

EL DISEÑO DE INTERIORES Y SU RELACIÓN CON EL CAMPO DE LA ARQUITECTURA

La metáfora del campo de fútbol y sus áreas

INTERIOR DESIGN AND ITS RELATIONSHIP IN THE FIELD OF ARCHITECTURE

The metaphor of the soccer field and its areas



Giovanny Delgado
Universidad del Azuay
Ecuador

Candidato a Doctor por la Universidad de Palermo, Diseñador de Interiores, Ingeniero en Marketing y Negociación Comercial Internacional, docente investigador en la Facultad de Diseño de Universidad del Azuay en Cuenca-Ecuador desde el 2010. Magíster en Proyectos de Diseño por la Universidad del Azuay, Máster en Habilidades Directivas de Negociación y Comunicación por el Instituto Eurotechnology de La Coruña - España (título privado). Director de la Maestría de Diseño de Interiores de la Universidad del Azuay, Co-director del Equipo de Publicaciones de la Facultad de Diseño, parte del equipo fundador del mismo. Sus intereses de investigación se centran en la relación contexto-academia y la emergencia del Diseño de Interiores como disciplina.

gdelgado@uazuay.edu.ec
orcid.org/0000-0002-6130-9947

Fecha de recepción: 30 de agosto, 2020. Aceptación: 09 de octubre, 2020.

Resumen

La búsqueda discursiva de la institucionalización del diseño de interiores nos lleva a analizar el campo del hábitat en el que la arquitectura se ha convertido en la disciplina rectora, así, el diseño de interiores aparece como una especie de entropía. En la Teoría de los Campos de Bourdieu el diseño se "entromete" en términos de transformación y reconfiguración de ese campo, donde su emergencia no implica, necesariamente, la destrucción de las premisas disciplinares; más bien, la nueva disciplina emerge como un proceso inherente a la deconstrucción revolucionaria de la aparición de nuevas y novedosas formas, mecanismos, configuraciones y estructuras mismas, analizando, revisando y reinterpretando el fondo.

Palabras clave

Teoría de los Campos de Bourdieu, habitus, nomos, metáfora, juego, especificidades, preparación académica.

Abstract

The discursive search for the institutionalization of interior design leads us to analyze the field of habitat in which architecture has become the guiding discipline. Interior design appears as a kind of entropy. In Bourdieu's Field Theory, design "intrudes" in terms of transformation and reconfiguration of that field, where its emergence does not necessarily imply the destruction of disciplinary premises. Rather, the new discipline emerges as a process inherent to the revolutionary deconstruction of the appearance of new and novel forms, mechanisms, configurations and structures themselves, analyzing, revising and reinterpreting the background.

Keywords

Bourdieu Fields theory, habitus, nomos, metaphor, game, specificities, academic preparation.

Introducción

Hoy, hablar de la disciplina del diseño de interiores es invitar a muchas reflexiones académicas. El nacimiento de la especialidad, en el escenario universitario, trae consigo un reto importante pues debe cimentar sus bases sobre argumentos traídos desde otras disciplinas. ¿Y por qué desde otras disciplinas? Porque, claramente, el diseño de interiores tiene una particularidad desde las nociones históricas culturales y académicas. Para enseñar diseño de interiores es necesario posicionarse en un espacio interior arquitectónico, esto nos lleva, de manera inmediata, a la referencia disciplinar de la arquitectura. Por otro lado, si la disciplina lleva por nombre diseño quiere decir que está directamente ligada a la disciplina del diseño.

Este escenario aunque parezca poco importante, en realidad, abre un campo de investigación muy interesante, pues implica que la preocupación teórica y conceptual debe apuntar, de manera clara, hacia presupuestos de conocimiento bien definidos para consolidarla como una disciplina institucionalizada y ofertarla como tal. De acá saldrán muchos debates incluso por el nombre de la disciplina: interiorismo, diseño de interiores, arquitectura de interiores, decoración de interiores, diseño de espacios, etc.

Si decimos que en el campo académico el análisis se vuelve controversial, en el campo laboral encuentra la misma suerte. La sociedad, en términos de mercadotecnia donde empieza a posicionarse el actuar del diseño de interiores, no reconoce plenamente el alcance del mismo, lo relaciona directamente con la práctica de la decoración, entonces surge la pregunta ¿no son iguales?

Manzini nos da una luz importante en su trabajo Cuando todos diseñan (2015), propone la diferenciación entre el diseño difuso y el diseño experto. Del primero se evidencia que, en un mundo de profundas transformaciones, todos diseñamos: la gente común, los diseñadores, las organizaciones, las empresas, las entidades públicas, las ciudades, los estados. Todos tenemos una capacidad de reflexión y un sentido estratégico que nos permite fijarnos en el entorno y buscar cómo mejorar el estado actual de las cosas. Es decir, ver al diseño como una capacidad humana generalizada. En los espacios interiores, estas actuaciones son mayoritariamente decorativas, de detalle estético superficial y de la incorporación de objetos y elementos que aporten a la experiencia visual.

Sin embargo, como explica el propio Manzini y a manera de metáfora, si bien todo el mundo puede correr no todo el mundo participa en una maratón y pocos llegan a ser atletas profesionales. Así mismo, si bien el diseño es una capacidad humana generalizada no todo el mundo puede ser un diseñador competente y pocos llegan a ser diseñadores profesionales. En el campo del diseño de interiores, la construcción de la experiencia estética descansa, fundamentalmente, en las lógicas armónicas de coherencia, que construyen la espacialidad (Delgado, 2020) y en la construcción de estructuras metodológicas, que guíen el camino de la conceptualización y que configurarán la espacialidad con experticia disciplinar.

En este actuar, el nacimiento de esta nueva disciplina involucra, mayoritariamente, a arquitectos y diseñadores que esbozan y discuten los marcos conceptuales que cobijen su formación. Esto, por el hecho de que comparten al espacio físico arquitectónico como escenario mayoritariamente resuelto. En estos diálogos, discusiones y propuestas emergerán alternativas académicas con sensibilidades variadas, pero altamente interesantes para ser analizadas.

En este artículo estas sensibilidades son medulares para la comprensión de esta investigación. A través del recurso de una metáfora se ejemplificará cómo emerge el campo del diseño de interiores dentro de las preocupaciones del hábitat y cómo estas sensibilidades proponen la especificidad de la disciplina. Para este efecto se trabajará con la teoría de los Campos de Bourdieu. Esta nos permitirá comprender la lucha del diseño de interiores por ingresar en el campo académico del hábitat, donde antes “no era necesaria”, donde su actuar es desconocido y donde la arquitectura sigue abarcando este campo de acción.

La teoría del juego y la configuración del campo La metáfora del campo de fútbol

A manera de ejemplificar sobre la teoría del campo propuesto por Bourdieu y generar un constructo relacional desde un pensamiento heurístico propuesto por Breyer, se tomará la noción de juego, específicamente de fútbol, con un fin académico, que dibuje y esboce la problemática que dirige esta investigación. "La metáfora se define como tropo que consiste en trasladar el sentido recto de las voces en otro figurado, en virtud de una comparación tácita" (Diccionario de la Real Academia de la Lengua, citado en Belkys, 2005, párr. 2), "El aspecto heurístico se refiere al carácter organizador de la metáfora. El cerebro humano necesita organizar la información, categorizar las diversas unidades para simplificar la compleja realidad" (párr. 4).

En el siguiente esquema se muestra la interpretación de la Teoría del Campo de Bourdieu para este trabajo. La institucionalización se construye a través de legitimar el campo disciplinar a través de su academia, sus propuestas teóricas para consolidarse tanto a nivel institución (universidades) como agentes de la sociedad (entidades públicas y privadas). Finalmente, el habitus se esbozará y se especificará continuamente hasta alcanzar una transformación consciente y permanente.

Figura 1. Esquema gráfico de la Teoría del Campo de Bourdieu



El campo de fútbol: actores (jugadores), posiciones, reglas, estrategias, planteamientos, áreas, límites, habilidades particulares

El campo de fútbol, como su nombre indica, ejemplifica de forma inmediata la noción de campo de Bourdieu, este tiene límites, aunque en el sistema social, en el cual se enmarca el autor, estos no son físicos ni visibles, los límites de pintura en el césped configuran la metáfora en este punto particular. Los actores que intervienen dentro del campo, los jugadores, son personas que conocen el campo de juego y sus reglas, es decir conocen sus normas. Cada uno de ellos ocupa un lugar específico, sin por ello ser entes estáticos en el campo; es decir la estructura es altamente dinámica.

Cada jugador, en su posición, tiene a cargo un plan a seguir, tiene una disposición muy particular y sabe por dónde tiene que interactuar en el campo, es decir ha construido un habitus. La relación entre los habitus de cada jugador permite que el dinamismo general del planeamiento del equipo funcione como una serie de engranajes en búsqueda de un fin. Los habitus se crean en el jugador en su relación con el campo; tendrá, incluso, un habitus de dinamismo dentro del mismo.

Cada uno de ellos está determinado por su pertenencia a este campo: en efecto, se debe a la posición particular que ocupa en él propiedades de posición irreductibles a las propiedades intrínsecas y, en particular, un tipo determinado de participación en el campo (Bourdieu, 2002, p. 9).

Hay jugadores que tienen la misma posición (defensas, mediocampistas, delanteros), es decir tienen un mismo habitus, pero sus habilidades particulares, su "individualidad", permite que tengan un reconocimiento mayor dentro del campo, por sus capacidades dinamizadoras y determinantes en el juego, a esto lo reconocemos como "poder de capital". Estas habilidades, valor que han construido o poder en el campo, emergen de la interpretación y

validación de los jugadores y actores del mismo campo y de quienes se relacionan, de una u otra, con este. Mientras más valor gane este jugador, mientras más "poder de capital" logre, le permitirá, incluso, incursionar en otros campos diferentes al que se mueve (moda, publicidad, imagen de marca, fundaciones).

El juego está determinado por reglas, por normas establecidas y conocidas por los jugadores. En este conocimiento de reglas cada jugador posee un habitus autónomo y específico y, en el conjunto de equipo y su relación, se configuran las estrategias y planteamientos de ese juego particular. La estrategia "es el producto del sentido práctico como sentido del juego (...) esto supone una-invencción permanente, indispensable para adaptarse a situaciones indefinidamente variadas, nunca perfectamente idénticas" (Bourdieu, 2000, p. 70).

La noción del juego cambia con el tiempo, con el paso de los años las estrategias en el juego han evidenciado cambios significativos en el mismo: velocidad, presión, juego aéreo, contacto físico. Estos cambios se pueden evidenciar con análisis históricos en recortes, en donde, a través de evidencias empíricas y de archivo, se pueden observar esos cambios. "El juego social es reglado, es el lugar de regularidades. Las cosas pasan en él de manera regular" (Bourdieu, 2000, p. 72).

El fútbol amateur, el de barrio, los campos dentro de otros campos

El diseñador de interiores como arquero del equipo

El juego del fútbol se ha construido en función a las experiencias que se dan dentro del mismo, dentro de la estructura. Como se menciona en líneas anteriores, no solamente la noción del juego ha cambiado sino también sus reglas, sus códigos, sus especificidades y sus campos dentro de sus propios campos.

En el fútbol amateur (diseño difuso), de barrio, han existido siempre reglas muy particulares, que en el campo profesional se han delimitado claramente. Un ejemplo que se vuelve el corazón de esta

metáfora es la posición, juego y particularidades que tiene el arquero en el campo de juego. Este es un jugador muy particular, en el barrio "todos juegan, todos tapan", es decir que, cuando el balón está cerca del arco, todos tienen la capacidad y la posibilidad de atajar el balón con sus manos, así sea en jugadas inmediatas (al momento de hacer interiorismo, todos los pueden hacer, incluido arquitectos). Por otra parte, el área del arquero es imaginaria, borrosa, altamente subjetiva, inexistente y muy polémica, lo que genera tensiones en momentos del juego, pues los equipos entran en polémicas por el espacio en el cual el balón ha sido atajado. El arquero es temporal, intercambiable y momentáneo; a veces "toca uno bueno", con habilidades interesantes y en otras ocasiones "toca uno malo", que tiene un desempeño pobre y es mejor cambiarlo. En ambos casos, son actuaciones improvisadas y, en términos de diseño, sigue siendo difuso.

Hemos llegado al punto más interesante de esta metáfora, pues posicionaremos al diseño de interiores en este particular, en este espacio.

El análisis cualitativo de las metáforas constituye una valiosa herramienta para la comprensión del contexto si consideramos las organizaciones como "ambientes semánticos", estructuras sociales en las que se producen transacciones comunicacionales que tienen sentido en el entorno semántico en el cual se da la interacción (Belkys, 2005, párr. 8).

Para que el arquero tenga un actuar específico, particular, normado y autónomo, es necesario configurar su campo de acción. Hoy, como está determinado en el fútbol profesional, el diseño de interiores debe configurar y construir su campo disciplinar a partir de la institucionalización académica.

Pero para que esta institucionalización sea aceptada, reconocida y valorada, es necesario evidenciar la necesidad y la capacidad dinamizadora de su actuar en el campo de juego. La arquitectura configura, en esta metáfora, el campo restante, al que en su conjunto lo llamamos hábitat, en donde convive de forma diferenciada y enteramente relacionada con el diseño de interiores.

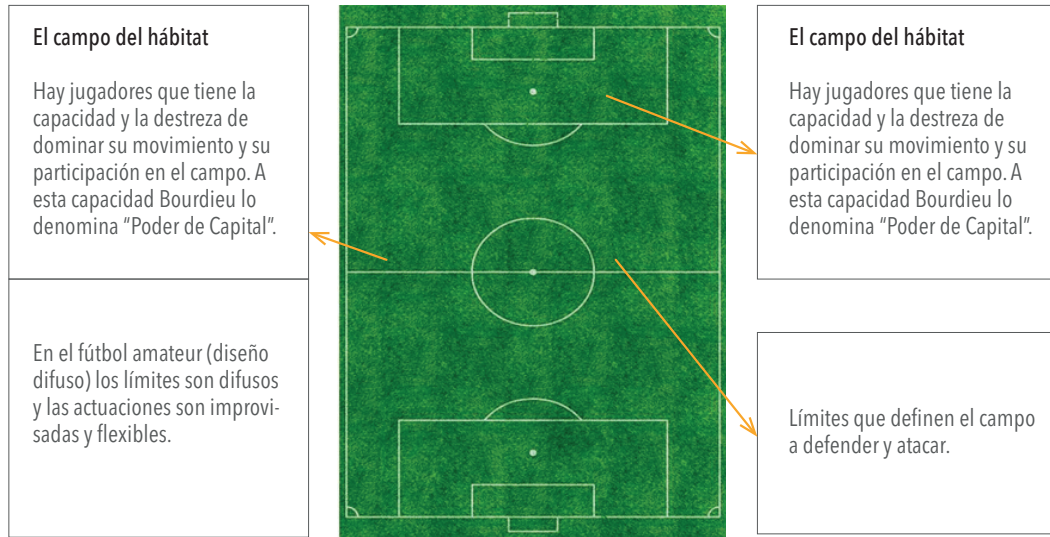
Jorge Sarquis (2004) sostiene:

Plantear configurar un campo legítimo de investigación en arquitectura implica colocarlo en paridad y competencia con otros campos de saber que tienen sus propios espacios de investigación, con sus propios medios para una finalidad básica: producir o, mejor, crear conocimientos para cada campo en principio y de carácter general después (citado en Cravino, 2020, p. 38).

Así como un arquero ha ido incorporando estrategias de acción particular dentro de su campo, también ha evolucionado sus formas de relacionarse fuera de su área: a cobrar tiros libres, penales, saques largos en contragolpe, convertirse en un líbero (defensa último hombre del equipo), atacar de cabeza en el arco rival, etc. Puede recibir el balón por parte de sus compañeros y entregárselos como parte del juego, sin embargo, es un jugador plenamente diferenciado, es el único jugador que puede jugar con sus manos (dentro de su campo), debe tener un color diferente de camiseta, que puede ser de manga larga, debe tener guantes para proteger sus manos y poder controlar mejor el balón ante un ataque del equipo rival, el número en su dorsal no es fijo, puede variar ampliamente.

Reflexiones críticas de la metáfora

Como conclusión de esta metáfora, así debe ejemplificarse la especificidad disciplinar del diseño de interiores, definiendo las particularidades, los límites de sus capacidades, pero al mismo tiempo comprender, que su "entrenamiento", es decir su preparación, en este caso académica, debe ser diferenciada, particularizada, en momentos en ejercicios compartidos con todo el equipo y en otros momentos enteramente autónoma.

Figura 2. Metáfora del campo del hábitat según la teoría de Bourdieu

Al definir un nuevo campo y generar esos límites de acción, las particularidades exigen de un corpus específico y no aislado, sino con la capacidad de integrarse en las relaciones disciplinares y proyectuales que están presentes.

El objetivo de esa experiencia es el de extraer algún aporte o conocimiento de alcance general. Es decir, extraer consecuencias, aprendizajes, teorizaciones que trasciendan al caso puntual (...) En estos casos el producto/objeto de diseño deja de ser el fin último de la investigación, para pasar a ser también un medio, al servicio de la teorización y producción intelectual en la materia (Ynoub, 2020, p. 27).

Que los diálogos disciplinares e incluso las controversias que emergen de la lucha por los campos abran escenarios de debate; que la sensibilización, acciones y decisiones que se dan durante el "juego" estén caracterizadas por su habitus, que conviven y se relacionan en esa macro estructura de hábitat; y que la arquitectura visualice que al diseño

de interiores no le basta con la habilidad innata y visión periférica de "ponerse los guantes" y hacer un "buen trabajo", sino que este es un jugador preparado exhaustivamente para esta actividad, que tiene mayores destrezas adquiridas en su preparación y entrenamiento profesional, y que, en muchos casos, puede convertirse en el capitán del equipo (dirigir el proyecto) por el poder de capital adquirido en el campo.

Por otro lado, el diseño de interiores debe consolidar sus "entrenamientos", su preparación específica, encontrar y diseñar sus propias rutinas de preparación, su teoría, sus sistemas propios de representación, sus discursos disciplinares sobre el campo matérico, de la significación, del lenguaje, de la morfología; y cómo su puesta en escena se dinamiza en el juego relacional de la arquitectura y el diseño de interiores en el campo del hábitat. Incluso en la definición particular de los elementos de la forma de la especialidad arquitectónica en la que se va a especializar: pisos cielo rasos, paredes, panelería y mampostería, revestimientos, mobiliario, iluminación, instalaciones de confortabilidad espacial, ergonomía del espacio, etc.

Delgado (2020) toma las palabras de Pokropek, quien denomina a las espacialidades como "envueltas" o interiores definidos por la estructura envolvente, o exterior llamada "volumetría"; además, de manera textual, afirma:

Ambas estructuras pueden y deberían analizarse o prefigurarse por separado, ya que, aun siendo relativamente interdependientes, constituyen fenómenos perceptuales distintos y el campo de consideración o recorte conceptual que cada uno propone tiende a ser autónomo y a veces hasta opuesto (p.21).

Y si esas estructuras que son, en palabras de Pokropek, entidades particulares, los esfuerzos por potenciar sus capacidades son hoy las preocupaciones que dibujan las líneas de investigación de la disciplina del diseño de interiores. Schön (1998) habla de "reflexión en la acción" (p. 93):

La descripción del propio conocimiento en la acción que uno posee, es en sí misma, una competencia, y los diseñadores pueden poseerla en mayor o menor medida. Los diseñadores pueden aprender a mejorar las descripciones del diseño -a-hacerlas más complejas, precisas y útiles para la acción- por medio de una reflexión continuada sobre sus propias ejecuciones competentes (citado en Cravino, 2020, p. 41).

A manera de cierre

El desarrollo de las disciplinas, por lo general, tiene un registro muy similar, las especializaciones son el resultado de poner atención y énfasis especial en ciertos recortes disciplinares que se convierten en el objeto de estudio. Durante este acontecer, la disciplina madre no permitirá que exista la definición de un nuevo campo específico dentro del que ella domina, porque lo puede hacer ella misma. Esa lucha es la generadora y creadora de conocimiento, por lo general, para la disciplina naciente.

Desde la mirada del saber que emerge aparecen vacancias en la disciplina madre, que se deberán justificar, estudiar y poner a prueba para poder asentarse en el contexto de actuar profesional. El desarrollo de las mismas dependerá enteramente de su relación con el contexto y la sociedad en la que se desenvuelva. Durante este tiempo el diseño de interiores deberá esbozar su ruta, borrar algunos registros, ajustar ciertas decisiones y volver a reescribir ciertas decisiones hasta consolidarse como disciplina. Esa consolidación vendrá de la mano con la visualización académica de esas especificidades que van definiendo los límites y dejando atrás las nociones borrosas de su preparación.

Figura 3. Metáfora del campo de fútbol. Entrenamiento de un arquero - Preparación de un diseñador de interiores



De Solo para porteros, (2012).

Figura 4. Metáfora del campo de fútbol. Entrenamiento del resto de equipo – Tácticas y movimientos fuera del área



De Fútbol táctica, (2015).

Las figuras 3 y 4 muestran que la preparación entre los jugadores que comparten el mismo campo de juego son distintos, que sientan sus preocupaciones en especificidades con acciones diferenciadas. Estas preparaciones se correlacionan con los nomos (normas) que ese jugador debe cumplir dentro del campo. Así, justamente, el diseño dentro del campo del hábitat empieza a construir sus "entrenamientos particularizados" y a evidenciar, a través de sus currículos y planes de estudio, esas preocupaciones particulares que conformarán su corpus teórico y proyectual experto.

Es probable que exista mucha heterogeneidad en los planes de estudio de formación de los diseñadores de interiores, justamente provocado por los efectos de la iniciación, de la prueba y error, y la falta de diálogos y escenarios académicos para confrontarlos con carácter técnico y académico. Esto abre líneas de investigación muy importantes para esta disciplina que busca su consolidación entre las disciplinas del diseño, la práctica de la decoración y la arquitectura. Un camino nada sencillo, pero altamente interesante.

El desafío proyectual, desde el diseño de interiores, se presenta en la capacidad de introducir criterios y variables que construyan una problemática disciplinar altamente compleja y articulada con el objeto de estudio (recorte en las especialidades arquitectónicas interiores) y que luego se evidencien en un producto diseño interior de manera sólida. "Pero la noción de forma, (...) exigirá mucho más: dificultará hasta el impedimento toda simplificación, toda esquematización que obture el saber, desvanecerá toda ilusión de un sendero único y lineal que conduzca a la forma" (Doberti, 2008, p. 56).

En el siguiente ejemplo (Figura 5), se muestra un ejercicio académico de diseño de interiores, donde se muestra la preocupación por la antropometría y la ergonomía tanto espacial como del mobiliario. En la imagen (a pesar de que no es legible el texto) se trabaja sobre la definición y la justificación de cada detalle en la preocupación de los elementos espaciales: áreas de circulación, ergonomía del mobiliario, organización y funcionalidad del mobiliario, tipo de iluminación y su justificación sensorial. La preocupación por el detalle a escala trascenderá en la academia que prepara al diseñador de interiores y esbozará un área muy específica de su formación, de manera más sólida, a través de tiempo y sus pruebas de fallo y aciertos.

- Pokropek, J, & Cravino, A. (2018). *Algunas precisiones sobre la borrosa noción de "Materia" para el diseño interior*. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos, (70), 1-3. http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232018000500002&lng=es&tlng=es.
- Sarquis, J. (2004). *Itinerarios de proyecto. La investigación proyectual como forma de conocimiento en arquitectura*. Nobuko.
- Ynoub, R. (2020). *Epistemología y metodología en y de la investigación en diseño*. Cuaderno 82, pp. 33-43. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación de la Universidad de Palermo.