

Línea de diseño interior para galería urdimbre. Inspiración en la iconografía textil de San Pedro Amuzgos, Oaxaca

Grimaldo López José Alejandro^(*) y
Acosta Covarrubias Adriana^(**)

Resumen: La línea de diseño interior que aquí se presenta es una propuesta que articula distintos elementos en pos de ofrecer soluciones funcionales y estéticas a un espacio interior arquitectónico. En este caso es un proyecto de diseño para la “Galería Urdimbre” la cual exhibe y vende artesanías y está ubicada en Oaxaca de Juárez en México. El desarrollo conceptual del proyecto se inspira y desarrolla en la iconografía de los textiles oaxaqueños del poblado San Pedro Amuzgos, una pequeña zona ubicada en la sierra sur del estado de Oaxaca, y que contiene una gran riqueza cultural en la producción textil. La propuesta integral de esta línea de diseño a través de toda su conformación intenta destacar el sentido de identidad que caracteriza a la galería haciendo que su notable influencia artesanal en la región sea aún más potente. Así, se propusieron distintos elementos como mobiliario, accesorios y acabados para que representen la identidad particular de la Galería que a su vez está en íntima relación con las características propias del lugar. Asimismo, es importante destacar que en la totalidad del proyecto también se tuvo muy en cuenta las necesidades esenciales de quienes trabajan en la galería así como la gran variedad cultural de clientes que allí se encuentran.

Palabras claves: interiorismo - artesanía - identidad - iconografía - textiles.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 144]

^(*) Diseñador de Interiores por la Universidad de Guanajuato, México, candidato a maestro en restauración de sitios y monumentos, especialista en temas relacionados con la historia del arte y el arte popular mexicano. Se desempeña como docente, investigador, consultor de interiorismo y curador de artefactos artesanales

^(**) Diseñadora de interiores por la Universidad de Guanajuato, desempeño profesional en el área de hotelería especialmente en habitaciones muestra, diseño de mobiliario, actualmente se desarrolla en un estudio de diseño aplicando las finanzas para creativos.

Entre el problema y la solución

México es sinónimo de riqueza natural, lleno de colores y sabores. Uno de los estados que destaca es Oaxaca, reconocido por su diversidad cultural, gastronómica y artesanal. “Es un estado formado con 570 municipios, 8 regiones y 19 grupos étnicos” (Pérez, 2012, p.19). En los últimos años se ha incrementado el apoyo y fomento del consumo de las artesanías, gracias a esto hay un sector en crecimiento, que son las galerías artesanales. Se puede definir las galerías artesanales, como un espacio comercial que brinda una plataforma a los artesanos para ofrecer sus productos a un precio justo y con el debido reconocimiento. Actualmente en la ciudad de Oaxaca está localizada la galería artesanal Urdimbre, ubicada en constitución 305 B, es un espacio que ofrece distintos productos artesanales para su comercialización, este es el escenario para la línea de diseño de interior, puesto que busca mobiliario adaptable a las variantes del espacio, con identidad de la marca, como lo menciona Ching y Binggeli (2015). “Los muebles contribuyen al carácter visual de los escenarios interiores” (p.319). Por lo que se propone aplicar en el concepto la iconografía en los textiles de San Pedro Amuzgos Oaxaca y retomar “las grecas, las mariposas, las estrellas y las flores.” (Aguirre, 2017, p.180). Característica principal de estos textiles. Es importante destacar la relevancia que tiene un diseñador de interiores en espacios comerciales como son las galerías artesanales, ya que el diseño es una herramienta de venta, al optimizar el funcionamiento del espacio, por medio de la creación de mobiliario con identidad de la marca, ofreciendo una armonía en todo su concepto, esto forma parte de la experiencia del usuario, quedándose en su mente. Para llegar a esto se deben tomar en cuenta aspectos básicos del diseño como la funcionalidad del mobiliario, materiales al alcance, estudio antropométrico, el concepto y el estilo.

La manera de intervenir el interior por medio de mobiliario es con los siguientes objetivos particulares:

- Creación de una línea de diseño interior que retoma símbolos y signos expresados en la gráfica textil de los huipiles de San Pedro de Amuzgos, siendo la línea de diseño un vehículo de bienestar, confort, utilidad e identidad para la galería.
- Aportar un artículo con un proceso de diseño interior que esté basado en la identidad cultural y que sirva como línea de diseño para el desarrollo de un concepto de marca y espacio.
- Herramientas gráficas representadas en un moodboard con bocetos.

Estado del arte

Como se ha mencionado, el creciente apoyo hacia los artesanos en nuestro país trae como consecuencia varios sectores en desarrollo, uno de ellos es la aplicación de conceptos inspirados en artesanías en diversos productos, uno de esos productos son líneas de diseño de interior, sin embargo también hemos visto una serie de piezas donde más que aplicar

un proceso de diseño simplemente reproducen un elemento de artesanía y lo aplican al producto, restándole totalmente el valor cultural que tiene una artesanía, no se fomenta la riqueza cultural que hay detrás, por lo tanto simplemente se está beneficiando una sola parte y se ve únicamente como un medio para la obtención de un fin económico.

Es posible afirmar que las nuevas propuestas de rediseño artesanal generadas desde la perspectiva urbana de los diseñadores, omiten el contenido cultural, debido a que se enfocan exclusivamente en los aspectos productivos, formales y estéticos que ofrece la mano de obra artesanal, pero finalmente dan lugar a un producto-mercancía, vacío de contenido cultural. (López s.f.).

El caso de este proyecto es la línea de diseño de interior inspirada en la iconografía textil de San Pedro Amuzgos, aplicando una metodología de diseño basada para un resultado integral. Como parte de la investigación se va a tomar como referencia algunos diseñadores que han creado mobiliario de forma indicada, dado que ha realizado el concepto cargado de valor cultural que tiene detrás, ya que como plantea Dorantes y Neyra (2020) parte de la tradición cultural del pueblo, las artesanías representan la identidad comunitaria que pasa de padres a hijos, del maestro al aprendiz y son hechas por procesos manuales, auxiliados por implementos rudimentarios que aligeran ciertas tareas. Para reforzar la idea Padra (s.f.) plantea que los productos a diseñar deben contener y comunicar valores, costumbres y creencias de la cultura referente, buscando que a través de su uso se genere un estilo de vida más cercano a las necesidades de identidad buscadas.

Arquitectura y Diseño de interiores

Para poder llegar a la propuesta de la línea de diseño interior, es necesario tener presentes los principios teóricos del interiorismo, así mismo al ser una disciplina que está estrechamente relacionada con la arquitectura y el diseño, tienen que considerarse cada uno de los aspectos particulares los cuales justificarán el proyecto.

Se tiene la definición de arquitectura según la RAE como el “Arte de proyectar y construir edificios”, se ha visto la evolución que ha tenido la arquitectura en sus edificios, a causa de la situación política, social y de salud que está viviendo en ese momento. Hoy en día la arquitectura es un recurso que se tiene con mayor facilidad, hay más interés en la aplicación de este conocimiento. Como lo menciona Roth (1999), “Los seres humanos construyen para satisfacer una necesidad, pero, aun así, sus obras expresan sentimientos y valores” (p.4).

El ser humano por naturaleza busca estar mejor, persigue la comodidad lujo aplicando innovación y tecnología, un ejemplo de esto son los espacios que habita tal como oficinas, casas entre otros, para lograr estos se necesita de la arquitectura (Enrique s.f.).

Otro punto que considerar es que no todo lo que vemos es arquitectura ya que como plantea De la Rosa (2012) los espacios deben de cumplir ciertos requisitos teóricos y prácticos para considerarse arquitectura, esto es importante ya que desde aquí se puede ver cómo va

surgiendo la metodología del diseño de interiores, ya como se había mencionado el diseño de interior parte de la arquitectura.

Ahora que se tiene clara la definición de arquitectura se pasa al diseño, es importante que al hablar de diseño se empiece con su definición. Se tiene una postura de Holguín y Antonio (2006) donde dice que el diseño es un proceso lógico de abstracción, con un conocimiento previo del problema y una metodología, con el fin de organizar información para crear una idea, concepto y darle una forma física.

Otra de las definiciones que no se puede dejar de lado es la de Wong W. (1979)

Miremos a nuestro alrededor. El diseño de una silla no es solo un adorno. La silla bien diseñada no solo posee una apariencia exterior agradable, sino que se mantiene firme en el piso y da un confort adecuado a quien se sienta en ella. Además, debe ser segura y bastante duradera, puede ser producida a un coste comparativamente económico, puede ser embalada y despachada en forma adecuada y, desde luego debe cumplir con la función específica, sea para trabajar, para descansar, para comer o para otras actividades humanas. El diseño es un proceso creativo visual con un propósito (p.9).

Por consiguiente, el diseño es la capacidad de entender las necesidades, resolverlas y plasmarlas de una forma gráfica, en un producto o un espacio. El diseño nace de una carencia, una incógnita por resolver, que se soluciona con aptitudes de estética, proporción y lograr captar la esencia de tal forma que alcance a satisfacer al usuario.

El diseño genera experiencia, resuelve necesidades de las formas más naturales, siempre pensando en las personas que lo van a utilizar, por medio de experiencias sencillas el diseño tiene que proveer un ambiente adecuado, por ejemplo, un escritorio que tiene la altura óptima para su usuario le ayuda a estar ocho horas en una misma posición; como con Bada (s.f.) describe que un “buen diseño se anticipa, prueba y adapta la solución para que no se repita errores por eso”.

Una vez que se tienen estas dos disciplinas definidas da paso al diseño de interiores, empezando por sus inicios, con la finalidad de dejar claro desde cuando la disciplina es parte de nuestra vida. El diseño de interiores procede desde hace mucho como lo menciona Arkiplus (2021) proviene desde los egipcios, se observa en las tumbas tan elaboradas y llenas de significado, lo mismo ocurre en las pirámides. El diseño interior como lo vemos actualmente se relaciona más con los romanos donde las casas eran cómodas y tenían diferente funcionalidades, de igual forma los romanos le dieron la importancia tanto al exterior como al interior en las viviendas se crearon espacios separados para la temporadas durante verano e invierno, posteriormente con el renacimiento se ve un crecimiento en las artes para el diseño tuvo también una evolución, pero no fue hasta la revolución industrial cuando se proporcionó la oportunidad a más clases de aplicar el diseño de interiores en sus espacios. Dentro de este orden se valora la importancia del diseño de interiores es por ello por lo que es fundamental definir diseño de interiores, como Ching F. & Binggeli C. (2016) postula:

El diseño de interiores consiste en la planificación, distribución y el diseño de los espacios interiores de los edificios. Estos escenarios físicos satisfacen las ne-

cesidades básicas de cobijo y protección crean un marco e influye en la forma de llevar a cabo las actividades, alimentan las aspiraciones de los ocupantes y expresan las ideas que acompañan sus acciones (p.36).

Una vez que se tiene el concepto de diseño interior y de donde proviene, por consiguiente se tiene la importancia del diseño en la vida, por qué se tiene que aplicar, cómo y beneficia al usuario en distintas áreas, Beltetón (s.f.) habla sobre que el ser humano pasa alto tiempo en espacios y que tanto la arquitectura como el diseño tienen el objetivo de satisfacer una necesidad, menciona el ejemplo de comer una necesidad básica que va ligada al espacio donde se habita puesto que como en ciertas culturas orientales la comida está relacionada a la abundancia y prosperidad por eso en el hogar se colocan espejos en el comedor que refleje la comida.

Para diseñar correctamente se deben tomar varios aspectos en consideración como lo menciona Belteton (s.f.), cada ser humano es diferente, tiene necesidades distintas y formas de solucionar esas necesidades de manera única, por lo que el diseñador debe saber captar esas necesidades y conocer a la persona para la cual diseña, incluso dejar de lado los propios gustos y limitantes que se pudieran tener.

El diseño de interior es una parte fundamental del espacio, que, a partir de un concepto, genera identidad y significado a la marca, ayudando a la fácil identificación y correcta distribución de las piezas artesanales que se exhiben.

Todos los conceptos anteriores son un antecedente para comenzar a definir la línea de diseño interior, su importancia y características.

Línea de diseño interior

Una línea de diseño de interior responde directamente al espacio, es decir que se tiene que basar en las características, medidas y estilo de lo ya existente, para que se adapte tal como lo menciona Bevilacqua (2017) “Dado que el diseñador de interiores suele trabajar en espacios únicos e irrepetibles la situación geográfica y su ubicación dentro de un contexto ya edificado lo define como espacio singular-será necesario mobiliario específico para cada situación” (p.19). En el caso del proyecto se busca crear una línea de diseño interior que responda a las necesidades de la galería artesanal Urdimbre, un espacio dedicado al comercio de artesanías de diversos estados se busca que con esta línea se puede mejorar varias situaciones del espacio, como es que al momento de la exhibición de pieza sea atractivo visualmente, dinámico y único, para poder lograr esto se tiene que trabajar de la mano con la galería como lo dice Bela (2019). “Un buen equipo de interiorismo comercial trabajará en un primer nivel junto al cliente, para entender su misión visión y valores con el objetivo de desarrollar ese hilo argumental que sostendrá todo el conjunto visual”. De este modo, la línea de diseño debe abarcar un reflejo cultural nutrido de características iconográficas que lo identifique totalmente del resto, que se reconozca y respete el valor cultural que tiene el concepto.

Con relación a la idea anterior es importante la definición de las artesanías, como lo dice Dorantes F. & Neyra L. (2020) “La artesanía se crea como producto, duradero o efímero, cuya función original está determinada en el nivel social y cultural. Sus usos se destinan dependiendo de las necesidades”. La artesanía es una actividad heredada, llena de tradición creada a partir de la cosmovisión de las personas, son parte del legado cultural por consiguiente se tiene que difundir y respetar sus orígenes con el objetivo de que permanezca en el tiempo. Ahora bien nuestro escenario para la línea de diseño es la galería artesanal Urdimbre situada de forma estratégica alrededor del cuadro principal del centro de la ciudad, la galería tiene aproximadamente de 8 años en función, posterior a la pandemia tuvo un cambio de ubicación esto trae una necesidad de tener mobiliario de estantería donde se exhiben las piezas de forma dinámica, como lo menciona Belteton (s.f.), “exhibir un producto diseñado en función de la experimentación y del acercamiento del cliente a las cualidades del producto que piensa adquirir, este tiene que ser atractivo, que den a conocer las piezas de forma única y dinámica.

San Pedro de Amuzgos, Oaxaca

La localidad con la se va a trabajar es San Pedro Amuzgos , ubicado al sureste del estado de Oaxaca, pertenece a la región sierra sur, (sierra sur, s.f) es importante resaltar que los amuzgos es un pueblo con división geografía entre Oaxaca y Guerrero, a pesar de ser un mismo pueblo cada uno tiene su identidad propia, su tejido es similar, como nos lo menciona Johnson (2015) en su libro los saberes enlazados cada pueblo tiene su sello distintivo, una de sus características de San Pedro amuzgos, es que los huipiles de esta región eran largos y anchos, con lienzos centrales de brocados rojos.

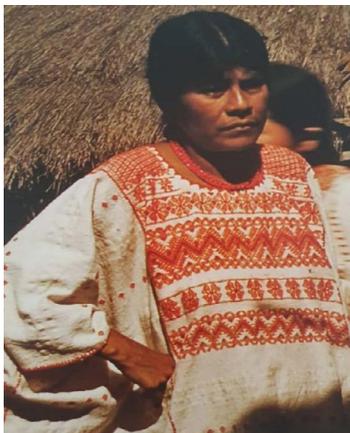


Figura 1. Mujer *amuzga*. La imagen muestra mujer de San Pedro Amuzgo con un huipil de tres lienzos. Johnson (2015)

Grecas y flores

Para la conceptualización de la línea de diseño interior, se partirá de la iconografía del textil de San Pedro amuzgo, a continuación, se muestran algunas imágenes de huipiles de esta región, donde se puede notar sus formas tan características.

El huipil es una vestimenta que como se puede observar en la figura tres está compuesta por tres lienzos, siendo el centro el que más detalles tiene, no tienen mangas y va holgado el largo puede variar (Vela 2015). La temática que utilizan para el bordado es la naturaleza y toman elementos como mariposas, estrellas y flores, en cuanto al color usan mayormente rojo y violeta (Aguirre 2017).



Figura 2. Arte amuzgo. Huipil de algodón y tintes naturales creado por Odilón Merino de Arte Amuzgo. Fuente: Museo Textil de Oaxaca (s.f).



Figura 3. Huipil amuzgo. Una de las características que tiene esta región es un brocado cargado en el centro, siendo mariposas, estrellas y flores la temática. Fuente: Museo textil de Oaxaca (s.f.)



Figura 4. Brocado. Huipil de bambú, brocados de algodón y tintes naturales (grana cochinilla, añil). Fuente: Museo textil de Oaxaca (s.f.).

Los huipiles se utilizan según la región, en el caso de San Pedro Amuzgos se acostumbra con un pozahuanco que es un lienzo grande que va alrededor de la cintura y lo sostienen con una faja tejida, para los Amuzgos la actividad de tejer es exclusivamente para las mujeres y es un conocimiento que se transmite de generación en generación, cada huipil tiene un bordado único (Aguirre 2017).

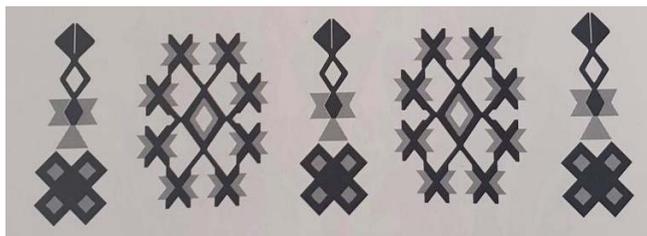


Figura 5. Gráfico de brocado de un huipil

Antecedentes históricos

Como lo menciona en el artículo Ricard, (s.f.) el trabajo de diseñadores y artesanos es algo beneficioso para seguir conservando raíces, ya que gracias a los métodos de masificación de productos trae como consecuencia que las artesanías queden fuera del plano económico, por otra parte, la falta de conocimiento le resta el valor y así se va perdiendo. El diseñador, con su capacidad para ver problemas en lo cotidiano y su forma de resolver aspectos que se pueden mejorar, da como resultado un efecto donde se pueden ver productos para el uso de hoy en día, llenos de identidad y con las vanguardias. Esta fusión de más diseñadores trabajando con bases en la artesanía la vemos cada vez más, sin embargo, es un campo que aún le queda mucho por explorar.

Como dice Caldero (s.f.) “Para efectos de supervivencia de técnicas ancestrales, es la inserción del diseño en este campo”. Partiendo de esto se presenta una serie de diseñadores que tomaron esta premisa al momento de diseñar.

La silla Báaxal (juguete en Maya) fue diseñada por MoMé y está inspirada en la manera que se utilizaban los colores en forma lineal en los juguetes mexicanos tradicionales. Realizada en madera de Tzalam con Valchromat y grabada en router CNC, el diseño rinde tributo al arte folklórico y recrea las imágenes más representativas de la cultura “Wixárika”. Para este pueblo el colibrí representa al mensajero solar; la flor sagrada (toto) y el cuenco doble símbolo de lluvia son elementos imprescindibles en su artesanía. (silla Báaxal s.f.)



Figura 6. Silla Báaxal. El diseño rinde tributo al arte folklórico y recrea las imágenes más representativas de la cultura “Wixárika. Fuente: (silla Báaxal s.f.)



Figura 7. Silla TOH. La silla Toh fue creada en exclusiva para ser parte del entorno, otorgándole una personalidad cálida y acogedora. Fuente (silla TOH s.f)

El diseñador Kimbal para desarrolla la silla Toh, toma para su concepto el pájaro Toh y las flores de buganvillas, este pájaro es característico de la región, esta silla responde directamente a las necesidades del espacio, hace referencia a la técnica taracea y con detalles que asemejan textiles mexicanos. (Silla TOH s.f)



Figura 8. Secretos. El bordado otomí es una tradición de generaciones; cada pieza es realizada con mucha pasión y atención, necesita 10 días para fabricarse. Fuente: “Secretos” (s.f.).

Cuidadosamente reservado, el bordado otomí se oculta dentro de la exótica madera parota, tallada delicadamente develando con pasión su colorido. El objetivo es diversificar la aplicación del bordado llevándolo a nuevos contextos y nuevas dimensiones promoviendo así su comercio justo. (Secretos s.f.)

Usuarios y piezas

La galería artesanal Urdimbre es un espacio que cuenta con una variedad de clientes, sería difícil definir a un solo tipo de usuarios, sin embargo, se puede encontrar algunas similitudes, esto con propósito de que la línea de diseño interior responda directamente a las necesidades.

Es un espacio para adultos interesados en las artesanías mexicanas, que les gusten las piezas decorativas y de utilería, hay piezas que son únicas, otras son trabajos muy elaborados, por consecuencia no es un espacio para niños ya que las piezas son delicadas.



Figura 9. Gráficas sobre características de usuario. Se toman en cuenta algunas indecencias de los usuarios. Fuente: Autoría propia

Como se observa hay mayor incidencia en personas de nacionalidad estadounidense de 60 años en adelante de una estatura entre 1.60- 1.80 m, los extranjeros tienen un mayor interés en adquirir piezas de todo tipo y muestran más interés en entrar a la galería.

En cuanto a las piezas que se venden son diversas y van cambiando constantemente según la demanda, a continuación, se muestra una tabla con algunas imágenes y características.



Figura 10. Artesanía galería. En la tabla se muestran algunas artesanías que se localizan en la galería, se describe su material. Fuente: Autoría propia.

Con base a la información obtenida, se determina que la mejor opción para la galería es un mobiliario modular que tenga la facilidad de ajustar repisas según el tamaño de las piezas, así mismo hay un área que está asignada para joyería, aquí se propone un biombo para la colocación de joyería.

En cuanto a el acabado se propone trabajar en madera de pino, es una madera que se encuentra en la región.



Figura 11. Tetris. Panel mural con adaptador Fuente: “Tetris” (s.f)



Figura 12. *Estilo rústico contemporáneo.* Combina lo mejor de ambos mundos, esa calidez que transmite el estilo más natural, con los aires modernos de la decoración actual
Fuente: Alcoceba S. (2020).

En cuanto al estilo se tomará en cuenta el de la galería, que si bien no tiene uno totalmente establecido se puede observar algunos elementos como son baúles viejos y mesas de madera, también cuenta con un mostrador de madera con acabado en blanco, eso ayuda para determinar qué es estilo de la línea de diseño es rústico contemporáneo, como lo menciona Alcoceba S. (2020) tiene la sensación de calidez con aires actuales , menciona que algunas características son espacios blancos, la madera es un material que debe estar presente.

Diseño Interior

Se muestra a continuación todo el proceso creativo que se tiene que hacer, para lograr desarrollar la propuesta, empezando por una serie de moodboard donde se hacen una recopilación de imágenes de referencia como parte de la inspiración, seguida de bocetos con las diferentes propuestas llegando a la decisión final representada en renders.

El concepto está inspirado en la iconografía textil de San Pedro de Amuzgos, se opta por trabajar con una imagen donde ya están sintetizados los gráficos, el principal elemento con el que se va a trabajar es el rombo.

En el moodboard de material y constructivo se ve el sistema constructivo que se plantea para el mueble de exhibición, este sistema permite tener esa movilidad de repisas necesarias, se propone materiales como espejos y cestería para el mueble donde se exhibe la joyería El uso de herramientas como corte laser y CNC serán necesarias para lograr un acabado más limpio en la línea, en general se propone trabajar con madera de pino por sus bondades y usando un barniz para lograr el tono deseado



Figura 13. *Concepto.* De los principales elementos son flores, grecas, mariposas Fuente: Autoría propia.



Figura 14. *Moodboard materiales y estilo.* El acabado en tono roble le da esa sensación de rústico al espacio. Fuente: autoría propia.

En el siguiente moodboard general, se muestra una recopilación de imágenes que ayudan al momento de diseñar, ya que estas son el inicio del proceso creativo. Teniendo claro el concepto, estilo, herramientas y sistemas constructivos se puede empezar a hacer el proceso de bocetos teniendo claro las limitantes para la línea de diseño interior.



Figura 15. *Moodboard general.* La principal forma que se usa es el rombo y las grecas. Fuente: autoría propia

En el proceso de bocetos se inicia con dos mobiliarios uno para exhibición de piezas más pesadas, como cerámica, barro, porcelana, y el otro mobiliario es para la exhibición de joyería. Partiendo del concepto, estilo y sistemas constructivos se empiezan por proponer diversas formas para el mobiliario de exhibición, en cuanto al de joyería es un biombo para poder moverlos con facilidad.

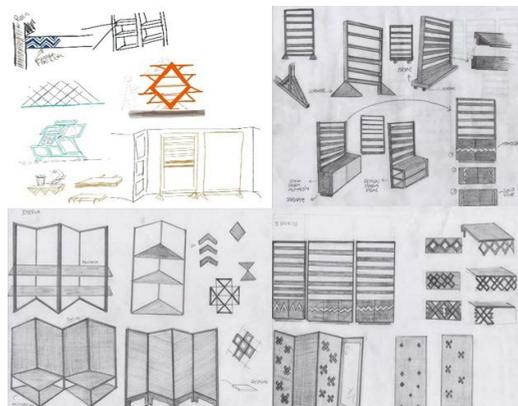


Figura 16. *Bocetos*

Después de varios bocetos se llega a la conclusión de que para el mueble de exhibición será el que tiene un espacio para almacén abajo, ya que es una zona muerta y se puede aprovechar de esta manera, el concepto está en una serie de tres muebles haciendo asemejanza del huipil, siendo en central el de mayor fuerza, y en las repisas detalles de la iconografía de San Pedro Amuzgos. Ahora para el de joyería se propone un biombo por su fácil movilidad y para sostener la joyería unas grecas en alto relieve para los collares, esto para que se clientes puedan acceder de forma fácil, para la zona de los artes un panel donde se coloquen y no puede faltar un espejo para que los clientes se vean, este esta pensando que sea de fácil acceso a los clientes ya que en cuanto a la joyería es muy necesario que se prueben varias piezas para la toma final

El siguiente mueble tiene la particularidad de estar dividido en tres secciones, siendo la parte central el de mayor peso visual, se decide colocar el parte inferior una zona de almacén y en sus puertas elementos de la iconografía textil de San Pedro Amuzgos, así mismo en las repisas también tiene grecas, todo el mueble propuesto en madera de pino con acabado barniz tono, roble, gracias a sus repisas móviles tiene la opción de adaptarse según el tamaño y número de piezas, logrando crear un dinamismo al momento de exhibir y de fácil movimiento para las personas que lo manipulan.



Figura 17. *Mobiliario tres lienzos.* Un mobiliario en tres partes haciendo alusión al huipil, en centro es más grande. Autoría propia.

Biombo de cuatro paneles con funciones diferentes, se selecciona esta forma para su fácil movilidad y que visualmente sea más ligero, en el primer panel se ve unas grecas con la finalidad de colocar joyería, en el segundo panel se ve una zona para aretes, en el tercer nuevamente grecas y por último una zona de espejo.

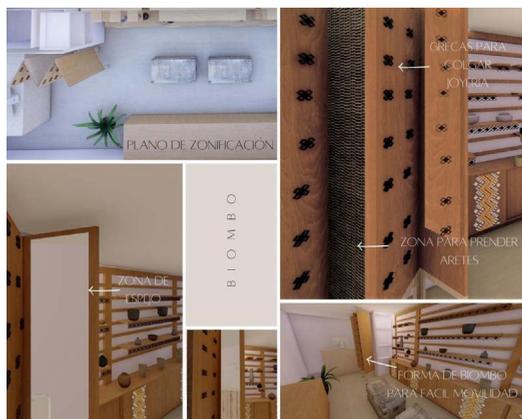


Figura 18. *Biombo*. Con su forma es fácil de mover y se adapta a las necesidades del espacio.

Por último, podemos observar en la parte superior del moodboard un plano de zonificación donde se muestra la ubicación de la línea de diseño propuesta, se menciona con la finalidad de que se ubiquen en el espacio.

Conclusiones

Las galerías artesanales como espacios a intervenir por medio del diseño de interior es un área de gran potencia, ya que la necesidad es cada vez mayor y el papel del diseño de interiores funge de múltiples formas, como lo es al momento de seleccionar un color en el espacio y el impacto que va a tener en usuario ya que al ser un espacio comercial ese detalle aparentemente simple puede determinar el tiempo que se quede ya que a nivel sensación puedes estar más cómodo con ciertos colores o si el mobiliario tiene las alturas correctas para que pueda interactuar con el producto, que existan espejos donde se pueda ver ciertas prendas llega a ser determinante en la compra de piezas. Como se analizó a través del desarrollo, una línea de diseño interior es una forma de solucionar un espacio de manera integral, como se ha planteado la galería artesanal es el escenario y la línea de diseño es el protagonista y lejos de ser un mobiliario autónomo del espacio este tiene que surgir puntualmente de las necesidades del espacio desde tu tamaño, materiales estilo y características especiales por la tanto uno de los principales requisitos para poder lograr esto es la investigación, como primer acercamiento es con el dueño y posterior los clientes de la galería que son los usuarios directos del espacio, de esta forma determinar el estilo y las características de la línea de diseño interior.

En este caso la inspiración en la iconografía textil de San Pedro Amuzgos fue un reto, ya que se parte primero del respeto hacia los pueblos, se hace una investigación amplia con finalidad de conocer y dar a conocer toda la riqueza, para concluir en una línea de diseño interior que retoma símbolos y signos aplicada en la gráfica textil.

Referencias

- Aguirre G. (2017). *Monografía del pueblo amuzgo de Oaxaca y Guerrero*. 172 -182. <http://www.inpi.gob.mx/2021/estudios/cdi-monografia-del-pueblo-amuzgo-de-oax-y-gro.pdf>
- Arkiplus(2021) *historia del diseño interior* <https://www.arkiplus.com/historia-del-diseno-de-interiores/>
- Bada J. (s.f.) *diseño en la vida cotidiana* <https://contexto.udlap.mx/disenio-en-la-vida-cotidiana/>
- Belteón C. (s.f.) *importancia del interiorismo analizada desde diferentes enfoques*.
- Bela C. (2019) *La importancia del interiorismo comercial* <https://alum3.com/importancia-interiorismo-comercial/>
- Bavilacqua F.(2017) *Diseño de interiores equipamiento y mobiliario*. Editorial Diseño Editorial. https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=tRk3EAAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA5&dq=diferencia+entre+dise%C3%B1o+de+interiores+y+arquitectura&ots=1yCMjSSsj3&sig=ymlq_x9vbs7CdGQgCNe9dU1t70#v=onepage&q=diferencia%20entre%20dise%C3%B1o%20de%20interiores%20y%20arquitectura&f=false
- Calderón A. (s.f) *artesanía y diseño, caminos de donde emergen nuevas posibilidades* <https://www.forummexico.mx/arte/artesan%C3%ADa-y-dise%C3%B1o/>
- Ching F. Y Binggeli C. (2015) *Diseño de interiores un manual*. Editorial Gustavo Gili.
- De la Rosa (2012) *Introducción a la teoría de la arquitectura* Editorial Red Tercer Milenio http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/construccion/Introduccion_a_la_teor%C3%ADa_de_la_arquitectura.pdf
- Dorantes F.y Neyra L. (2020) *Artesanía*. Biodiversidad Mexicana <https://www.biodiversidad.gob.mx/diversidad/artesanas>
- Enrique (s.f) *similitudes entre arquitectura y diseño de interiores*. México Desing <https://mexicodesign.com/similitudes-entre-arquitectura-y-el-diseno-de-interiores/>
- Holguín y Antonio (2006) *el impacto del diseño en nuestras vidas diarias* https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/actas_de_diseno/detalle_articulo.php?id_libro=11&id_articulo=5502
- Johson, K. (2015). *Saberes enlazados*. Edición Artes de México y del mundo S.A. de C.V.
- López, A.(2016) *La cosmovisión de la tradición mesoamericana*. *Arqueología mexicana*
- López E. (s.f) *La extinción de la artesanía mexicana*. Foro alfa <https://foroalfa.org/articulos/la-extincion-de-la-artesania-mexicana>
- Padra M (s.f) *La identidad cultural como valor agregado en el diseño de producto* Foro alfa <https://foroalfa.org/articulos/la-identidad-cultural-como-valor-agregado-en-el-diseno-de-producto>

- Pérez G. (2012) *La Guelaguetza de los lunes del cerro* Edición signar comunica. Real Academia Española. *Diccionario de la lengua española* 23ed., [versión 23.4 en línea]. <https://dle.rae.es>
- Región sierra sur, estado de Oaxaca, México (s.f) <http://atlasclimatico.unam.mx/oaxaca/files/assets/common/downloads/page0020.pdf>
- Ricard, A. (s.f) *artesanía y diseño* (<https://foroalfa.org/articulos/artesania-y-diseno>)
- Roth L. (1999) *Entender la arquitectura, sus elementos, historia y significado*. Editorial Gustavo Gili
- “Silla TOH” (s.f.) <https://www.behance.net/gallery/78929865/Silla-TOH>
- “Secretos” (s.f.) <http://www.lauranoriega.net/index.php?p=s>
- “Tetris” (s.f.) <https://www.astikitline.es/es/producto.php?id=233>
- Vela E. 2015 Oaxaca *Arqueología mexicana*, 55,24.
-

Abstract: The interior design line presented here is a proposal that articulates different elements in order to offer functional and aesthetic solutions to an architectural interior space. In this case it is a design project for the “Galería Urdimbre” which exhibits and sells crafts and is located in Oaxaca de Juárez in Mexico. The conceptual development of the project is inspired and developed in the iconography of Oaxacan textiles from the town of San Pedro Amuzgos, a small area located in the southern mountains of the state of Oaxaca, and which contains a great cultural wealth in textile production. The comprehensive proposal of this design line throughout its entire formation attempts to highlight the sense of identity that characterizes the gallery, making its notable artisanal influence in the region even more powerful. Thus, different elements such as furniture, accessories and finishes were proposed to represent the particular identity of the Gallery, which in turn is closely related to the characteristics of the place. Likewise, it is important to highlight that throughout the project the essential needs of those who work in the gallery were also taken into account, as well as the great cultural variety of clients found there.

Keywords: interior design - crafts - identity - iconography - textiles.

Resumo: A linha de design de interiores aqui apresentada é uma proposta que articula diferentes elementos de forma a oferecer soluções funcionais e estéticas a um espaço interior arquitetônico. Neste caso é um projeto de design para a “Galeria Urdimbre” que expõe e vende artesanato e está localizada em Oaxaca de Juárez, no México. O desenvolvimento conceitual do projeto é inspirado e desenvolvido na iconografia dos têxteis oaxacanos da cidade de San Pedro Amuzgos, uma pequena área localizada nas montanhas do sul do estado de Oaxaca, e que contém uma grande riqueza cultural na produção têxtil. A proposta abrangente desta linha de design ao longo de toda a sua formação tenta realçar o sentido de identidade que caracteriza a galeria, tornando ainda mais poderosa a sua notável influência artesanal na região. Assim, foram propostos diferentes elementos como mobiliário, acessórios e acabamentos para representar a identidade particular da Galeria,

que por sua vez está intimamente relacionada com as características do local. Da mesma forma, é importante destacar que ao longo do projeto também foram tidas em conta as necessidades essenciais de quem trabalha na galeria, bem como a grande variedade cultural de clientes que ali se encontram.

Palavras-chave: design de interiores - artesanato - identidade - iconografia - têxteis.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por su autor]
