuro, sus aspiraciones, cómo interpreta. Preocupándonos en la propuesta de un Diseño Interior que considere las dimensiones filogénicas, ontogénicas, biológicas, filosóficas, culturales, sociales y el contexto en que se desenvuelve el ser humano, entre otras. Es nuestra preocupación que el usuario que vive en los espacios tenga sentimientos placenteros, con un nivel bajo de estrés, proporcionándole una vida más sana en espacios que contribuyan a brindarle bienestar.

El espacio interior y el ser humano

*La auténtica arquitectura responde al deseo de habitar un lugar elocuente,
capaz de proporcionar un sentido de orden que responda a nuestros sueños
y dé razón a nuestro ser mortal en función de nuestra capacidad
de pensar lo eterno.*

Pérez G. (2014)

El Diseño Interior bajo el enfoque en el usuario nos lleva a una perspectiva en la que el espacio interior debe aportar estímulos que eliminen los factores de estrés. Para hacerlo, hay que entender cuáles son esos factores en cada usuario;

conocer sus sistemas de creencias, que tienen que ver con lo ético, lo moral, lo político, lo social, lo económico y otros que afectan.

Con la visión de considerar sólo lo que vemos o percibimos en una o dos entrevistas superficiales al cliente, nos estamos limitando al estado de ánimo en un tiempo específico, lo que quiere decir que basaríamos esta recolección de información en un momento que puede estar influenciado por lo que vivió en esos momentos previos a vernos, limitando nuestra apreciación a un estado de ánimo en un tiempo específico. Por ejemplo, si momentos antes de la entrevista le fue bien, su relación social va bien, su pareja le despidió con una sonrisa, entonces su interpretación de la vida es positiva; o por el contrario, si no le pagaron, tiene migraña y alguien le chocó su auto minutos antes, su interpretación de ese momento en la vida es negativo y estará predispuesto a un cierto grado de disgusto en aquello que se le presente.

La empatía y el uso de la compasión son herramientas útiles para diseñar el interiorismo, ya que el entenderse a sí mismo, el saber los propios umbrales, permite comprender de alguna manera al otro. La ciencia ha explicado que es aquí cuando usamos las llamadas neuronas espejo, y por otro lado hay elementos en nuestra vida como modelos de identidad; existen, sin embargo, otros elementos que los afectan en el siglo XXI, como la crisis de atención que vivimos con la hiperestimulación, la posverdad⁵, la angustia que ha traído la inmediatez que nos ha llenado de estrés, el no saber gestionar; in-

5 Definida como el conjunto de aseveraciones que dejan de basarse en hechos objetivos, para apelar a las emociones, creencias o deseos del público. Este término se utiliza desde 2004 y se incorporó en el DEL en diciembre de 2017 Ramírez, U.A. (2018).12:40 p.m. La era de la posverdad y la inmediatez. <https://www.forbes.com.mx/la-era-de-la-posverdad-y-de-la-inmediatez/> 16/04/2022 18:41 p.m.

cluso el aburrimiento puede conducir a una depresión, por lo que el bienestar del que hablamos para el usuario tiene que ver con lo cognitivo, lo emocional y otros factores que denominamos la vida.

Consideramos que el trabajo del interiorista es llevar a nuestro usuario a interactuar con una atmósfera que lo ayude a enfocarse y conectarse con sus sentidos, discriminar entre lo que le hace bien y lo que le hace mal, comprobar lo que necesita hoy, pero también lo que necesitará a futuro para pensar en interiores escalables con su edad, posibles cambios, etcétera.

En este momento y a partir de lo vivido por la pandemia de la COVID-19 en estos últimos años, el enfoque del interiorismo debería de ser hacia el ser humano, considerando tanto los elementos intangibles como los tangibles. Por lo tanto, daremos algunos puntos importantes a considerar sobre el estudio específico del cliente y los elementos que nos serán de utilidad para el desarrollo de la línea de diseño con este enfoque.

Para realizar un estudio centrado en el ser humano hay que contextualizarnos en este siglo XXI, cuando hablamos de hiperestimulación, debemos también entender la idea equivocada en el sentido consciente en que se usa, si bien el cerebro es *multitasking* al realizar y controlar varias tareas, como regular funciones vitales, el ritmo cardiaco, la homeostasis, así como otras tareas mecánicas como el cepillarse, el caminar, realizamos acciones al mismo tiempo sin ser conscientes y usando estructuras diferentes; sin embargo, es una idea equivocada el pensar que el cerebro puede poner atención (o lo que se denomina atención selectiva) ya que no puede sostener la atención al ver, por ejemplo, mensajes de texto del celular y un vídeo al mismo tiempo, ya que ambos estímulos requieren de la cognición e involucran la atención, lo que hace que se inhiban unos estímulos a favor de otros, por lo que se presta atención a una acción o actividad y a otra, pero no al mismo tiempo en alternancia aun-

que sea por milisegundos, siendo ésta la razón de que a una u otra actividad se le comprenda mejor, existan huecos o se produzcan accidentes⁶; debido a la denominada hiperactividad sensorial puede ponerse en riesgo la persona en tareas cotidianas.

Otra característica que contribuye al estrés que vivimos se ha creado por el denominado “FOMO” (*fear of missing out*), el miedo que se crea cuando no se atiende incluso por segundos las redes sociales; a partir de esto la Organización Mundial de la Salud ha llegado a realizar un cuestionario de autoevaluación para conocer los signos y síntomas de déficit de atención en adultos.

Otras consecuencias además del estrés son la angustia, el tiempo de atención constante cada vez más reducido; algunos datos indican que la concentración es de alrededor de 3 minutos y lo más grave es que tardamos otros 15 minutos en volver a concentrarnos... confusión, desorientación.

Por otro lado, no es posible considerar al ser humano más que bajo el punto de vista bio-psico-social y considerando el impacto de su contexto debemos considerar estas variables, ya que el ser humano difiere en las respuestas ante un mismo hecho o contexto, por lo que su respuesta de afrontamiento difiere en género, intensidad y duración; hay que tomar en cuenta también las implicaciones individuales de lo vivido, así como el momento en que se encuentre el individuo y en el contexto que lo rodea.

La memoria y los recuerdos son importantes, ya que los objetos nos ayudan a rememorar al crear una atmósfera que sea un detonador de ellos,

6 Del Fabro, A. (25/07/2017). Neuromito #4: El cerebro es multitarea (“multitasking”) en el momento de prestar atención en el aula”. <https://asociacioneducar.com/neuromitos-aula4> 16/04/2022 20:03 p.m.

de manera consciente o inconsciente. Es por eso que debemos procurar que tenga algo familiar y, si es posible, cercano a una experiencia positiva. Aunque no es el único factor que tomar en cuenta al diseñar, entender esta parte del ser humano nos ayuda a ser más estratégicos y enfocarnos en el usuario al momento del diseño, aunque, como veremos, hay otros aspectos que debemos considerar.

Los sentidos

Hay muchas maneras de clasificar los sentidos; aquí los dividiremos en 4 para los fines de esta investigación:

- *Sentidos superiores e inferiores.* Se consideran evolutivamente más antiguos porque presentan esquemas de respuesta menos configurados. El gusto, el olfato, el oído y la vista nos informan de cualidades directas del contexto hacia la corporeidad.
- *Sentidos exteroceptivos e interoceptivos.* Algunos de los sentidos nos informan sobre cualidades y disposiciones del mundo que nos circunda, como la presión, la temperatura. Hay otros que nos informan de la propia disposición corporal, el estado interior como el hambre. El propioceptivo percibe la posición, el movimiento (cinestesia), la tensión o relajación de los músculos, el sentido del equilibrio o sentido vestibular, los sentidos cutáneos del dolor, la irritación.
- *Sentidos externos e internos.* Esta división es aristotélica, y hoy en día sabemos que el significado de los sentidos es más amplio, ya que abarca desde la sensación hasta el fenómeno global de la percepción. Mien-

tras los externos se relacionan con el contacto con las cosas, por lo que engloban sentidos particulares distintos, los internos son facultades centrales superiores a los externos, como la imaginación y la memoria.

· *Clasificación física y fisiológica.* Estímulos electromagnéticos, mecánicos, químicos, etc. Tiene relación con la experiencia humana, que es cualitativa. Se debe determinar el género de los objetos para lo cual hay facultades que tienen aptitud cognoscitiva.

Sinergia entre usuario y diseño

A partir de lo anterior podemos decir que el usuario es afectado por factores físicos, biológicos, psicológicos, sociales y ambientales, por lo que requiere que se tenga en cuenta un sistema complejo para interactuar en una atmósfera.

Lo que vivimos en el espacio es la configuración con significado; y sólo reflexionando y analizando posteriormente, podemos distinguir aspectos captados a través de la historia personal y por varios medios sensoriales. De esta forma, podemos diferenciar varios niveles de la percepción:

1. Datos como colores, olores, sonidos, sabores, figuras, formas, movimientos, magnitudes, etcétera.
2. Integración de datos en una experiencia en movimiento, es decir, la captación a través de: la vista –color–; tacto –calor, dureza, pesadez–; olfato –partículas químicas aromáticas–; oído –vibraciones–.
3. Significado vital; proceso interno complejo, algo sensible que se liga a la memoria.

4. Percepción que supera la vida sensitiva, conceptualizando, integrando con un enfoque universal y significativo que depende de la vida y el contexto.

A partir de los sentidos tenemos lo que se denominan “clases”, según la psicología de la percepción. Algunas de éstas sirven para comprender conceptos y procedimientos de la escena bidimensional, otras para la tridimensionalidad y el movimiento que nos dará la relación espacio-tiempo por medio de sistemas euclidianos y no euclidianos. Estas claves son: monoculares, estáticas, dinámicas, paralaje de movimiento y flujo óptico, entre otras.

El entender el movimiento es un punto que nos puede ayudar a saber cómo a partir de los sentidos se da esa cuarta dimensión en la que el ser humano se conecta con la atmósfera. Lo que buscamos comprender en el interiorismo son los movimientos fenoménicos, aquellos que son extremados por el ser humano en el espacio. También podemos mencionar formas de movimiento:

1. La propia experiencia de movimiento.
2. Movimiento de algo exterior a la persona que se relaciona con estímulos de desplazamiento o estacionarios. Las dos son experiencias de movimiento físico, fenoménico, movimientos visuales, auditivos, táctiles, kinestésicos y basados en el mecanismo vestibular.

Todos estos estudios se abordan en una investigación que se lleva a cabo en la Universidad Anáhuac de Querétaro, que se encuentra en revisión para su edición. Hemos podido determinar que las relaciones con los sentidos son complejas, ya que no son condiciones separadas, esto es, que cada sentido tiene su propio proceso y mecanismo de percepción, aunque se complementan por una fracción de milisegundos de diferencia. Esta diferenciación genera una especie de unidad perceptual en la experiencia de habitar la atmósfera.

Esto es lo que buscamos en esta propuesta de interiorismo sensorial enfocado en el ser humano.

El interiorismo requiere del movimiento del usuario en el espacio habitacional, ya que de ese modo vive la experiencia que le permite experimentar sorpresas y apreciar detalles; es lo que le permite recorrer y entender secuencias entre las relaciones espaciales que le proporciona el diseñador, la calidad de la atmósfera por medios tangibles e intangibles. Así, este movimiento en el espacio nos lleva a recorrer, a “deambular y demorarse, los espacios transcurren en cierto lapso, el que pasa implica plazos más dilatados, efectos de sol, lluvia, devenir del tiempo histórico” (Mijares, 2008: 47).

Cómo entendemos la atmósfera

A partir de la reacción ante un estímulo y la repetición, nos centraremos en el estudio de Hebb, “mostrar que las percepciones ‘simples’ son en realidad complejas y aditivas; dependen parcialmente de la actividad motora y su aparente simpleza es solamente el resultado final de un largo proceso de aprendizaje”. (Hebb, 1949: 17)

Como derivación de la investigación generamos la teoría de la armonía, enfocada a los espacios interiores; debemos destacar que varios de los conocimientos presentados se derivan del conocimiento cartesiano y geométrico que ha prevalecido y prevalece desde el siglo XIX, aunque buscamos no tomarlos de manera purista, hay que estar conscientes de sus limitantes bi y tri dimensionales. Por el contrario, buscamos realizar una fusión desde el entendimiento de éstos como base de la educación general del siglo XX y XXI, y hacemos la propuesta de no olvidar que son elementos para generar la atmós-

fera a partir del ser humano que realiza acciones en el espacio, que claramente son situaciones vividas en consciencia⁷.

Armonía

Para dar lugar a un interiorismo centrado en el ser humano, el principio de armonía o unidad es fundamental para evitar el miedo y el estrés y buscar que la experiencia sea agradable o que produzca lo que el diseñador busca.

La teoría que proponemos se compone de varios conceptos y conocimientos para realizarla:

- 1) *Coherencia*. Elementos fundamentales que determinan el “carácter” del interiorismo que requiere el usuario, conformado por una de las cuatro tipologías de interiorismo que lo sustente, así como los elementos, proporciones y demás características que se derivan de éste.
- 2) *Consistencia*. Relaciones geométricas basadas en las operaciones de simetría o sistemas de equilibrio asimétricos.
- 3) *Euritmia*. Sistema de normalización del diseño que se refiere a la correcta disposición y correspondencia, desde el punto de vista matemático geométrico.
- 4) *Correspondencia*. Identificamos dos clases de reglas de correspondencia: unívoca, que menciona al elemento conocido como dominio y corresponde a otro elemento denominado condominio; y la biunívoca, que es

7 “Consciencia”, ya que nos referimos a la capacidad de percibir la realidad y relacionarse con ella.

cuando se da de manera inversa y a todo condominio le corresponde un dominio. Estas relaciones tienen algo que las une, ya que cuando nos referimos al diseño de la atmósfera lo relacionamos con el rango⁸.

- 5) *Equilibrio*. Uno de los elementos de más impacto para el ser humano en su primera impresión visual del espacio, ya que es la base a nivel inconsciente y consciente de la horizontal y vertical con la fuerza gravitatoria.
- 6) *Balance*. Tiene que ver con el usuario que recorre el espacio, las consideraciones de relación entre su movimiento y la ubicación de esos cuerpos, hacia adelante, atrás, arriba, abajo, izquierda, derecha y, sobre todo, dependiendo del recorrido y las posiciones en el espacio.

Para lograr comprender algunos de estos conceptos, son importantes las trampas geométricas, ópticas y sensoriales, que tienen la intención de intervenir y modificar la percepción general del usuario. No se enfocan solamente en lo visual, aunque las geometrías cartesianas se refieren a la relación proporcional y las geometrías de transformaciones se refieren a la morfología, proporción y escala para lograr una intención determinada al usar conocimientos variados.

Para concluir, este texto ha llevado varios años de trabajo de investigación y experimental para llegar a esta teoría de la armonía y su aplicación, recuperación de conocimientos de otras épocas y buscar una escisión con los conocimientos contemporáneos. El abordaje de estos temas a profundidad, como se mencionó anteriormente, se encuentra en el documento próximo a publicar; esta investigación forma parte del desarrollo de un primer paque-

8 Intervalo entre el valor máximo y mínimo es un valor numérico que indica la diferencia entre el valor máximo y mínimo.

te de conceptos que buscan ofrecer una nueva propuesta para el interiorismo sensorial enfocado en el ser humano.

Referencias de consulta

- Alexander, C., Poyner, B. (1967), *The Atoms of Environmental Structure*. R&D. paper, Directorate of Development, Ministry of Public Building and Works. Citado en Broadbent, G. Ward, A (1971) Metodología del diseño arquitectónico (2ªed). Barcelona: Gustavo Gili.
- Atkinson & Shiffrin (1971). The control of short-Term Memory, vol. 225:89-91.
- J. B. B. (1851). Practical Remarks on Illuminating Gas. (Continued). *Scientific American*, 6(33), 262–262. <http://www.jstor.org/stable/24933803> 6/02/2022 2:25 a.m.
- Campbell, J. (1988). *El poder del mito*. Barcelona: Emecé Editores.
- Fernández, B. P. (1999). Fenomenología del ser espacial. Salamanca: Publicaciones, Universidad Pontificia de Salamanca.
- Hernández, Ma. E. *Habitarse a sí mismo: una reflexión sobre el sentido humanístico de la Arquitectura*. Disponible en: <http://www.architecthum.edu.mx/Architecthumtemp/invitados/calderon.html>
- Varela , F.J. (2014). "The specious present: A neurophenomenology of time consciousness". En J. Petitot, Varela, F. J. (1999). The specious present: A neurophenomenology of time consciousness. In J. Petitot, F. J. Varela, B. Pachoud, & J.-M. Roy (Eds.), *Naturalizing phenomenology: Issues in contemporary phenomenology and cognitive science* (pp. 266–314). Stanford University Press. <https://psycnet.apa.org/record/2000-07254-008> 6/02/2022 3:08 a.m.

EXPERIENCIAS INTEGRALES
DE HABITABILIDAD: RELACIONES
ÍNTIMAS ENTRE EL USUARIO
Y EL CONTEXTO URBANO



Mario Ernesto Esparza Díaz de León
María del Pilar Andrade Sánchez

Resumen

Todo ser humano construye sus escenarios de vida de acuerdo con una cosmovisión del mundo, es decir una idea determinada de su realidad: en qué se cree (razón de ser), cómo entiende, valora y clasifica su esquema de relaciones familiares, sociales y laborales. Dichas relaciones establecen patrones (estructuras) de actividades cotidianas y no cotidianas y estos patrones, a su vez, generan narrativas (experiencias) que finalmente se materializan a través del espacio construido en diversas escalas que van desde la ciudad, el edificio, la calle, la casa, la habitación y, finalmente, hasta el equipamiento.

Experiencias integrales de habitabilidad

Como premisa podríamos referir que el habitar no es simplemente estar o construir, sino realmente permanecer en la vida estableciendo significaciones mediante un sistema de diversas relaciones entre el hombre y su entorno y es por eso que la escala de relación entre este binomio representa el catalizador de una experiencia integral en el habitar cotidiano.

Existen distintas definiciones para abordar el concepto de habitabilidad, desde la perspectiva de arquitectos, urbanistas y diseñadores, así como de las personas en general. El concepto de habitar que abordamos aquí está centrado en el por qué y el para qué del hacer arquitectónico en sus diversas escalas proyectuales donde el ser humano representa el eje central de su conceptualización, desarrollo y propuesta.

Habitar un espacio o ámbito implica considerar muchos aspectos de la vida cotidiana, tanto tangibles como intangibles, materiales, espirituales y sentimentales que evoca un espacio habitable y las diferentes relaciones que nos permiten entender la concepción del sentido que genera el habitar. Por lo tanto, para que el habitar tenga dicho sentido es necesario comprender la interacción entre el hombre y su entorno, abarcando todas las experiencias que el contexto mediato e inmediato le pueda transmitir; por ejemplo, en el caso de un espacio urbano pueden ser las relaciones y dinámicas con las personas con las que interactúa, el medio ambiente natural, el clima, la infraestructura urbana, el sonido, el idioma, entre otras.

La habitabilidad es un concepto que debe ser entendido y valorado no únicamente por las personas que nos dedicamos al diseño y la construcción de espacios, sino debe ser una característica intrínseca de toda espacialidad, en la que todos los habitantes de una ciudad desarrollan sus actividades cotidianas y no sólo en lo referente a lo doméstico, sino a todas las actividades que se realizan diariamente, tales como trabajar, transportarse, comer, comprar, recrear, etc. Para que un espacio, en cualquiera de sus dimensiones, pueda ser habitable, el punto central a considerar es la calidad de vida del usuario en su vida diaria; tomar en cuenta como eje principal el buen desarrollo de un individuo que abarca aspectos físicos, psicológicos y emocionales.

Hablar de una experiencia integral de habitabilidad entonces, corresponde puntualmente a la integración de estos factores indispensables para el establecimiento de significaciones; la capacidad de incorporar la totalidad de nuestros registros sensoriales e intelectuales para una interpretación adecuada y pertinente de determinadas necesidades (funcionales, perceptuales o espirituales) y cuyos resultados sean consecuentemente considerados en el planteamiento de estrategias de solución. (Figura 1)



Figura 1. Diagrama de la experiencia integral de habitabilidad.

Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2022).

Gradación del espacio habitable: la escala arquitectónica-urbana

La interacción constante entre el hombre y su contexto, la antropización del espacio habitable, manifestará significaciones y, consecuentemente, reacciones a diferentes niveles de pensamiento, actuación y sentimientos que describiremos como sentido o personalidad de habitar, manifestaciones que parten de lo interior del ser humano a través del pensamiento como ese primer habitante y que gradualmente irán siendo progresivas en su materialización a diferentes niveles, a lo que denominaremos “gradación del habitar”.

La gradación como concepto consiste en la variación estructural de las relaciones integrales que el habitante configura de acuerdo con su sentido de pertenencia con el entorno y que puede ser desde la habitación, la vivienda, la colonia, el barrio y hasta la ciudad, es decir, que va desde lo micro del interior arquitectónico hasta lo macro de lo urbano, entendiendo esta secuencia como una acción completamente habitativa y no simplemente contemplativa. (Figura 2)

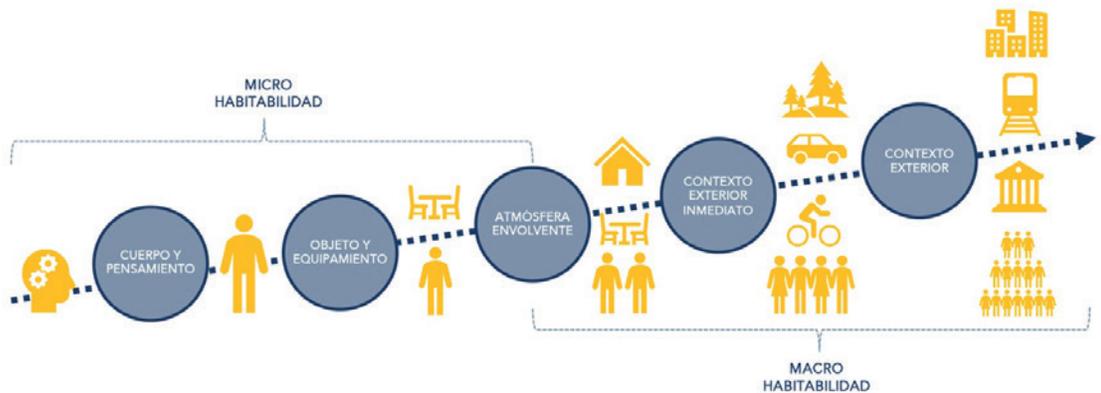


Figura 2. Gradación del entorno habitable. Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2022).

La forma en cómo esta gradación se manifiesta particularmente en cada una de sus dimensiones será producto de factores funcionales o simbólicos que responden a las necesidades generales de la persona, como la identidad, el encuentro, la reunión, la protección, la apropiación o el acogimiento, entre otros, y es el mismo hombre en su acción de permanecer, el que finaliza interiorizando el espacio al traducirlo comprensible e identificable.

La interiorización de la experiencia integral habitable representa la oportunidad del hombre para establecer un sentido de apropiación e identificación que consecuentemente denominará como su ciudad, barrio, colonia o el parque de su casa, incluyendo a su gente y, por ende, la cantidad de elementos tangibles e intangibles como su arquitectura, tradiciones, rituales y todo aquello que le permita establecer un nivel de relación o conexión considerada

como íntima, entendiendo lo íntimo no en un sentido de proximidad o resguardo, sino de pertenencia (razón de ser). Y esto podríamos aplicarlo en cualquiera de los siguientes escalones sucesivos de la escala habitable de la arquitectura como la uni-actividad, el micro ambiente, el ámbito y los sistemas de ámbitos.

La dimensión de habitabilidad parecería no tener distinciones ni jerarquías en relación con su escala de relación con el mismo habitante. Son diversos los factores que deben ser atendidos en proporción a la necesidad requerida en el momento y la circunstancia: la mente con el cuerpo, el cuerpo con el equipamiento, el equipamiento con el ámbito interior –y éste con la ciudad y el contexto–; es decir, se trata de una completa estructura de atención donde ninguno de los elementos debería de ser colocado y sustentado sin establecer a quién atiende, para qué, por qué, hacia qué, entre otros. (Esparza, M. 2020: 11).

Se podría concluir que, bajo esta premisa, la escala arquitectónica-urbana es aquel nivel de experiencia de habitabilidad que contempla un sistema de relaciones entre el hombre y su entorno y, por ende, significaciones en diferentes grados, partiendo del mismo hombre a través del pensamiento y que progresivamente va incorporando diversas capas que, como menciona Lois Wheinthal (2011) en su planteamiento de cuerpo y percepción, pasan por la vestimenta y la identidad, el objeto y equipamiento, la atmósfera envolvente y su relación con el exterior. Es esta escala la que fundamenta la importancia de conocer las particularidades de la micro habitabilidad de la espacialidad interior (la arquitectura) para poder establecer las estrategias correctas de la macro habitabilidad de la espacialidad exterior (el espacio urbano).

La experiencia integral desde la perspectiva arquitectónico-urbana de habitabilidad

Para lograr la configuración de un ámbito habitable es necesario entonces comprender el concepto de habitabilidad y las diversas maneras en las que todo espacio o lugar común puede alcanzarlo. Para que un espacio pueda considerarse habitable en un sentido integral, debe contar con ciertas características que permitan al ser humano apropiarse del mismo en sus diferentes escalas de relación; realizar de manera cotidiana sus actividades en una atmósfera que le permita mejorar su calidad de vida¹ (nivel de satisfacción funcional, psicología y afectiva).

Una *experiencia integral de habitabilidad* es la que abarca todas las relaciones entre el usuario y su contexto: las relaciones interpersonales, el entorno natural y construido, las costumbres y tradiciones, y todos los elementos que intervengan en la vida diaria del habitante y que van desde lo macro a lo micro en la dimensión del habitar en el otorgamiento de significaciones en torno al registro de variables ambientales en dimensiones corporales e intelectuales: el uso de los sentidos, pero también la comprensión de códigos y normas pre-establecidas. (Figura 3).

¹ Fuente: Organización Mundial de la Salud. <https://www.who.int/es/home>

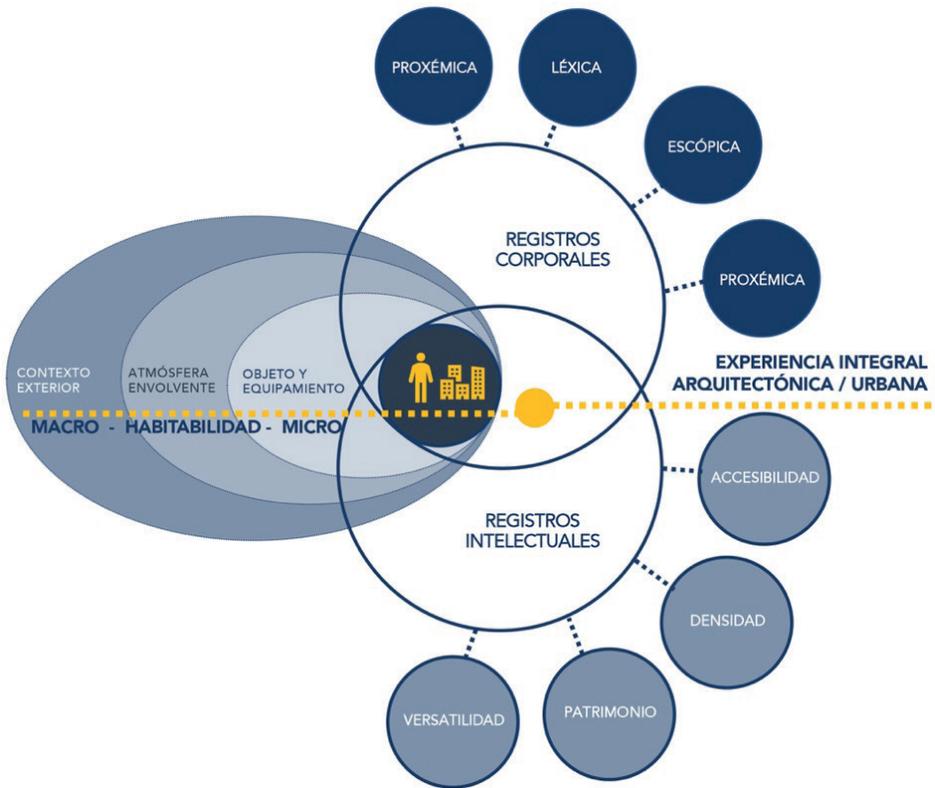


Figura 3. La experiencia integral en la escala arquitectónica urbana.

Fuente: Mario Esparza Díaz de León (2022).

Como ya se mencionaba antes, para que exista un espacio habitable, lo principal es conocer las necesidades del ser humano y satisfacerlas por medio de un escenario específico. Esto aplica no únicamente para espacialidades arquitectónicas, sino también para proyectos urbanos. Particularmente, en estos últimos se plantea establecer criterios de valoración integral basados en la escala de relaciones entre el usuario y los elementos, tanto tangibles como intangibles, que conforman el contexto, para ser considerados en proyectos de planeación urbana.

Esto se pretende lograr partiendo como eje principal de cuatro categorías significativas, cualitativas y cuantitativas que potencializan la experiencia integral de habitabilidad del usuario: *densidades, versatilidad, accesibilidad y patrimonio*. Estos cuatro registros son los que nos permiten obtener, desde el punto de vista de habitabilidad integral, un diagnóstico de una zona urbana específica estableciendo criterios de valoración cuantitativos y cualitativos a través del análisis de variables que se tienen de la vivencia entre el hombre y su contexto, estableciendo sus limitantes y potencialidades a través de un diagnóstico eficaz centrado en una escala que va de lo micro a lo macro en dicha experiencia habitativa, es decir, de los distintos niveles de interacción constante que parten de lo interior del ser humano y gradualmente van siendo progresivas a diferentes niveles de interacción. (Figura 4).



Figura 4. Características cualitativas y cuantitativas que potencian la experiencia de habitabilidad en la escala arquitectónica-urbana.

Fuente: María del Pilar Andrade Sánchez (2021).

En términos de urbanismo, las densidades, la planificación y el diseño urbano se refieren a proporcionalidades como el número de personas que habitan un área urbanizada determinada, el número de edificaciones en relación a espacialidades no construidas o las relaciones dimensionales entre

los diferentes elementos que percibe el usuario como la calle, el vehículo, el transporte público, la banqueta, el parque, la ciclo vía, el mobiliario urbano, etcétera.

La versatilidad se refiere a la diversidad en uso de suelo y, por ende, implica las actividades y servicios que existen dentro del entorno que complementan la actividad doméstica y facilitan las necesidades propias de la vida cotidiana. Dicha versatilidad contribuye a la denominación social o caracterización del sitio denominada vocación urbana.

La accesibilidad se refiere a la posibilidad de experimentar con facilidad una espacialidad, una característica básica como derecho de habitabilidad que implica la real posibilidad de una persona para ingresar, transitar y permanecer en un lugar, de manera segura, confortable y autónoma.

El concepto de patrimonio se entiende como todos los elementos tangibles, tales como edificios, conjuntos arquitectónicos y espacios urbanos e intangibles como los usos, costumbres y tradiciones que por sus valores históricos, culturales y emblemáticos son significativos para la sociedad. En una escala urbana se refiere a todas las características físicas y culturales que conforman la identidad de un sitio, denominado barrio, colonia o ciudad.

Reflexiones finales

Para lograr que un espacio pueda ser integralmente habitable, es necesario imprimir sentido de apropiación, el cual se manifiesta a través de las relaciones entre el habitante y su contexto, y para esto es de suma importancia conocer, analizar e incorporar la perspectiva etnográfica de los habitantes en proyectos de planeación e intervención urbana.

Desde tiempos remotos, el ser humano ha decidido permanecer (no sólo físicamente sino mental o emocionalmente) en ciertos lugares o espacios y apropiarse de éstos, de ahí parte el sentido del habitar, es decir, apropiarse de un lugar en el cual se decide permanecer. Esto nos permitirá identificar las características específicas que requiere el espacio y el habitante; reconocer los discursos que surgen a partir de la interacción entre los habitantes con el entorno, interpretar la materialidad del espacio a través de la función simbólica que representa para ellos y, finalmente, reflexionar sobre otras formas de diseño y planificación que impulsen el desarrollo de planes y proyectos de mejoramiento para la revalorización del entorno habitable.

Fuentes de consulta

- Canales, F. (2021). *Mi casa, tu ciudad*. Barcelona: Puente Editores.
- Esparza, M. (2020). "Discursos entre lo urbano-arquitectónico y lo íntimo del espacio interior y lo cotidiano. Premisa". En Esparza, M. *Gradación del entorno habitable*. Aguascalientes: Universidad Autónoma de Aguascalientes
- Esparza, M. (2021). "Hacia una escala del interior". En *Interiores. Sociedad, educación, profesión. Manifiesto disciplinar de la Asociación Mexicana de Instituciones de Enseñanza del Interiorismo y Diseño*. Ciudad de México: Ediciones Navarra.
- Giardiello, P. (2021). "Domesticar la Metrópoli". En García, E. *Arquitectura y vida cotidiana en México*. Ciudad de México: Ediciones Navarra.

EL TRATAMIENTO DE LAS ESCALAS
ESPACIALES COMO MODIFICADORES
DE CONDUCTA



Noemí del Carmen Ramos Escobar
José Francisco Mendoza Zamora

Resumen

El presente trabajo de investigación se construye en dos partes: En una primera parte, se contextualiza el concepto de las escalas espaciales, haciendo referencia a la psicología ambiental y a la neuroarquitectura como fuentes de investigación que abordan la manera en que el individuo procesa e interpreta la información de cada espacio en el que se desenvuelve y esto, a su vez, transmite sensaciones y emociones que pueden modificar significativamente su conducta.

En una segunda parte se aborda de manera sintetizada el avance de una investigación donde se aborda el tratamiento de los espacios habitables de una vivienda media de una familia con dos niños autistas. Esto, con el objetivo de llevar la teoría a la práctica e ilustrar los avances de esta correlación teórico-práctica del tratamiento de las escalas espaciales en una problemática real y actualizada. Se presenta la metodología utilizada y la propuesta de diseño, señalando las intervenciones en los espacios en que más tiempo permanecen los infantes. Seguido de ello, se presentan las conclusiones.

Introducción

Al hacer referencia a las escalas espaciales, nos referimos a la envolvente de un lugar, ya sea abierto o cerrado que, de manera visual o física, delimita un

espacio. Esta envolvente a su vez, está conformada por diversos espacios que transmiten sensaciones y emociones que son perceptibles para quienes habitan o transitan en ellos.

La delimitación de las escalas espaciales va en relación con los movimientos que hace el individuo al realizar algún tipo de actividad, es decir, la autoconstrucción que hace el sujeto-objeto de su espacio interpersonal. En este sentido, se presenta en este trabajo la imagen del concierto de The Flaming Flip, que tuvo lugar en Oklahoma, en el mes de octubre de 2020, donde los integrantes del concierto y el público en general, utilizaron burbujas de plástico para atender la estrategia sanitaria del distanciamiento social debido a la pandemia por la COVID 19, presente en ese período.



Imagen 1. Presentación del concierto The Flaming Flip. Fuente: Consultado en: <https://www.radionica.rocks/musica/musica-internacional/burbujas-el-futuro-de-los-conciertos>.

Si bien, esto representó un reto para la producción del concierto, esta modalidad ha marcado tendencia para la presentación de conciertos durante la contingencia. Con estas burbujas se buscó ofrecer seguridad y privacidad a cada individuo durante el concierto e incluso libertad para expresarse y evitar contagiarse y contagiar al resto del público. Y es que el concepto de las escalas espaciales quedó mayormente ilustrado durante la pandemia por la COVID-19, en que las personas marcaron un perímetro sanitario y de manera personalizada para poder circular y llevar a cabo sus actividades de la vida cotidiana.

Cada individuo configuró con los medios que tenía a su alcance su propia escala espacial: Doméstica, laboral, física, de circulación, en la que se sentían más seguros, libres para sobrellevar las limitantes sociales por la COVID 19, mostrando a veces inseguridad, temor, disociación, que dificultaban la convivencia y las formas habituales de desenvolverse.

Al respecto, Holahan señala “las actitudes con respecto al ambiente son los sentimientos favorables o desfavorables que las personas tienen hacia las características del ambiente físico”. (2004: 44)

Taylor & Altman (1987), apoyados en su teoría de las relaciones interpersonales, hacen referencia al modelo de la cebolla, para ilustrar la manera en que cada individuo va adoptando actitudes y modos de conducta al desenvolverse en un espacio determinado; el centro de la cebolla representa el espacio más íntimo del individuo, donde él mismo se conecta con su propio ser y en la medida en que se va desprendiendo de su espacio más íntimo, se va abriendo paso, a la vez que asimila y percibe todos los elementos visuales que conforman la ambientación de las espacialidades por las que el individuo se desplaza y en esta medida, de manera figurativa, va desprendiendo las capas de cebolla que rodean su centro, adoptando actitudes que son manipuladas por la ambientación del espacio por el que él mismo circula, conectándose con el mundo

exterior al ir desprendiéndose de las capas y desarrollando los sentidos visuales, olfativos, auditivos, y táctiles, que almacena en su memoria sensorial, para procesar toda esta información y reconstruir su propia experiencia espacial.

En este sentido, cada una de las partes que conforman el espacio físico contribuyen al estado de ánimo de cada persona. Las sensaciones que experimenta el individuo al captar la información de los símbolos, imágenes, colores entre otros que conforman un espacio determinado, son organizadas por el mismo, a través de los sentidos para construir su propia interpretación del ambiente.

Es por ello que no todos los usuarios pueden percibir el entorno de la misma forma, y algunos reaccionan mínima o exponencialmente a determinados estímulos. La manera en que el individuo construye el ambiente se puede sintetizar en tres dimensiones principales: Almacenamiento, organización y reconstrucción.



Imagen 2. *Percepción del ambiente*. Fuente: Elaboración propia, apoyado en Holahan (1995).

En este esquema, se representa el proceso cognitivo con el que el individuo procesa las experiencias ambientales mediante la percepción de la información que llega a sus sentidos, con lo que modifica sus actitudes. Una evolución que se transforma en el almacenamiento de experiencias que van modificando su conducta y procesando su interacción con sus alrededores.

Las escalas espaciales representan así, las percepciones que los individuos tienen de sí mismos en relación con el espacio y los elementos que los rodean, de las relaciones con otros usuarios con los que comparte el entorno e intervienen factores cognitivos que interpretan los estímulos provenientes del entorno y determinan patrones de conducta.

Como ya se ha mencionado, la dimensión y los elementos de los espacios modifican las conductas; sin embargo, debemos considerar que la percepción es subjetiva y que no todos perciben las cosas de la misma forma; algunos usuarios para los que los elementos que conforman el espacio no son en absoluto llamativos o agradables, para otros también pueden ser molestos irritantes esto sucede particularmente con aquellos que sufren de trastornos de percepción como lo es el Trastorno del Espectro Autista o TEA, que es un espectro de anomalías provocadas en el sistema nervioso central, y todas las investigaciones previas coinciden en que existe pérdida celular en el cerebro, dicho esto, es una condición que, de no tratarse, tiende a ser degenerativa. El usuario se ve afectado por el estrés ambiental al no poderse adaptar a los espacios debido a los estímulos negativos, lo que conlleva a episodios adversos y además generar conductas que afectan el desarrollo social y cognitivo.

Una de las terapias más usadas en el tratamiento del TEA es la integración sensorial en la que se analizan los efectos de la percepción que tienen los afectados en relación con los sentidos, ya que la percepción puede verse disminuida (hiposensibilidad) o aumentada (hipersensibilidad). Con este

conocimiento, la terapia sensorial refuerza o controla las áreas afectadas según corresponda, podemos entonces crear espacios en los que los niños se encuentren con estos estímulos de manera constante, en la medida correcta para que sus capacidades y conductas se modifiquen al encontrarse en un espacio diseñado de forma personal y correcta. Los usuarios que no padecen un desorden sensorial (neurotípicos) se adaptan a los espacios de los cuales no pueden tener control y, en cambio, el niño autista se beneficia al tener control de su entorno inmediato, se autocontrola y regula evitando el estrés que pueda sufrir al encontrarse bajo estímulos agresivos.

Ángel de Rivière (1998) dice del autismo: "Existen tantos tipos como casos de autismo", queriendo decir que cada caso es único, ya que la percepción es subjetiva y depende de cada individuo y de factores de su entorno inmediato, como son la familia, la región, la institución educativa, la religión, entre otros. Por ello, es importante estudiar las variables que se producen al encontrarse con estímulos de baja, moderada y alta intensidad; con ello podemos tener una idea de cómo es que un niño autista percibe el espacio. Quizás un sonido que para nosotros es suave, para ellos sea totalmente agresivo. Estos estímulos son percibidos a través de los sentidos y cada sentido se conecta con los órganos y el desarrollo de forma directa, así que para tener un óptimo desarrollo necesitamos los estímulos correctos, de acuerdo con el caso en particular.

Empezar a desarrollar los sentidos en el niño autista desde edades tempranas en las que se pueden identificar los efectos de la percepción que ellos tienen de su entorno, nos permite generar criterios tomando en consideración la proxémica, el diseño de iluminación, el interiorismo, la configuración espacial, la psicología de las formas y el color, la psicología ambiental, etcétera. Esto quiere decir que el diseño debe conjugar aspectos físicos, psicológicos

y emocionales. Esto nos lleva al análisis particular del espacio construido y la relación entre arquitectura y la mente humana.

La tendencia conocida como Neuro Arquitectura, ha desarrollado análisis en este sentido, correlacionando la psicología ambiental con los espacios arquitectónicos y se enfoca a la aplicación de las ciencias neuronales a la arquitectura y, por ende, a los espacios interiores. Tiene sus orígenes en la primera década de este siglo, cuando el neurocientífico del Salk Institute, Fred Gage, expuso los resultados de su investigación sobre la neurogénesis, es decir la generación de nuevas neuronas, que antes se consideraban finitas; estos resultados fueron presentados en 2003 en el Congreso de Arquitectura del Instituto Americano de Arquitectos, concluyendo que los cambios en el entorno cambian el cerebro y modifican el comportamiento. En consecuencia, se desarrollaron investigaciones que partían de este punto culminando con la creación de la Academia de la Neurociencia para la arquitectura en San Diego California, lugar donde profesionistas de diversos ámbitos desarrollan investigaciones sobre las afectaciones de los entornos construidos en el cerebro humano y, a su vez, en el comportamiento desarrollado en los espacios.

Los aspectos físicos de los espacios tienen efectos emocionales al ser captados por nuestros sentidos y procesados por el cerebro; a su vez, éstos desarrollan conductas, algunas para adaptar al usuario y otras para que éste modifique su entorno. Pero en el caso de aquellos que presentan autismo, no existe un estándar que seguir, ya que puede romper toda regla o ignorar los elementos espaciales.

Como proyecto de titulación en la Universidad Autónoma de Sinaloa, alumnos de la licenciatura en Diseño de Interiores se encuentran desarrollando un manual que contenga justamente estos lineamientos generados a partir de encuestas, tabulaciones, datos e investigaciones previas y, con ello, poder ge-

nerar un documento que oriente a cada una de las familias de manera individual a seleccionar los recubrimientos de las superficies que delimitan un espacio, accesorios, criterios de proporcionalidad, que en conjunto, representen una guía que proporcione sugerencias y lineamientos que permitan adaptar el espacio interior de una vivienda donde residan niños con el padecimiento TEA, de tal forma que el niño se encuentre constantemente bajo los estímulos benéficos que le permitan desarrollar sus capacidades cognitivas, sensoriales y sociales permitiendo que la terapia sensorial se lleve a cabo sin tener que acudir a un centro especializado, siendo la vivienda entera un espacio sensorial.

Esta investigación se titula: *Criterios de diseño sensorial en viviendas para niños con trastorno del espectro autista*. Es un proyecto de titulación que tiene como finalidad el desarrollo de un manual que contenga pautas para poder adaptar espacios de vivienda que contribuyan al óptimo desarrollo de niños autistas mediante la correcta aplicación de elementos de diseño que estimulen sus sentidos y el desarrollo de sus capacidades, ofreciéndoles mejores condiciones para su integración social.

Se parte de un profundo estudio sobre el autismo y la forma en la que afecta a los niños y su desarrollo, por medio de la recopilación de datos, fuentes, entrevistas y cuestionarios. Se estudian las variables que intervienen en el desarrollo sensorial y cognitivo. Se identificaron cuáles son los factores que comúnmente generan estrés ambiental en los niños, se catalogaron según el sentido que se ve afectado, proponiendo soluciones de diseño para los hipo sensibles e hipersensibles. Es decir, se parte de lo general a lo particular, y de lo particular a lo general para poder establecer los patrones que se deben seguir para adaptar los espacios de vivienda. Se aplican en el caso de estudio para ser evaluado visualmente por usuarios con Trastorno del Espectro Autista y medir su respuesta visual.

Este documento pretende ser de divulgación social y estar al alcance de cualquier persona que lo necesite, ya que, en muchos casos, el nivel socioeconómico de los padres de niños con autismo no les permite ser atendidos y se carece de programas de apoyo de orden público para la atención psicológica y de desarrollo motriz e intelectual, aunado a la falta de espacios para el tratamiento del TEA en instituciones de salud pública.

Haciendo una síntesis de la investigación en desarrollo, se pueden mencionar algunas de las consideraciones que se deben tomar en cuenta en el diseño del espacio:

- El uso de la iluminación natural que permite generar un mejor horario y ritmo de las actividades del niño.
- Crear una rutina de sueño y hora de levantarse; para ello es recomendable el uso de luz natural en la medida posible y, en caso de no ser posible, tratar de imitar la luz de día en el espacio interior, con luminarias regulables y programables que pueden ayudar a crear atmósferas y ambientaciones que modifiquen la conducta de los niños que se encuentran en ellos.
- Definir las áreas de los espacios interiores a través de las texturas visuales y táctiles, del color a través del contraste y el balance de los elementos ayudará a que el niño pueda definir claramente los límites de cada zona de la vivienda, las actividades que se realizan y los usuarios que se involucran en éste.
- El mobiliario también tiene una incidencia importante en la conducta de los niños, algunos de ellos presentan dificultad en el desarrollo de su sentido del equilibrio, por lo que las aristas deberán ser menos pronunciadas, de forma que el niño evite golpearse con los elementos del

espacio; las líneas curvas integran mejor los espacios y proveen sensación de naturalidad.

Las transiciones espaciales toman una gran importancia en el diseño para niños con TEA, ya que la sensación de sorpresa es uno de los factores que suele generar más estrés en el niño autista; por ello es importante que estos espacios de transición sean suaves, el permitir que el niño observe el interior tras una puerta a través de un cristal le permite tener una idea clara de lo que se encontrará detrás.

Con este mismo antecedente, es importante que en la vivienda exista una materialidad semejante, el uso de una misma paleta de colores y texturas en la que éstos cambien para crear ambientes que, a pesar de sus diferencias sean cohesivos, la creación de una paleta que además del color y la textura estudie el trasfondo sensorial y emocional basándose en las teorías del color y la forma.

El Diseño de Interiores puede contribuir positivamente en el tratamiento de alto impacto del autismo, modificando los ambientes mediante la creación de estímulos sensoriales que de manera constante se encuentren en contacto con el niño autista, y que, además, sean un conducto para reducir el estrés y el aspecto degenerativo que se origina con este padecimiento.

Esto, con la finalidad de que el niño tenga un óptimo desarrollo durante su infancia, y que en su madurez se integre de mejor manera en la sociedad. Cabe resaltar que el conjunto de recomendaciones debe adaptarse al caso particular de autismo, quizás cambiando o modificando un par de lineamientos, que se tomarán como base para la creación de los ambientes interiores.

Para el diseño de los espacios interiores se tomaron en cuenta los siguientes conceptos:

- El mar se relaciona con el autismo, ya que éste a veces es calmo, tranquilo, sereno y a veces violento y tormentoso, como suele ser esta afectación, pero considerando el lado positivo se desglosa el concepto a partir de las formas, los colores, las sensaciones y las emociones que queremos provocar con los elementos interiores.
- La paleta de colores se acerca a los colores tierra y claros como la arena del mar. Esto se refleja en algunas maderas claras y cerámicas, algunos toques oscuros como las piedras de las costas de Sinaloa (como referencia, Las Labradas), tonos azules y turquesas.
- Aromas como menta y romero, que se acercan a los cítricos que aluden a ambientes frescos, marinos y veraniegos.

De manera sintetizada, se presentan las intervenciones propuestas al objeto de estudio:



Imagen 3. Elementos ambientales del concepto: Mar.

Fuente: Noemí del Carmen Ramos Escobar (2021).

Se diseñaron espacios sencillos, fáciles de identificar por la mente, que permitan crear vínculos entre el usuario, el espacio y las actividades que se realizarán. Es importante que en todos los espacios existan relaciones, algunas partirán del color, de los materiales, de la iluminación, etcétera. Con ello se procuró crear transiciones más amenas para los niños con TEA, reduciendo la sensación de sorpresa que se pudiera provocar al pasar de un ambiente a otro.

La iluminación natural se aprovecha a través del uso de solatube¹ y de la chimenea de aire que además refleja la luz hacia los interiores con los que tiene conexión.



Imagen 4. Interrelación de espacialidades. Fuente: C. José Francisco Mendoza (2021).

- 1 Es el Sistema de Iluminación Natural más eficiente del mundo, ya que con su tecnología de vanguardia y diseño revolucionario capta, transfiere y difunde la luz solar a su espacio interior, logrando increíbles resultados. <https://www.solatube.com.mx/>

La planta baja se caracteriza por el uso de madera en tonos medios, ya que es el espacio más utilizado durante la mayor parte del día y las áreas necesitan estar claramente definidas; por ello, el contraste generado por el tono ligeramente oscuro del mobiliario ayuda a delimitar el área a la cual corresponde.



Imagen 5. Áreas claramente definidas para las actividades a realizar.

Fuente: C. José Francisco Mendoza (2021).

Se propone que la ambientación de la sala refleje amplitud, por ser uno de los ambientes más utilizados en la vida diaria, dotada de elementos que definen sus zonas, por colores y texturas, las imágenes correspondientes al arte deberán ser reproducciones de la realidad. La sala cuenta con dos sillones un poco distanciados del mueble convencional, en la que el niño puede sentarse al llegar del exterior, que le permita acoplarse y regularse en caso de haber presentado estrés.



Imagen 6. Espacios en los que la seguridad del niño sea prioridad.

Fuente: C. José Francisco Mendoza (2021).

En el tratamiento de las superficies verticales que rodean la escalera, se propone un patrón de ondas que direcciona la mirada creando un flujo y lleva al niño a recorrerla; el uso de alfombra ayuda a crear fricción y reducir la posibilidad de caídas, además de aislar acústicamente los espacios y absorber el ruido. El diseño mural de la escalera es elaborado con una capa base de pintura termo acústica que previene la filtración de contaminación auditiva del exterior. Las barandillas pueden forrarse con recubrimiento de espuma que prevenga accidentes, evitando golpes.

Estos lineamientos se desarrollan a través del modelo de estimulación sensorial usado en el sistema de educación Waldorf, que desarrollado por Rudolf Steiner plantea la estimulación de 12 sentidos: tacto, vista, olfato, oído y gusto, y además, los sentidos del equilibrio, movimiento, térmico, del lenguaje, del yo ajeno, del bienestar y del pensamiento.

Según el modelo de desarrollo de Steiner, al estimular estos sentidos se fortalecería el desarrollo del niño en un individuo con mayor autonomía que aquel educado con modelos cotidianos. Para cada uno de los sentidos se hacen recomendaciones, como para el sentido de la vista en que intervienen las formas, los colores y la identificación del espacio y sus límites visuales. Para el sentido del "yo ajeno" que se centra en la empatía y la socialización, se hacen recomendaciones que ayuden a establecer estas relaciones que a veces se ven disminuidas en los niños con TEA. Y a partir de los lineamientos se describe cómo deberían configurarse los espacios de una vivienda y opciones para poderlos adaptar a diferentes tipologías de vivienda.

Conclusiones

Los elementos de ambientación utilizados en el tratamiento de las escalas espaciales constituyen un lenguaje visual capaz de transmitir al individuo sensaciones de inseguridad, rechazo, violencia, confort, tranquilidad, en fin, un sinnúmero de emociones que modifican su conducta. Es responsabilidad del interiorista desarrollar un análisis exhaustivo del sujeto que habita y/o transita en ellas, ya que cada uno de los elementos que configuran y vitalizan el espacio, transmiten emociones y sensaciones que pueden incluso afectar el estado de salud.

En los últimos años, se le ha dado mayor importancia al desarrollo de investigaciones enfocadas a la salud mental, ya que las personas al permanecer más tiempo en sus viviendas debido al confinamiento y distanciamiento social por la pandemia denominada COVID-19, se han incrementado los padecimientos relacionados con el estrés, ansiedad y depresión. La manera en que las personas convivieron y se relacionaron con sus espacios, influyó de manera significativa en sus estados de ánimo, en la manera en que se tomaron medidas de aislamiento social y decisiones, y en la manera en la que el ser humano se confrontó consigo mismo.

El desarrollo de las emociones y el sistema cognitivo puede ser manipulado por los elementos visuales y sensoriales, provocando almacenamiento de símbolos e imágenes que se mezclan con la complejidad del cerebro humano, la forma de ser de las personas, su carácter, principios e ideales. En este sentido, el interiorismo puede aportar elementos significativos para mejorar las condiciones de los niños con autismo, aun sin ser una cura para ello. Al estimular los sentidos y evitar las reacciones negativas, el niño puede tener un mejor

desarrollo, además de estimular sus capacidades cognitivas y cerebrales para evitar el daño a nivel neuronal.

Cada caso debe ser evaluado de forma individual, ya que las respuestas que se aplicarán deberán ser las adecuadas para cada caso y el manual de lineamientos, una herramienta que permita comprenderlo, interpretarlo y aplicarlo en los espacios.

Fuentes de consulta

- Ayres, A. (1998). *La integración sensorial y el niño*. México: Trillas
- Gaines, K., Bourne, A., Pearson, M., & Kleibrink, M. (2016). *Designing for Autism Spectrum Disorders*. New York: Routledge.
- Holahan, C. (1991). *Psicología ambiental: un enfoque general*. Austin, Texas: Limusa Noriega Editores.
- López, H. (2020). La arquitectura introspectiva: el usuario antes que todo. 2020, de Origen, Arquitectura y Diseño Sitio web: <https://origenad.com.mx/la-arquitectura-introspectiva-el-usuario-antes-que-todo/>
- Neurociencias México. (s.f.). Neuroarquitectura. Instituto Mexicano de Neurociencias. Recuperado 28 de octubre de 2021, de <https://neurocienciasmexico.org/neuroarquitectura/>.
- Steiner, R. (2006). *Los Doce Sentidos del hombre*. Buenos Aires: Editorial Antroposófica.

APROXIMACIÓN TEÓRICA AL DESARROLLO
DE ESTRATEGIAS MERCADOLÓGICAS APOYADAS
EN EL ANÁLISIS INTERIOR DE LA CASA HABITACIÓN
PARA IDENTIFICAR LA PERSONALIDAD
DEL PÚBLICO OBJETIVO CON LA FINALIDAD
DE GENERAR CONTENIDO PUBLICITARIO



Claudia Ivette Rodríguez Lucio
José Roberto Tovar Herrera

Resumen

En el mundo actual, donde los individuos conectan las relaciones interpersonales con su entorno y contexto, la necesidad de buscar una identidad propia se ha hecho manifiesta, es así como se busca generar rasgos que sean distintivos del sujeto y que lo diferencien de los otros. De acuerdo con la Heurística Emocional (Kahneman, 2011) el observar, analizar y activar asociaciones emotivas generan una toma de decisiones más efectiva, siendo los espacios uno de los elementos a partir de los cuales se construyen los marcos cognitivos de los individuos. En esta búsqueda de una personalidad propia es que se generan vínculos importantes con el espacio más íntimo que se habita; por tanto, la casa-habitación se convierte en un reflejo donde a través del diseño interior se pueden identificar rasgos particulares utilizando el Modelo de los cinco grandes factores de la personalidad ("Big Five" Goldberg, 1993); esto se convierte en una herramienta mercadológica al obtener datos relevantes que nos hablen acerca de los individuos que conforman nuestro público objetivo identificando deseos, necesidades, hábitos, costumbres, motivaciones que permiten tener un acercamiento cuya finalidad es desarrollar planes de comunicación y persuasión efectivos que se vean reflejados en la construcción de contenido publicitario aplicado en diferentes medios.

Introducción

El presente escrito tiene como finalidad generar un acercamiento a diversas teorías que se derivan de diferentes disciplinas como la psicología, mercadotecnia, diseño de interiores y la comunicación; pero que a la vez convergen en un mismo punto con el propósito de sumar al ejercicio publicitario desde la construcción de narrativas que sean más eficaces en los procesos persuasivos, según sea el objetivo a alcanzar. Es importante aclarar que este primer acercamiento no tiene como finalidad determinar un modelo o establecer una forma de generar contenido, sino que es en inicio, una exploración que podría ser de utilidad para quienes estamos inmiscuidos en el ámbito publicitario.

Una de las referencias que comúnmente se generan sobre la publicidad es la construcción de contenido de las diversas estrategias a partir de la búsqueda de ideales a alcanzar, de la creación de necesidades o deseos que buscan en un individuo generar una acción, o bien del establecimiento de ciertos estándares que idealizan una situación o circunstancia a partir de la cual el contenido publicitario se construye. Si bien es cierto que la publicidad se vincula fuertemente a la economía y, por tanto, a la acción de venta, en la actualidad en donde los mercados cada vez están más saturados y son más competitivos ésta ha tenido que irse modificando buscando así ventajas competitivas, creación de experiencias y un conocimiento más profundo de a quiénes nos dirigimos a través de los diversos medios, plataformas, formatos que permitan no sólo visibilizar aquello que se busca posicionar, sino además crear un vínculo a través del cual no sólo se establezca la relación, sino que se mantenga y genere un crecimiento constante.

Es así que, buscando encontrar ese elemento diferenciador, las estrategias mercadológicas consideran el análisis de la casa-habitación como espacio

íntimo del consumidor a partir del cual se pudiesen identificar rasgos particulares aprovechables para la identificación de personalidades distintivas del público objetivo al cual se busca persuadir.

Personalidad del consumidor

La personalidad ha sido un concepto estudiado desde diferentes teorías y expone las diferencias individuales y patrones característicos de comportamiento, pensamiento y emociones que presenta el individuo (Kazdin, 2000) y cómo se percibe en el entorno en el que está inmerso. Ello permite, mercadológicamente hablando, la identificación de deseos, necesidades, hábitos, costumbres o motivaciones que tiene el público objetivo y que determinan su comportamiento convergiendo en funciones conativas. Cardona, Balza, Henríquez y Torrenegra (2018) hablan de que el marketing moderno considera al consumidor como el centro de la gestión de la planeación estratégica a través de la cual se genera un vínculo que permite a las marcas, productos y servicios competir en un mercado sin morir en el intento.

Desde un punto de vista histórico, si hablamos del estado de la cuestión de los modelos de la personalidad, sin duda, como mencionan Montaña, Palacios y Gantiva (2009), debemos remontarnos a los griegos, quienes: “se interesaron por personificar diferentes papeles en el drama de dicha cultura, para lo que las personas utilizaban máscaras que cubrían sus rostros; de esta manera les era posible representar distintos estilos de vida diferentes a los propios, sin dejar de ser ellos mismos. Es decir, asumir diferentes personalidades dentro de una misma persona, por lo cual el concepto personalidad se origina del término persona” (p. 82). Es así como los principios filosóficos subyacen

a estas teorías, como la teoría hipocrática de los humores, Platón y su teoría de las ideas, Aristóteles y la construcción del carácter. Para posteriormente ser abordada desde el paradigma de la psicología por Freud desarrollando múltiples escritos sobre la conducta y quien planteaba que la personalidad se determina en función del abordaje de las etapas psicosexuales. De igual manera, interesados en la personalidad y cuyos trabajos son relevantes, podemos mencionar a Jung, Maslow, Rogers, entre otros; sin duda, existe una amplia diversidad de planteamientos sobre la personalidad y desmembrarlos de manera puntual abarcaría una tesis que en esta ocasión no nos corresponde, la intención es denotar su importancia y la incidencia que ha llegado a tener en otros ámbitos.

Si bien no somos expertos en esta área, nos focalizamos en el abordaje desarrollado por Goldberg, quien en 1993 propone el modelo al cual haremos referencia en este escrito, denominado bajo el acrónimo OCEAN (*Openness, Conscientiousness, Extraversion, Agreeableness, Neuroticism*), este modelo es una taxonomía o clasificación de rasgos de personalidad que analiza la composición de cinco dimensiones y genera una descripción de lo que caracteriza a cada una de ellas. Puntualizando que, si bien todos contamos con estos cinco rasgos de personalidad, el grado de acentuación de cada uno de ellos es distinto.



Imagen 1. Modelo OCEAN. Fuente: Goldberg (1993).

Dicho modelo se retomará de manera posterior al establecer la relación entre los espacios que habitan los individuos y los análisis que de éstos

se pueden desprender para la obtención de datos que ayuden a clarificar las estrategias a seguir.

Heurística emocional

El análisis de la personalidad y el comportamiento tiene como objetivo final influir en la toma de decisiones del consumidor, en función de las estrategias mercadológicas y publicitarias aplicadas. Es así que la heurística emocional toma relevancia dentro del tema.

La heurística emocional es una teoría que hace referencia a la toma de decisiones con base en las emociones presentes, es decir la reacción que se tiene ante un estímulo y la evaluación en escala positiva o negativa que se genera en el individuo y las acciones futuras que de ello se pudiesen derivar. Kahneman y Tversky (1973) desarrollan una perspectiva de racionalidad limitada. Describen tres elementos heurísticos: la accesibilidad, la representatividad y el anclaje que subyacen a muchos juicios intuitivos, y mencionan que estos procedimientos generan una estimación que de ningún modo es irracional. Kahneman trabaja un modelo por sistemas 1 y 2; menciona que las decisiones (sobre todo refiriéndose al sistema 2), no están generadas de manera absoluta por una parte racional, sino que las emociones involucradas tienen una importante influencia en las conclusiones que un individuo puede generar, basado en sus gustos y aversiones determinando así sus creencias sobre el mundo.

Según el doctor Esqueda R. (2022), basándose en las teorías de Kahneman, la heurística emocional puede utilizarse como técnica para generar valor a una marca a partir de:

1. La identificación de los rasgos de personalidad del consumidor que servirán como base para la construcción de la personalidad de la marca para potenciar la empatía.
2. Generar un vínculo emocional por elementos de comunicación sub-conscientes que rijan las interacciones marca-consumidor.

Es en este momento cuando a través de la heurística emocional y el modelo OCEAN anteriormente expuesto, se propone generar un análisis de los espacios que habitan los individuos que conforman el público objetivo con la intención de identificar aquellos rasgos de personalidad que tengan una pre-dominancia y que puedan servir como ejes rectores para la construcción de narrativas e interacciones más funcionales.

DISEÑO INTERIOR- CASA HABITACIÓN



Imagen 2. Ejemplo de análisis en función a elementos en el espacio.

Fuente: Elaboración propia (2021).

Lo que se sugiere es que, a partir de la identificación del público al que se quiere persuadir, el análisis de los espacios que habitan pudiesen ser una herramienta mercadológica que sume a la identificación del perfil como reflejo de rasgos distintivos de personalidad en función al modelo OCEAN, ya que el individuo genera importantes vínculos íntimos con dicho espacio.

Psicología del espacio: espacio personal

Para fundamentar la importancia del vínculo espacio-individuo, retomamos brevemente la psicología del espacio. Hall (1981, 1998) fue el primer estudioso en identificar el término de proxémica o concepto de los espacios interpersonales. Dicho concepto fue introducido para efectos de describir las distancias subjetivas que rodean a una persona, las que pueden ser objeto de mediciones para determinar los tipos de espacios que deben ser respetados mientras los individuos interaccionan entre sí.

Por otro lado, Lotito (2009) menciona que:

En definitiva, el espacio vital puede definirse como aquel conjunto de hechos y circunstancias que determinan el comportamiento de un sujeto dado en un momento determinado. Este espacio contendría al individuo mismo, los objetivos que busca realizar, los factores negativos que trata de eludir, así como las barreras que restringen y limitan sus movimientos, o bien, los caminos que debe seguir para lograr alcanzar aquello que desea. Si bien —a diferencia de lo que plantea Hall—, algunos investigadores han establecido que el espacio vital no debe ser confundido con el espacio geográfico o físico, sino que debe ser visto

como el mundo tal cual éste afecta a la persona, no deja de ser cierto que existen elementos comunes en ambos enfoques que influirán de una u otra forma sobre el comportamiento final del individuo. (p. 13)

Como podemos observar, el espacio en el que habitamos no sólo es un área o una zona en donde se reside, sino que se convierte en parte del individuo y a través de los diversos elementos que lo componen podemos entender a quien se encuentra en él, lo cual refuerza la intención de retomar los espacios como una herramienta que nos hable de a quiénes nos queremos dirigir y nos permita conocer con mayor claridad y profundidad los rasgos de estos individuos.

Una vez que hemos explicado cómo se pretende utilizar el espacio como herramienta metodológica tenemos que entender cómo o a través de qué vamos a generar estos análisis que nos permitan entonces obtener datos aplicables a las estrategias, utilizando la semiótica-hermenéutica para su interpretación.

Semiótica-Hermenéutica

Históricamente, como mencionan Rubio, Santamaría y Herrera (2017), la hermenéutica ha permitido conocer formas de apropiación de mundos de vida y realidades diversas; hoy su uso se ha ampliado hacia áreas relacionadas con el lenguaje y la cultura.

Por ello es por lo que se pretende utilizar la semiótica y la hermenéutica como técnicas que nos permitan entender e interpretar los elementos presentes en el espacio.

De acuerdo con Solano (2014), “en la semiótica es posible distinguir tres momentos: la semántica (referente al significado textual, denotación), la sintaxis (referente al significado intertextual, conexiones de coherencia) y la pragmática (referente al significado contextual, intención)” (p. 70) Estas tres etapas se consideran base en la interpretación de los espacios habitables, ya que cada una de ellas contribuye para obtener un acercamiento con el consumidor; la semántica visual otorga un acercamiento general sobre lo que se observa, identificando los elementos que componen el espacio: los colores, la espacialidad, el orden, la distribución, el tamaño, la decoración, etcétera; que permitirá generar una postura sobre las representaciones formales y los signos que éstas incorporan desarrollando así un enfoque cognitivo de las mismas.

A su vez, la sintaxis nos permite generar una conexión coherente entre los elementos que conforman el espacio, identificando la correspondencia entre los códigos simbólicos y los códigos de relación, jerarquizando, encontrando puntos de interés y asociando su posición dentro del espacio; esto permite vincularlo directamente con el individuo y en cómo éste le otorga un valor en función a sus creencias, actitudes e ideologías.

Posteriormente, la pragmática dentro de esta postura semiótica permite identificar el contexto espacial y temporal que influye directamente en la interpretación del significado, el referente y la imagen mental que se vinculan directamente con las emociones del individuo.

Se considera entonces que la semiótica es la disciplina que permite generar un estudio interpretativo de los espacios a través de la composición de los distintos elementos y las características particulares para llegar a la comprensión de éstos, vinculándolo así con las particularidades sociales, culturales y emocionales del consumidor.

La publicidad, a su vez, dispone de dicha información para construir estrategias que se ajusten en su proceso creativo, lo que permitirá otorgar un acercamiento más axiomático en la composición de productos comunicativos. De acuerdo con Dascal (1995), la pragmática constituye la rama de la semiótica que coincide con la hermenéutica, ya que ambas se centran en la intencionalidad y de ahí surge la crítica (citado en Solano, 2014). De acuerdo con Beuchot (2008) tanto la pragmática como la hermenéutica tienen que ver con la interpretación, sólo que la pragmática tiene que ver más con la objetividad recalcando la confianza que se puede recuperar de su significado mientras que la hermenéutica da cabida mayoritariamente a la subjetividad del intérprete.

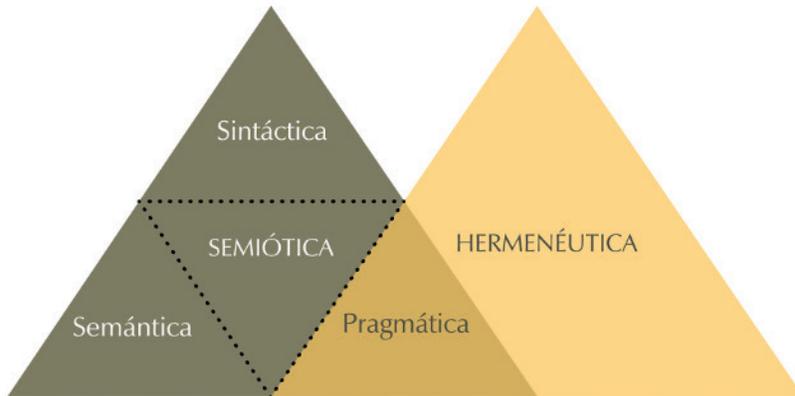


Imagen 3. La pragmática como convergencia entre la semiótica y la hermenéutica.

Fuente: Solano 2012.

Es así que la hermenéutica es un eje en la interpretación de los espacios, donde Foucault distingue dos niveles interpretativos.

Uno de ellos refiere a la propia metodología de análisis interpretativo que realiza de la historia de las ideas y es la búsqueda de las reglas que subyacen a las prácticas discursivas. El otro es aquel en el que critica y, según él, es propio de la hermenéutica: el discurso paralelo. La hermenéutica “se encuentra ante la obligación de interpretarse ella misma hasta el infinito; de proseguirse siempre”. Para Foucault la hermenéutica produce discursos paralelos a los ya existentes mediante un intento de desenmascarar una apariencia en pos de un conjunto de signos ordenados y claros, de un “algo oculto” que debe surgir como sentido verdadero. (Citado en Cattogio, 2007: 133)

Así entonces, podemos visualizar que la interpretación se encuentra apoyada en la postura de las ideas previamente establecidas por la espacialidad y la temporalidad que son propias de un contexto social y cultural, donde lo cuestionable es constante e infinito y que varía de acuerdo al referente e imaginario individual de quien lo realiza; así mismo, se ejerce una crítica integral donde se busca una relación entre el objeto y el espacio en relación con el individuo. La interpretación es un hecho que nos permite cuestionar el todo y representar a través de una postura, pero en definitiva no se apoya en lo irrefutable y certero.

De ello se desprende la hermenéutica analógica, que propone un punto intermedio entre lo unívoco y equívoco de una interpretación, es decir, que se busca un equilibrio entre una interpretación con una posición radical y absoluta en contraposición de otra que puede entrar en la categoría de ambigua o sin un límite de interpretación. De acuerdo con Beuchot (2008): “La interpretación analógica permite lo más de objetividad interpretativa que postula la pragmática y lo menos posible de subjetividad haciendo caso a la experiencia de la hermenéutica” (p. 57)



Imagen 4. Esquema de la interpretación en la hermenéutica analógica de Beuchot.

Fuente: Solano 2014.

Se puede entonces observar cómo la hermenéutica analógica permite desarrollar una interpretación social que se centraliza en un punto de equilibrio entre la objetividad y la subjetividad de la interpretación, alejándonos de ambos extremos y permitiendo desarrollar un discurso que permita el diálogo de la univocidad y equivocidad.

Por otro lado, en la búsqueda de un acercamiento entre el espacio y su significado, la hermenéutica simbólica permite desarrollar una dimensión que nos otorga una aproximación al pensamiento, sobre el concepto y la significación de elementos y símbolos que culturalmente construimos en una

sociedad. De acuerdo con Jaramillo (2020): “El símbolo como imagen de algo nos remite a un sentido que nos lleva más allá de lo representado; el símbolo aparece y se hace participación concreta de un estado de las cosas a las cuales proporciona un sentido.” Así mismo sugiere que “el símbolo se mueve en la polisemia y su representación no es literal, y nos lleva siempre de signo a significado y de imagen a sentido” (p. 319). En este entendimiento para la interpretación simbólica de un espacio construido por un consumidor se sugiere el modelo propuesto por Muntañola (2009), donde el autor apoya su teoría de topogénesis en tres dimensiones, la lógica, la ética y la estética, las cuales hacen referencia a cómo los individuos se apropian de los espacios y son concebidos como lugares que poseen un significado para quienes los habitan.

<p>Dimensión lógica La dimensión lógica se ocupa de la manera como el hombre ordena los objetos sobre el territorio, las relaciones de uso que concede a cada uno de ellos, así como las proximidades y la distancia que guardan entre sí. “La lógica del lugar marca siempre la medida bajo la cual la humanidad es capaz de representarse a sí misma” (Muntañola, 1996, p. 32).</p>	<p>Dimensión ética Muntañola (2009) desarrolla un concepto también ligado al de la proxémica por su concepción espacial en referencia al “otro”, ya que la dimensión ética considera aspectos del espacio bajo una connotación social. La dimensión ética se constituye en la razón práctica de la arquitectura, y circunscribe al fenómeno arquitectónico como conformador de un constructo social. El fenómeno arquitectónico contribuye a la regulación de la conducta humana, determinando la manera como el hombre procede consigo mismo y con los demás.</p>	<p>Dimensión estética La dimensión estética resulta de la relación existente entre las dos dimensiones anteriores: la lógica y la ética. El análisis de la dimensión estética, propuesto por Muntañola (2009), encuentra su raíz en el estudio desarrollado por Robert Venturi (1995) y que consiste en asociar la lingüística con sus elementos de figuras y estrategias retóricas consiguiendo un estudio analógico en las formas y el lenguaje arquitectónico, en que la metáfora, el tropos, la hipérbola y la ironía, entre muchas otras, son transferidas para servir como elemento de discusión arquitectónica.</p>
--	---	---

Tabla 1. (Dimensiones Muntañola 2009, citado en Solano 2014).

Es entonces a partir del estudio de estas dimensiones en relación con lo simbólico, que se puede construir un vínculo que relacione el significado del espacio con las características emocionales de los consumidores y poder desarrollar una estrategia que permita construir material publicitario que se apege a las características y necesidades de consumo de los individuos.

Conclusiones

Como se mencionó en un inicio, esta propuesta es a un nivel exploratorio, en donde a partir de diferentes disciplinas se busca sumar a los esfuerzos para construir estrategias publicitarias que permitan abordar con éxito el tan competitivo mercado actual.

La evolución de los procesos de comunicación y la necesidad de generar nichos de mercados cada día más segmentados, ha permitido que los efectos persuasivos denoten un importante punto de enfoque en las emociones y procesos internos del individuo, puesto que la identificación de deseos, necesidades, hábitos, costumbres, motivaciones tiene importantes repercusiones en la efectividad de las campañas publicitarias.

El consumidor en la actualidad se encuentra saturado de mensajes publicitarios en distintos medios de comunicación; por ello, las empresas de publicidad han optado por generar vínculos estrechos con distintas disciplinas, como el diseño de interiores, la mercadotecnia, la arquitectura, la comunicación, el diseño gráfico, la psicología, entre otras, con la finalidad de desarrollar campañas publicitarias que generen un impacto o posicionamiento mayor, mediante las cuales se pueda sobresalir del resto y se genere un mayor impacto en el consumidor; por ello, es necesario identificar con mayor precisión

estilos de vida de los individuos e indicadores que permitan que el desarrollo de las diversas estrategias persuasivas se perciban apegadas a la realidad de quien lo observa y se establezca un vínculo de empatía.

La identificación y la construcción de herramientas que apoyen el alcance y efectividad de los objetivos planteados es de suma relevancia, ya que es a partir de esto que se posibilita la creación de narrativas que permitan implementar estrategias publicitarias efectivas y eficaces.

Debemos tener en consideración que la interpretación y la construcción de los mensajes publicitarios dependen en gran medida de la espacialidad y temporalidad en las que se desarrollen; así mismo, la consideración de los contextos sociales y culturales que nos permiten desarrollar hábitos de consumo diferentes y, por lo tanto, generar un comportamiento diverso que se ve reflejado en la variedad de personalidades y estilos de vida de los consumidores.

Referencias de consulta

- Beuchot, M. (2008). *Perfiles esenciales de la hermenéutica*. México, D.F., México: Fondo de Cultura Económica-UNAM.
- Cardona, D., Balza, V., Henríquez, G., Torrenegra, A. (2018). *El comportamiento del consumidor: estrategias y tácticas del marketing*. Cartagena: Universidad Libre.
- Catoggio, Leandro Martín. (2007). Foucault y la hermenéutica: convergencias y divergencias entorno a las prácticas sociales. En claves del pensamiento, 1(1), 121-141. Recuperado en 03 de junio de 2022, de http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-879X2007000100006&lng=es&tlng=es.

- Goldeberg, L. (1993). The structure of phenotypic personality traits. *American Psychologist*, 48, 26-34.
- Hall, Edward. 1981. *Beyond Culture*. New York: Anchor Books.
- Hall, Edward. 1998. *La dimensión oculta*. México: Siglo Veintiuno.
- Jaramillo, V. R. (2020). Hermenéutica simbólica. *Perseitas*, 8, pp 311-327.
DOI: <https://doi.org/10.21501/23461780.3674>
- Kahneman, D. (2013). *Thinking, Fast and Slow*. New York: Farrar, Straus and Girous.
- Kazdin, A. (2000). *Modificación de la conducta y sus aplicaciones prácticas*. México: Editorial El Manual Moderno.
- Lotito, F. (2009). Arquitectura Psicología Espacio e Individuo. *Revista AUSS* ISSN 0718-204X No. 6
- Montaño Sinisterra, Merfi; Palacios Cruz, Jenny; Gantiva, Carlos. (2009). "Teorías de la personalidad. Un análisis histórico del concepto y su medición". *Revista Psychologia: Avances de la disciplina*, ISSN: 1900-2386 vol. 3, núm. 2, pp. 81-107
- Rubio, Santamaría, Herrera (2017). La hermenéutica cultural como herramienta estratégica de la investigación para el diseño. *Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño* - ISSN 1889-433x. Vol. 12 .
- Solano Meneses, E. E. (2014). Crítica sistémica. Un enfoque hermenéutico del fenómeno arquitectónico. *Revista de Arquitectura*, 16, 68-76. doi: 10.14718/RevArq.2014.16.8

HISTORIAS DE UNA RELACIÓN:
EL MUEBLE COMO REFERENCIA
DE ESCALA EN LOS ÁMBITOS HUMANOS:
ÍNTIMO, PRIVADO Y PÚBLICO



Julieta Paulina Villazón Rebolgar
Anabell Requejo García

Resumen

El mueble, poseedor de características generales como objeto, es un mediador entre la acción, el hombre y el espacio. Sus connotaciones estéticas, simbólicas y psicoemocionales se adicionan a su propósito utilitario-funcional. El aporte del mueble al espacio arquitectónico, en sus diferentes ámbitos, es fundamental para la configuración de un sistema ambiental y constituye un parámetro de la escala, la cual dará vinculación al ser humano. El mueble, en el entorno íntimo, es parte del universo de la vida cotidiana en uso y simbolismo; en los espacios sociales promueve la interacción y contribuye a definir las esferas espaciales desde lo privado a lo semipúblico y en el ambiente urbano es el elemento básico de proporción para el ser humano que lo vive y le permite una sana relación con el espacio público. Para Jean Baudrillard (1969) los objetos forman parte de un sistema donde participan junto con el individuo para utilizar los lugares. Los muebles, a través de su ubicación precisa en el espacio, contribuyen en la definición del ambiente mediante la relación entre distancias, densidad y vacíos. Con base en la premisa anterior, la propuesta pretende hacer una reflexión con ejemplos de muebles históricos para profundizar en el papel de estos objetos como configuradores y significadores del espacio diseñado y apropiado por el ser humano.

Introducción: el objeto en el sistema espacial

Los objetos como elementos físicamente existentes y tangibles forman parte del sistema espacial; el mueble como objeto del espacio apropiado por el ser humano es el elemento que utiliza el habitante del espacio durante su accionar. Baudrillard (1969) afirma que la función del objeto es el criterio predominante para su clasificación y definición debido que aporta un sistema estructurado y jerarquizado de significados que a su vez expresan esquemas mentales compartidos socialmente. Sin embargo, aunque el objeto se determina en gran parte por su función: dormir = cama; sentar = silla; cumple igualmente un propósito estético, emotivo y comunicativo en el entorno, modificando el ambiente a través de sus propiedades.

El mueble que surge inicialmente como facilitador entre el hombre, sus acciones y el mundo natural, posteriormente, con el desarrollo del entorno cultural, a su función se le suma la búsqueda artística, emotiva, placentera, mágica y espiritual, consolidando un elemento del sistema de acondicionamiento del ser humano y su grupo social al entorno. (Csikszentmihalyi & Rochberg-Halton, 1981)

Con base en lo anterior, en el sistema espacial arquitectónico, los muebles no son sólo satisfactores de necesidades básicas, sino signos que pueden comunicar estatus, tradición, costumbres, emociones y otros mensajes que aportan a la arquitectura. Muebles y equipamiento, al estar diseñados para las actividades del ser humano, además de su utilidad, dan proporción y escala al ambiente, estableciendo un particular tipo de vinculación del mueble con el humano y del humano con el entorno.

[...] todo espacio despojado de sus muebles parecerá muerto. La mayor parte de los objetos que generalmente son tratados aparte, en una historia de las artes decorativas, pertenece totalmente a la arquitectura, ya que es lo que, precisamente, le confiere su existencia emocional e intelectual. (Frankl, 1981: 214)

Relación entre sujeto, objeto (mueble) y espacio

Como sucede en la mayoría de las relaciones, el vínculo objeto-entorno es de doble sentido; el mueble interviene en la percepción del espacio, y el espacio con sus cualidades influye en cómo se percibe el mueble. Para analizar este fenómeno, hay que considerar la existencia del mueble, sus características propias y aportes adicionales por su ubicación, cantidad y estructura de distribución. Así, el sistema se manifiesta a través de la funcionalidad y composición derivadas de la colocación de los elementos en el espacio, la que es determinada por un juego entre la densidad, las distancias y los vacíos. (Fig. 1) Hay un volumen que ocupa el objeto y además un determinado espacio vacío que lo rodea, que es el medio de vinculación con el habitante y el entorno. (Baudrillard, 1969)



Figura 1. Condicionantes espaciales del mobiliario que determinan el funcionamiento y ambiente del espacio. (Elaboración propia, 2022).

Al vivir el espacio arquitectónico se experimenta un ambiente o una atmósfera. Gernot Böhme, (1993) comenta que este concepto de atmósfera, siendo indeterminado, como fenómeno es “la relación entre las cualidades ambientales y los estados humanos” (Böhme, 1993:114), y es parte fundamental del discurso estético debido al papel que juega entre el sujeto y el objeto.

Moles (1981) define el término *ambiente* como aquello que está alrededor del individuo, pero que no se reduce al espacio geométrico sino a un sistema espacio-temporal donde se establecen determinadas reglas, variables y una correspondencia entre dimensiones, distancias y tiempos. Puede ser descrito como la esfera fenomenológica donde se suceden los mensajes entre individuo-objeto-experiencia, y la escala sería una de las variables que intervienen en esta experiencia espacial.

A pesar de tener la seguridad de que el ambiente existe y se percibe, es complicado determinar qué, cómo y medir cuánto aporta cada elemento que lo conforma; saber qué tanto depende el efecto logrado de los objetos que en ella existen, o del entorno físico que la contiene o del sujeto que la experimenta.

Respecto a la relación entre los elementos del sistema se pueden considerar distintas visiones (Fig. 2):

- Böhme (1993) define el ambiente como el intermediario entre el sujeto y el objeto.
- Moles (1981), al hablar de la teoría de los objetos, afirma que la función del objeto es primordialmente como mediador, entre el sujeto y el entorno.
- Barthes (2009) afirma que el objeto es el mediador entre las acciones y el hombre.

Böhme (1993)



Moles (1981)



Barthes (2009)



Figura 2. Distintas visiones entre objeto, ambiente y sujeto. [Elaboración propia (2022) con base en Böhme (1993), Barthes, (2009), y Moles (1975)].

Así, el sistema espacial tiene un alto nivel de complejidad, en donde existen diversas formas y grados de vinculación (Fig. 3). Es definido por elementos físicos, existiendo como contenedor de objetos, sujetos y experiencias que se desarrollan en el tiempo a través de las acciones, vistas, sensaciones y recorridos, única forma verdadera de conocer el espacio arquitectónico.

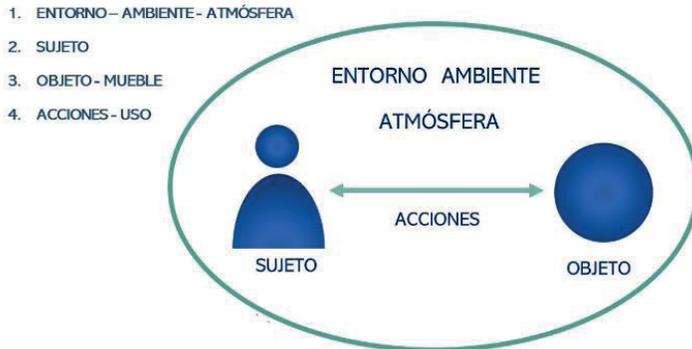


Figura 3. Relaciones del sistema espacial: sujeto, objeto, entorno y acción.
(Elaboración propia, 2022).

La psicología ambiental resalta la importancia de comprender cómo se relacionan las personas con los entornos, tema que es determinado por factores ambientales y, obviamente, por sus apegos personales e identidades sociales. (Pol & Vidal, 2005) Un buen diseño ambiental permitirá una buena relación entre el ocupante y el espacio, siendo propicios para la vinculación aquellos lugares que promueven las experiencias positivas brindando control, seguridad y serenidad. (Altman & Low, 1992) Parte de ese buen diseño ambiental es el manejo de la escala humana como un factor de vinculación fundamental, construyendo lugares verdaderamente significativos.

El valor de escala y el mueble como elemento de referencia

El elemento arquitectónico tiene como parámetro de calidad el manejo de la escala; ella “[...] hace que cualquier tamaño percibido afecte y adapte todo lo demás haciendo que todas las partes de una misma escena se vuelvan mutuamente reconocibles.” (Blanc, 2013: 86)

El diseño arquitectónico debe estar centrado en el ser humano; por ello, los edificios, espacios exteriores e interiores se evalúan por la relación entre sus dimensiones y las del ser humano, descalificando aquel elemento que no haya sido pensado ligado a las personas debido a que la relación de las medidas se alteró de tal forma que se obtuvo un producto espacial sin sentido. (Blanc, 2013)

La escala humana es un término (asociado al concepto de proporción), que se refiere a utilizar las medidas físicas y funcionales del cuerpo humano como la base para el tamaño, el desarrollo y la composición del elemento diseñado. Y mientras que la proporción es un factor de constante importancia en la concepción arquitectónica, Tedeschi (1951) comenta que la idea de escala no se ha abordado igual en los diferentes periodos de la arquitectura, modificando su valor a través del tiempo y aumentando en cuanto el diseño se ha centrado más en el usuario. Una construcción podrá estar en escala con su entorno; sin embargo, quizá no presente una buena relación con el hombre. (Tedeschi, 2017)

Si bien, la escala humana es un punto para considerar en todos los espacios diseñados (íntimo, privado, público), su manejo implica un mayor problema en el campo urbanístico, donde los grandes espacios abiertos, edificaciones y entorno natural combinados presentan un mayor reto de ajuste a

las dimensiones del ser humano. De ahí que haya obras con gran valor compositivo, pero que están fuera de escala con el hombre, conservando su valor por su contexto socio-histórico respecto a cómo se concebía la persona y la escala humana. (Blanc, 2013)

En su *Modulor*, Le Corbusier (1953) considera la escala humana como un parámetro matemático estándar cuyas dimensiones serán aplicables universalmente, a pesar de la valiosa aportación que esto implicó, tener una tabla fija puede ser algo rígido. Existen otras visiones como la de Borchers (1968: 173), quien comenta que la escala humana no puede confundirse con una simple "escala de proporciones", amplía el término a la expresión de un fenómeno de experiencia proporcionado por el espacio arquitectónico, donde conviven la realidad geométrica y la realidad sensible en la percepción espacial. (Borchers, 1968) (Le Corbusier, 1953)

El mueble está diseñado para cumplir una función que posibilite una acción humana y este accionar implica un tiempo de uso donde el usuario y el objeto se vinculan. Esto es similar al fenómeno de la experiencia del espacio, donde el habitante vive y conoce la arquitectura durante un lapso de tiempo. "La arquitectura se juzga con los ojos que ven, con la cabeza que gira, con las piernas que andan. La arquitectura no es un fenómeno sincrónico, sino sucesivo, hecho de espectáculos que se suman..." (Le Corbusier, 1953: 70)

El mueble es un elemento fundamental para experimentar el espacio apropiado por su papel de mediador y facilitador de las acciones en los lugares habitados. Entendemos que arquitectura y objeto son congruentes con el contexto socio-cultural-histórico. De ahí la inmensa variedad en los diseños de muebles: altos, cómodos, elegantes, ostentosos, básicos, entre otros muchos calificativos; y sin embargo, todos ellos guardan relación con las dimensiones del ser humano. Al ser esto un hecho conocido e introyectado por la persona,

el mueble se vuelve un objeto de referencia para medir y evaluar el espacio, probando que el hombre fue tomado como base y centro del diseño.

Primer ámbito: la banca en el espacio público urbano

La escala es fundamental para concebir la ciudad y lograr que ésta sea más habitable para las personas. Se comprende que, en sitios con manejo de escala urbana o monumental, los habitantes se desconectan de la vida a nivel de calle. La ciudad requiere vida entre los edificios y construcciones, esto se logra cuando la visión no es bloqueada por la infraestructura, cuando hay la opción de desplazamientos seguros a velocidad peatonal y se logra que el humano no se sienta disminuido por el entorno. (Martínez Gaete, 2016)

El mueble ayuda a humanizar, esto produce mayor vinculación. Con mayor vinculación se logra mayor participación y, en consecuencia, mayor corresponsabilidad social, económica y ecológica, contribuyendo a la creación de una sociedad comprometida con su entorno. De ahí que se necesitan signos de humanidad en el territorio urbano. El mueble aporta humanidad a este hábitat, mismo que es un nuevo territorio de acción para el diseñador de interiores debido a su capacidad de diálogo entre espacio, objetos y sujetos. (Giunta, 2009)

La banca en el espacio público sugiere y permite a la persona reconectar consigo mismo dentro de la inmensidad de ese ámbito abierto. Permite desligarse momentáneamente del ritmo urbano, aislarse en soledad o bien invitar a convivir. Es un sitio para los ancianos, para sentarse, ver o dormir. Fue y sigue siendo un mueble que determina un entorno cercano creando una burbuja de humanidad dentro del espacio urbano. La banca es el mueble más básico de mobiliario, antes de sillas o mesas existieron las bancas. (Heathcote, 2015).

La banca inglesa de hierro fundido del siglo XIX es una pieza de estilo historicista de la época victoriana, claro ejemplo de los productos de la revolución industrial. Coalbrookdale de Ironbridge, Shropshire en Gran Bretaña es el principal fabricante de este mueble. Puede tener diversos largos y normalmente está acabada en color negro o cromo, sus diseños se basan en formas naturalistas, la más común tiene un estilo gótico con detalles de volutas, flores y agujas; al centro de su respaldo tiene un motivo con corona, un escudo rematado con un pavorreal o detalle floral (Fig. 4). La pieza tiene asiento, respaldo y dos reposabrazos curvos que forman las cuatro patas integradas a ellos. (Payne, 1996, pág. 146)



Figura 4. Banca de hierro fundido actualmente a la venta por catálogo.
(British Ironwork Center, 2022).

Esta banca se puede apreciar desde que se fabricó en el espacio público inglés: jardines, parques y espacios de tránsito al exterior, como se ve en la siguiente pintura de Hyde Park s. XIX, realizada por Count Girolamo Pieri Nerli.



Figura 5. Hyde Park, Count Girolamo Pieri Nerli (1860.1926). Fuente: Wikigallery, 2022.

En México es un mueble que hasta la fecha se puede ver prácticamente en la mayoría de las plazas públicas: Alameda Central de la Ciudad de México (Fig. 6), plazas de las alcaldías de Coyoacán o Tlalpan, y parques en las diversas ciudades de la República Mexicana. Muchas de estas bancas ya alteraron su diseño original, teniendo un escudo nacional y remate tipo penacho, como se puede ver en la figura 7, o bien otro tipo de elementos locales.

Historias de una relación: El mueble como referencia de escala en los ámbitos humanos



Figura 6. Alameda Central CDMX. Fuente: CityExpress Blog, 2022



Figura 7. Banca inglesa en versión nacional con el escudo de águila y penacho.
Fuente: Clasf, 2022

La banca en general es un símbolo de civilidad que se puede convertir en un referente de apropiación espacial por dar humanización, escala y conexión. Particularmente, este modelo, por su trascendencia a través del tiempo y la geografía, ha probado dar un mensaje de elegancia, permanencia, durabilidad, solidez, riqueza ornamental y, por lo tanto, se ha vuelto un mueble clásico, ícono del espacio público internacional y nacional.

Segundo ámbito: el dressoire en el espacio social

El mueble, al igual que todas las manifestaciones plásticas del hombre, representa a la sociedad que lo produce y es afectado por sucesos económicos, políticos y sociales. Su significado radica en su forma y su función. Abraham Moles analiza los muebles como mediadores y exponentes universales de la sociedad de la cual permiten un mejor entendimiento (Moles, 1975). Su materialidad y su técnica de manufactura indican el uso, el usuario y la función.



Figura 8. Credenza gótica, roble y hierro forjado, s. XV, Normandía, Museo de las Artes Decorativas de París. Fuente: Lotsearch, 2022.

A través de la historia los muebles han sido instrumentos de expresión y utilidad en los diferentes ámbitos domésticos: social, público y privado. Dentro del ámbito social, un ejemplo de mobiliario histórico es la credenza (Fig. 8) surgida en la Edad Media en el período gótico, la cual, en su transición de este período al Renacimiento, sufre un cambio de significado, proporciones y colocación. Para el desarrollo de este análisis se revisaron testimonios de las épocas históricas estudiadas (Edad Media, Renacimiento y Barroco) como pintura, grabado, retablo y mobiliario físico.



Figura 9. Robert Capin, Santa Bárbara, 1438, óleo sobre tela. Fuente: Museo del Prado, 2022.



Figura 10. Presentación de la cabeza de San Juan Bautista, Retablo de San Juan Bautista, 1502. Fuente: Arte Valladolid, 2022.

Por lo general, la credenza se encuentra cerca de las mesas, porque guardan y exhiben menaje de objetos de comedor: una jarra sobre charola de plata, oro o algunos de los mejores artículos de la vajilla. También se pueden colocar en otros ambientes como cuartos de estar, en los que conserva la misma función (Fig. 9). Los ejemplos físicos y pictóricos conservados nos muestran credenzas talladas con esmero y cuidado. Siendo que guardan y presentan artículos costosos son de uso exclusivo de quien puede tener este tipo de objetos, o sea burgueses o aristocracia. Se convierte en un medio de expresión de la riqueza

y estatus. El sentido práctico de la credenza (guarda y soporte de vajilla) rige las proporciones del mueble. Su tamaño no depende del espacio, es decir, de la escala palaciega, sino de la humana, en ese sentido es ergonómico. (Fig. 10).

Hacia el final del Medioevo, la credenza gana un respaldo y remata con dosel o coronamiento, de manera que se forma un marco para los objetos expuestos en la cubierta. Ésta puede abrirse y desplegar varios pisos o anaqueles, en los cuales, de forma vertical, se acomoda mayor cantidad de vajilla. Ahora se le conoce como *dressoire*. El mueble gana altura debido a que, a mayor cantidad de objetos, mayor riqueza; de este modo, el número de repisas va ligado al nivel de fortuna del dueño (Fig 11.).



Figura 11. Dressoire con paneles tallados de "pergamino" s. XVI. Badminton.
(Fuente: Feduchi, 1994).

En la ilustración de Jean de Wavrin en la que se encuentra el rey Ricardo II de Inglaterra cenando, se observa al fondo a la derecha el *dressoire* (Fig. 12). El mueble incluye ahora un mantel, y su tamaño aumenta, ha cobrado importancia. Su función comienza a desligarse de la original, al pesar más la cualidad de soporte de pertenencias valiosas, que el de almacenar objetos o colocarlos encima. En la figura 13 vemos un ambiente público del siglo XVI en Francia, la escena se desarrolla en el pórtico de un palacio. Se presenta un *dressoire* de mayor tamaño con tres niveles de exhibición, el mueble, desarraigado de su función inicial, se transporta a otro espacio de representación. El rey bajo un dosel da audiencias y, como soporte de su poder, se encuentra el *dressoire* con vajilla de oro.



Figura 12. Jean de Wavrin, *Duques de York, Gloucester e Irlanda cenando con el rey Ricardo II*. Ca. 1480. Real Biblioteca Británica (Fuente: Wikipedia, 2022).

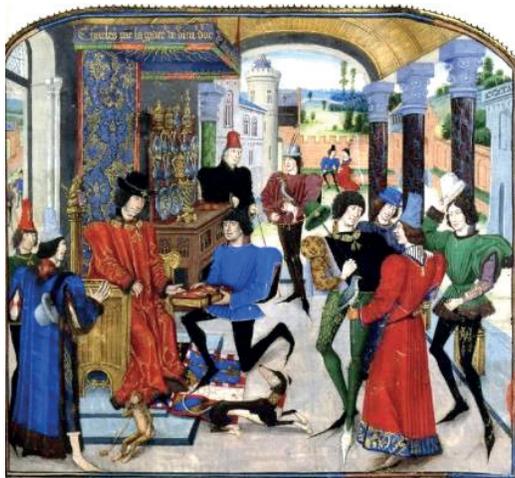


Figura 13. Loyset Liédet, *Quintus Curtius*, *Livres des fais d'Alexandre le Grant*, 1468. Biblioteca Nacional de París. (Fuente: Vestuario Escénico, 2022).

En este interior renacentista flamenco (Fig. 14) se muestra, a la derecha, el *dressoire* enmarcado con dosel y complementado con cortinas de terciopelo y mantel. La proporción del mueble es en relación con la amplitud del espacio, y está integrado a la arquitectura, siendo que se ha construido un nicho para su colocación. Así como la chimenea, las cornisas, las molduras y las puertas, su ubicación está predeterminada y fija.



Figura 14. Bartholomeus van Bassen, *Interior renacentista con comensales*. 1618-1620, Museo de Arte de Carolina del Norte. (Fuente: Wikimedia, 2022).

Tercer ámbito: la cama en el espacio íntimo

Dentro del ámbito íntimo, se estudió la cama burguesa aristocrática, según su significado y colocación, desde la Edad Media hasta el Barroco. La cama representa el mueble más relacionado a la intimidad, ésta habla de introspección y de nuestras relaciones más cercanas: el acto íntimo y la familia. Sin embargo, ha tenido, a lo largo de la historia variables de uso que navegan entre los ámbitos íntimo y público.



Figura 15. Pietro Lorenzetti, *La natividad de la Virgen*, 1335, Domo del altar del Santo Protector de Siena, Siena. (Fuente: Frwiki.wiki, 2022).

Un tipo común de casa en la Edad Media es la casa de dos partes o bicelular. Normalmente, tiene dos o tres pisos y en cada uno de ellos hay un salón y una habitación interior. La planta intermedia se reserva para la vivienda familiar, la planta baja está destinada a usos domésticos. (Praz, 2008). La primera constituye un espacio común de convivencia social, familiar e íntima donde se llevan a cabo actividades como dormir, comer, convivir y hasta cocinar.

La cama, necesitada de privacidad, es circundada. Se hace con diversas finalidades: el bloqueo visual, la contención a la intimidad y protección en el

momento de mayor fragilidad, cuando la persona abandona la conciencia. Por demás está decir la eventualidad acerca de la costumbre medieval de dormir desnudos. (Feduchi, 1994).

Este grabado del siglo XVI (Fig. 16), es el caso de una habitación familiar. Las mujeres al centro bordan e hilan, a la derecha está el comedor y cerca de la puerta se encuentra la cama cubierta por un dosel sostenido por columnas corintias, coronadas por unas copitas. En este espacio burgués dar escala con el dosel de la cama no es prioridad, sino los aspectos de protección y resguardo. Este mueble íntimo y privado se ira transformando por los usos y costumbres a ser uno de tendencia pública.



Figura 16. Jan Van Der Straet, *Mujeres bordando*, 1580. Museo Británico. (Media.tumblr, 2022).

En el período del Renacimiento en Italia, donde las ricas familias banqueras dieron un gran empuje a la clase burguesa, se encuentran representaciones de personajes bíblicos interpretados en interiores aristocrático-burgueses. Pintores como Andrea del Sarto, reproducen el nacimiento de la Virgen en grandes habitaciones (Fig. 17). Aquí la escala espacial es grandilocuente como corresponde a la clase social. El dosel, si bien se encuentra a una gran altura, circunscribe el espacio-mueble de importancia, dentro de una arquitectura que pareciera ubicada en el cielo mismo.



Figura 17. Andrea del Sarto, *La natividad de la Virgen*, 1514, Basilica de Santa María Anunciada, Florencia. (Fuente: Wikipedia, 2022).

La *Escena de una fiesta* se interpreta en un enorme salón de un palacio holandés del siglo XVII (Fig. 18). Al fondo del recinto a la derecha se ubica la cama cubierta con elegante baldaquino, de altura igual a la enorme chimenea y los lambrines decorados, todos rematados al mismo nivel de la cornisa, lo que lo hace verse integrado a la ornamentación arquitectónica en un espacio por demás multifuncional.



Figura 18. Bartholomeus van Bassen, *Escena de una Fiesta*, 1605-1652, Statens Museum for Kunst, Copenhage (Fuente: Wikipedia, 2022).



Figura 19. Abraham Bosse, *Conversación de Damas en ausencia de sus maridos*, 1638, Museo Nacional del Renacimiento de Ecouen, Francia (Fuente: Reprodart, 2022).

Abraham Bosse, ilustrador francés del siglo XVII, pintó interiores de las viviendas pre barrocas. En ésta (Fig. 19) es evidente que el dormitorio es parte de la vida de sociedad. El mobiliario es austero, no así la cama con su dosel coronado por cuatro copas, las cortinas y la colcha son de terciopelo rojo (Quette, 1996). El dosel da connotación de escala humana.

En diversos grabados existe el testimonio de dormitorios-estancia vividos por propios y extraños, en el que ocurren cenas familiares, comidas con amigas inclusive se convierten en salones de clase para niños. La cama

es referente de pertenencia a las habitaciones donde los habitantes expresan su deferencia hacia quienes reciben. Queda establecido que el cubrir la cama implica crear un sub ambiente dentro de un gran ambiente. Así, la escala palaciega es rebajada a una más accesible al cuerpo, a su estar en el espacio y pertenecer a él, no perderse en él.

En el período Barroco, en Francia la pauta del estilo y la espacialidad es dada por el Palacio de Versalles y el rey Luis XIV, es el siglo XVII. El rey ejerce una auténtica influencia personal en las artes y las impone a todo el continente. El mueble es el lujoso de la corte y el de la aristocracia. (Feduchi, 1994). Con Luis XIV la cama es suntuosa (Fig. 20). En Versalles la concepción espacial barroca del dormitorio del rey es el símbolo del poder, es un trono paralelo, en el que la cama es un mueble ceremonial.



Figura 20. *Cámara del Rey*, Palacio de Versalles. (Fuente: Hisour, 2022).

El dormitorio está en el centro del palacio, y la cama en el centro de la habitación es el eje rector. La cama, una vez corridas las cortinas, es una pequeña habitación dentro del gran salón; su uso es indispensable, debido a la vida pública que se lleva a cabo, se reciben audiencias, se despacha, se conversa. (Quette, 1996)

La cama, que constituye el espacio íntimo, se coloca sobre un estrado para circunscribir el espacio privado, y es separada del resto de la habitación mediante una balaustrada donde se delimita el espacio social. Sólo los más allegados pueden estar en el espacio privado, los demás desfilan y dan sus respetos al rey en el espacio público. Las entradas son continuas, pueden contarse hasta un centenar de personas. Es importante atender al despertar del rey, escuchar y, sobre todo, ser visto.

La recámara de la reina (Fig. 21) es paralela en uso y diálogo espacial a la del rey. La cama coronada con dosel anclado al muro, sin columnas, lo cual expone más a la reina ante la vista del público. En su labor principal de dar a luz a un heredero, esta morfología es la más adecuada para observar el parto. Igualmente, la cama se separa del resto de la habitación por una balaustrada.

Durante el barroco francés la importancia de la cama como mueble ceremonial llega a su cenit. En épocas posteriores, al cambiar los conceptos de intimidad y privacidad el mueble lo hará de la misma forma.



Figura 21. *Recámara de la Reina*, Palacio de Versailles. (Hisour, 2022).

Conclusiones

El mueble es un elemento fundamental del sistema espacial y tiene la capacidad a través de sus características prácticas y estéticas, de dar uso y definición al espacio. La relación entre mueble-sujeto-espacio es una parte del fenómeno mayor que es la experiencia arquitectónica, la cual se sucede en el tiempo a lo largo del accionar humano. Secuencias de experiencias espaciales en el ambiente.

El mueble va cargado de valores que nos hacen comprender mejor la sociedad que lo produce, que lo usa y tiene determinadas propiedades que nos remiten a una época delimitada en el tiempo, misma que puede trascender a otras dependiendo de las circunstancias físicas y culturales.

El mueble resuelve una situación mediante el acto de ser utilizado y permite al hombre transitar más fácilmente entre los diferentes ámbitos espaciales. Ubicado en el espacio urbano, proporciona una referencia única para la escala humana, logrando vinculación, participación, convivencia, responsabilidad y la humanización en la ciudad.

En el espacio social, es un mensajero, su morfología, materiales y colocación comunican su uso, el usuario y la función. En el espacio íntimo puede generar sub-ambientes necesarios para crear intimidad o dar protección. Puede transitar de lo público a lo privado según la necesidad de los habitantes, sus usos y costumbres y los requerimientos mismos del espacio en cuanto a colocación, escala e integración.

El mueble posee un significado que radica en su forma y su función, ello nos remite a una época delimitada en el espacio-tiempo. Va cargado de valores por los cuales comprendemos mejor a la sociedad que lo produjo.

Referencias de consulta

- Altman, I., & Low, S. (1992). *Place Attachment*. New York: Plenum Press.
- Barthes, R. (2009). *La aventura semiológica*. Barcelona: Paidós.
- Baudrillard, J. (1969). *El sistema de los objetos*. México: Siglo XXI.
- Blanc, M. C. (2013). La escala y la proporción, dos elementos en tensión. *Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, UBA*(19), 82-91.
- Böhme, G. (1993). Atmosphere as the fundamental concept of a new aesthetics. *Thesis Eleven*, 36(113).
- Borchers, J. (1968). *Institución arquitectónica*. Buenos Aires: Andrés Bello.
- Csikszentmihalyi, M., & Rochberg-Halton, E. (1981). *The Meaning of Things*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Feduchi, L. (1994). *Historia del mueble*. Barcelona: Editorial Blume.
- Frankl, P. (1981). *Principios fundamentales de la historia de la arquitectura. El desarrollo de la arquitectura europea: 1420-1900*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Giunta, E. E. (2009). Urban interiors. Artificial territories. designin"spatial script" for relational field. *Idea Journal*, 52-61.
- Heathcote, E. (19 de junio de 2015). Public benches: the seat of civilisation. *FinancialTimes*, pág. s/p. Recuperado el 2 de febrero de 2022, de <https://www.ft.com/content/f38b96f2-1019-11e5-ad5a-00144feabdco>
- Le Corbusier, J. (1953). *El Modulor*. Buenos Aires: Poseidón.
- Lefebvre. (s.f.).
- Martínez Gaete, C. (14 de julio de 2016). ¿Qué es la Escala Humana? 3 definiciones para su promoción en los barrios. *ArchDaily*, s/p. Recuperado el 26 de abril de 2022, de <https://www.archdaily.mx/mx/791284/que-es-la-escala-humana-3-definiciones-para-su-promocion-en-los-barrios>
- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*. Madrid: Gustavo Gili.

- Payne, C. (1996). *Guía de muebles antiguos*. Barcelona: Ceac.
- Pol, E., & Vidal, T. (2005). La apropiación del espacio: una propuesta teórica para comprender la vinculación entre las personas y los lugares. *Anuario de Psicología, Univ. de Barcelona*, 36(3), 281-297.
- Praz, M. (2008). *An illustrated history of Interior Decoration, from Pomèii to Art Noveau*. Londres: Tames & Hudson.
- Quette, AM. (1996) *Le Mobilier Francais Louis XIII, Louis XIV*. Paris: Massin.
- Tedeschi, E. (2017). *Una introducción a la historia de la arquitectura*. Barcelona: Reverté.

Fuentes de imágenes

- Figura 1, 2 y 3. Autoría propia
- Figura 4. British Iron Work Center. Recuperado 10 mayo 2022 de: <https://www.britishironworkcentre.co.uk/black-cast-iron-gothic-three-seat-bench#gallery>
- Figura 5. WikiGallery. Recuperado 10 de mayo 2022 de: https://www.wikigallery.org/wiki/painting_241082/Count-Girolamo-Pieri-Nerli/Hyde-Park-London-2
- Figura 6. City Express imágenes. Recuperado 10 de mayo 2022 de: <https://imagenescityexpress.scdn6.secure.raxcdn.com/sites/default/files/2018-06/alameda-inspiro-central-park.jpg>
- Figura 7. Clasf. Recuperado 10 de mayo 2022 de: <https://www.clasf.mx/banca-antigua-de-fundici%C3%B3n-de-aluminio-para-jard%C3%ADn-en-quer%C3%A9taro-11945191/>

- Figura 8. Credenza gótica, roble y hierro forjado, s. XV, Normandía, Museo de las Artes Decorativas de París. Recuperado 15 marzo 2022 de: <https://www.lotsearch.net/lot/dressoir-gothique-bois-de-chene-et-fer-forge-h-129-cm-l-117-cm-p-50-45102243>
- Figura 9. Robert Capin, *Santa Bárbara*, 1438, óleo sobre tela, Museo del Prado, Madrid. Recuperado 15 marzo 2022 de: <https://www.museodelprado.es/coleccion/obra-de-arte/santa-barbara/f21cfe3c-9f74-4b9c-bc10-f59d7a721d4d>
- Figura 10. *Presentación de la cabeza de San Juan Bautista*, Retablo de San Juan Bautista, 1502, Iglesia de San Salvador, Valladolid. Recuperado 15 marzo 2022 de: <http://artevalladolid.blogspot.com/2012/11/un-retablo-flamenco-en-valladolid-el.html>
- Figura 11. DRESSOIRE de roble con paneles tallados de "pergamino". S. XVI. Badminton, En: Luis Feduchi, Historia del mueble.
- Figura 12. Jean de Wavrin, *Duques de York, Gloucester e Irlanda cenando con el rey Ricardo II*. Ca. 1480. Miniatura de las Crónicas de Inglaterra (14 E IV f.265v) Real Biblioteca Británica. Recuperado 15 marzo 2022 de: [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean_de_Wavrin#/media/Fichier:Richard_II_dines_with_dukes_-_Chronique_d'_Angleterre_\(Volume_III\)_\(_late_15th_C\),_f.265v_-_BL_Royal_MS_14_E_IV.jpg](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jean_de_Wavrin#/media/Fichier:Richard_II_dines_with_dukes_-_Chronique_d'_Angleterre_(Volume_III)_(_late_15th_C),_f.265v_-_BL_Royal_MS_14_E_IV.jpg)
- Figura 13. Loyset Liédet, *Quintus Curtius, Livres des fais d'Alexandre le Grant*, 1468. Ilustración. Biblioteca Nacional de París. Recuperado 15 marzo 2022 de: <https://vestuarioescenico.wordpress.com/2015/03/27/loyset-liedet-ilustrador-de-manuscritos-y-de-moda/>
- Figura 14. Bartholomeus van Bassen, *Interior renacentista con comensales*. 1618-1620, óleo sobre tela, Museo de Arte de Carolina del Norte. Re-

cuperado 15 marzo 2022 de: <https://commons.wikimedia.org/w/index.php?curid=6635091>

Figura 15. Pietro Lorenzetti, *La natividad de la Virgen*, 1335, Fresco, Domo del altar del Santo Protector de Siena, Siena. Recuperado 15 marzo 2022 de: https://es.frwiki.wiki/wiki/Nativit%C3%A9_de_la_Vierge_%28Pietro_Lorenzetti%29

Figura 16. Jan Van Der Straet, *Mujeres bordando*, 1580, Grabado, Museo Británico. Recuperado 15 marzo 2022 de: https://78.media.tumblr.com/a35376b2df21a36f5bce6a0c63272523/tumblr_p543taDLYi1rtynt101_1280.jpg

Figura 17. Andrea del Sarto, *La natividad de la Virgen*, 1514, fresco, Basílica de Santa María Anunciada, Florencia. Recuperado 15 marzo 2022 de: https://fr.wikipedia.org/wiki/Fichier:Andrea_del_sarto,_nativit%C3%A0_della_vergine,_1513-14,_01.jpg

Figura 18. Bartholomeus van Bassen, *Escena de una Fiesta*, 1605-1652, óleo sobre tela, Statens Museum for Kunst, Copenhage. Recuperado 15 marzo 2022 de: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Bartholomeus_van_Bassen_-_Party_Scene_-_KMSsp353_-_Statens_Museum_for_Kunst.jpg

Figura 19. Abraham Bosse, *Mujeres conversando sin sus maridos* 1638, grabado, Galería Nacional de Arte, París. Recuperado 15 marzo 2022 de: <https://www.reprodart.com/a/bosse-abraham/a-conversation-between-wo.html>

Figura 20. Cámara del Rey, Palacio de Versalles. Recuperado 15 marzo 2022 de: <https://www.hisour.com/es/the-kings-chamber-palace-of-versailles-38391/>

Figura 21. Recámara de la Reina, Palacio de Versalles. Recuperado 15 marzo 2022 de: <https://www.hisour.com/es/the-kings-chamber-palace-of-versailles-38391/>

CONSTRUCCIÓN DE ESCENARIOS
HABITABLES A TRAVÉS DE ESCALAS
DE VARIACIÓN



Silvia Margarita Coterá Ortega
Aarón Alberto Ruiz Esparza Gutiérrez

Resumen

Habitar, como todo lexema, sufre una permanente redefinición semántica, que se acelera especialmente en los momentos de cambio cultural (Guerín y Huber, 1999); cambios culturales como los acontecidos por la pandemia actual, llevándonos a entender el concepto de habitar como una palabra que conlleva una serie de disposiciones, costumbres, categorías y relaciones que derivan en espacios genéricos; pero, en todas estas ideas se puede atribuir como una constante la idea de “significado”, el cual, permitirá la construcción de escenarios mentales que, aunque tengan elementos tangibles y cuantitativos, en la percepción personal de cada habitador se manifieste totalmente diferente.

Estos significados únicos y particulares asignados a cualquier ámbito o espacio habitado son motivados por una serie de estímulos que pueden ser entendidos y potencializados a través de diversas herramientas, las cuales, desde una visión de creación de entornos habitables, catalogaremos como “escalas de variación”; estas escalas se presentan como: 1. El habitador como la principal escala variable; pues es quien interpretará, modificará y creará una imagen ideal para establecer una apropiación. 2. El lenguaje de diseño fungiendo como elemento de comunicación y transmisión de un mensaje y potencializando el significado del “lugar”. Y, por último, 3. La materia, es decir

los elementos tangibles representadas por los objetos y el espacio interior arquitectónico, los cuales serán considerados como el puente o conducto para la creación de ámbitos del entorno habitado derivando entre los tres en la configuración de escenarios mentales-emocionales.

Introducción

Como seres humanos nunca dejamos de habitar, y, casi en su mayoría nunca se deja de hacer de forma instintiva o por costumbre; sin embargo, este concepto tiene conotaciones más profundas que se pueden abordar desde la léxica, la filosofía, la historia, y desde el mismo concepto *per se*. Es por esto que con este trabajo se trata de abordar y entender este concepto desde su significado para quien realiza la acción de habitar, donde el mismo desarrollo del hombre y sus hábitos y costumbres reflejan significados que incluso para sí mismo pueden cambiar; sin embargo, en esos cambios siempre está la constante idea de “significado y pertenencia”.

En este proceso se hace una reflexión sobre diversos factores que motiven y manifiestan una serie de estímulos, los cuales pueden ser manipulados, es así que, desde una visión de creación de entornos habitables catalogaremos estos estímulos como “escalas de variación”.

Para presentar estas escalas de variación se proponen tres componentes, los cuales por sí solos pueden generar cierto grado de significación en el acto de habitar un entorno, pero es en conjunto que pueden crear una experiencia exponencialmente significativa, estas variables se presentan como: primero, el habitador; segundo, el lenguaje de diseño; y tercero, los objetos y

el espacio habitable, los cuales, según su manipulación propiciarán comportamientos discursos-enunciativos particulares del habitar.

Bajo estas premisas, este trabajo presenta, con el apoyo visual de diversas obras artísticas, el reflejo en la propuesta de entender el fenómeno de habitar desde los elementos que le dan significado, y, cómo al entenderlos y manipularlos podemos tener un panorama mucho más claro y preciso de la misma finalidad del diseño interior como transmisor de significantes para el ser humano y su experiencia de vivir un entorno habitable.

El concepto de habitar

El espectro de perspectivas que abordan el sentido de habitar se abre a múltiples universos de pensamiento y acción, pero si partimos de la cuestión que plantea Navarro Ramón. V. (2018), “¿qué tendría que ser ‘habitar’ para que la reunión de vivir y morar pueda definirle?”, si el mismo ser humano hace la acción de morar en un espacio, el siguiente paso sería vivirlo, estableciendo así un significado semántico más amplio; sin embargo, en esta secuencia, el habitar pudiera establecerse como un puente entre estos conceptos.

En nuestro punto de vista entonces, morar genera un sentido de habitar, y este concepto va relacionado a un significado más profundo que parte de la parte intangible del ser humano de la cual se forman acciones, principalmente la de vivir (no confundir con “estar vivo”); y que, además, ya comienza a implicar la interacción con un lugar/espacio permanente y no circunstancial.

Para clarificar esta idea, y, citando a Jairo Pulecio (2011), resulta conveniente una reflexión sobre la siguiente metáfora: “El espacio más inmediato que el ser humano habita es su casa. En el espacio doméstico se respira, se anda y se

vive en completa libertad pues dicho espacio ofrece al individuo la incomparable experiencia de disfrutar del entorno con mayor comodidad existencial”.

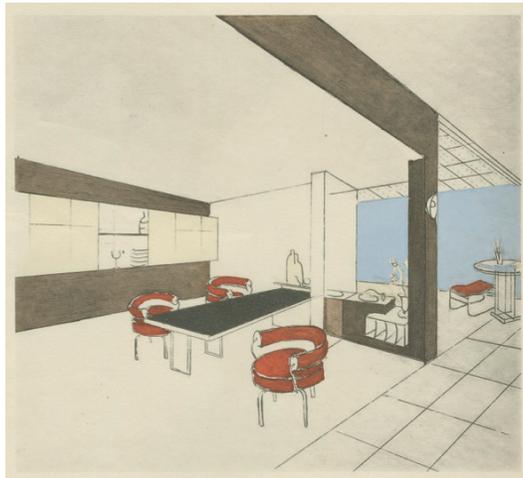


Imagen 1. *Salle à manger 28* (1928) de Charlotte Perriand. Fuente: <https://www.tracymetz.nl/2019/10/23/charlotte-perriand-geloofde-in-de-kunst-van-het-wonen/>

No en vano, el espacio doméstico, lo que consideraríamos comúnmente como el hogar, es también el primer espacio en brindarnos los escenarios y condiciones significativas en el desarrollo físico y mental como seres humanos. De esta forma, se pudiera considerar (en una generalidad) como el lugar en el que menos extraños pudiéramos sentirnos. Entonces, se puede decir

que la acción de habitar (incluyendo lo que significa “vivir”) es equivalente a la plenitud de la que se puede llegar a percibir en un hogar. Reforzando el hecho de que lo material (en este caso, el espacio arquitectónico) puede quedar relegado a un segundo nivel dejando en primer lugar la interpretación emocional-física del habitador.

Mientras algunas corrientes estudian problemas tradicionales en la historia del habitar desde puntos de vista meramente “funcionales”, otras tratan de acercarse desde ángulos sociológicos, antropológicos, culturales, entre otros, intentando abrir el horizonte con el objeto de permitirles a muchos seres humanos realmente “vivir su mundo”.

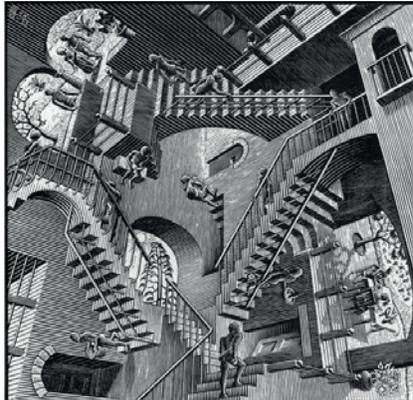


Imagen 2. *Relativity* (1953) de M. C. Escher.

Fuente: <https://historia-arte.com/obras/relatividad-de-escher>.

Es aquí que, como diseñadores del espacio interior-arquitectónico, tratamos de entender y exponer esos niveles de interpretaciones sensoriales o perceptuales en comunión con el espacio físico y/ o la materia.

Para abordar esta “comunión” entre lo intangible y lo tangible en relación con el hecho de “habitar” y haciendo referencia al trabajo de Judith Butler (2004) podríamos partir de preguntarnos: “¿Qué convierte una vida en habitable, estamos preguntándonos acerca de ciertas condiciones normativas que deben ser cumplidas para que la vida sea vida?”.

Ámbitos genéricos

Al existir lineamientos que rigen la ejecución y la construcción de los entornos habitables, podemos entonces también abordar la pregunta por el espacio, considerando su proveniencia, vigencia y precomprensión (Sanabria, C.E., 2018); por lo tanto, también surge la necesidad de reflexionar sobre, ¿por qué un espacio es lo que es?

Si entendemos que estas condicionantes normadas que refiere J. Butler, más la pre concepción contextual de la definición del espacio (interior-arquitectónico) se constituyen en la percepción mental del ser humano y en su acción de vivir, esto deriva en lo que podríamos llamar un constructo de ámbitos genéricos. Dichos constructos serán entendidos como la definición o nombre que se le da a un espacio según su finalidad, escuela, oficina, habitación, etcétera.



Imagen 3. *Just What Is It That Makes Today's Homes So Different, So Appealing?* (1956) de Richard Hamilton. Fuente: <https://historia-arte.com/obras/que-es-lo-que-hace-que-las-hogares-de-hoy-sean-tan-diferentes-tan-atractivos>

De esta forma, la necesaria evolución conceptual entre el espacio (tangible-objetivo), como forma pura o como un contenedor homogéneo y las experiencias significativas de lo que podríamos llamar el lugar vivido, nos permite abordar y explorar estos espacios genéricos desde nuevas perspectivas.

Como ejemplo, tenemos una pandemia que nos ha hecho transformar el significado de vivir y el significado del espacio habitable. Ahora vemos espacios u objetos multifuncionales que han cambiado la percepción del espacio genérico; de la misma manera, el cambio de costumbres y actividades dentro de un espacio ha cambiado (el trabajo desde casa, entre otras), lo que ha dado lugar a nuevas connotaciones mentales para el concepto de vivir o habitar.

Entonces, nuestra siguiente cuestión para adentrarnos a entender estos significados es: ¿Cambia el lugar habitado y nuestra experiencia de él cuando alguien más interactúa dentro del mismo? Cuando cambiamos o añadimos un objeto, una textura, ¿se transforma su morfología?

A través de lo que denominaremos como las escalas de variación estas preguntas se responden permitiendo que el mensaje y la apropiación del ámbito vivido se pueda transformar, tomando en cuenta que la manipulación de las mismas puede influir tanto de manera tanto positiva como negativa en la experiencia y significados de la materia y lo vivido.

Escalas de variación

El habitador

Es un ser constituido a partir de pensamientos filosóficos, psicológicos, pero también necesidades físicas de la materia humana. A través de su historia, el ser humano se ha definido filosóficamente de maneras muy distintas, ha creado y demolido religiones, reestructurado órdenes sociales, ha tenido varias posturas con respecto al mundo y a la vida en respuesta a sus interrogantes del sentido de su existencia.

Si pensamos en el habitador a partir del estudio del espacio arquitectónico-interiorista, donde éste crea y ambienta a partir de sus actividades, donde construye su vida, entonces hay que pensar que el ser humano-habitador es complejo, más complejo de lo que se quiere simplificar a veces en el desarrollo de un proyecto.

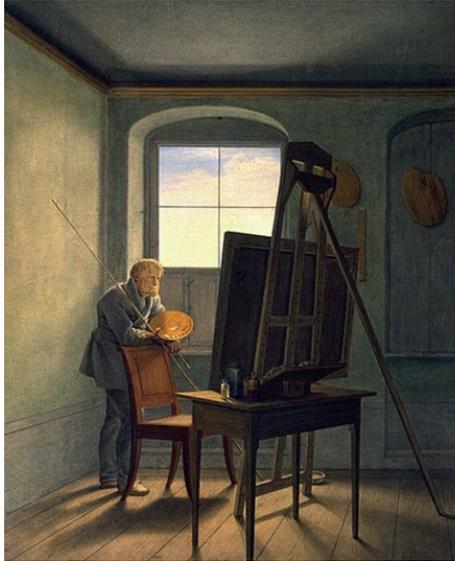


Imagen 4. *Caspar David Friedrich in seinem Atelier* (1819) de Georg Friedrich Kersting
Fuente: <https://www.kunstkopie.de/a/kersting-georg-friedrich/caspar-david-friedrich-in.html>

Biológicamente, la estructura cerebral del ser humano es dual; la parte izquierda del cerebro desarrolla habilidades lógicas funcionales y la parte derecha las emocionales sensoriales; podríamos decir que el ser humano no nada más tiene necesidades fisiológicas. Desarrolla los sentidos a través de la percepción, su gusto va con su origen y su personalidad; va formándose a través de su cultura, evoluciona a partir de la edad, se forma y formula postu-

ras, pensamientos, construye su mundo recopilando sus memorias. Como lo menciona Berger (2002: 7): "Lo visible no es más que el conjunto de imágenes que el ojo crea al mirar. La realidad se hace visible al ser percibida".

Al estar en constante evolución, el hombre busca la habitabilidad como una constante de buena vida en el devenir actual y con las nuevas tecnologías, la relación entre las diferentes acciones y formas de vivir, las variables de pensamiento que hay a través del desarrollo de la individualidad. Ha transformado el espacio, no solamente necesario para las actividades que desarrolla, sino también, como imagen de sí mismo, como lo menciona la buena vida de Iñaki Ábalos (2000).

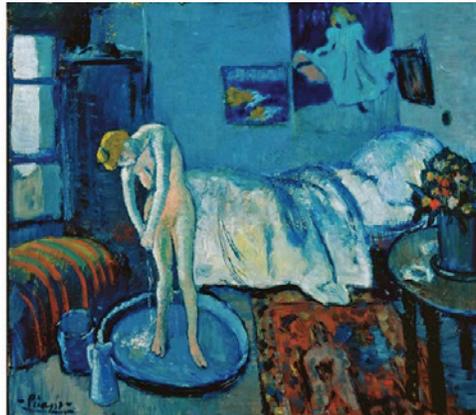


Imagen 5. *The blue room* (1901) de Pablo Picasso.

Fuente: <https://www.phillipscollection.org/collection/blue-room>

El ser humano, a través de sus conductas, construye y modifica su entorno; a partir de su pensamiento lo defiende o lo desecha, así como va evolucionando a partir de sus necesidades funcionales formales y tecnológicas (Holallan, 2012).

Se trata de originar un pensamiento crítico, que tenga en cuenta al ser humano actual, pero también sus raíces, su identidad, su memoria colectiva, que se analice su diversidad a partir de sus necesidades presentes, así como su manera de comunicarse y percibir para enriquecer sus estructuras urbanas, que mejore su calidad de vida al desarrollar una vivienda, así como sus espacios interiores y ambientaciones, potencializar la búsqueda de soluciones, pero no una solución, sino la mejor solución (Montaner, 2011), donde se construyan espacios y se ambienten a través de una metodología semántica a partir de la sensorialidad del receptor; se parte de lo funcional, pero se va desarrollando a un lenguaje sensorial del diseño.

La gramática del diseño interior

El lenguaje es un medio comunicacional que desarrolla el hombre con naturalidad y evoluciona a través de la gran su diversidad perceptiva. El ser humano, a través del lenguaje escrito o hablado expresa sus pensamientos y emociones; en el desarrollo de su historia ha encontrado respuestas a las limitantes de quien no ha podido utilizar este tipo de lenguajes, resolviendo con la creación de nuevos lenguajes como el de señas o el Braille.

Situándonos en el contexto actual, podríamos decir que aparecen nuevas formas de alfabetización, sobre todo tomando en cuenta las nuevas tecnologías que son recursos que promueven la comunicación, pero también crean diferen-

tes elementos sígnicos que identifican este tipo de comunicación, llegando a conformar un nuevo lenguaje que se integra a nuestra vida cotidiana.

El desarrollo de la publicidad a través de la imagen, el diseño y el uso de los objetos domésticos utilitarios que el hombre usa en las diferentes actividades de su vida, hace que se diluyan las fronteras entre la imagen publicitaria, la imagen de una obra o la imagen de un objeto, así como observar la imagen de un espacio interior; que aunque cada una se desarrolla en una actividad diferente, las similitudes son muchas en cuanto a la estructura y desarrollo de la utilización de un lenguaje visual.



Imagen 6. *Gelb-Rot-Blau* (1925) de Wassily Kandinsky. Fuente: <https://artsandculture.google.com/asset/gelb-rot-blau-yellow-red-blue-kandinsky-vassily/RwEPeJKM6zwRgg?hl=es>

La cohesión entre varias disciplinas y postulados estructura y fundamenta las bases de un lenguaje visual, el cual se adhiere a esta gramática del Diseño Interior, entre ellas tenemos las aportaciones de la semiótica como ciencia que estudia los sistemas de comunicación, las teóricas de la comunicación, la cual trata de explicar los intercambios comunicativos, así como también cómo los seres humanos tienen la necesidad de compartir lo que piensan y sienten a través de diferentes manifestaciones (Acaso, 2006); y por último las metodologías utilizadas en los procesos de diseño del espacio interior, especializadas para alcanzar la debida profundidad requerida de análisis necesario en un proyecto interiorista.

El avance de la ciencia y la tecnología también ha traído otro tipo de lenguaje que siempre ha existido, pero que ha avanzado a través del estudio de la psicología y de la percepción; es el llamado lenguaje sensorial. A través de estímulos se pueden crear mensajes visuales como los aplicados en el arte, el diseño gráfico o la publicidad. El ser humano, al ser un receptor de su existencia y lo que le rodea, profundiza en el estudio de la percepción y la psicología ambiental, ampliando el campo de estudio al espacio vivido, recreando y solucionando a través del dominio de diferentes lenguajes aplicados al diseño, creando contenedores espaciales-ambientales cargados de estímulos, construyendo discursos sensoriales, postulando que es un ente fisiológico-psicológico con necesidades y estas necesidades son la base de su evolución.

Ver algo significa establecerlo en un lugar determinado en el espacio, identificar una relación en cuanto a la relación de tamaño con la unidad, la relación de distancia entre elementos partir del espacio, observamos y establecemos juicios visuales a partir de valores específicos relacionados con el perceptor, manifestando una experiencia que tiene variables a partir del cambio de ubicación o la forma, así como el color y otros.

Al disfrutar del quehacer de lo cotidiano, nos damos cuenta que se desenvuelve entre lo funcional, lo estético y lo sensorial. A partir de la representación bidimensional tenemos un acercamiento con el mundo, pero a partir de la presentación en sus dimensiones de alto, largo y ancho, lo vivimos. Es mediante esta construcción de imágenes tridimensionales como llegan a nuestros sentidos los diferentes estímulos utilizados en el diseño, por lo cual éste desarrolla las construcciones de ambientaciones y atmósferas que llegan al habitador a través de los sentidos y la percepción, finalizando la construcción del diseño y el mensaje perceptible.

Si el lenguaje escrito comunica a través del alfabeto, si el lenguaje hablado y su retórica nos hace expresarnos ampliamente, si la imagen comunica a través de la vista, la atmósfera comunica a través de la sensorialidad; por lo tanto, el estudio conjugado de la percepción y la relación con elementos de diseño es muy importante para llegar a este tipo de comunicación al diseñar. Si racionalizamos las letras para construir mensajes, entonces podemos racionalizar los componentes como herramientas del diseño interior para crear narraciones espaciales específicas, a través de un sistema semántico.



Imagen 7. Interior with two paintings (1991) de Roy Lichtenstein

Fuente: https://arthive.com/sl/roylichtenstein/works/482940~Interior_with_two_pictures

El estudio de la percepción en el manejo del mundo contemporáneo aplicado a publicidad, diseño gráfico y diseño comercial, no nada más al arte, nos lleva a profundizar en estos lenguajes construyendo a partir de ellos la nueva gramática del diseño interior; se trata de no detenernos en teorías probadas y preconcebidas, sino innovar en el estudio del interiorismo, proponiendo nuevas vías de solución, alternativas de sistemas para cubrir las necesidades tanto fisiológicas como psicológicas del habitador del siglo XXI, (Berger, 2002).

Los componentes del diseño interior son elementos que, a través de un lenguaje de configuración determinado y seleccionado a partir del objetivo de la construcción de una narrativa específica, crean una atmósfera requerida y definida para ambientaciones contemporáneas, a través de propuestas sistemáticas.

La construcción de una gramática del diseño de interiores se estructura a partir de elementos como el punto, la línea, la superficie, el volumen, las dimensiones, el formato, la forma, el tamaño y el color, todos ellos incorporados a un sistema semántico con sustento en el estudio de la percepción y la psicología ambiental, utilizadas como puentes de conocimiento para conducir al desarrollo de un sistema semántico que llega como objetivo al habitador (Acaso, 2007). Estos elementos se utilizan a través de vehículos que terminan siendo las variables de distribución dependiendo del mensaje visual que se construya en el diseño y la ambientación, a partir de las actividades y las relaciones que se quieran construir entre el habitador y el espacio tridimensional, como el ritmo, el reflejo, el manejo del movimiento, la atracción, la oposición, la simetría, la asimetría, el equilibrio, los pesos visuales, entre otros; desarrollando así los diferentes planos comunicativos a partir de las necesidades requeridas en el proyecto interior (Leborg, 2007).

Finalmente, el dominio de esta gramática potencializa las opciones para estimular las diferentes opciones perceptivas del habitador en su experiencia y su acción de vivir, a través de atmósferas heterogéneas, desarrollando diferentes sistemas sígnicos. A partir de la semiótica de este conocimiento se deriva un lenguaje enriquecido por elementos de la psicología, la percepción, la apreciación y la sensorialidad para construir a través de la manipulación de los diferentes significantes, variables de soluciones que llevan a una gramática del diseño interior. Son lenguajes que construyen narraciones espaciales y ambientaciones para los habitadores creados por parte del profesional del diseño interior.

Los objetos y el espacio habitable como puentes de apropiación

A partir del ser humano y la creación de una gramática de diseño se requiere de puentes que sirvan para apropiarse del entorno vivido y desarrollar sus diferentes actividades en su devenir histórico; estos eslabones adquieren características específicas, según su diseño funcional y formal para fundamentar su origen y se entrelazan también reflejando el gusto y la personalidad del propio habitador. Estos puentes se presentan como, primero, el o los objetos; y segundo, el propio espacio (físico-tangible) habitado.

El objeto como primer puente de apropiación se vuelve una extensión de la actividad humana, se convierte en un elemento de expresión al entrar en un contexto de significados dentro del ámbito del ser humano. Así como lo señala Braudrillard: "El ambiente cotidiano es, en gran medida un sistema: los múltiples objetos están, en general, aislados en su función, es el hombre que le garantiza en la medida de sus necesidades, su coexistencia en relación a un contexto "(2003: 13). Un contexto que el habitador ha cargado con necesidades intangibles en el desarrollo de su evolución y existencia.



Imagen 8. *Bodegón con cacharro* (1636) de Francisco de Zurbarán.

Fuente: <https://www.artelista.com/obra/7218027853374814-bodegon.html>

En el siglo XXI, el objeto no es nada más un elemento de consumo para cubrir una necesidad primordial o secundaria, a través del desarrollo social y los principios de la humanidad, el objeto ha desarrollado un sistema sígnico, no nada más inherente al objeto, sino también ha desarrollado y proporcionado cualidades de belleza, identidad, memoria e imagen; ha evolucionado junto al ser humano, creando el trinomio de conexión entre el espacio, el objeto y el habitador.

Los objetos son mediadores entre el ser humano y el espacio, son elementos que permiten entablar una relación con el ámbito. La riqueza de formas, texturas, colores y su función, conlleva a una utilidad, les da una representación de identidad dentro de un tiempo-espacio, como lo significa Abraham Moles (1975) en la teoría de los objetos. El objeto avala su origen en

su utilidad, pero las cualidades sgnicas que le da el ser humano justifican su permanencia porque se convierten en parte de su identidad.

El segundo eslabn o puente es el espacio, ese objeto construido y definido a partir de diversas tipologas que dan respuesta a las necesidades culturales y habitables del ser humano; en l, a travs de su forma y tamao se han manifestado valores funcionales y estticos con variables de espacio-tiempo, las que, a su vez, mediante sus escalas, proporciones y conexiones, permiten desarrollar una semntica del diseo que se manifiesta a travs de la percepcin del habitador.



Imagen 9. *Interior (mein Esszimmer)* (1909) de Wassily Kandinski.

Fuente: <https://historia-arte.com/obras/interior-mi-comedor>.

El espacio captado por la percepción no es igual al espacio vivido con una expresión geométrica; la actividad del habitador lo transforma a significantes que hacen una serie de conexiones creando sistemas semánticos, y, como contenedor de actividades y emociones, se expresa a través de su forma, de sus conexiones, de la relación con la escala humana, de acuerdo con una clasificación funcional y la relación que se establece con la luz.

A partir de la semiótica, estos elementos y la gran diversidad de representaciones del espacio, el habitador crea significantes que dan respaldo a un discurso y a una organización, como lo menciona Gastón Bachelard en *La poética del espacio* (2000).

Escenarios mentales emocionales

Gracias al mensaje que estas escalas de variación producen, se manifiesta un trinomio permanente pero cambiante, donde la habitabilidad va transformándose a través de la relación tiempo-espacio, conjugándose constantemente en una sintaxis específica aplicada a objetivos de necesidades tangibles e intangibles, desarrollando discursos semánticos en los diferentes planos de comunicación de la habitabilidad del ser humano en el espacio interior.

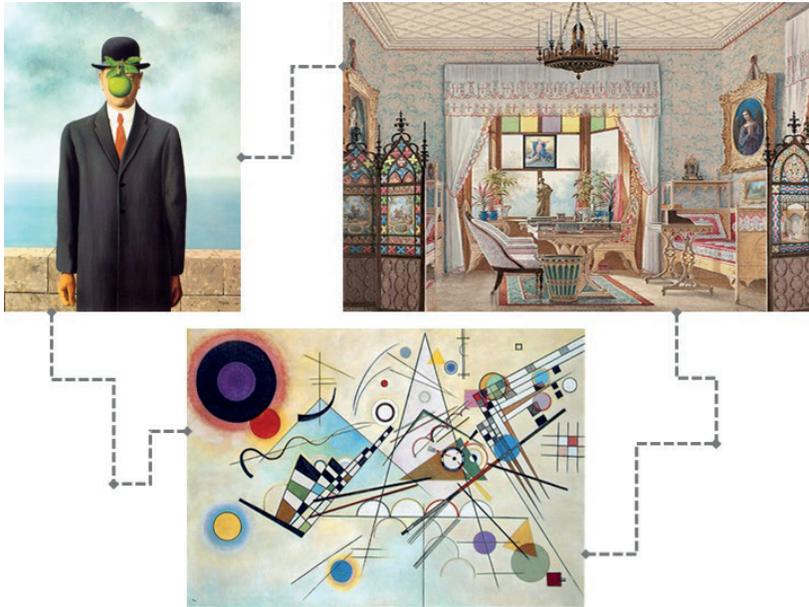


Imagen 10. *El hijo del hombre* (1964) de René Magritte (imagen superior izquierda), fuente: <https://historia-arte.com/obras/el-hijo-del-hombre>. *Composición VIII* (1923) de Wassily Kandinsky (imagen inferior central), fuente: <https://historia-arte.com/obras/composicion-8-de-kandinsky>. *La sala de estar de la emperatriz Alexandra Feodorovna* (1855) de Eduard Petrovich Hau (imagen superior derecha), fuente: <https://www.meisterdrucke.es/impresion-art%C3%ADstica/Eduard-Petrovich-Hau/876678/La-sala-de-estar-de-la-emperatriz-Alexandra-Feodorovna,-Cottage-Palace,-St.-Petersberg,-Rusia.html>.

De esta forma, se da lugar a la construcción de escenarios mentales-emocionales-habituables particulares permitiendo, en términos de Carlos Sanabria (2015: 125), “mostrar la co pertenencia del ser humano y su entorno, su co pertenencia con esas ‘pieles’, que no sólo son una mera cobertura que esconda algún núcleo esencial, sino que más bien parecen configurar el todo de lo que llamamos vida”,

De esta manera, nuestro análisis hace reflexión sobre la idea de “habitar” que deberá describir qué sujetos se constituyen en su relación con otros elementos, qué caracteres discursivos se promueven y ámbitos se configuran con base en los elementos materiales (tangibles), como lo hace también Friedensreich Hundertwasser, “quien se enriquecía con nuevas preguntas, que exigían nuevas respuestas y suscitaban nuevos compromisos” (Restany P, 1998: 10-11).

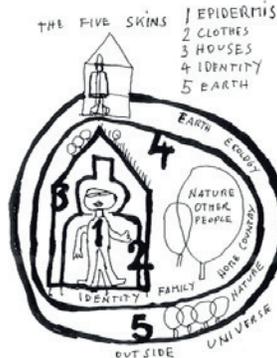


Imagen 11. Pierre Restany: *The Power of Art Hundertwasser: The Painter-King with the five skins*, (1998). Fuente: https://hundertwasser.com/en/applied-art/apa382_mens_five_skins_1975

Conclusiones

Este ensayo busca promover y ofrecer elementos para entender cada escala de variación y sus posibilidades, permitiendo un estudio y análisis inductivo-deductivo y viceversa; explorar los significados positivos y/negativos para la interpretación de escenarios propios de cada habitador tomando en cuenta siempre sus necesidades funcionales, formales y tecnológicas, entre otras. La manipulación y el uso de estas herramientas puede derivar en significados y dar lugar a interpretaciones desde el habitador, donde una cocina es un laboratorio, un baño es un oasis o una recámara puede sentirse como una prisión.

Referencias y fuentes de consulta

- Abalos, I. (2000). *La buena vida*, Ed. Gustavo Gil. S.L., Barcelona.
- Acaso, M. (2007). *El lenguaje visual*, Ed. Paidós Iberia, S.A., Barcelona.
- Arnheim, R. (2006). *Arte y percepción visual*, Ed. Alianza Forma, Madrid.
- Bachelard, G. (2000). *La poética del espacio*; Ed. Fondo de Cultura Económica, México.
- Berger, J. (2002). *Modos de ver*, Ed. GG., Barcelona.
- Braudrillard, J. (2004). *El sistema de los objetos*, Ed. Siglo XXI, México.
- Butler, J. (2004). *Deshacer el género*. Barcelona: Paidós, p. 65, ISBN: 84-493-1880-7. Disponible en http://www.psi.uba.ar/academica/carrerasdegrado/psicologia/sitios_catedras/practicas_profesionales/825_rol_psicologo/material/descargas/unidad_2/optativa/deshacer_genero.pdf

- Guérin, M. A., & Huber, E. (1999). "Los cambios en las dimensiones semánticas de habitar". En L. D'Angeli, & L. Giordano, *El habitar, una orientación para la investigación proyectual*, UNLPam y FADU UBA, Argentina, 347-353.
- Hollahan, C. (2012). *Psicología ambiental: un enfoque general*, Editorial Limusa, México.
- Leborg, C. (2007). *Gramática visual*, Ed. Gustavo Gili, Barcelona.
- Moles, A. (1975). *Teoría de los objetos*, Ed. GG, Barcelona.
- Navarro Ramón. V. (2018). El concepto de habitar. Mundonomía para el presente. Tesis de posgrado. Repositorio Institucional de la Universidad de Guanajuato. <http://repositorio.ugto.mx/handle/20.500.12059/368>
- Pulecio Pulgarin, J. M. (2011). "Judith Butler: una filosofía para habitar el mundo". *Universitas Philosophica*, 28(57),61-85. ISSN: 0120-5323. Disponible en: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=409534422005>
- Restany, P. (1998) *The Power of Art. Hundertwasser, The Painter-King with the Five Skins*, Taschen, Cologne, pp. 10/11.
- Sanabria, C.E. (2015). "La pregunta por el espacio. Ensayo de delimitación en una perspectiva fenomenológica". *Revista Colombiana de las Artes Escénicas*, 9, 122-145.
- Sanabria, C.E. (2018). "De la espacialidad al cuerpo: La pregunta por el espacio desde una perspectiva fenomenológica". 5° Coloquio Internacional RI-GPAC Red Internacional de Pensamiento crítico sobre la globalización y Patrimonio construido. Identidad territorial, globalización y patrimonio. Canoas, Brasil. P.934-955. <https://vcoloquiointernacion.eventize.co.br/index.php?pagina=3>

II. Práxis

INTERIORES URBANOS Y ESPACIOS
DE ESPERA EN LA CIUDAD DE MÉXICO

Bruno Cruz Petit



Resumen

Los llamados “interiores urbanos” (Giunta, 2009; Attiwill, 2011; Feliz, 2020) cuestionan la noción tradicional de interior como espacio completamente privado y predominantemente doméstico. La expansión del diseño en todo tipo de esferas de la vida cotidiana ha promovido lugares semicerrados o totalmente cerrados en la ciudad, los cuales, por un lado, constituyen espacios públicos donde el usuario muestra distintos “estilos de espera” (Lofland, 1973), y por otro, se viven como una discontinuidad respecto al exterior; en ella, el cierre impone un cambio de ritmo en el quehacer del usuario, una pausa que el diseño y el ambiente moldea anímicamente. En el caso de los espacios de espera (como en el andén del metro, en el interior de un cajero de banco y en un *shopping center*, los casos de estudio que se presentan aquí), los usuarios se enfrentan a la tarea de dar contenido a una temporalidad detenida. La interacción con las visuales, el clima acústico, el confort ambiental y las posibilidades de movilidad corporal son elementos a tomar en consideración en una descripción cualitativa de espacios y prácticas que sustenta la discusión final sobre diseño de espacios de espera en interiores urbanos.

Introducción

“Interior urbano” es una expresión que, en un primer momento, puede causar confusión, pues une dos términos aparentemente opuestos. Al carácter de oxímoron se le une la ambigüedad intrínseca a cada término, dados los numerosos enfoques con los que se abordan la ciudad, el espacio público y el interior doméstico. Interior hace referencia a un espacio cerrado, semicerrado, y a su representación (gráfica, simbólica, cultural; Ch. Rice, 2007); puede contener interioridad (McCarthy, 2005), ser además un lugar, un hogar. Por otra parte, urbano es un término amplio, polisémico, ambiguo, cuyo significado puede ir desde el más clásico (relativo a la ciudad, a lo exterior y público) hasta el que se refiere a un estilo de vida.

W. Benjamin (2005) inaugura la reflexión no sólo sobre el interior como categoría cultural sino sobre su proyección en la ciudad. En sus escritos sobre el París del siglo XIX, el escritor alemán habla de las galerías que atraviesan edificios (como el Pasaje de los Panoramas de 1817), flanqueadas por comercios e iluminadas cenitalmente por la luz natural y por luz de gas, como de nuevos templos para la mercancía. La fascinación producida en el ciudadano proviene de su carácter interior, siendo éste (como se señala en otros capítulos de la obra) el ideal del burgués. Los rótulos de las tiendas, nos sugiere este escritor, recuerdan la decoración en las casas dada por cuadros al óleo; los quioscos de periódicos a las bibliotecas privadas; los bancos a los muebles de dormitorio. La idea de “cuarto urbano” (que L. Kahn recrea en dibujos de 1972) ya está en estas páginas escritas a finales de los años veinte, pero no publicadas hasta finales de siglo en Alemania. En este mismo país, P. Sloterdijk (2003, 2005) retoma la propuesta de Benjamin, pero ya no escoge la arquitectura de los Pasajes (que fue una fórmula seminal, pero no extrapolable por las

limitaciones de espacio intrínsecas a su construcción), sino el Crystal Palace construido por J. Paxton para la Exposición Universal de Londres de 1851. Éste aparece como modelo de lo que será el espacio comercial del siglo XX; con un desarrollo de la absorción de mundo exterior en un interior que proporciona un útero para masas infantilizadas, símbolo del capitalismo y la globalización.

La lógica arquitectónica del mercado ha sido paralela a la extensión del diseño en nuestra era del Antropoceno. Del mercado al aire libre se pasó al mercado techado, al bazar en calles cubiertas, y a las galerías insertas en cuadras de edificios. El shopping *mall*, finalmente, permite la regulación de todas las variables ambientales; temperatura, luz, sonido, entre otras. Integra lo público en el interior construyendo una nueva arquitectura. Al permear esta idea en otros espacios de la ciudad como aeropuertos y espacios corporativos, los autores han tendido a pensar que la ciudad iba a quedar invadida por este tipo de interior continuo e inmenso.

E. E. Giunta (2009) publicó un artículo pionero en el uso del término “interior urbano” en el mismo título del trabajo. En el mundo líquido de la posmodernidad, con una arquitectura que contempla no sólo sólidos y espacios, sino también actores, flujos, información, el diseño de interiores urbanos es una oportunidad para decodificación de las nuevas necesidades “bárbaras” (los nuevos usuarios que reúsan y rediseñan la ciudad), permitiendo que los espacios sean capaces de estructurar escenarios donde el evento define tanto al espacio como su forma.

Para Suzie Attiwill (2011) la relación del diseño de interiores con el urbanismo abre nuevas vías de reflexión sobre cómo abordar la creciente densidad en las ciudades de todo el mundo. A su juicio, el término “interior” aplicado a la ciudad, plantea una problemática creativa, la de insertar interiores en relación con un exterior y una envolvente exterior dinámica, contingente, cambiante.

Jonathan D. Solomon (2014) prefiere usar la expresión “urbanismo interior” como categoría adecuada para describir la densidad urbana de Hong Kong, con una proliferación de artefactos, recursos arquitectónicos (pasarelas de transeúntes que atraviesan calles y oficinas, conectan centros comerciales y nodos de transporte), y ambientes socialmente diferenciados (cada uno con calidad de aire y olor particular). En el urbanismo de Hong Kong, la atmósfera tiene implicaciones en el orden social similares a otros atributos del espacio (ubicación, morfología). Para este autor, la interioridad no es una distinción puramente disciplinaria o espacial, sino un marco teórico para entender el orden social. Uno de los casos de estudio que escoge es el edificio principal del HSBC, cuya planta abierta debajo de las salas bancarias suspendidas, acoge los domingos a los trabajadores domésticos extranjeros que se reúnen en su día libre por mandato del gobierno. El espacio y el usuario forman un todo susceptible de analizarse de manera interdisciplinar.

Método

Para el presente estudio se empleó una metodología cualitativa basada en la observación etnográfica sobre el terreno. J. Spradley (1980) muestra cómo podemos utilizar la observación utilizando tres pasos. En un inicio se realizan observaciones descriptivas que nos dan una visión amplia del objeto de estudio. El segundo paso son las observaciones enfocadas, y el tercer paso son las observaciones selectivas. Para concretar y estructurar la observación, Spradley recomienda describir una situación social utilizando nueve dimensiones. Y éstas son las dimensiones: espacio, actor, actividad, objeto, acto, evento,

tiempo, objetivo y sentimiento. En las anotaciones de campo de los casos que se realizaron, el trabajo se concentró en la actividad, el actor y el espacio.

1. La espera en el sistema Metro de la Ciudad de México

En la Estación Chilpancingo, a las 11 de la mañana, el andén se encuentra muy tranquilo, aún no es hora pico. Me dedico a describir personas que esperan la llegada del vagón, concentrando mi observación en aquellas que viajan solas. Observo la dirección de su mirada, su posición en el andén, el modo en que llevan sus bolsas o mochilas, la postura de su cuerpo. En caso de detectar patrones que se repiten los anoto en la libreta, con la idea de encontrar tres perfiles de usuario que vea recurrentemente.

No demoro mucho en pensar una primera clasificación de los pasajeros: los que se dedican a ver el celular y los que no. A los primeros, los llamaré usuarios activos; aprovechan la espera para mandar mensajes, leerlos o navegar en la red. El espacio y su diseño no es protagonista de su atención, pero la acompaña posiblemente en dimensiones no necesariamente visuales (olfativas, acústicas...). Dentro del grupo de los que no usan el celular destacan dos subgrupos; los que miran a la vía en la dirección por la que llegará el próximo tren (los llamaré, los expectantes) y los que dirigen la mirada hacia otros lugares (los llamaré los meditativos).

Como representante del primer grupo quiero describir a un chico joven situado en la zona más alejada de la vía, cerca del muro. Lleva la mochila colgada de un solo hombro, el izquierdo, y el teléfono en la mano derecha. Inclina el peso de su cuerpo de un lado y cuando escribe el mensaje inclina más su rostro. No parece preocupado por la llegada del metro, se ha situado en una zona del andén con poco flujo de pasajeros y sabe que no interrumpirá el paso de nadie.

Su estilo de espera es despreocupado respecto a la llegada del metro. El centro de atención es la pantalla del teléfono, que le permite acceder a información laboral o social. En el caso que esté ocupado en resolver asuntos laborales, el usuario está usando el andén del metro como lugar de trabajo, simbólicamente transforma el andén en una oficina móvil. En el caso que resuelva asuntos personales o de ocio, está transformando el espacio en un espacio privado, como sería la sala de su casa, desde la cual se conecta con seres queridos, que le dan ánimo o seguridad para proseguir con su vida cotidiana.

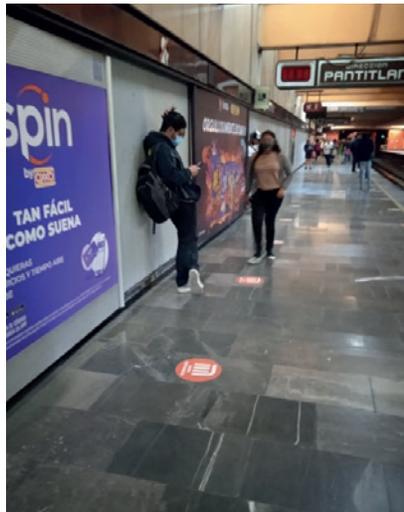


Imagen 1. Interior de estación del metro. Ciudad de México. Fuente: Bruno Cruz Petit (2021)

En cuanto a ejemplo del usuario expectante me fijo en un chico que se ubica en un punto cercano a la vía, mirando en la dirección en la que llegará el tren. Carga en la espalda una mochila colgada de ambos hombros, lleva puesto un chaleco amarillo. Tiene las manos en los bolsillos. En algún momento ha mirado su reloj. La espera del metro es para este usuario una actividad que concentra su atención. Su estilo de espera revela concentración, orden (la postura corporal es sólida), conexión con la función de la arquitectura circundante. La actividad del usuario acepta y potencia la denotación semiótica del espacio, la de un área de espera de transporte público; el carácter simbólico de la espera es paralelo al del espacio concebido como “no lugar” (Augé, 1992), lugar de transición que existe en la medida en que posibilita al viajero acceder a otros lugares. En ocasiones, el cuerpo transmite una inquietud que ilustra el anhelo por escapar del “no-lugar”.

El estilo de espera “meditativo” se ve claramente en un señor mayor, sin mochila ni teléfono, que se coloca apoyado en el muro del andén. Su indumentaria es austera. Une sus manos bajo su vientre y mira enfrente, a las personas del andén opuesto. Ocasionalmente, gira su rostro para ver a las personas de su mismo andén. Forma parte del grupo de usuarios que miran a las vías del tren pensando en sus cosas o diversifican su atención sin concentrarse en un solo punto por mucho tiempo. Este tipo de usuario tiene un estilo de espera relajado, valora, muy probablemente, las posibilidades visuales que le ofrece el entorno del metro, o en otros. A nivel simbólico, el espacio aparece como un lugar, no sólo un medio para acceder a otros lugares. Se recrea el espacio como lugar valioso, con una inmersión en sus posibilidades fenomenológicas. Algunos viajeros miran las vías del tren (quizás recordando películas en las que las vías son protagonistas de una acción trepidante), o a otras personas cuya apariencia les ofrece oportunidad para desplegar la imaginación (literaria, sociológica).

Quisiera mencionar algunas regularidades observadas. En el grupo de los activos abundan chicos con la mochila colgada simétricamente situados frente a la vía, sin temor a la cercanía del teléfono respecto a la llegada del tren. Algunos pasan a actitud de expectantes y guardan su teléfono, pero otros están con la mirada fija a la pantalla hasta que entran en el vagón. Como tendencia minoritaria cabe señalar al grupo de los que comen algo, traen paquetes, varios cargan un abrigo; suelen estar en actitud expectante o meditativa, pero también concentrados en los objetos que llevan. Como caso aislado, vi una persona leyendo un diario deportivo, en papel.

2. Metrobús: estación Santa Cruz Atoyac

El diseño de las estaciones de Metrobús reconfigura la idea de parada de autobús y le da una sobredimensión para acercarla a la idea de estación de metro, el transporte eficiente por excelencia. Para ello, toda la calle se ve transformada para albergar una estructura de grandes dimensiones, un interior urbano semicerrado en el que la espera esté cobijada por una estructura longitudinal, cubierta con un domo semitransparente, sobre una plataforma sólida, notoriamente elevada respecto al nivel de la banqueta. El esqueleto que aglutina el ensamblaje arquitectónico, dotado de luces, pantallas, torniquetes y cajeros, también revela una contundente permanencia en el paisaje urbano. Se trata de la recreación de andén del metro subterráneo, en este caso al aire libre, y en una plataforma más estrecha, con menos espacio para la espera, lo que provoca cierta aglomeración en horas pico.

Los usuarios ingresan al Metrobús a través de una rampa que los conduce a los torniquetes y cajeros, umbral contractual que permite el acceso a la plataforma de espera, con tramos diferenciados según el género y la dirección

de ida o regreso. La circulación a las aperturas no es totalmente inmediata, pues hay que ubicar el tramo y elegir estar cerca de la puerta o sobre la fachada opuesta, en la que una barra permite el apoyo de la espalda. Cualquier otra forma de reposo que no sea de pie no se contempla. Las visuales son sobre los carriles del tráfico, al final hay un baño y en el piso, una banda amarilla subraya la separación entre un estrecho canal circulatorio y dos espacios adyacentes.



Imagen 2. Interior de una parada de metrobús. Ciudad de México.

Fuente: Bruno Cruz Petit (2021).

Los estilos de espera son similares a los detectados en el metro en el caso del Metrobús: la vista sobre el bus de llegada, que es interesante para varias personas muy cercanas al borde de la estación, no es fácil debido a la presencia de las mamparas acristaladas que separan el andén de la calle.

3. Interior de un cajero bancario (Banco BBVA, en División del Norte)

Es un interior donde abundan las características del no lugar augeniano: identidad inexistente (espacio corporativo estandarizado), carácter transitorio pronunciado (no se deja lugar a una espera sentado o actividad alguna que no sea la del uso efímero del cajero), vinculación del usuario al lugar por medio de rótulos (avisos, indicaciones). No se pretende reunir cualidades de interioridad. Con umbral prácticamente transparente (puertas y cierre acristalado) la conexión a la calle es notoria, aumentada por la previsión de una fila de espera que se prolonga en la banqueta, donde también se prolonga el diseño normativo de la circulación y los espacios de espera. Algunos usuarios se resisten a seguir la posición de espera reglamentada en el suelo de la calle (en el interior la fila ya es más clara) por lo que es común que se pregunten, al llegar al banco, cuál es la forma de la fila o quién es el último.



Imagen 3. Interior de un cajero bancario. Ciudad de México.

Fuente: Bruno Cruz Petit (2021).

En el interior hay varios lugares de fila previos al paso al muro en el que se encuentran los cajeros. En esa transición, las indicaciones en el suelo sobre las distancias concuerdan la práctica de las personas, destinadas a tener la máxima privacidad en sus movimientos y visualización de las cantidades de dinero que poseen, sacan o transfieren. La espalda de los clientes es la visión que domina en los recién llegados, junto con el muro curvo, el piso de loseta

(que en el momento de la visita estaba siendo aseado). El cuerpo protege así cualquier interferencia visual sobre la operación realizada. Se ha comparado el acto de consultar saldo y retirar dinero como una réplica moderna del acto de la confesión en los confesionarios de las iglesias. Las cantidades ahorradas serían el equivalente de las virtudes y las cantidades no acumuladas o que se deben serían los pecados confesados en el espacio recluso del confesionario (aquí la relación no es con un sacerdote sino con una pantalla). Este carácter íntimo (o sagrado, según la interpretación anterior) que no tiene más protección respecto a los demás que la distancia de unos metros y el propio cuerpo se revela también en la lentitud de las operaciones, que contrastan con la velocidad de la máquina y también con la paciencia de los clientes formados en la fila del cajero.

4. Plaza City Shop Félix Cuevas

Se accede a la plaza por unas escaleras mecánicas rodeadas de un cubo acristalado con vistas a la calle. En el interior, dos escaleras de mayor tamaño comunican dos niveles que comparten un mismo domo, con restaurantes y comercios perimetrales cuyos carteles establecen el carácter comercial y de ocio del lugar.



Imagen 4. Entrada y Hall, respectivamente, en City Shop Félix Cuevas. Ciudad de México.

Fuente: Bruno Cruz Petit (2021).

El comercio más visible es Starbucks, ya que ocupa no sólo una pequeña superficie cercana a la entrada, sino que tiene un área de sillas y mesas en el centro mismo del primer nivel, flanqueadas por macetas de poca altura que no llegan a ocultar las escaleras mecánicas. Abundan en ese nivel postes que son puntos de luz, el cartel de Starbucks, siendo elementos verticales que puntúan

la enormidad del espacio, junto a dos palmeras, simétricamente colocadas al lado de las escaleras. A las palmeras se les ha añadido una decoración helicoidal en sus troncos, a base de series de luces festivas, como para evento nocturno tropical. También reciben al visitante unas letras de gran escala, retomando la moda de las letras escultóricas que marcan hitos turísticos urbanos para tomarse *selfies*. La cúpula de la plaza está decorada con una geometría orgánica que recuerda los parques temáticos infantiles. Además del elemento festivo (el factor entretenimiento) hay otros dos principios organizadores del diseño se destacan en este entorno: la apertura y el movimiento.

Los restaurantes se muestran semiabiertos o con fachadas de cristal, a través de las cuales la vista puede llegar a percibir no sólo mesas, sino incluso hasta una parte del interior de las cocinas. Ya he señalado que las sillas de la franquicia de café están a la vista de todos, en dos hileras que dejan en medio numerosos metros dedicados al espacio de circulación. Los muros de transición entre niveles son curvos, y su convexidad-concavidad añade sensación de movimiento a un espacio estructurado por las escaleras de subida, de bajada y la abundante área dedicada a la circulación de clientes, también entre las sillas de Starbucks. El espacio no transmite reposo más que por contraste con la calle: luminosidad atenuada y ausencia de tráfico rodado.

Conclusiones

A modo de conclusión se puede afirmar que la espera forma parte del universo de los interiores urbanos comerciales y de transporte; complementa y coexiste con la circulación. Tres estilos de espera definen relaciones distintas con el espacio en los interiores urbanos de transporte. Por su parte, el interior urbano

comercial presenta una apertura y un movimiento que se yuxtapone a los espacios de restauración y de transición, donde hay una pausa en la circulación de los usuarios. La inclusión de lo interior en el exterior urbano (la sala, el *hall* en el centro comercial, que ralentiza el movimiento) es paralela la inclusión de lo exterior en el interior (la calle y plaza en el *mall*, que acelera el movimiento); lo híbrido entre ambas estrategias muestra que el ideal del capitalismo no es la seguridad que proporciona lo interior (el regreso a una esfera ideal, según Sloterdijk) sino la ganancia, el intercambio y el control; en la era de la crisis de la ciudad se usó el modelo del Crystal Palace y el *mall* de Victor Gruen (*Southdale Mall* en Minnesota de 1956) para poder facilitar el consumo. Sin embargo, el rescate y resurgimiento de la ciudad como mercancía (turismo, gentrificación) cambió el contexto y se pudieron conectar dos ámbitos, interior y exterior, totalmente comercializados. Hoy, el ideal es la transparencia, ver y ser visto, estar en un interior como si fuera un exterior y viceversa. La diferencia marcada entre exterior e interior especializa y zonifica el espacio de una manera que se ha visto que no es tan rentable como la superposición de programas, actividades y funciones. Para la ganancia la circulación es un principio básico: se trata de que las personas no permanezcan muchas horas en el restaurante o a pie de calle. Sin embargo, una circulación sin consumo tampoco es el objetivo. Se trata entonces de crear paradas, pausas, para que la seducción de la compra pueda operar; los umbrales generan estas pausas, la lentitud de las escaleras, las filas para comprar, entrar en el restaurante o ser servido, configuran un universo comercial más lento de lo que podríamos imaginar en un mundo de consumo acelerado, que ya se da sobre todo *on-line*. En este sentido, la lenta *promenade* en la arquitectura comercial y la gastronomía han resignificado el *mall*, ralentizando la circulación fantasmagórica del *flâneur* benjaminiano, que puede quedar sentado en una silla, pero no por mucho tiempo, ya que la aper-

tura del espacio lo incita a ver e imaginar nuevas actividades, nuevas compras. El espacio contrario al interior del capital sería un interior totalmente cerrado, en el que alguien se concentrara en una sola actividad por largos periodos de tiempo. No es el caso que hemos abordado. La interioridad que se ofrece al visitante de los espacios estudiados es, en cambio, una interioridad ficticia.

Referencias de consulta

- Benjamin, Walter (2005). *Libro de los pasajes*, Madrid: Akal.
- Feliz, Nerea. (2020). Urban Interiority in the Anthropocene. *Interiority*. 3. 83-96.
- Lofland, L. H. (1973). *A World of Strangers*. New York: Basic Books.
- McCarthy, Christine (2005). Towards a definition of Interiority. *Space and Culture*, n. 8. (2). p. 112.
- Rice, Charles (2007). *The Emergence of Interior*. NY: Routledge.
- Solomon, Jonathan D. Public Spheres: Atmosphere and Adaptable Space in Hong Kong, cap. en Verebes, Tom (2014). *Masterplanning the Adaptive City, Computational Urbanism in the 21st Century*. New York: Routledge, pp. 68-74.
- Sparke, Penny (2008). *The Modern Interior*. Londres: Reaktion Books.
- Spradley, J. (1980). *Participant Observation*. New York: Holt, Rinehart and Winston.

VIVIENDAS MÍNIMAS, EXPRESIONES
MÁXIMAS. PRÁCTICAS COTIDIANAS
DE LA COMUNIDAD



Fausto Enrique Aguirre Escárcega
Oscar Burrola Andazola

Resumen

Durante las últimas dos décadas del siglo XXI, la vivienda social en México se ha visto reducida en materia de espacialidad; lo anterior se traduce en la cantidad de metros cuadrados de construcción por unidad habitacional. La limitación espacial y el diseño de los interiores de la vivienda social no han impedido las expresiones cotidianas a través de la cultura y las prácticas colectivas de los usuarios de esta tipología de vivienda. La vivienda mínima, entendida desde la reducción del espacio habitable, contiene significados diversos cuya importancia radica en la dinámica diaria de los individuos. De esta manera, el usuario deja de ser entendido como consumidor del espacio para convertirse en transmisor de identidades, costumbres y significados en diversos niveles apropiativos. Esta investigación presenta una reflexión de las expresiones cotidianas en el fraccionamiento Urbivilla del Campo en Ciudad Juárez, Chihuahua. Es necesario mencionar que las unidades habitacionales de este fraccionamiento, en su mayoría, conservan el diseño original, y no rebasan los 38 m² de construcción. Lo anterior reconoce al espacio interior mínimo, la arquitectura y sus intersecciones urbanas como contenedores de significados de rutinas, apegos y prácticas comunitarias. Por consecuencia, el espacio desde lo colectivo y la imagen urbana, expresan formas de vida, limitaciones,

problemáticas y extensiones en el uso de los espacios tanto interiores como exteriores de la vivienda.

Introducción

El presente estudio se generó entre el año 2020-2022 en Ciudad Juárez, Chihuahua, cuyo objetivo se centró en conocer las expresiones cotidianas en la vivienda social, en relación con lo micro y lo macro espacial; lo anterior, se dio bajo un enfoque cualitativo y un acercamiento etnográfico de campo. En esta investigación, se expone de forma particular el contexto comunitario e individual del fraccionamiento Urbivilla del Campo, ubicado al suroriente de Ciudad Juárez.

La estructura del presente análisis se desarrolla en cuatro apartados de reflexión discursiva; el primer apartado introduce a grandes rasgos las características y orígenes de la vivienda social en México; del mismo modo, este apartado retoma los conceptos de cotidianidad y comunidad con la intención de relacionarlos posteriormente con los hallazgos de campo. El segundo apartado explica el diseño metodológico y el proceso de indagación e inserción de campo con la finalidad de dar cuenta de la experiencia del espacio vivido desde las visitas de campo, así como la observación y la fotografía como técnicas de recolección de datos.

Por último, el tercer apartado, sección en la que se presentan las unidades de análisis, explicará el comportamiento cotidiano de la vida en comunidad del conjunto habitacional anteriormente mencionado. En esta sección se proponen las siguientes unidades de análisis: delimitación del espacio, extensión del espacio habitacional y resignificación del espacio común. Las anteriores

surgen de la aplicación metodológica y, por consecuencia, del análisis de los datos obtenidos durante el ejercicio etnográfico. Por último, se presenta una serie de reflexiones y conclusiones derivadas del entramado teórico y práctico en el proceso de investigación.

Vivienda social, cotidianidad y comunidad

En el siguiente apartado se describirá a grandes rasgos la situación actual de vivienda social, así como los paradigmas de pensamiento que le han dado origen. Del mismo modo, se relacionarán los conceptos de cotidianidad y comunidad con la vivienda social en el contexto de Ciudad Juárez, Chihuahua, México. Posteriormente se expone una relación entre el espacio interior y la calle desde lo propuesto por Monteys (2017). A través del funcionalismo, la Revolución industrial y otras fuentes de producción estilística, la producción de vivienda social obedeció a un nuevo consumidor de arquitecturas. La reconversión industrial capitalista convirtió a la clase obrera en consumidora de arquitecturas. Los nuevos arquitectos [...] tenían una nueva preocupación: construir para la clase obrera. Debían comprender su realidad, incluyendo su relación con el capital (Bidinost, 1995: 113). Al situar epistemológicamente la creación de vivienda social desde la Revolución industrial, y al entender el cambio que significó en la arquitectura y el diseño, queda de manifiesto cuál lógica en ese contexto histórico se centró en el progreso y la reproducción. Como se ha mencionado, la industrialización en las ciudades y, por consecuencia, la migración a territorios de alta demanda laboral ha favorecido al crecimiento urbano y la producción de vivienda para la comunidad obrera.

Al introducir el concepto general de vivienda social se parte de los postulados de Sánchez (2012), quien expresa que la vivienda social está destinada

a satisfacer las necesidades básicas de habitabilidad de las clases sociales con el menor poder adquisitivo (p. 8). Cuando Sánchez menciona las necesidades básicas de habitabilidad, se refiere paralelamente a lo que ya se venía hablando en la historia del diseño, y a través de la obra de arquitectos funcionalistas como Le Corbusier, Mies van der Rohe, Walter Gropius, entre otros, cuyas ideologías han dado origen a las consideraciones actuales del diseño arquitectónico de vivienda social. Estudiosos de los orígenes de vivienda social, el funcionalismo y la época moderna como Bidinost (1995), Olivares (2008) y García, (2010), entre otros, convergen en el momento de origen de esta tipología de vivienda, situándola como consecuencia de una época de importantes cambios a raíz de la revolución industrial que estableció un paradigma de producción de arquitecturas en masa.

Ahora bien, lo que significó la época industrial en el diseño arquitectónico de vivienda social fue la estandarización de producción arquitectónica modulada y replicable. De esta manera, se gestó el movimiento moderno que conocemos hasta nuestros días como uno de los principales momentos en la historia del diseño. Lo anterior se refleja en asentamientos urbanos fraccionados por unidades habitacionales minúsculas y, por consecuencia, espacios interiores mínimos en dimensión y utilidad. Uno de los arquitectos que acuñaron el pensamiento moderno y cuya filosofía se extendió más allá de Europa fue Le Corbusier, quien bajo el paradigma del funcionalismo insertó en el pensamiento creativo del diseño arquitectónico, la idea de la máquina como una analogía útil en la creación de espacios. Para Le Corbusier (1998) una casa era una máquina de habitar, baños, sol, agua caliente, agua fría, temperatura a voluntad, conservación de los alimentos, higiene, belleza mediante la proporción [...] etc. (Le Corbusier, 1998: 73). Considerar las características anteriormente mencionadas a través de la construcción física del

espacio estableció lo que en ese momento y hasta la actualidad se consideran niveles básicos de habitabilidad.

Para Canales (2017), en la actualidad la vivienda social¹ en México ha obedecido al crecimiento industrializado de las ciudades y a la creciente demanda por espacios habitacionales dignos. Canales expone en su obra de 2017 *Vivienda colectiva en México. El derecho a la Arquitectura*, que la época de 1960 se caracterizó por una confianza ciega en la industrialización para resolver el problema de la vivienda (p. 19). Del mismo modo, Sánchez (2012) expone que la vivienda social en México y América Latina integra problemáticas que han sido abordadas a través de diversos campos de conocimiento, tales como el urbanismo, la arquitectura, la historia, la sociología, la economía, la política, entre otros (p. 8). Lo anterior ha provocado que el campo de las subjetividades del espacio mínimo pierda relevancia discursiva, al mirarse como un cúmulo de particularidades caprichosas. Debido a lo anterior, es común encontrar convergencias en las problemáticas principales de esta tipología de vivienda, tales como la reducción del espacio, arquitecturas modulares, replicabilidad, masificación, conjuntos habitacionales asentados conforme el crecimiento de las ciudades, entre otras problemáticas referentes a la función de los espacios. La vivienda social carece de calidad en materiales y sufre una reducción de los espacios interiores, lo que podría marcar una tendencia que, de continuar, ocasionaría productos cada vez más pequeños y de menor calidad (Sánchez, 2012: 21).

1 Para conocer más sobre vivienda social en México puede consultar: <https://revistainnovaciones.uanl.mx/index.php/revin/article/view/118>

Lo anterior, además de constituir una problemática masificada, ha homologado las formas de vida de los usuarios de esta tipología de viviendas. Para los fines de este análisis, el conocer y, en su defecto, reconocer las formas de vida subjetivas y las expresiones cotidianas como fuentes de transmisión de las necesidades, virtudes, conflictos y dinámicas espaciales, significará desestandarizar el perfil de usuario y reconocer las relaciones entre sujeto y espacio.

Es evidente la necesidad de estudiar a la persona y su cultura, así como su relación con el espacio que habita y el cómo lo habita, [...] el espacio habitado y el espacio edificado bajo las premisas del ser y del estar de la casa, tanto de la persona que habita, así como del habitáculo (De Hoyos & Albarraán, 2022: 51).

Con el objetivo de estudiar a la persona y su relación con el espacio, se retoma el concepto de cotidianidad propuesto por Lefebvre (2013), quien reconoce las expresiones cotidianas nacidas de un espacio abstracto como un signo apropiativo que denota la relación entre los sujetos y las cosas (p. 80). A través de la vida comunitaria que se vive de forma cotidiana en los asentamientos habitacionales de corte social, la vivencia del espacio da cuenta de que la vivienda mínima resulta ser una expresión máxima de significaciones espaciales. Bajo una mirada al espacio cuyo propósito se aleja del pensamiento funcionalista, se encuentran sujetas a las prácticas cotidianas de la vida en comunidad, unidades de análisis que revelan cómo se consume el espacio desde lo post ocupacional.

Para Uribe (2014), la cotidianidad es un espacio en permanente construcción; en ese espacio, el hombre va elaborando y desarrollando la subjetividad y la identidad, a través del análisis de su propia esencia como ser

social y la identificación con su cultura (pp. 101). Lo anterior reconoce que la cotidianidad forma parte importante y trascendental en el desarrollo del ser humano. Por consecuencia, la formación de identidad desde un sentido subjetivo está relacionada con el espacio habitado y la construcción social de los lugares. Ahora bien, la relación del diseño del espacio desde la concepción de cotidianidad resulta ser el contenedor material e inmaterial, cuyas consideraciones espaciales invitan a determinadas prácticas individuales y colectivas.

Al igual que Lefebvre (2013), quien reconoce a través su obra la importancia del valor apropiativo de los espacios, otros estudiosos como Bollnow (1993), Bachelard (1995) y Lindón (2000), entre otros, han nutrido el análisis intangible de los espacios. Lo anterior al complementar la utilidad de los lugares y reconocer las cuestiones sónicas del habitar humano. Otro de los conceptos nodales para este estudio es el que propone González (2007) como comunidad, la que define como la interacción, la combinación, la inclusión del otro y también el aislamiento de lo propio, la disyuntiva entre identidades, la uniformidad y distinción de los incluidos, la discriminación y exclusión del otro (p. 2). Desde los postulados de González se reconoce la vida comunitaria como una dinámica que dialoga, discrepa y converge en diferentes tipos de relación y expresión cultural. Para el presente análisis, esto se refleja a través de las visitas de campo y el acercamiento a los actores sociales, lo que se convierte en una perspectiva del otro a través de su cotidianidad.

Ahora bien, la producción del espacio, como bien lo propone Lefebvre, no únicamente se genera a través del espacio habitacional o el espacio urbano. Existe un diálogo entre lo urbano y lo habitacional en donde se expresan, se reproducen y se contienen dinámicas apropiativas y significados desde el habitar humano como apegos, experiencias y consensos. Para Monteys (2017) existe una relación intrínseca entre el espacio público y el espacio privado, o

como lo denomina desde su obra *La calle y la casa, urbanismo de interiores*, la calle y la casa construyen la dinámica del habitar humano sin fronteras micro y macro espaciales.

La casa y la calle se abrazan y se excluyen, se complementan y a veces se oponen; son contradictorias, pero no podemos razonar sobre la una sin la otra y, muy a menudo en tiempos recientes, hemos visto cómo la calle parece sustituir a la casa en ciertas actividades (Monteys 2017: 8-9).

Es interesante el aporte de la obra de Monteys para el estudio de los espacios, ya que la vida cotidiana en un contexto comunitario no se limita al espacio privado o a la casa habitación como unidad aislada de significados. Al contrario, la casa resulta ser una unidad que obedece y se relaciona con la calle y el resto de las dinámicas que ahí se suscitan. En el caso de la vivienda social, como se verá más adelante, la calle se convierte en un espacio de conjugaciones en donde se ven reflejadas las formas de vida cotidianas. Por consecuencia, el estudio de los espacios interiores no se limita a lo estructural, sino que transita desde lo intangible a otras dimensiones en la producción de los espacios (véase imagen 1).

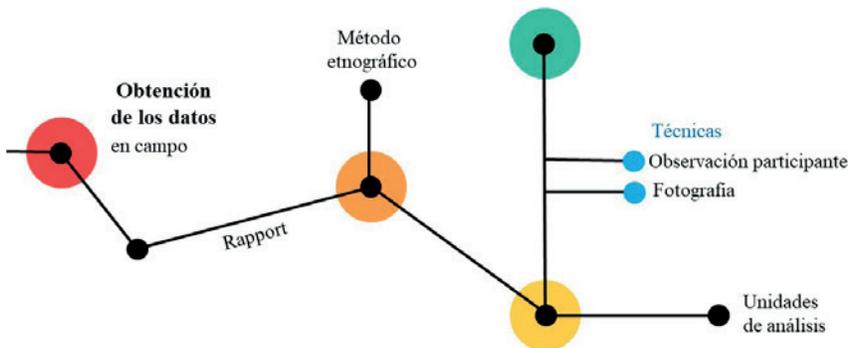


Imagen 1. La calle. Fuente: Aguirre & Burrola-Andazola (2022).

El proceso en campo, del conocimiento convencionalizado de vivienda a la experiencia

El diseño metodológico del presente estudio tiene como característica principal un enfoque cualitativo a través del método etnográfico. Para lo anterior, se tomó como guía metodológica la obra de Vasilachis (2006), en la que expresa que la etnografía demanda la presencia prolongada del investigador en el lugar y el desarrollo de la llamada observación participante, con todo lo que implica no sólo en cuanto a capacidad de “ver”, sino también de interactuar (p. 114). Previo al acercamiento etnográfico se estableció un periodo de *rapport*

bajo los postulados de Guber (2005), quien reconoce que este primer acercamiento a campo genera un vínculo de armonía, cordialidad y confianza entre el investigador y el informante (p. 163). Para los fines de este documento se tomaron como técnicas de recolección de datos la observación participante y la fotografía para dar cuenta visual de las unidades de análisis. Sin embargo, para el objetivo general de la investigación doctoral que le ha dado origen a este documento, también se utilizaron entrevistas informales y semiestructuradas. Finalmente, se perfilan algunas unidades de análisis, surgidas del trabajo de campo y el entramado metodológico (véase esquema 1).



Esquema 1. Diseño metodológico del estudio. Fuente: Aguirre & Burrola-Andazola (2022).

Unidades de análisis, las expresiones máximas del espacio

A continuación, se presentarán las unidades de análisis a través de fotografías que muestran de forma gráfica los hallazgos reflexivos que se construyeron a través de la aplicación metodológica en el fraccionamiento Urbivilla del Campo en Ciudad Juárez, Chihuahua.

1. Delimitación del espacio

La primera unidad de análisis se ha titulado delimitación del espacio (véase imagen 2). Lo anterior, debido a que, como tendencia de usabilidad, se identificó que el conjunto habitacional como colectivo, mostró la inclinación a delimitar el espacio a través de estructuras diversas. Bajo el presente análisis se encontró que el razonamiento para esta toma de decisiones en el espacio habitacional obedeció a la búsqueda de seguridad, privacidad, individualidad y sentido de pertenencia. La seguridad como una forma de protección a diversos hechos de violencia que se suscitan en Ciudad Juárez desde hace varias décadas. Así mismo, la privacidad como una manera de atenuar la proximidad entre una unidad habitacional y otra. Por último, la individualidad y sentido de pertenencia como una expresión de apego por el espacio; es decir, sentir el espacio como propio, obedeciendo a los postulados de González (2007) en donde reconoce que parte de la cotidianidad también es la acción excluyente hacia el otro.

Aproximaciones. Escalas de relación entre ciudad, casa y habitación



Imagen 2. Delimitación del espacio.
Fuente: Aguirre & Burrola-Andazola (2022).

Delimitación del espacio por las características del diseño

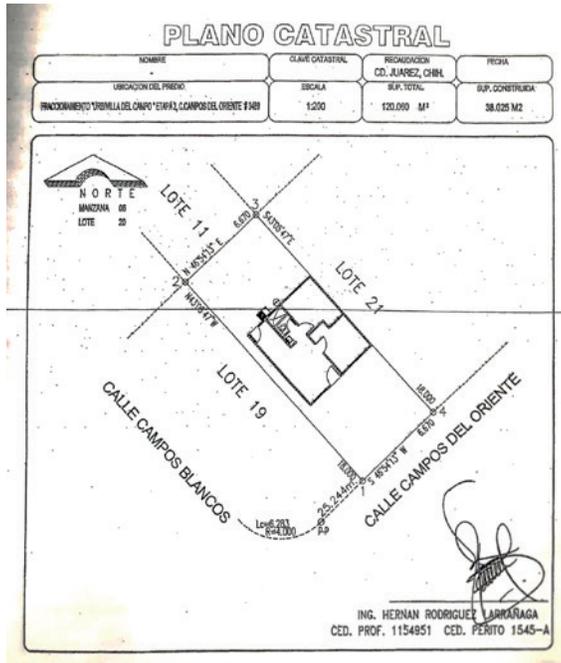


Imagen 3. Delimitación del espacio por las características del diseño. Plano catastral del modelo de vivienda analizado como unidad. Por: Aguirre & Burrola-Andazola (2022).

2. Extensión del espacio habitacional

A la segunda unidad de análisis encontrada a través de los recorridos de campo se le ha denominado extensión del espacio habitacional, debido a que existe la tendencia desde una mirada colectiva a la adaptación de micronegocios en la vivienda. Lo anterior ha estado presente previo a la pandemia por la COVID-19. Sin embargo, la búsqueda de ingresos económicos extra, debido a la contingencia, acrecentó la adaptación de micronegocios en diversos asentamientos habitacionales. El ensayo *Mi casa, Mi negocio* de Peña (2018), expone la adaptación de vivienda social hacia el micronegocio en asentamientos alejados de la mancha urbana, en donde la imperante necesidad por acceso a productos y servicios conduce a los habitantes de fraccionamientos de corte social al emprendimiento y a la adaptación espacial de lo habitacional a lo comercial.

Las familias de vendedores en los fraccionamientos con vivienda de interés social, son una alternativa para grupos de población de escasos recursos, ya que se promueven beneficios de consumo mediante el ahorro (tanda), préstamo previo (sistema de fiado) y solidaridad (cooperación entre vecinos) con fundamento en la ayuda mutua (Peña, 2018: 146).

Del mismo modo que en el ejemplo de Peña, las adecuaciones espaciales desde el interior de las viviendas son multifuncionales y dinámicas, con respecto al horario de uso de los individuos. Es decir, existen rutinas internas consensadas y conocidas a nivel colectivo sobre los horarios de venta y colocación del micronegocio. Como puede apreciarse en la imagen 3, el espacio para el micronegocio, en su mayoría es dinámico y desplazable, de tal ma-

nera que existe un sistema de calendarización y horario determinado por las necesidades individuales y del colectivo, reflejando así las relaciones micro a macro espaciales.



Imagen 3. Extensión del espacio habitacional. Fuente: Aguirre & Burrola-Andazola (2022).

3. Resignificación del espacio común

Por último, se encuentra la resignificación del espacio común como la tercera unidad de análisis derivada del estudio de campo. Esta unidad de análisis expone cómo a través de acuerdos internos, accidentados, y posteriormente adaptados y apropiados, se reconfigura la función del espacio público. Como puede apreciarse en la imagen 4, la calle, los andadores, los accesos, los parques, entre otras áreas comunes se adaptan de manera que multiplican la función convencionalizada de los espacios públicos. Es decir, los parques se convierten en plazas comerciales, la suma de micronegocios en circuitos comerciales, la banqueta en un espacio de recreación o la calle en un espacio de

celebración. De esta manera, se le ha denominado resignificación del espacio común al desdibujamiento de fronteras entre lo público y lo privado, entre lo individual y lo colectivo y lo habitacional a lo comercial.



Imagen 4. Resignificación del espacio común.
Fuente: Aguirre & Burrola-Andazola (2022).

Reflexiones y conclusiones

A manera de conclusión, el espacio que se vive en comunidad en el fraccionamiento Urbivilla del Campo en Ciudad Juárez, Chihuahua, es un reflejo del espacio interior y la intimidad expresados a nivel colectivo. Necesidades, afectos, problemáticas y una búsqueda por sobrellevar la vida cotidiana, son expresados a manera de tendencias de usabilidad, rutinas, acuerdos colectivos y sistemas internos de comunicación. La relación sujeto y espacio dialoga entre lo material y lo inmaterial, como si se tratara de un sintagma del que depende el investigador del diseño, para conocer la realidad del consumo de los espacios interiores y sus consideraciones apropiativas. La comunicación del espacio interior y la calle desdibuja las fronteras de lo que se entiende por espacio interior y trasciende desde las dinámicas apropiativas.

Como lo plantea Monteys en su obra de 2017, existe una comunicación intrínseca entre el espacio habitacional (la casa) y la calle. Las unidades de análisis reflejan a través del acercamiento a campo, que el espacio interior se delimita, se extiende y se resignifica desde lo individual. Sin embargo, lo individual visto desde el campo subjetivo también denota la relación de la individualidad y la colectividad a través de la vida en comunidad y la cotidianidad. Aunque en este estudio se generó un análisis desde la vivienda social, se reconoce que las expresiones máximas del espacio se proyectan cotidianamente en cualquier categoría espacial. Sin embargo, al ser la vivienda social un espacio mínimo desde sus características dimensionales supone máximas expresiones de cotidianidad en el espacio colectivo y comunitario, debido a que se demandan mayores espacios para diversas actividades y necesidades tanto individuales como colectivas.

Por último, es importante la generación de conocimiento a nivel apropiativo del espacio en la disciplina de Diseño de Interiores, así como en otras convergentes a la creación de espacios habitables. Lo anterior, debido a que las demandas de la sociedad, a través de aspectos culturales, económicos, políticos, educativos, sociales, etc., son de vital importancia en las consideraciones del diseño. De otra manera, se continuarán replicando de manera masiva modelos espaciales que se piensan funcionales por las características básicas de habitabilidad que les proporciona a sus moradores.

Referencias de consulta

- Bachelard, G. (1995). *La poética del espacio*. Fondo de Cultura Económica.
- Bidnost, O. (1995). El Funcionalismo en la arquitectura Análisis Socioeconómico (Productivo). *Cuaderno urbano. Espacio, cultura y sociedad*, 2(2), 109-128.
- Bollnow, O. F. (1969). *Hombre y espacio* (Vol. 13). Labor.
- Canales, F. (2017). *Vivienda colectiva en México. El derecho a la arquitectura*. https://ggili.com.mx/media/catalog/product/9/7/9788425230080_inside_es.pdf
- De Hoyos, J. E., & Albarraán, V. (2022). *Habitabilidad un estudio desde la vivienda social en México como espacio habitado*. 6(11). <https://www.redalyc.org/journal/6651/665170661003/html/>
- García, B. (2010). Vivienda Social en México (1940-1999). Actores públicos, económicos y sociales. *Cuadernos de vivienda y urbanismo*, 3(5), 34-49.

- González, W. J. (2007). *Las Ciencias de diseño: Racionalidad limitada, predicción y prescripción* (1a ed.). Netbiblo, S. L. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=276508>
- Guber, R. (2005). *El salvaje metropolitano. Reconstrucción del conocimiento social en el trabajo de campo* (1ª ed.). Paidós. <http://www.derechoshumanos.unlp.edu.ar/assets/files/documentos/el-salvaje-metropolitano.pdf>
- Le Corbusier. (1998). *Hacia una arquitectura* (Vol. 1). https://www.academia.edu/6468653/Le_Corbusier_-_Hacia_Una_Arquitectura_PDF
- Lefebvre, H. (2013). *La producción del espacio*. Capitán Swing Libros, S. L. <https://historiamundial.files.wordpress.com/2016/06/henri-lefebvre-la-produccion-del-espacio.pdf>
- Lindón, A. (2000). *La vida cotidiana y su espacio-temporalidad*. El Colegio Mexiquense, A.C. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=2160>
- Monteys, X. (2017). *La calle y la casa*. Gustavo Gili.
- Olivares, M. (2008). Le Corbusier: La vivienda social. *Diseño y sociedad*, 26–27, 16–27.
- Peña, L. (2018). Mi Casa, Mi Negocio. *Revista vivienda infonavit*, 3(1), 180–184.
- Sánchez, C. J. (2012). *La Vivienda Social en México*. <http://conurbamx.com/home/wp-content/uploads/2015/05/libro-vivienda-social.pdf>
- Uribe, M. L. (2014). La vida cotidiana como espacio de construcción social. *Procesos históricos*, 25, 100–113.
- Vasilachis, I. (2006). *Estrategias de investigación cualitativa* (1a ed.). Gedisa, S. A.

ESPACIOS MÍNIMOS DE VIVIENDA:
DE NECESIDAD HABITACIONAL BÁSICA
AL LUJO Y EXCLUSIVIDAD



Gema Rocío Guzmán Guerra
Laura Mesta Torres

Resumen

Al referirse a vivienda mínima se puede entender como el espacio y los servicios mínimos que precisa una persona para vivir, es decir, lo básico donde la actividad humana puede cubrir sus necesidades de protección, alimentación, descanso e higiene personal. En México, la premisa de dotar de vivienda a los estratos menos favorecidos de la población ha devenido en una masificación de la vivienda en serie con un mínimo de área en su configuración, obedeciendo a problemas sociales y económicos reales en lo referente a la adquisición de vivienda digna.

Sin embargo, en la última década, la producción de espacios mínimos para vivienda se ha tornado en un sentido opuesto al que se manifiesta en la vivienda social; siguiendo esquemas de algunos países de primer mundo, se han ofertado complejos de departamentos y viviendas de lujo en espacios sumamente reducidos a costos bastante elevados, apostando por ofrecer un estilo de vida exclusivo que obedece más que a la falta de espacio físico, a una moda. La ubicación de los complejos muchas veces no coincide con los estándares de lujo que ofrecen, ya que se emplazan en áreas de la ciudad donde el contexto no necesariamente refleja dichas características, incluso en zonas periféricas.

La vivienda mínima y el cohabitar

Desde inicios del siglo XX, la cuestión de la vivienda mínima confrontó a la arquitectura contemporánea a la urgente tarea de hacer frente a la realidad social y a la crisis de vivienda en Europa, lo cual estuvo presente incluso antes de 1918. Después de la guerra, la situación se tornó catastrófica impactando a estratos de la sociedad que antes no se habían visto afectados; el número de personas en busca de vivienda superaba al número de apartamentos disponibles, los cuales generalmente eran considerados insalubres, inadecuados o con exceso de población. Durante esta época, tres cuartos de los habitantes vivían en el nivel llamado mínimo de subsistencia, incluso por debajo de dicho nivel; aunado a esto, los alquileres solían consumir más de la mitad de los ingresos de estas personas (Teige, 2002).

Por lo anterior, en 1928 el Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (*Congrès Internationaux d'Architecture Moderne* (CIAM) entró en actividades con los comités ejecutivos de los delegados del Centro de Investigación Regional Pacífico Centro (CIRPAC) para abordar los temas relacionados con la producción arquitectónica; ya para 1929, durante su segundo congreso, se concentra la atención de la arquitectura moderna internacional en el problema más inmediato, el de vivienda mínima, convirtiéndose en el grito de guerra de la vanguardia arquitectónica (Teige, 2002). Se pretendía encontrar las bases y parámetros de calidad que definirían la vivienda mínima en la época (Molina, 2014).

Los aportes a la configuración de la vivienda mínima desde la CIAM surgen ante la necesidad de reconstruir las ciudades europeas en la posguerra, en función de construir de manera masiva y solucionar rápidamente la necesidad de habitación digna. Según Molina (2014), después de la primera guerra mun-

dial, la calidad de la vivienda mínima mejoró y buscó cubrir las necesidades de las masas que tienen pocos medios. El programa arquitectónico privilegiaba lo privado por sobre lo público y obedecía a un único modelo de familia nuclear (padre, madre y dos hijos), en el que la unidad habitacional se conformaba por salón, cocina, comedor, área de aseo y la célula individual o recámaras; delegando las áreas públicas como el espacio para niños, área de servicios y cultura física como parte del esquema urbano.

En lo referente a la urbanización, estos esquemas de vivienda se reprodujeron dando como resultado la producción a gran escala de bloques habitacionales masivos, surgiendo así las unidades vecinales y los edificios multifamiliares. La unidad habitacional se compactó en tamaño, conservando las mismas áreas funcionales, y se repitió en función de la configuración de la vivienda colectiva (figura 1).

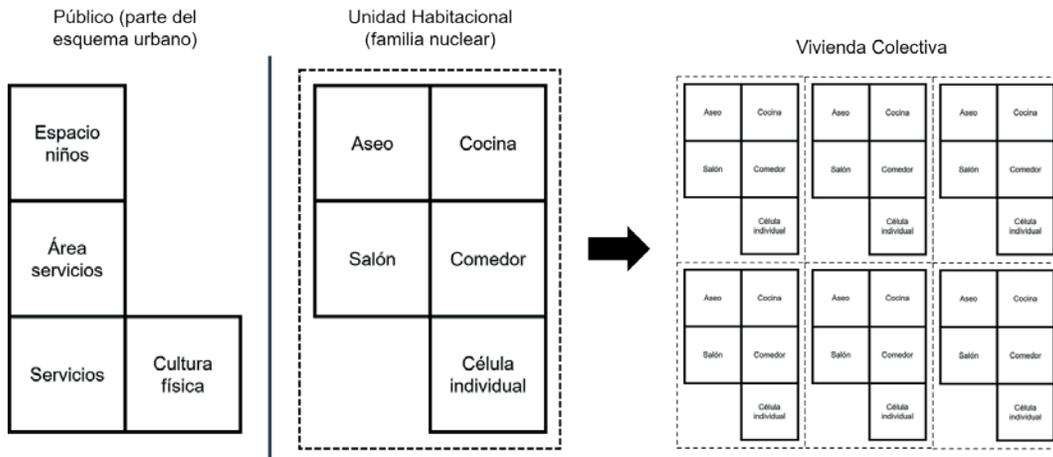


Figura 1. Vivienda mínima y vivienda colectiva.
Fuente: Guerra Guzmán, G., Mesta Torres L. (2021).

La industrialización de la construcción y de la racionalización de los procesos generadores de vivienda se tornaron uniformes, lo que sin duda ha favorecido enormemente las cuestiones de estandarización de requerimientos de luz, aire, confort y salud; sin embargo, también ha repercutido en los enfoques más individualistas, como la consideración de los diversos estilos de vida, la frecuencia de ocupación de la vivienda y de los espacios, así como la relación doméstica entre los habitantes.

Para Karel Teige (2002), la vivienda mínima debe ser concebida como un diseño total del espacio de vida, pensado hasta el último detalle; por esto, la configuración de ésta se debería plantear a partir de lo que denomina célula

de vida, donde todo lo que no está directamente relacionado con las funciones privadas de la habitación se elimina del plano, es decir, no hay estudio o habitación de los niños sino que es un lugar para dormir, un lugar para disfrutar de la vida privada, intelectual y emocional. Se reduce el espacio de todas las funciones de la casa dedicadas a propósitos privados a una sola habitación; en este sentido, los demás espacios adquieren un carácter de uso colectivo (figura 2).

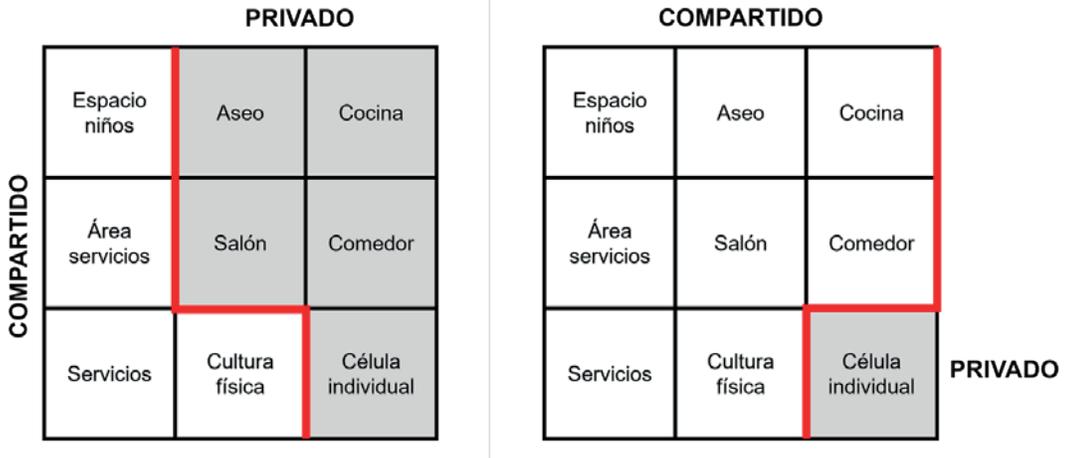


Figura 2. A la izquierda, el modelo de vivienda funcional-razional de la CIAM en 1929; a la derecha el modelo de vivienda basado en los grados de privacidad o publicidad propuesto por Teige en 1932. Fuente: Guerra Guzmán, G., Mesta Torres L. (2021).

El término de vivienda mínima, según Teige (2002), no debe ser entendido como vivienda diminuta, por lo que no debería ser conceptualizada como una reducida o restringida versión de una vivienda unifamiliar tradicional, por lo que se debe erradicar el estilo de vida basado en la composición de la familia tipo.

Con estos conceptos los proyectos del CIAM, poseían una forma clara de organizar el programa privado y público. El programa privado constaba de todas las actividades relativas a los habitantes o familia sanguínea que vivía en una célula habitacional. Como en el manual de Alexander Klein, una célula debía poseer tres actividades mínimas para asegurar su utilidad (cocinar-comer habitar-descansar y dormir-higienizarse). El programa público sólo debía contemplar las circulaciones comunes y las actividades de servicio o administración del edificio. En contraposición, Teige creía que los programas comunes debían representar un sistema primordial de apoyo al programa privado, el cual sólo debía ser el dormitorio, o el espacio de vida, que el CIAM había omitido. (Córdova, 2020: 37).

Si bien los planteamientos sobre el modelo de vivienda mínima derivados de la CIAM, los cuales han trascendido también a los bloques de vivienda colectiva, siguen vigentes en México hasta la actualidad. La concepción de la vivienda mínima ha tenido una transformación conceptual a lo largo de las últimas décadas, trascendiendo de un esquema que buscaba cubrir lo básico en lo referente a las necesidades de la actividad humana a un costo relativamente bajo, a asociarse a esquemas de habitabilidad que sugieren un uso exclusivo y un nuevo enfoque de cohabitación.

El concepto de co-living o cohabitación

La habitabilidad, al igual que el ser humano, ha evolucionado a través del tiempo adaptándose a las necesidades tanto personales, sociales y económicas; en este sentido, es relevante hablar acerca del concepto de *co-living* o co-habitabilidad, el cual es un término que tiene varias significaciones que se refieren a la habitabilidad de un grupo de personas en un solo espacio. Sin embargo, al ser un neologismo de reciente difusión, especialmente a través de las redes sociales, es confundido en ocasiones con el término de la co-vivienda, por lo cual es importante destacar las diferencias entre co-habitabilidad y co-habitación; de estos conceptos base se desprenden algunos términos que se relacionan con los diferentes niveles del “co”. Refiriéndonos al primer concepto *co-living* como se puede ver en la tabla 1, se refiere a modos de vida relacionados con lo colectivo, lo conveniente y lo comunitario, mientras que la cohabitación tiene un enfoque más dirigido a la colaboración y la cooperatividad (Coricelli, 2022), ambos conceptos brindan la pauta para entender los principios que rigen esta forma de habitar.

Es	No es
Co- living: Co- habitabilidad	Co - vivienda
Collective-living: Habitar colectivamente	Collective- housing: Vivienda colectivas
Convenient – living Habitar convenientemente	Viviendas colaborativas
Community- living Habitar en comunidad	Viviendas cooperativas

Tabla 1. Distintos significados del prefijo “co” en relación a la habitabilidad. Fuente: Guerra Guzmán, G., Mesta Torres L. (2021) Nota: Adaptado de Coricelli, 2022.

Coricelli (2022) reflexiona sobre esta variedad en los conceptos:

En el *co-living*, la comunidad se construye de arriba hacia abajo con base en la capacidad económica de sus habitantes, mientras que la co-vivienda es el escenario de una comunidad que se construye de abajo hacia arriba, es la razón de ser de todo el concepto. El *co-living* no pretende ser un modelo asequible y resolver la crisis de la vivienda, su elogiada “conveniencia” debe leerse en relación con los crecientes costes y patrones de consumo de la ciudad contemporánea. El modelo de covivienda se concibió también por razones prácticas, pero la misión social de este modelo no puede compararse con la del *co-living*, que se dirige explícitamente a las estancias medias cortas y a las clases medias urbanas. [...] el enfoque tradicional de las empresas promotoras y ges-

toras sobre la vivienda como refugio y sobre el suelo se sustituye en el discurso contemporáneo por una narrativa de características experienciales y beneficios inmateriales. (p. 299)

El modelo del *co-living* ha sido adoptado desde hace algunos años principalmente por jóvenes profesionistas que se han trasladado a ciudades de Estados Unidos, para insertarse laboralmente en empresas dirigidas al desarrollo tecnológico; por ejemplo, podemos puntualizar la masiva llegada de estos usuarios a Silicon Valley en el norte de California, con necesidades de alojamiento, pero sin un poder adquisitivo adecuado para la compra o renta de un inmueble. Típicamente, sus dinámicas laborales incluyen jornadas muy extensas, por lo cual dentro de estas empresas tienen disponibles áreas de esparcimiento y descanso, así como lavanderías y restaurantes, por lo cual la casa se vuelve un espacio casi exclusivo para el descanso; sin embargo, esto no los exime de la necesidad de obtener una vivienda asequible. La convivencia entre este tipo de usuarios es un factor determinante para la elección de un espacio habitable, hablamos de una generación que prioriza la comunicación masiva, la socialización y el alejamiento del arraigo a las raíces nativas, que aboga por una economía colectiva y un cúmulo de experiencias que no necesariamente implican un gasto económico. Esto ha permitido que las empresas inmobiliarias encuentren un nicho de mercado lucrativo; al respecto, Pepper y Manji (2019) segmentan precisamente ese mercado:

Finalmente, la convivencia se distingue por el objetivo demográfico específico. En general, los *millennials* solteros de clase media (definidos como la población nacida entre 1981 y 1996, o entre los 23 y los 38 años) son los principales candidatos (Dimock, 2019). Algunas empresas

se dirigen a un usuario muy específico dentro de este grupo demográfico mientras que otros lanzan una red más amplia. Más recientemente, las empresas han comenzado a incursionar en la convivencia diseñada específicamente para parejas y familias que podrían ampliar el grupo demográfico objetivo. (p. 13).

Según Corfe (2019), una de las principales características del *co-living* es que consiste en un sistema de viviendas en las cuales los habitantes pueden acceder a una serie de espacios comunitarios compartidos, definiéndose como comunidades de viviendas independientes con espacios compartidos dentro de los cuales se incluyen: gimnasios, piscinas, lavanderías, bares, salas de cine, espacios exteriores, espacios de *co-working*¹, comedores comunes y salones de eventos sociales. Los costos de mantenimiento son absorbidos por el precio de la renta, lo cual ayuda a mantener el espíritu comunitario, que es una de las bases fundamentales de este concepto, además de permitir cuotas de renta más económicas y evitar la compra de algunos equipos necesarios dentro del hogar, tales como una lavadora, ya que incluyen lavanderías comunitarias, y los gimnasios que reducen la necesidad de adquirir una membresía o comprar un equipo de ejercicio en casa, esto permite tener una mejor calidad de vida a un costo más asequible.

Este sentido de comunidad caracteriza las narrativas promocionales de las empresas inmobiliarias que ofertan este tipo de viviendas, presentando por un lado a la ciudad contemporánea como el hábitat natural de los co-habitadores en donde se satisface todo el rango de necesidades sociales y habitables en espacios compartidos, pero a la vez volviéndose espacios aliena-

1 El término *co-working* se refiere a los espacios de trabajo compartidos.

dos del resto de la sociedad, creando una marcada diferencia entre los estilos de vida alternativos en donde se incluye el *co-living* y los estilos de vida tradicionales, caracterizados por modelos de familia nucleares. En la actualidad, han comenzado a cobrar relevancia en el mercado urbano de alto precio desde hace apenas una década, y aunque si bien cada una tiene distintos modelos operativos, la definición de convivencia en estos espacios no es del todo clara, han existido algunas comparaciones erróneas; por ejemplo, con las comunas o co-viviendas populares en Dinamarca, sin embargo, se acercan más a la idea de “dormitorios para adultos” en una clara referencia a los dormitorios universitarios potencializados a través del uso de mejoras superficiales tales como los acabados y la ambientación, pero siempre buscando un tema unificador que conecte a todos los residentes, enfatizando la interacción social, es también común que se organicen eventos sociales y comunitarios con fines integradores (Pepper y Manji, 2011). Los aspectos de convivencia se han vuelto un elemento determinante en el *co-living* y han permitido la exploración hacia nuevos modelos de habitar. Al respecto, Pereyra (2017), citado en una publicación de Purehouse Lab, expone:

Si la convivencia se vuelve más inclusiva de diferentes grupos demográficos y socioeconómicos, entonces las personas podrán vivir juntas a pesar de sus diferencias. Incluso podrían entenderse mejor y respetar sus diferencias. En una era en la que estamos cada vez más aislados gracias a las burbujas de las redes sociales que hemos creado para nosotros mismos, estamos perdiendo nuestra conexión con personas de diferentes ámbitos de la vida y nuestra empatía por otras perspectivas. Si la convivencia inclusiva se convierte en la nueva normalidad, no sólo

tendrá un impacto positivo dentro de un vecindario local, sino que tendrá un impacto positivo para la humanidad en su conjunto. (s/p).

Las implicaciones sociales y discursivas que el *co-living* implica, permiten abordar cuestiones que van más allá de las características físicas del espacio habitable, dando paso a la reflexión del futuro de la denominada vivienda mínima.

Ciudad Juárez y la vivienda colectiva

Ciudad Juárez está localizada al norte de México, en frontera con la ciudad de El Paso, Texas; se caracteriza por ser una ciudad industrial, en donde un porcentaje elevado de sus habitantes se desempeña como trabajadores de la industria maquiladora, con una población aproximada de 1'501,551 habitantes según datos del censo de población 2020 (INEGI, 2020). Desde hace algunos años, la ciudad ha presentado un problema de abandono de vivienda, aproximadamente 70 mil domicilios se han contabilizado con esta característica, de las cuales la mayoría son las consideradas viviendas mínimas. Este fenómeno se ha acrecentado por diversas razones, tales como precios elevados, inseguridad o por inmigración de los ciudadanos hacia otras partes del país o incluso a Estados Unidos (Rodríguez, 2020).

Sin embargo, existen algunos otros factores que podemos considerar, tales como la concepción generalizada de la vivienda mínima pensada bajo la lógica de la vivienda unifamiliar tradicional, desconociendo los nuevos patrones de vida y las dinámicas domésticas que en últimos años se han manifestado dentro de la población, tal como lo enfatizaba Teige (2002). El concepto de nú-

cleo familiar ha ido evolucionando, por lo cual las necesidades físicas e incluso sociales demandan de la vivienda espacios más flexibles y abiertos.

Otro de los factores que permiten encaminarnos a repensar las necesidades de los usuarios es que dichos espacios responden a un sinnúmero de funciones en dimensiones muy reducidas, caracterizando áreas definidas con dinámicas que no corresponden a su diseño original y que por necesidad se adaptan a las actividades de sus habitantes, pudiendo inferir que se vuelvan cualitativamente deficientes, potencializando el abandono y el deterioro de construcciones de vivienda en serie.

Lujo y vivienda mínima

Actualmente, en Ciudad Juárez ha surgido un enfoque de habitabilidad cuyos planteamientos devienen de la configuración de la vivienda mínima, pero el direccionamiento es totalmente opuesto, ya que el mercado meta es el sector social económicamente favorecido. Diversas inmobiliarias han centrado sus esfuerzos en ofertar espacios mínimos bajo un nuevo discurso de lujo y exclusividad, donde las edificaciones se configuran a manera de vivienda colectiva bajo un modelo “tipo hotel”, donde se replican las formas de habitar propuestas desde la CIAM, al integrar corredores con habitaciones repetidas frente a frente, y espacios comunes de manera aislada que permiten actividades conjuntas de índole social. Bajo la premisa del hospedaje y alojamiento alternativo, ofrecen viviendas de una sola planta con un área de 38 m² ², en la

2 Ejemplo de ello es el modelo Studio ofertado en el desarrollo Elys Vertical Campos Elíseos <https://www.elys.mx/>

cual se integra un espacio abierto con área para dormir y descansar, cocina, alacena, lavandería, baño y un pequeño balcón, a un costo de casi dos millones de pesos.

Este nicho específico de población, que es abordado por el mercado inmobiliario a través de la vivienda mínima, es muy distinto a la clase proletaria que originó los parámetros de ésta. Ahora se compone mayormente de gente joven, independiente, con poder adquisitivo, sin aspiraciones a una vida familiar tradicional y muy activos en diversas plataformas digitales, donde la interacción social se vive desde otro enfoque. El espacio habitable es sólo un complemento al estilo de vida compartido de estos sujetos, que validan mayormente la experiencia del espacio a través de sus redes sociales, es decir, basta con que se vea bien en fotografía o en una transmisión en vivo; sus mismas dinámicas de vida los conducen a muchas otras actividades y espacios como restaurantes, bares, centros comerciales y lugares recreativos de diversa índole, por lo que no permanecen en su vivienda por tiempos prolongados, o bien, tienen otro tipo de interacciones en las áreas públicas complementarias que su complejo habitacional les provee.

Si bien, muchos de los emplazamientos de las nuevas viviendas verticales se encuentran en zonas con la mayor plusvalía en la ciudad, no siempre sucede esto. Frecuentemente, dichos complejos habitacionales se han ubicado en diversas zonas que no necesariamente son favorecidas por las visuales aledañas, las colindancias y/o las características físicas de la zona, lo que emerge una fragmentación conceptual muy evidente. Varios desarrolladores han optado por “amurallar” los complejos para generar estas microciudades lujosas, dotándolas de áreas comerciales y de esparcimiento al interior.

La reducción de los espacios habitables de lujo no surge como solución ante la falta de habitación, ya que Ciudad Juárez es una ciudad dispersa en su

horizontalidad y con gran porcentaje de abandono de vivienda; sino que más bien se centra en reproducir modelos de habitabilidad presentes en algunos países europeos y orientales de primer mundo ante la falta de espacio físico, generando una necesidad aspiracional que los jóvenes pueden vincular con lo observado en sus viajes a otros lugares.

Consideraciones finales

Este nuevo enfoque ha favorecido a la generación de un cambio de paradigma sobre la concepción de la vivienda mínima y de la cohabitación, generando una disociación de estos conceptos a cuestiones relacionadas con la marginalidad y el empobrecimiento, llevándolos a un nuevo nivel perceptual.

Asimismo, es evidente que sigue persistiendo el programa arquitectónico basado en el modelo tradicional que unifica los requerimientos y las necesidades comunes de los usuarios, pero esta vez orientados únicamente a un solo individuo, por lo que surge el siguiente cuestionamiento: ¿cómo será la influencia en el desarrollo de la vida colectiva y las actividades comunes en estos sectores favorecidos de la población?

Referencias de consulta

- Coricelli, F. (2022) *The Co-'s of Co-Living: How the Advertisement of Living Is Taking Over Housing Realities*. Urban Planning, Vol. VII, pp. 296-304.
- Córdova, J. (2020). La privacidad mínima para existir: La concepción de lo doméstico en tres casos de cohabitación contemporánea [tesis de

- maestría]. Pontificia Universidad Católica de Chile, Facultad de Arquitectura, Diseño y Estudios Urbanos.
- Corfe, S. (2019) *Co-Living: A solution to the housing crisis?* The Social Market Foundation. Londres, Inglaterra.
- Fix, R., Lezniak, M. (2017) "*Perspectives on coliving, reimagining the experiences, process and design of shared living*". Purehouse Lab. Recuperado de The present and future of co-living typologies and business models (pressbooks.com)
- Manji, A., Pepper, S. (2019). Co-Living as an Emerging Market: An Assessment of Co-Living's Long-Term Resiliency. Tesis de maestría. Instituto de tecnología de Massachusett.
- Molina, E. (2014). *Orígenes de la vivienda mínima en la modernidad* [tesis de maestría]. Universidad Nacional de Colombia.
- Rodríguez, A. (2020). Casas abandonadas de cierta ciudad desierta. Norte Digital. Recuperado de: <https://nortedigital.mx/entre-el-desarrollo-y-el-caos-4/#factor>
- Teige, K. (2002). *The Minimum Dwelling*. Massachusetts: The MIT Press.

VIVIENDAS CON DIMENSIONES
MÍNIMAS Y LAS PROBLEMÁTICAS
SOCIALES PÚBLICAS



Hilda Berenice Castro Álvarez
Arlen Analí Salinas Rodríguez

Resumen

En el siglo pasado se presentó gran interés por establecer opciones de viviendas con dimensiones reducidas, que permitieran abastecer a una mayor cantidad de personas de formas más accesibles económicamente, para reducir distancias públicas, servicios básicos, etcétera. Sin embargo, existen algunos casos en los cuales se han generado ciertos efectos colaterales no favorecedores que, incluso, sobrepasan la escala íntima y generan problemáticas sociales públicas.

La presente propuesta tiene la finalidad de reflexionar acerca los sistemas de relaciones entre la escala íntima, privada y pública de los espacios de vivienda, es decir, una relación entre habitación, casa y ciudad, así como resaltar la relevancia de analizarlo para el acercamiento a la comprensión del habitar.

Para ello, se argumentará sobre la relación que existe entre las viviendas con dimensiones reducidas y las reacciones negativas que pueden presentarse en el usuario que lo habita y cómo esto a su vez, puede reflejarse en ciertas problemáticas sociales públicas. Lo anterior se planteará mediante argumentos teóricos, así como el caso ejemplo del contexto de Ciudad Juárez

y con un segmento de los resultados de una investigación en dicha ciudad, con base en entrevistas a usuarios de tres casos de estudios y encuestas virtuales.

Casa mínima

En siglo XX, se produjeron grandes cambios en áreas como el diseño y la arquitectura, incluyendo notorias modificaciones a los espacios de vivienda mediante propuestas de casas con dimensiones mínimas. Fue desde la década de 1920, que se produjeron cambios importantes en la vivienda debido a la situación social y económica al finalizar la Primera Guerra Mundial, ya que fue necesario reconstruir las ciudades. Un punto de partida destacado fue la publicación *Casa mínima y Barrio mínimo* de Hermann Muthesius en 1918, que motivó a desarrollar y llevar a la práctica teorías basadas en el aprovechamiento mínimo (Molina, 2014).

Años más tarde, figuras como Hannes Meyer¹, motivados por enfoques sociales, propusieron viviendas con dimensiones reducidas para permitir abastecer de vivienda a una mayor cantidad de personas de forma más accesible económicamente; como una especie de justicia social, que permitiera abastecer de vivienda al sector trabajador, “Construir la casa es una obra social” (Meyer, 1999, citado por Bedolla y Caballero, 2020: 14).

Un ejemplo de las intenciones sociales de Hannes Meyer, respecto a propuestas de vivienda social se puede ver reflejado en su trabajo de Lomas

1 Arquitecto y urbanista (1889-1954), reconocido internacionalmente por sus escritos y proyectos. Fue director de la prestigiosa escuela de diseño alemana Bauhaus, además, de dirigir el primer instituto de urbanismo en México (Leidenberger, Rojas y Deeds, 2014).

de Becerra en 1942, el cual era un terreno de sesenta hectáreas al poniente de la Ciudad de México, que contemplaba una capacidad de 12,500 habitantes, donde se diseñaron los complejos como núcleos de viviendas proletarias que se agrupan alrededor de un patio interior, incorporando orgánicamente ciertos servicios en común (Franklin, 2013).

En México, posterior a estos cambios motivados originalmente por un bien social, se presenta una serie de factores que, a manera de resumen, permiten visualizar la transformación de estas ideas en diferentes problemáticas sociales públicas. Comenzando en 1954, cuando se organizó el Instituto Nacional de la Vivienda, que pretendía “[...] atender las necesidades habitacionales de los estratos sociales económicamente débiles” (Sánchez Corral, 2010, citado por Ortega y Morales, p. 49). Posterior a esto, en 1972, se creó el Instituto del Fondo Nacional de la Vivienda para los Trabajadores o INFONAVIT, el cual abarcó 45% del total viviendas ofertadas en México entre 1981 a 1990 (García, 2010). En 1983, se presenta el derecho a la vivienda digna y decorosa, como garantía individual en el Artículo 4º la Ley Federal de Vivienda (Sánchez Corral, 2010, citado por Ortega y Morales, p. 49). Por último, en 1994 INFO-NAVIT pasó a ser únicamente facilitador de vivienda, dejando la producción y construcción al sector privado, convirtiéndose este último en un gran negocio financiero que repercutió en la calidad de la vivienda y en su impacto urbano (García, 2010). La oferta de viviendas con dimensiones mínimas no sólo abarcó a las viviendas de interés social, conocidas también como VIS², sino que estas características mínimas se extendieron y presentan constantemente como

2 Vivienda que cumple con los estándares mínimos de calidad, construcción y habitabilidad (Realia, 2019), que, en México, pueden llegar a ser de hasta 28 metros cuadrados (Lamudi, 2019).

una solución habitual a espacios habitacionales, independientemente de las necesidades sociales, económicas y de uso de los habitantes.

Escalas de relación entre habitación, casa y ciudad

Es importante, al hablar de vivienda, visualizar este espacio como un elemento integrado a un sistema mayor con aspectos de microambiente y de macro ambiente. Dentro de las dinámicas de vivienda, se presentan tres diferentes escalas: la íntima, la privada y la pública. Estas escalas están relacionadas en una simbiosis continua, donde lo que se desarrolle en una de ellas, se verá reflejado en la siguiente, como un efecto mariposa³, o bien, similar a una onda circular del agua que se va extendiendo a la siguiente onda y ésta, a su vez, se vuelve a extender. Otra forma de ejemplificar es mediante una analogía del péndulo de Newton⁴, donde cada dinámica presentada en la escala pública, se verá reflejada en la escala privada y por último en la íntima, para después regresar el efecto a la escala privada, hasta llegar a la escala pública nuevamente y así, en un ciclo constante.

-
- 3 El efecto mariposa ejemplificado por Edward Norton Lorenz explica que, si se parte de dos mundos o situaciones globales casi idénticos, pero en uno de ellos hay una mariposa aleteando y en el otro no, a largo plazo, en el mundo con la mariposa puede producirse a gran distancia un tornado y en el otro no suceder nada en absoluto (Efecto mariposa, 2022).
 - 4 El péndulo de Newton es un sistema que utiliza una serie de péndulos iguales y que demuestra las leyes de conservación de momento y de energía, leyes derivadas de las 3 leyes de Newton (Péndulo de Newton, 2022).

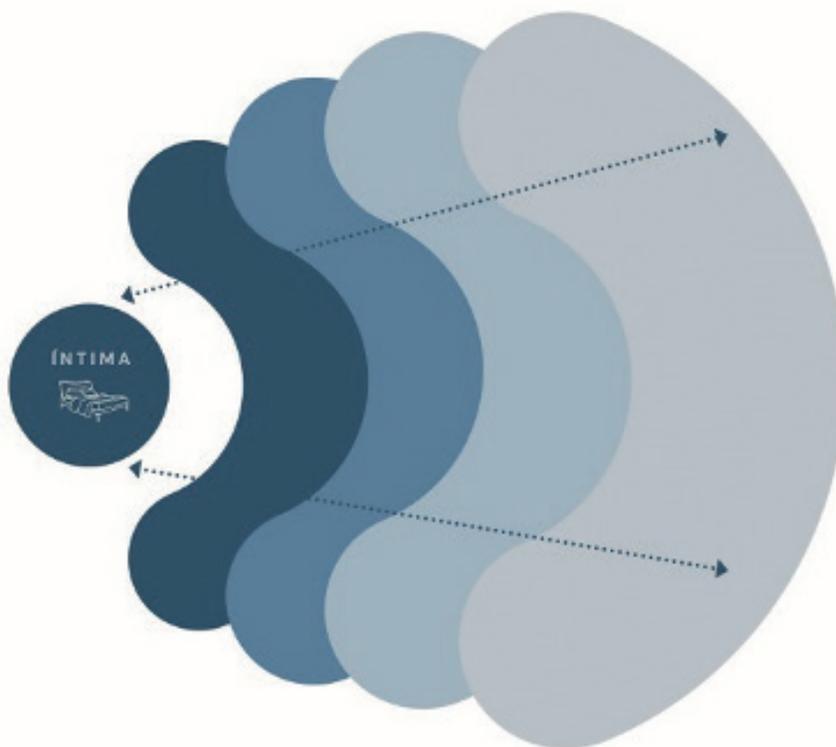


Imagen 1. *Efecto péndulo las escalas de vivienda*. Fuente: Elaboración propia (2022).

En primer lugar, la escala íntima se refiere al espacio de habitación dentro de las viviendas. Esta escala se encuentra en el primer nivel de relación de microambiente, tratándose de un espacio privado e individual. Asimismo, la habitación se define como “1. f. Acción y efecto de habitar. 2. f. Lugar destinado a vivienda” (RAE, 2021). Este espacio suele ser personalizado, delimitado por barreras físicas y simbólicas; además, resultan importantes para el bienestar del individuo (Moser y Uzzel, 2002).

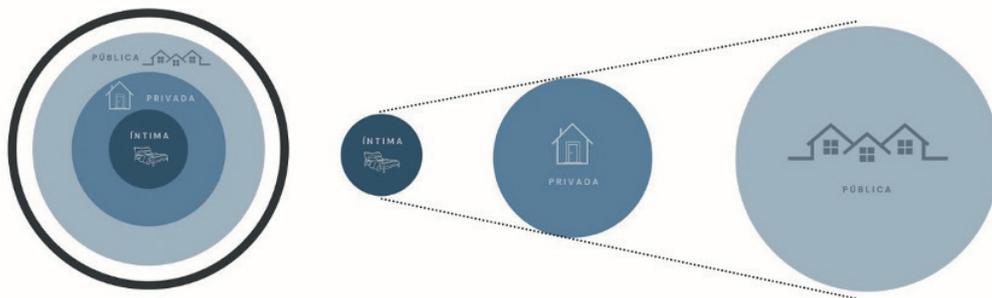


Imagen 2. Sistema de relación de escalas de la vivienda.

Fuente: Elaboración propia (2022).

En segundo lugar, se encuentra la escala privada; se refiere a la vivienda o también llamada casa. Pertenece a la segunda escala de relación, es un espacio semipúblico o semiprivado. Como definición, vivienda quiere decir vivir; morada, género de vida o modo de vivir (Simancas, 2003). En estos espacios

se genera un apego afectivo u hostil dependiendo del contexto o situación y puede tener un gran impacto en el individuo (Moser y Uzzel, 2002).

Por último, la escala pública se refiere a la ciudad, que tiene el último nivel de relación como macromedio. La ciudad se define como una comunidad de asentamiento, un espacio social donde un colectivo humano reside, se organiza y se reproduce socialmente (Castro, Martínez, Escoriza, Oltra, Otero y Sanahuja, 2003). Asimismo, el concepto de ciudad trata de individuos en un espacio común, que comparten acontecimientos vividos, generan sentimientos y en ciertos casos, pueden ser de vulnerabilidad e inseguridad a causa de la delincuencia y aglomeración (Moser y Uzzel, 2002).

En otras palabras, estas tres escalas de relación de la vivienda se pueden equiparar con el esquema de Pérez (2011: 32), acerca de los aspectos relacionados con la vivienda como solución de diseño. Comenzando con la escala íntima que se equipara con las necesidades humanas; la escala privada con la satisfacción de las necesidades de una vida en comunidad; mientras que la escala pública con la relación del usuario con el medio natural o construido; y en ambos esquemas estos tres elementos conforman un todo del hábitat del usuario como el espacio integrado donde se desenvuelve: "La evaluación y el diseño de la vivienda deben involucrar tanto la escala urbana como la arquitectónica" (Pérez, 2011: 32).

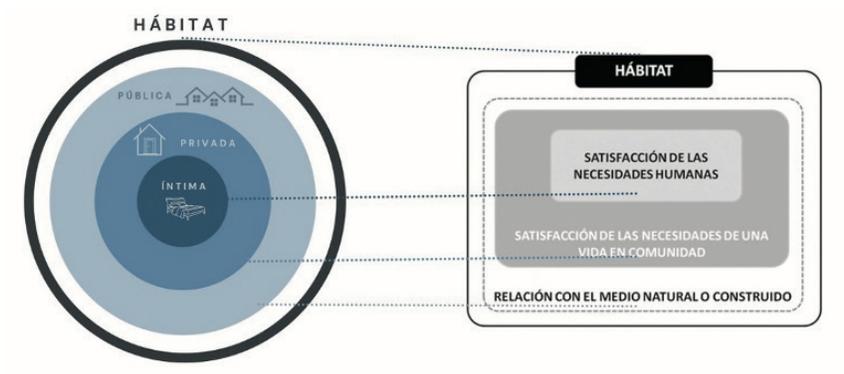


Imagen 3. Sistema de relación de escalas de vivienda y su similitud con el esquema del hábitat de Pérez (2011: 32). Fuente: Elaboración propia (2022) y Pérez (2011: 32).

Habitabilidad y calidad de vida en la vivienda

Otro concepto importante a mencionar, para reflexionar acerca de la vivienda y sus escalas de relación es la habitabilidad, que se define como el “conjunto de condiciones que generan bienestar y que contribuyen al logro de la potencialización de la vida social de los individuos” (Moreno, 2008, citado por Peña, Herrera y García, 2020: 29), concepto que, además, según Moreno (2008), se debe medir a partir de lo externo, es decir, el entorno y al mismo tiempo de lo interno o espacio habitable de la vivienda.

Asimismo, el concepto de habitabilidad “hace referencia al término de calidad en el espacio que se habita, y remite a la calidad de vida” (Moreno, 2008, citado por Peña, Herrera y García, 2020: 29). Estos dos términos se destacan recientemente al hablar de habitabilidad. Primeramente, la calidad del espacio de vivienda según se resuelve tanto en la correcta resolución de su interior, como en su contacto con el espacio público. Además, se destaca la relevancia de los metros cuadrados tanto de la vivienda como del espacio público, semipúblico y semiprivado.

Por otro lado, para buscar la calidad de vida desde aspectos como el espacio se deberá cubrir al menos con las necesidades principales del usuario como son: protección, privacidad, confort, pertenencia, bienestar y calidad de vida; retomando nuevamente este último como un concepto relevante. Ardila (2003) define y explica la calidad de vida con el siguiente argumento:

Calidad de vida es un estado de satisfacción general, derivado de la realización de las potencialidades de la persona. Posee aspectos subjetivos y aspectos objetivos. Es una sensación subjetiva de bienestar físico, psicológico y social. Incluye como aspectos subjetivos la intimidad, la expresión emocional, la seguridad percibida, la productividad personal y la salud objetiva. Como aspectos objetivos el bienestar material, las relaciones armónicas con el ambiente físico y social y con la comunidad, y la salud objetivamente percibida. (p. 163)

Problemáticas sociales públicas y la vivienda

Ahora bien, una vez establecida la importancia de la calidad del espacio de vivienda en relación con la calidad de vida, además de argumentar la estrecha relación entre las tres diferentes escalas, íntima, privada y pública, que se traducen en habitación, vivienda y ciudad, se expone a través de un caso ejemplo, cómo las problemáticas en escala pública se reflejan en la vivienda y en la intimidad de la habitación que se desembocan en problemáticas personales e intrafamiliares, para nuevamente presentarse a nivel ciudad mediante problemáticas sociales públicas.

1. Ciudad Juárez como caso de estudio

Como caso ejemplo, se encuentra el contexto de Ciudad Juárez. Esta ciudad fronteriza al norte de México tiene como principal impulso de desarrollo económico el desarrollo de la Industria Maquiladora de Exportación, que ha generado, de manera indirecta, un incremento relativo del sector terciario que, en su conjunto, provoca la atracción de importantes corrientes migratorias a la ciudad, agudizando la problemática urbano-social ya existente. En este contexto, se incrementó la oferta de vivienda con dimensiones mínimas de habitabilidad, lo cual se ha convertido en uno de los problemas más sentidos por la población en esta ciudad de la frontera norte, al desembocar en otras problemáticas sociales públicas.

A manera de resumen cronológico se exponen los puntos sucedidos en cada una de las escalas de relación de la vivienda que repercutió en las subsecuentes como efecto péndulo y que regresa a la vivienda y a la ciudad con mayores problemáticas.

Primeramente, se puede partir de la escala pública con la crisis económica de mediados de la década de 1990, se incrementaron los flujos migratorios hacia la región fronteriza, al proyectarse laboralmente atractiva con una dinámica industrializada que se vuelve un foco de atracción (Cruz, 2011, citado por Barrios, 2014). Posteriormente, la instalación de la industria maquiladora y el propósito de albergar a las familias que laboran en ésta, propicia la construcción de desarrollos habitacionales donde esencialmente se construye vivienda con dimensiones mínimas (Peña, Herrera y García, 2020: 26), afectando con ello la escala privada, para luego, trascender a la escala íntima con un efecto de grados de hacinamiento en gran cantidad de viviendas: “La falta de espacio se comprende debido a que el número de ocupantes interfiere en la habitabilidad... Es decir que cualquier vivienda con más de 4 ocupantes presenta algún grado de hacinamiento” (Peña, Herrera y García, 2020: 31-32). Es decir que, aunque las viviendas con dimensiones mínimas ofertadas en este contexto fronterizo, cumplen formalmente con los estándares mínimos establecidos para una vivienda digna, en la realidad, el número de personas que habitan las viviendas rebasa la cantidad calculada, por lo que la cantidad total de metros cuadrados no cubren el mínimo necesario por individuo, provocando así problemáticas de hacinamiento desde la escala íntima.



Imagen 4. *Efecto péndulo en contexto de Cd. Juárez y las problemáticas sociales públicas.*

Fuente: Elaboración propia (2022).

De la misma forma, estos efectos en escala íntima con un sentido de hacinamiento generaron “dificultades en el uso de la vivienda, debido a que la movilidad interior es ineficiente para que las actividades cotidianas [...] ya que el mobiliario que tienen, no corresponde a las dimensiones mínimas de la construcción” (Peña, Herrera y García, 2020: 31). Seguido a esta problemática, se extienden negativas a la escala privada de vivienda, al carecer de limitantes que, en términos de la psicología ambiental, esta carencia genera frustración y conflictos entre los ocupantes. Incluso se desarrolla un tipo de “impotencia aprendida” que tiene repercusiones en la falta de colaboración y compromiso colectivo a lo largo de la vida. (Cohen, 1980, citado por Peña, Herrera y García, 2020: 31).

Por último, estas problemáticas en vivienda se vuelven a extender en la manifestación de problemáticas sociales públicas como lo argumenta Valenzuela (2009, citado por Bass, 2013: 282): “[...] se presenta una serie de problemas sociales como la delincuencia, asaltos en la colonia realizados [en algunos casos] [...] agreden a los habitantes [...] lo que limita el uso público de las calles”. Incluso, en el caso de los jóvenes, cuando no se cuenta con el

espacio personal indispensable o la privacidad necesaria, comienzan a buscar sus opciones, que, en algunos casos, las encuentran fuera de casa, teniendo como consecuencia que se involucren en pandillas o delincuencia organizada (Cámara de Diputados, 2015).

Por lo que, al indagar acerca de habitar dentro de la vivienda, es relevante reflexionar primeramente, en todo el contexto íntimo y público.

Es vital que cada sociedad resuelva adecuadamente sus viviendas, ya que las fricciones derivadas de su mal diseño e insuficiencias pueden tener, en la vida de las personas, consecuencias negativas cuyos efectos y gastos se externalizan cuando las viviendas no responden a las necesidades reales, a la larga, los problemas se hacen visibles en formas de insatisfacción que derivan en depresiones personales, en situaciones de violencia social y en problemas de violencia intrafamiliar, en casos como los de barrios guetizados y estigmatizados, precisamente, desde la misma situación urbana y la forma de la vivienda. (Montaner y Martínez, 2010: 98).

Es decir, cuando no se da la importancia al diseño de la propuesta de viviendas y no se solucionan las necesidades reales, se pueden generar afectaciones negativas en todos los niveles de relación en las diferentes escalas íntima, privada y pública.



Imagen 5. Resumen de las problemáticas sociales públicas contexto de Cd. Juárez y la relación de escalas de vivienda. Fuente: Elaboración propia (2022).

Adicionalmente a este planteamiento de la relación entre las diferentes escalas de la vivienda, se presenta parte de los resultados de una investigación en 2021 con metodología de carácter mixto, realizada principalmente mediante la aplicación de encuestas y entrevistas de manera virtual⁵ a casos de estudio en el contexto de Ciudad Juárez, Chihuahua.

Desarrollo de la investigación

Dentro del desarrollo de la investigación desde el enfoque cuantitativo, se aplicaron 102 encuestas de forma virtual, la cual contenía 29 preguntas⁶, me-

5 Para la aplicación de encuestas y entrevistas se optó por elegir medios virtuales, debido a la contingencia de la COVID-19.

6 Parte del contenido de las preguntas de la encuesta está basado en escala de Likert. Método desarrollado por Rensis Likert a principios de los años 30 del siglo pasado: "Consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios[sic], entre los cuales se pide la reacción de los sujetos" (Hernández, Fernández, Baptista, 2003: 368).

diante un formato virtual por medio de la aplicación llamada Survio⁷. Para la muestra, se seleccionaron por medio de estrategias virtuales, segmentos de individuos que residen en viviendas de interés social, ubicados en Ciudad Juárez, Chihuahua, México, cuya limitante sólo sería contar con 18 años mínimo. Se procuró cuidar un balance de cantidades entre los datos sociodemográficos (edad, sexo, ocupación, ubicación demográfica y nivel de escolaridad) para mejores resultados.

Por otra parte, para el desarrollo de entrevistas, se seleccionaron tres casos de estudio de vivienda en Ciudad Juárez, que cubrieran la principal característica de no exceder de los 80 metros cuadrados, con una pequeña variación de metros entre cada caso. Para el ejercicio de obtención de la información, se trabajó de manera previa una guía de preguntas a manera de esquema o temario general, permitiendo cubrir los puntos necesarios de información.

Resultados de encuestas

A continuación, se presentan de forma gráfica algunos de los resultados de las encuestas, que permiten visualizar la percepción del usuario de viviendas con dimensiones reducidas en el contexto de Ciudad Juárez, Chihuahua, México.

7 El enlace electrónico de la encuesta realizada virtualmente por medio de la aplicación de Survio, es la siguiente: <https://www.survio.com/survey/d/X9j1V5G3F6L7K4L9Q>

Aproximaciones. Escalas de relación entre ciudad, casa y habitación

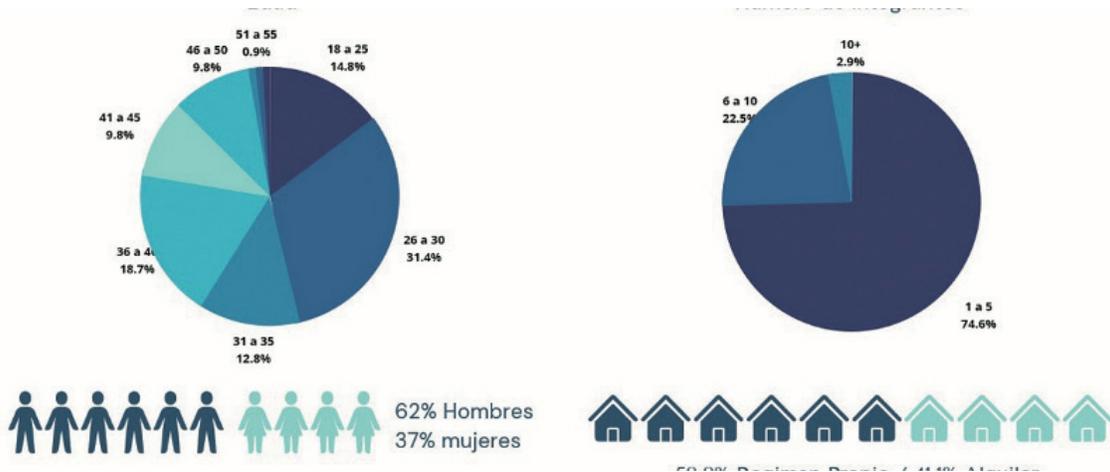


Imagen 6. Parte I de los resultados de la encuesta los datos sociodemográficos.

Fuente: Elaboración propia (2022).

Viviendas con dimensiones mínimas y las problemáticas sociales públicas

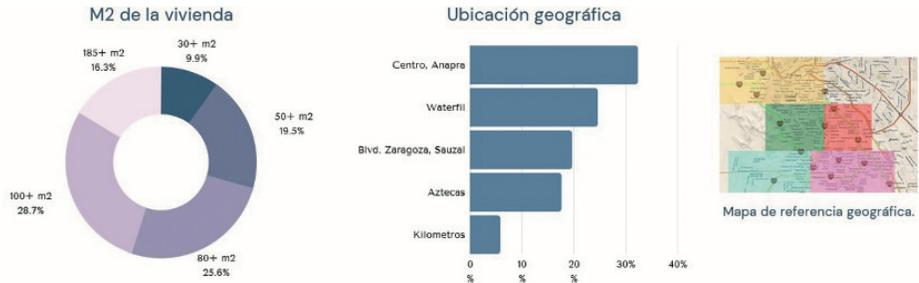


Imagen 7. *Parte II de los resultados de la encuesta los datos sociodemográficos.*

Fuente: Elaboración propia (2022).

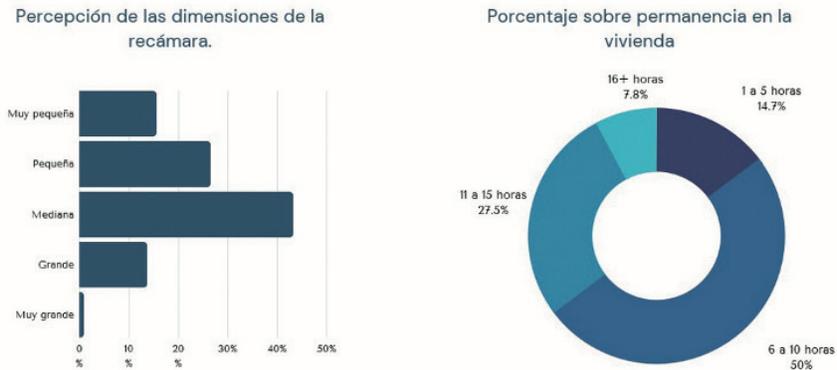
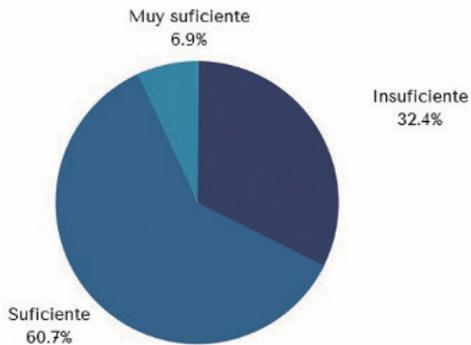


Imagen 8. *Parte I de los resultados de la encuesta acerca de la percepción del espacio.*

Fuente: Elaboración propia (2022).

Percepción de eficiencia del espacio



Percepción de la vivienda

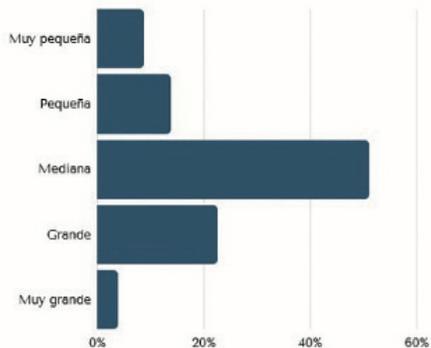


Imagen 9. *Parte II de los resultados de la encuesta acerca de la percepción del espacio.* Fuente: Elaboración propia (2022).

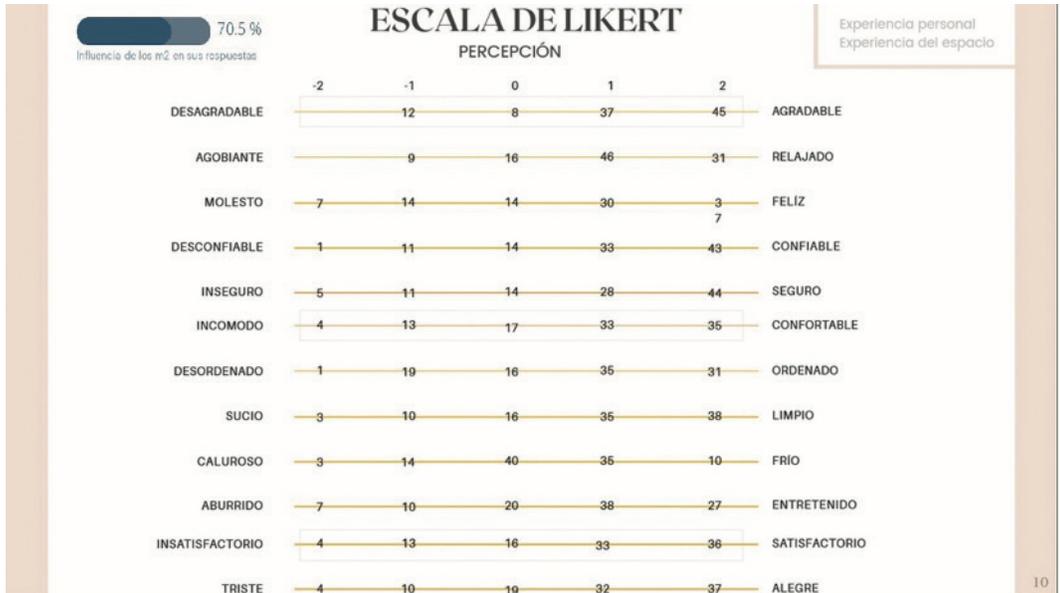


Imagen 10. Resultados la escala de Likert acerca de la percepción del espacio.

Fuente: Elaboración propia (2022).

Resultados de entrevistas

A continuación, se presentan de forma gráfica algunos de los resultados de las entrevistas acerca de la percepción del usuario de tres casos de estudios de habitantes de viviendas con dimensiones reducidas en el contexto de Ciudad Juárez, Chihuahua, México.

CASO DE ESTUDIO 1 (60 M2)	Hacinamiento	Falta de privacidad	Irritabilidad	Ansiedad	Incomodidad	Estrés	Enojo	Inseguro	Sucio	Triste	Confortable	Tranquilidad	Satisfactorio	Feliz	Posibilidad de permanencia en el espacio	
															SI	NO
C1																
AR																

• 5 habitantes.

• 1/56 años.



Imagen 11. Resumen de respuestas de entrevista respecto a la percepción de usuarios del Caso de Estudio 1 (60 m²). Fuente: Elaboración propia (2022).

CASO DE ESTUDIO 2 (75 M2)	Hacinamiento	Falta de privacidad	Irritabilidad	Ansiedad	Incomodidad	Estrés	Enojo	Inseguro	Sucio	Triste	Confortable	Tranquilidad	Satisfactorio	Feliz	Posibilidad de permanencia en el espacio	
															SI	NO
C2																
AR																

• 2 habitantes.

• 26/55 años.



Imagen 12. Resumen de las respuestas de entrevista respecto a la percepción de los usuarios del Caso de Estudio 2 (75 m²). Fuente: Elaboración propia (2022).

Aproximaciones. Escalas de relación entre ciudad, casa y habitación

CASO DE ESTUDIO 3 (80 M2)	Hacinamiento	Falta de privacidad	Irritabilidad	Ansiedad	Incomodidad	Estrés	Enojo	Inseguro	Sucio	Triste	Confortable	Tranquilidad	Satisfactorio	Feliz	Posibilidad de permanencia en el espacio	
															SI	NO
C3																
AR																

• 3 habitantes.

• 28/57 años.



Imagen 13. Resumen de las respuestas de entrevista respecto a la percepción de los usuarios del Caso de Estudio 3 (80 m²). Fuente: Elaboración propia (2022).

CASO DE ESTUDIO	Hacinamiento	Falta de privacidad	Irritabilidad	Ansiedad	Incomodidad	Estrés	Enojo	Inseguro	Sucio	Triste	Confortable	Tranquilidad	Satisfactorio	Feliz	Posibilidad de permanencia en el espacio		
	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	SI	NO	
1 60 m ²																	
2 75 m ²																	
3 80 m ²																	

Imagen 14. Resumen de las respuestas de las entrevistas respecto a la percepción de los usuarios de los tres casos de estudio. Fuente: Elaboración propia (2022).

Reflexiones finales

A manera de reflexiones finales, se retoma la relevancia de examinar la relación entre la habitación, la casa y la ciudad como una especie de sistema integrado, donde las problemáticas dentro de la vivienda con dimensiones mínimas se verán reflejadas en problemáticas sociales públicas de la ciudad y éstas, a su vez, regresarán a la escala privada de vivienda e incluso, a la escala íntima de la habitación, esto como un ciclo continuo.

Como caso ejemplo de este planteamiento, se puede reflexionar en los acontecimientos dentro del contexto de frontera de Ciudad Juárez, destacando efectos en cadena de las problemáticas en vivienda como hacinamiento hacia problemáticas públicas como incremento de la inseguridad, desarraigo y delincuencia. Asimismo, se pueden vincular las reflexiones con los resultados de encuestas y entrevistas acerca de las percepciones de los usuarios de estos espacios.

Por último, se agrega la idea de reflexionar acerca de la estrecha relación entre la habitación, casa y ciudad, que permite un acercamiento a la comprensión del habitar y que resulta importante para varias disciplinas involucradas en los diferentes espacios de estas tres escalas, sobre todo, lo oportuno que podría ser para plantear nuevos paradigmas que ayuden en una visión de calidad de espacio y calidad de vida del usuario.

Referencias de consulta

- Ardila, R. (2003). "Calidad de vida: una definición integradora". *Revista Latinoamericana de Psicología*, vol. 35, núm. 2, 2003, pp. 161-164. Fundación Universitaria Konrad Lorenz Bogotá, Colombia. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=80535203>. Consultado en: junio 2021.
- Barrios O., M. I. (2014). Emigración de Ciudad Juárez: la inseguridad pública y el desempleo. Desplazados hacia Veracruz y Texas (2007-2012). El Colegio de la Frontera Norte. Tesis presentada para la obtención del grado de Maestra en Estudios de Población. Tijuana, B.C., México.
- Bass Z., S. (2013). "El crecimiento urbano en Ciudad Juárez, 1950-2000. Un acercamiento socio-histórico a la evolución desordenada de una ciudad de la frontera norte". *Chihuahua Hoy*, 2013, pp. 247-289.
- Bedolla P., D. y Caballero Q., A (2020). *Bauen hacia la construcción del diseño desde una visión social humanista. 100 años Bauhaus 1919-2019*. Ciudad de México: UAM, Unidad Cuajimalpa, División de Ciencias de la Comunicación y Diseño, 2020.
- Cámara de diputados. (2015). *Boletín No. 5246*. Recuperado de: <http://www5.diputados.gob.mx/index.php/esl/Comunicacion/Boletines/2015/Marzo/10/5246-Vivienda-social-debera-contar-con-espacios-minimos-que-atienden-necesidades-de-privacidad-y-convivencia-familiar>. Consultado en: junio 2021.
- Caraveo C., B. (2009). "El problema de la vivienda en Ciudad Juárez: los asentamientos humanos irregulares". *Nóesis*. Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, vol. 18, núm. 36, 2009, pp. 156-167. Instituto de Ciencias Sociales y Administración. Ciudad Juárez, México.

- García P., B. (2010) "Vivienda social en México (1940-1999): actores públicos, económicos y sociales". *Cuadernos de Vivienda y Urbanismo*. Vol. 3, No. 5, 2010: 34-49.
- Efecto mariposa. (2022, mayo 26). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Fecha de consulta: 16:45, junio, 4, 2022. Recuperado de: https://es.wikipedia.org/wiki/Efecto_mariposa
- Franklin U., R. (2013). "Experiencias de urbanismo: los proyectos urbanos de Hannes Meyer en México (1938-1949)". *Dearq* 12. Julio de 2013. ISSN 2011-3188. Bogotá, pp. 28-41. <http://dearq.uniandes.edu.co>
- Hernández S., R, Fernández C., C. y Baptista L., P. (2004). *Metodología de la investigación*. Tercera edición. Editorial Tercera edición. México.
- Lamudi. (2019). *¿Cuánto mide en promedio una vivienda en México?* Recuperado de: <https://www.lamudi.com.mx/journal/cuanto-mide-en-promedio-una-vivienda-en-mexico/>. Consultado en: junio 2021.
- Leidenberger, G., Rojas, L., & Deeds, S. (2014). "Todo aquí es vulkanisch. El arquitecto Hannes Meyer en México, 1938 a 1949". *México a la luz de sus revoluciones*, 2, 499-540.
- Molina R., E. (2014). Orígenes de la vivienda mínima en la modernidad, Parámetros de calidad para la vivienda en las ponencias de los C.I.A.M 1929-1930. Tesis para optar al título de Magister en Arquitectura. Universidad Nacional de Colombia sede Medellín.
- Montaner, J. M. y Martínez, Z. M. (2010). "*Reflexiones para proyectar viviendas del siglo XXI*". *Dearq* 06. Julio de 2010. ISSN 2011-3188. Bogotá, pp. 82-99. <http://dearq.uniandes.edu.co>
- Moser, G. y Uzzell, D. (2002). *Environmental psychology*. in: Millon, T., & Lerner, M.J. (Eds.). *Comprehensive Handbook of Psychology, Volume 5: Personality and Social Psychology*, New York: John Wiley & Sons.

- Péndulo de Newton. (2022, junio 4). *Experimentos Científicos. Entendiendo el mundo a través de pequeños experimentos y ciencia. Experimentos para niños y adultos*. Fecha de consulta: 12:45, junio, 4, 2022. Recuperado de: <https://www.experimentoscientificos.es/pendulo-newton/>
- Peña B., L; Herrera T. B., L. y García G., C. (2020). "La vivienda construida en serie y la influencia de la normatividad para las condiciones de habitabilidad en Ciudad Juárez, Chihuahua, México". *Edähi Boletín Científico de Ciencias Sociales y Humanidades del ICSHu*. Publicación semestral, Vol. 9, Núm. 17. 2020, pp. 26-34. <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/icshu/issue/archive>
- Pérez P., A. L. (2011). "La calidad del hábitat para la vivienda de interés social. Soluciones desarrolladas entre 2000 y 2007 en Bogotá". *Revista Invi* No. 72. Agosto 2011. Vol. Núm. 26:95-126; pp. 95-126.
- RAE, (2021). *Definición de habitación. Real Academia Española. 2021*. Recuperado de: <https://dle.rae.es/habitaci%C3%B3n>. Consultado en: junio 2021.
- Realia, (2019). *Vivienda de interés social*. Recuperado de: <https://www.realia.es/que-es-vivienda-de-interes-social>. Consultado en: junio 2021.
- Reyes O., O. A. y Morales D., N., L. (2014). *Aproximación a las políticas de vivienda social en México: satisfacción de un derecho*. Órgano de difusión científica y tecnológica del Centro Interdisciplinario de Investigación para el Desarrollo Integral Regional.
- Simancas, Y. K. (2003). *Reacondicionamiento bioclimático de viviendas de segunda residencia en clima mediterráneo*. Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Cataluña. Barcelona.

IMPLICACIONES TENDENCIALES
EN LOS ÁMBITOS COMERCIALES
Y SU IMPACTO SOCIAL



Leticia Jacqueline Robles Cuéllar
Jaquelinne Martínez Robles

Resumen

En los últimos años, se ha manifestado una transformación de los ámbitos comerciales; el crecimiento de entornos digitales demanda que las empresas realicen esfuerzos para lograr la atención de los consumidores¹. Una estrategia que ha revolucionado el mundo del *retail* es el diseño ambiental de la atmósfera comercial, esto con el objetivo de influir en las emociones de los clientes a través de la implementación de estrategias de diseño y gestión del espacio. Existen investigaciones que manifiestan que la integración de estos elementos de diseño interior dentro del punto de venta tiene un impacto visual con efectos significativos en el comportamiento de los consumidores promoviendo la compra impulso². A estas estrategias se suman la innovación y la tecnología a través de las cuales los *retailers* plantean nuevos objetivos con la evaluación del cliente en cuanto a su impacto visual, la percepción del espacio, sus formas de interacción

-
- 1 Kim H-S, Lee J-H, Yoo S-H (2020) Is consumer neural response to visual merchandising types different depending on their fashion involvement? *PLoS ONE* 15(12): e0241578. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0241578>
 - 2 Nurudin, N. (2020). Analysis of the Effect of Visual Merchandising, Store Atmosphere and Sales Promotion on Impulse Buying Behavior. *Journal of Digital Marketing and Halal Industry*, 2(2), 167-177. doi:<http://dx.doi.org/10.21580/jdmhi.2020.2.2.6283>

durante el recorrido y el momento de concretar la compra, con implantaciones que van desde las tecnologías inmersivas, hasta dispositivos con inteligencia artificial. Estas implicaciones tienen un impacto en el desarrollo cognitivo social de los consumidores provocando que el consumo hedónico sea un factor de análisis para las empresas que buscan fidelizar su marca, posicionarse en el mercado y ser más rentables, factores que impactarán en el diseño y la consideración de la habitabilidad del espacio comercial con efectos a tener en cuenta.

Introducción

Actualmente, los entornos comerciales son espacios donde se produce un gran volumen de información, situación que genera diferentes emociones en los consumidores (Nurudin, 2020), por lo que se han desarrollado estudios en términos de psicología ambiental cuyos resultados muestran que, al manipular elementos de la atmósfera comercial en torno a la integración de nuevos esquemas de comunicación visual se promueve la compra impulso. El presente artículo refiere a los efectos significantes en torno al comportamiento del consumidor a través de su percepción visual y los diferentes medios de comunicación e interacción con los usuarios, sumando nuevos factores de experiencia que traducen en un manifiesto referido a la importancia de estas implicaciones para el desarrollo económico y social.

El impacto visual y sus efectos significativos en el comportamiento del consumidor

Todo comercio, sin importar su tamaño, implementa principios de estrategias de venta; en la mayoría de los casos, no consideran un área específica para la implementación de estrategias de *merchandising*, esto lo llevan a cabo fundamentalmente bajo un juicio común, enriquecido por experiencias previas donde distinguen ciertos resultados positivos o no, sin una estrategia bien planteada y fundamentada con determinados objetivos de venta.

A nivel mundial, el incremento diversificado de tipologías de emplazamientos comerciales y categorías de tiendas, nos indica que, a pesar de las circunstancias económicas derivadas de los efectos pospandemia, los porcentajes de ventas continúan a la alza, arrojando nuevas vertientes de compra y una diversificación en los mercados, lo que ha contribuido de manera sustancial no sólo a la era digital sino también a nuevas perspectivas e intereses dentro de los perfiles del consumidor, lo que implica rasgos de innovación no limitados a la tecnología, sino también a la generación y promoción de nuevas experiencias de consumo.

Los minoristas, al observar estos cambios en los consumidores, han evolucionado sus estrategias integrando como un eje central al *visual merchandising* para crear una ambientación atractiva con el objetivo de tener incidencia en aquellas emociones que estén fuertemente vinculadas a la intención y decisión de compra para satisfacer una necesidad inmediata en los consumidores (Cant & Hefer, 2013).

Estas implicaciones han permitido observar cuatro tipos de compra, en las cuales se genera un proceso de decisión cada una en torno a las diferentes implicaciones del *merchandising* (Anić *et al.*, 2018), ver Figura 1.



Figura 1.- Tipos de compra por implicaciones del *merchandising* en la atmósfera comercial.

Fuente: adaptado de Anić *et al.* (2018: 544).

En este sentido, el *visual merchandising* tiene un rol fundamental como estrategia adoptada por los minoristas, ya que produce un efecto profundo en percepciones que brindan valor a la marca y promueven la lealtad del consumidor, otras investigaciones manifiestan que el estado emocional de las personas, factores sociales externos, así como la atmósfera de una tienda influyen tanto en comportamientos como en decisiones de elección donde están implícitas emociones de placer, excitación, sentimientos de bienestar que tienen relación con el incremento en los niveles de consumo, los tiempos de

permanencia en el establecimiento, así como el retorno de compra, resultado de la creación de un ambiente único y estructurado con elementos de *visual merchandising* (Baek *et al.*, 2015). Estos elementos forman parte integral del *merchandising* de gestión sumando elementos intangibles para el consumidor que van desde la investigación de mercados, la dinámica comercial, la estadística, la actitud de los precios y todo lo relacionado con el esquema administrativo y de gestión de un negocio, lo cual traduce posteriormente en elementos tangibles que resultan en formas de exhibición de producto, surtido, comunicación visual, servicios, tecnologías e, incluso, los tangibles de carácter sensorial que van desde los elementos olfativos y sonoros hasta los elementos visuales y táctiles a través de materiales, acabados y ambientación de la atmósfera comercial.

Así mismo, en el caso particular del sector moda, la tendencia de exponer estímulos visuales atractivos se ha enfocado en tratar de comprender la mente de los consumidores para observar respuestas inconscientes, por lo que se han desarrollado investigaciones con un enfoque neurocientífico y tecnológico para proporcionar evidencia científica que aporte aproximaciones en torno a las características de consumidores, los comportamientos cognitivos y las respuestas neuronales ante la exposición de productos para extrapolarlos como elementos a considerar en el diseño de la atmósfera comercial en conjunto con elementos de *visual merchandising* como estrategia de marketing (Kim *et al.*, 2020). Gracias a estas implicaciones científicas, la factibilidad de las estrategias comerciales aporta consideraciones cuantificables y, por tanto, verificables al momento de su aplicación para la obtención de resultados.

Derivado de lo anterior, los avances tecnológicos en materia de inteligencia digital coadyuvan en la transformación de espacios estratégicos para obtener la atención de quienes transitan al exterior de las tiendas a través de

los escaparates; en este punto, el uso de imágenes publicitarias y su digitalización forman parte de un núcleo donde, a través de la aplicación de diferentes técnicas de análisis, se pueden identificar áreas de oportunidad con respecto a procesos operativos comerciales y poder construir conocimiento para el mercado del *retail*; en algunos casos, este tipo de comunicación expone relatos en torno a estilos de vida que subjetivamente manifiestan actividades que realizan los grupos sociales del *target* objetivo (Taquía, 2017).

Entender las necesidades de los consumidores, ofrecer un buen producto e intentar la satisfacción del cliente es el objetivo fundamental de cualquier tipología de comercio; a estos objetivos primordiales se suma la inteligencia digital a 360 grados basada en la observación del cliente a través de las diferentes plataformas y con la obtención de perfiles mucho más precisos, la *big data* y la serie de tecnologías en innovación como las inmersivas y aumentadas, dotan al usuario de una experiencia mucho más personalizada y acertada, experimentando e interactuando con la marca, sus productos y el usuario en todas las dimensiones, herramientas digitales no limitadas a los entornos virtuales sino también añadidas hoy en día, al interior de las tiendas físicas como parte de una experiencia integral en ambos entornos.

Así pues, derivado de la era digital, la transformación de los espacios físicos se suman también a estas nuevas implicaciones, los *retailers* han buscado extrapolar este tipo de análisis a los canales de comercialización digital, con el uso de las mencionadas como tecnologías inmersivas para el diseño de entornos virtuales que encaran nuevas formas de interacción entre éstos y la marca, siendo esto un factor influyente para la innovación con implicaciones prácticas en materia de interiorismo ya que, desarrollar una experiencia digital genera información con respecto a las impresiones de la tienda y la influencia de la atmósfera en las rutas de tráfico; esto demanda explorar el mercado virtual

donde se estima que generan cifras anuales aproximadas a setenta millones de dólares, situación que denota un área de oportunidad con beneficios significativos para el sector minorista a través de la vinculación de las tecnologías de realidad virtual y las variables de la atmósfera tradicional, pues los consumidores han marcado una tendencia hacia la hiper-conectividad, término creado en 2001 y que se utiliza para designar los distintos medios de comunicación con los que contamos actualmente como el correo electrónico, las redes sociales, la mensajería instantánea, el teléfono y el internet; con esto se demuestra que el diseño del espacio comercial impacta de manera significativa en el comportamiento del consumidor, ya que estas nuevas formas innovadoras *los retailers* siguen adoptándolas como nuevos esquemas de comunicación para aumentar su posición en el mercado e incrementar las ventas; por ejemplo, en un estudio que exploró los patrones alternativos de diseño con elementos atmosféricos para construir este tipo de entornos en conjunto con la ubicación de los productos tuvieron efecto positivo en el comportamiento del *target* objetivo, el análisis fue aplicado a tres modelos de *store layout 3D* para examinar intenciones con respecto a la percepción de facilidad de navegación, experiencia en el uso y utilidad para realizar la compra (Krasnikolakis *et al.*, 2018).

En la siguiente figura (2), observamos una esquematización tridimensional similar a la de Krasnikolakis, donde a partir de un estudio local se analizaron casos de algunos comercios donde se observaron las intenciones de percepción espacial del usuario, el factor de visibilidad desde el *landscaping* de tienda, así como sus puntos de referencia y de interacción a través del posicionamiento de producto en zonas estratégicas y recorridos del usuario arrojando resultados satisfactorios sobre la experiencia de interacción y repercutiendo en las decisiones de compra para así determinar futuras implan-

taciones, gracias a la experimentación virtual con otras posibles estrategias de recorrido y visibilidad.

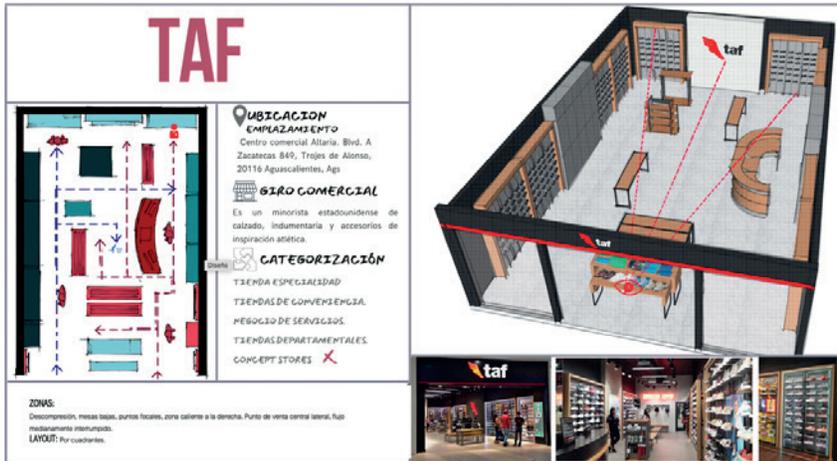


Figura 2.- Estrategia de interacción y recorridos de usuario de acuerdo con la tipología de tienda y la visibilidad de producto a partir del *landscaping*. Fuente: Elaboración propia, L. Robles, caso de estudio Taf, C.C. Altaria, Aguascalientes, Ags., 2021.

En otro estudio realizado por Walczak *et al.* (2018), se desarrolló el entorno de una tienda virtual con el método "interfaz de interacción semántica contextual basado en una arquitectura cliente-servidor, donde el motor de entorno virtual desempeña el papel de un servidor, mientras que un dispositivo

móvil desempeña el papel de un cliente (Krasonikolakis *et al.*, 2018: 32)”, se utilizó para examinar la interacción del usuario para explorar la ventaja de crear estos espacios; el diseño 3D fue creado con la combinación de tres elementos: modelo de exposición, modelo de producto y configuración de la tienda virtual, intervinieron expertos en arquitectura y diseño de producto en modelado 3D para ser utilizados en el espacio de compras de realidad virtual como parte del experimento de investigación en ámbitos de comercialización y comercio electrónico; el elemento principal del interior de la tienda fue la estantería donde fueron expuestos productos de las categorías de alimentos y productos básicos; con respecto a los elementos del entorno se integraron aquellos que son observables en tiendas reales es decir, iluminación, ventanas, mostrador así como un modelo animado para representar a un vendedor, como se observa en el artículo de Walczak (2018). Estos modelos permiten establecer los criterios de implantación de estrategias comerciales desde la gestión del piso de venta, tanto en un entorno físico como virtual, la interacción con el producto y su exposición, hasta el diseño de la atmósfera comercial, dichos hallazgos aportan evidencia para el desarrollo de nuevos modelos de diseño con enfoque multidisciplinar en donde intervienen disciplinas de mercadotecnia, gestión estratégica, así como de arquitectura e interiorismo para la gestión del espacio, el diseño industrial para el diseño de mobiliario y *displays* y la aplicación de criterios estadísticos que permitan evaluar el desempeño de la oferta comercial, ya que al crear una interacción entorno-sujeto-espacio-producto (ver Figura 4), se puede obtener información relevante crear una interfaz intuitiva que brinde una experiencia de compra positiva al usuario final de acuerdo con sus *insights* (motivaciones y personalidad del *target*) y se puedan obtener beneficios en términos de rentabilidad para los *retailers* con estrategias cada vez más acertadas e implantaciones de éxito.

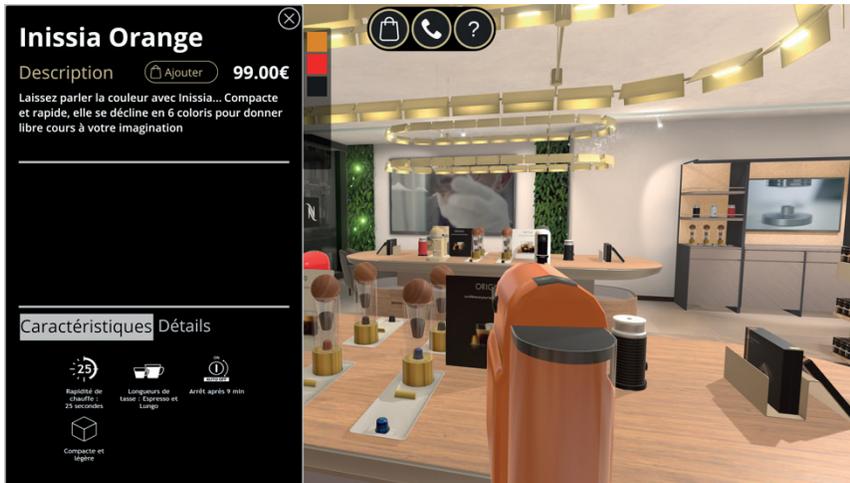


Figura 4.- Interacción dentro de un entorno inmersivo de realidad virtual. Fuente: Prototipo de entorno virtual de Retail VR para Nespresso, extraído de: <https://nespresso-webgl.web.app/>

Con lo anterior referimos a puntos de contacto, información puntual y precisa al momento de la decisión de compra, pero también a una atmósfera comercial concordante con el diálogo entre entorno y usuario; el consumidor como interlocutor de acuerdo con Kotler (2021), influye en el actuar de las empresas, para que éstas revisen la función de los puntos acción y, con ello, materializar los ideales y satisfacer las necesidades y deseos del consumidor, donde el *retailer* logre integrar las técnicas de comercialización y la experiencia del usuario, a partir de un método de diseño integral que recluta procesos,

gestión y administración, *branding*, propuesta de valor, requerimientos básicos y especiales de implantación del entorno, traducción e interpretación del *target*, la conclusión sobre la tipología de experiencias que se le brindarán y, por último y no menos importante, la propuesta de recorridos, zonas calientes y frías, diseño de mobiliario y/o *touchpoints*, hasta la ambientación de la atmósfera comercial, texturas, iluminación, sonoridad, puntos de acción y puntos de exhibición, zona de venta y de experiencia, entre otras, es decir la integralidad del diseño de una estrategia comercial omni canal.

A manera de conclusión

“Sólo con una comprensión profunda de las costumbres de las personas, de sus hábitos mediáticos y del papel que atribuyen a cada punto de contacto, podrá elaborarse un plan que ofrezca respuestas pertinentes, en el momento oportuno y a través de los canales adecuados.” (Kotler, P. Stigliano, G. 2020: 198)

El conducir las nuevas realidades del *retail*, implica una redefinición de los procesos, recursos e incluso los valores de acuerdo con las necesidades de cada sector comercial. Los recorridos o *storytelling* de los usuarios en cualquier tipo de entorno, ya sea físico o virtual, deben aportar una experiencia grata, intuitiva y facilitadora para los usuarios, soluciones innovadoras que van más allá de la digitalización y tecnología contenida en ambos entornos; hablamos de propuestas de valor añadido que giran en torno a la generación de experiencias para el usuario, puntos de contacto no sólo con la marca y sus productos, sino también la interacción con otros usuarios, motivar la recreación, la sostenibilidad, la salud, las experiencias gratas, la armonía entre los factores y las nuevas realidades comerciales, lo que conlleva a un análisis transdiscipli-

nar del *retail* como medio para aportar valor económico, pero también valor sociocultural, previendo que cada solución suponga una viabilidad, inclusiva, sustentable y con gran compromiso social.

Estas implicaciones tendenciales, por lo tanto, permiten a los *retailers* adaptarse a un entorno dinámico en el que los consumidores buscan experiencias interactivas que satisfagan necesidades momentáneas; por lo tanto, las marcas son el hilo conductor en la transformación de hábitos y preferencias de consumo entre los grupos sociales emergentes en generaciones productivas, esta situación genera nuevos esquemas de competitividad en la industria.

Referencias de consulta

- Anić, I.-D., Mihić, M., & Kursan Milaković, I. (2018). Antecedents and outcomes of fashion innovativeness in retailing. *The Service Industries Journal*, 38(9-10), 543-560. <https://doi.org/10.1080/02642069.2017.1408799>
- Baek, E., Choo, H. J., Yoon, S.-Y., Jung, H., Kim, G., Shin, H., Kim, H., & Kim, H. (2015). An exploratory study on visual merchandising of an apparel store utilizing 3D technology. *Journal of Global Fashion Marketing*, 6(1), 33-46. <https://doi.org/10.1080/20932685.2014.971502>
- Cant, P. M. C., & Hefer, M. Y. (2013). *Visual Merchandising Displays – Functional or A Waste of Space in Apparel Retail Stores?* Gender and behavior, 11, 5336-5341.
- Kim, H.-S., Lee, J.-H., & Yoo, S.-H. (2020). Is consumer neural response to visual merchandising types different depending on their fashion involvement? *PLOS ONE*, 15(12), e0241578. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0241578>

- Krasonikolakis, I., Vrechopoulos, A., Pouloudi, A., & Dimitriadis, S. (2018). Store layout effects on consumer behavior in 3D online stores. *European Journal of Marketing*, 52(5/6), 1223-1256. <https://doi.org/10.1108/EJM-03-2015-0183>
- Nurudin, N. (2020). Analysis of the Effect of Visual Merchandising, Store Atmosphere and Sales Promotion on Impulse Buying Behavior. *Journal of Digital Marketing and Halal Industry*, 2(2), 167. <https://doi.org/10.21580/jdmhi.2020.2.2.6283>
- Taquía-Gutiérrez, J. A. (2017). El procesamiento de imágenes y su potencial aplicación en empresas con estrategia digital. *Interfases*, 0(010), 11. <https://doi.org/10.26439/interfases2017.n10.1767>
- Walczak, K., Sokolowski, J., & Dziekonski, J. (2018). Configurable Virtual Reality Store with Contextual Interaction Interface. *2018 11th International Conference on Human System Interaction (HSI)*, 28-34. <https://doi.org/10.1109/HSI.2018.8431351>

APROXIMACIONES

Escalas de relación entre ciudad, casa y habitación

Primera edición 2022

El cuidado de la edición estuvo a cargo
del Departamento Editorial de la Dirección General de Difusión
y Vinculación de la Universidad Autónoma de Aguascalientes