

# Experiencia e interacción en Arquitectura y el Diseño de Interiores: Un Enfoque Contemporáneo entre las variables de temporalidad, experiencia de usuario y concreción material

Giovanny Delgado Banegas<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** Este escrito basado en investigación bibliográfica propone una mirada teórica sobre la experiencia de usuario a partir de variables contemporáneas en el campo del diseño de interiores y la arquitectura. Para este fin se toma como noción filosófica, que hila el escrito, a la *verdad* y la *verosimilitud* en el ámbito de la materialidad. La elección de materiales no solo responde a criterios funcionales, sino también a consideraciones estéticas y experienciales. Centraremos este análisis en tres variables principales, que emergen en la praxis contemporánea: 1. **Temporalidad**, pues la proyección espacial satisface necesidades en tiempos diversos, así en esta propuesta definimos que los espacios interiores se proyectan en temporalidades bajas, medias o altas; 2. **Experiencias del usuario** en la interacción espacio-usuario a partir de la estimulación sensorial que la materialidad y la temporalidad producen, así se definen cuatro tipos de experiencias: visceral, estética, simbólica e interpersonal; y, 3. Reflexión sobre la experiencia a partir de la **simulación material**, con el posicionamiento de que la selección de materiales debe estar alineada con la dinámica de interacción y que se concretan a partir de la simulación y representación de los materiales contemporáneos atravesados por la *verosimilitud* intencionada.

**Palabras clave:** Diseño sensorial y emocional - diseño y experiencias - materialidad en espacios interiores - diseño y escenografía - diseño e interacción - materialidad y percepciones

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 72]

---

<sup>(\*)</sup> Universidad del Azuay - Ecuador. Doctor en Diseño por la Universidad de Palermo - Argentina, 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 y Coordinador de la carrera de Diseño de Interiores. Sus intereses de investigación se centran en la relación contexto-academia y la emergencia del Diseño de Interiores como disciplina, el desarrollo teórico del diseño.

## Introducción

En la arquitectura y el diseño de interiores, la elección de materiales no solo responde a criterios funcionales, sino también a consideraciones estéticas y filosóficas. La noción de *verdad* en la materialidad ha sido un tema recurrente en la historia del pensamiento arquitectónico, desde la sinceridad estructural defendida por Viollet-le-Duc (1854) hasta la exploración posmoderna de la simulación por parte de Baudrillard (1994). Sin embargo, en la contemporaneidad, la proliferación de materiales sintéticos y técnicas de fabricación digital ha generado un debate sobre la verosimilitud de los materiales y su relación con la autenticidad. Este artículo examina cómo la verdad material es interpretada y negociada en la arquitectura y el diseño de interiores a través de tres categorías de análisis: temporalidad, experiencia e interacción y la definición de la materialidad desde una mirada conceptual y reflexiva de *verosimilitud* intencionada.

Con el surgimiento del diseño de interiores se enfatizan variables constructivas que invitan a la teorización reflexiva y crítica que las entrelazan. Delgado (2024), así lo señala:

El campo del diseño de interiores aparece como un invasor de un espacio dominado y proyectado históricamente por la arquitectura y con recursos discursivos, que provienen de los diseños, que se enfatiza con mayor atención sobre el campo matérico y simbólico: como el color y dominio de la paleta cromática, el uso y experimentación de texturas para transmitir sensaciones y emociones, el detalle en la iluminación para la creación de esferas espaciales, mobiliario y objetos decorativos que actúan sobre planos expresivos, ornamentales, altamente significativos y centrados en la preocupación y atención por usuarios muy específicos y con alto dinamismo en sus características de temporalidad y tiempo de permanencia. (p. 65)

Son precisamente las variables expuestas por Delgado (2024) las que sustentan esta propuesta teórica: la temporalidad refiere al tiempo que deberá permanecer expuesta la oferta de concreción material del proyecto en relación a la experiencia que este espacio debe provocar en sus usuarios. Si distinguimos a la forma arquitectura entre dos estructuras, tal como lo propone Pokropek (2015, 2020), Delgado (2020), a la *envoltura* como la estructura arquitectónica que se relaciona con el medio ambiente externo (sol, lluvia y viento) y la *envuelta* como el espacio interior que se relaciona con los usuarios o fruidor, y las posicionamos como problemáticas distintas, entonces el énfasis proyectual del arquitecto o diseñador se vuelve muy amplio. Y claro, para ser distinguido como disciplinar, el respaldo conceptual y teórico es fundamental.

Entonces, la primera variable propuesta es la **temporalidad**, trasladada a la vida útil y las posibilidades de los materiales para mantener las estructuras funcionales; así, mientras en la *envoltura* la necesidad será referida en años, décadas, incluso siglos, para las *envueltas* esa vida útil estará referida entre días, meses y algunos años; sin embargo, está claro que esta variable es determinante al momento de proyectar el campo de la materialidad.

Más, referir dicha temporalidad únicamente al partido funcional sería dejar de lado sus propiedades expresivas y también tecnológicas que son, justamente, las que se tratan en las otras dos variables referidas en este escrito.

La segunda variable propuesta es la **expresión**, capacidad de crear experiencias diversas, que relacionadas con la temporalidad de las *envueltas* está más relacionada al campo de la escenografía, de lo efímero, de lo temporal, incluso, de lo teatral. Estas experiencias al ser cortas, de menor temporalidad, deberán tener un alto nivel de connotación semántica, deberá ir más allá de la experiencia estética, deberá ser, según la propuesta de Mandoki (2006), simbólica.

Cuando los fines son distintos los medios también deberán serlos, en el campo matérico podemos pasar de la *verdad material* a la *verosimilitud*, por lo cual es importante proponer una clasificación argumentada de las posibilidades de experiencia e interacción en el espacio interior que justifiquen dicho paso a partir de la relación de elementos sensitivos que, generalmente, se encuentran vinculados en la espacialidad: cromática, iluminación, materialidad y textura.

Finalmente, en relación vinculante a las dos variables expuestas previamente se reflexiona sobre la **experiencia e interacción del usuario** y cómo la noción de *verosimilitud* intencionada sobre el campo matérico responde a preocupaciones particulares del interiorismo desde las disciplinas del diseño y la arquitectura.

Este escrito posee tres momentos en su desarrollo. En la primera parte realizaremos un abordaje conceptual y teórico donde se relacionan las entradas filosóficas entre las nociones de verdad y verosimilitud en la materialidad, para luego tratar sobre las variables expuestas en esta investigación en el campo de la arquitectura y el diseño de interiores, temporalidad y experiencia. Luego, en un segundo momento, se realiza una discusión reflexiva y propositiva para el campo del diseño de interiores en la contemporaneidad; y, finalmente, en el cierre se pone en valor la propuesta teórica y la importancia de este instrumento conceptual en el quehacer operativo del campo del Diseño de Interiores y la Arquitectura.

## Marco conceptual

### Aspectos filosóficos que atraviesan las decisiones materiales relacionadas al campo constructivo de la arquitectura y el diseño de interiores.

En el ámbito de la arquitectura y el diseño de interiores, la *verdad*<sup>1</sup> y la *verosimilitud*<sup>2</sup> en la materialidad han sido objeto de debate desde la antigüedad. Tradicionalmente, los arquitectos han promovido la “honestidad” de los materiales, entendida como la expresión fiel de su naturaleza y función (Ruskin, 1849; Viollet-le-Duc, 1854). Sin embargo, con el advenimiento de la modernidad y la posmodernidad, el concepto de verdad material ha sido cuestionado y redefinido a través de nuevas técnicas, materiales y sensibilidades estéticas (Baudrillard, 1994; Pallasmaa, 2005).

La noción de verdad material es históricamente contingente. En la arquitectura clásica, se privilegiaban materiales como la piedra y la madera, considerados “auténticos” por su permanencia y resistencia (Semper, 1860). Con la Revolución Industrial, el acero y el vidrio transformaron la percepción de la materialidad, redefiniendo la relación entre estructura y expresión visual (Frampton, 1983).

En la contemporaneidad, la materialidad ya no se define sólo por su origen físico, sino también por su capacidad de adaptarse a las exigencias del contexto. Materiales compuestos y digitales desafían la idea tradicional de autenticidad, generando un debate sobre la legitimidad de lo simulado en la construcción de espacios (Lehmann, 2017).

### **Autenticidad Material y Percepción Estética**

La autenticidad material ha sido una preocupación constante en la historia de la arquitectura. Tradicionalmente, los arquitectos han defendido la idea de que los materiales deben expresar su verdadera naturaleza y no simular otros (Ruskin, 1849). En el diseño de interiores contemporáneo, esta postura se ha matizado debido a la evolución de los materiales y las expectativas del usuario.

La autenticidad en los materiales se refiere a su origen, su proceso de fabricación y su expresión visual y táctil en un espacio. Según Semper (1860), la materialidad auténtica es aquella que expresa su función estructural y su proceso de producción sin enmascaramiento. Sin embargo, en la práctica actual, la autenticidad se ha convertido en una cuestión de percepción más que de esencia.

El desarrollo de materiales como el microcemento, la melamina o los polímeros imitación de madera ha puesto en tensión la relación entre *verdad* y *verosimilitud*. Mientras algunos arquitectos, como Zumthor (2006), Rossi (1966), defienden la necesidad de materiales genuinos por su capacidad de envejecer con dignidad, otros diseñadores de interiores han adoptado materiales simulados por su durabilidad y versatilidad.

Desde otras perspectivas, en investigaciones recientes (Fisher & Picon, 2019) sugieren que los usuarios suelen valorar la estética y la experiencia sensorial por encima de la autenticidad material. En muchos casos, un material simulado que se siente “real” puede generar una respuesta emocional similar a la de un material auténtico, desdibujando la frontera entre *verdad* y *verosimilitud*.

### **Simulación y Representación en los Materiales Contemporáneos**

El avance tecnológico ha permitido la creación de materiales hiperrealistas que desafían la noción tradicional de autenticidad. Este fenómeno ha sido ampliamente discutido en la teoría de la simulación de Baudrillard (1994), quien argumenta que la representación puede volverse más “real” que la realidad misma.

El auge de la impresión 3D, los laminados de alta resolución y las superficies compuestas ha permitido que materiales artificiales repliquen la apariencia de materiales naturales con gran fidelidad. Esto plantea preguntas sobre la validez de la experiencia sensorial cuando lo que se percibe como “real” es, en realidad, una simulación.

Baudrillard (1994) define la hiperrealidad como una condición en la que la representación reemplaza lo real. En arquitectura y diseño de interiores, esto se traduce en espacios donde

los materiales imitados pueden ser indistinguibles de los auténticos. Un ejemplo de ello es el uso de piedra sintética en hoteles de lujo, donde la autenticidad percibida es más importante que la autenticidad material.

El debate sobre la simulación no es solo estético, sino también ético. Mientras algunos argumentan que el uso de materiales simulados democratiza el acceso a la estética de alta gama, otros sostienen que fomenta una cultura de lo falso y lo desechable (Pallasmaa, 2005).

### **La Influencia de la Tecnología en la Percepción de la Verdad Material**

La tecnología ha cambiado la forma en que los arquitectos y diseñadores trabajan con los materiales. Desde la fabricación digital hasta la inteligencia artificial, la noción de verdad en la materialidad ha sido redefinida.

Las técnicas de fabricación digital, como el corte CNC y la impresión 3D, permiten una manipulación precisa de los materiales, difuminando la diferencia entre lo hecho a mano y lo industrializado (Kolarevic, 2003). Esto ha generado una nueva apreciación por la “verdad digital” de los materiales.

La realidad aumentada y la visualización digital han permitido a los diseñadores crear experiencias materiales sin necesidad de recurrir a la materia física. Esto ha llevado a algunos teóricos a cuestionar si la materialidad misma es esencial para la experiencia espacial. El diseño sostenible ha introducido una nueva dimensión en el debate sobre la verdad material. Materiales reciclados o compuestos, aunque no sean “auténticos” en el sentido tradicional, pueden ser más éticamente “verdaderos” al minimizar el impacto ambiental (Lehmann, 2017).

### **Temporalidad en la Materialidad**

La temporalidad es una variable clave en la selección de materiales, ya que determina la permanencia y transformación de los espacios interiores. Según Brand (1994), los edificios y sus interiores pueden entenderse en capas con distintos ciclos de vida, donde algunos elementos cambian con rapidez mientras que otros permanecen inalterados durante largos períodos.

### **Experiencia de Usuario y Materialidad**

La experiencia del usuario en los espacios interiores está profundamente influenciada por la materialidad y su capacidad para estimular respuestas sensoriales, emocionales y funcionales. Pallasmaa (2005) sostiene que la percepción del entorno no es meramente visual, sino que involucra la memoria háptica, la acústica y la interacción táctil.

## **Conclusión**

La relación entre verdad y verosimilitud en la materialidad de la arquitectura y el diseño de interiores es compleja y multidimensional. Mientras que la autenticidad material sigue siendo un ideal defendido por algunos teóricos, la evolución de los materiales y la tecnología ha demostrado que la verosimilitud puede ser igualmente efectiva en la creación de

experiencias espaciales significativas. El debate entre verdad y simulación no tiene una respuesta definitiva, sino que debe ser entendido como una negociación constante entre la percepción, la funcionalidad y la ética en el diseño.

## Discusión

En este apartado de discusión proponemos un enfoque teórico propio y disciplinar para el campo de los espacios interiores. Esta propuesta teórica se enmarca en las variables o lógicas declaradas para este escrito:

### 1. Temporalidad

Ya que la proyección espacial obedece a satisfacer necesidades en tiempos diversos (semanas, meses, años), en este escrito definiremos que los espacios interiores se proyectan en temporalidades bajas, medias o altas. El abordaje de la temporalidad en los espacios interiores estará anclado directamente con la interacción que tendrán dichos espacios con sus usuarios; entonces es fundamental considerar a estos espacios como sistemas dinámicos, donde la resolución material contemple dichas características temporales.

Dada esta particularidad vamos a proponer tres posibilidades conceptuales desde la variable tiempo:

**a. Temporalidad efímera, de interacción visceral.** Son espacios diseñados para un uso breve, con materiales ligeros y de corta vida útil, como modulares que facilitan su montaje o desmontaje y donde las posibilidades de interacción con sus usuarios podrían ser altamente experienciales tales como: lúdicas, teatrales, sentimentales y simbólicas, entre otras. La definición material está atravesada por las capacidades de facilidad constructiva entre montaje y desmontaje, por la facilidad de renovación tanto en costos como en disponibilidad en el mercado. (Ver figura 1 y 2).

Otros ejemplos que podemos encontrar en esta categoría son las instalaciones comerciales pop-up (espacios temporales de corto tiempo), escenografías, exhibiciones itinerantes y espacios flexibles para eventos o ferias. Estas categorías suelen ingresar, también, en la categoría de arquitectura efímera.

**Estrategias de diseño:** uso de materiales reciclables o biodegradables, sistemas modulares de rápida reconfiguración, iluminación adaptable con posibilidades de dinamismo y cambio de intensidad, así como de su cromática.

**Experiencia visceral** es aquella provocada por una reacción intensa e inmediata a nivel emocional, sensorial e incluso físico, sin necesidad de un análisis racional previo. Se relaciona con estímulos que se activan por imágenes o sonidos impactantes, situaciones emocionales y experiencias sensoriales intensas. En este sentido, en el campo del diseño y la arquitectura estas experiencias pueden generarse a través de materiales, escalas, contrastes en temperatura, texturas, olores, sensaciones, etc.



**Figura 1.** Experiencia inmersiva de la muestra de Van Gogh. Premiada en el 2021 como la mejor experiencia por *USA Today*, se presentó en varios países del continente americano. *Nota.* La definición material está dada por proyectores y procesos de videomapping sobre planos y superficies que deberán cumplir únicamente para este propósito mientras dure la exposición. Martínez (2024). En: <https://surl.li/msbobs>



**Figura 2.** Experiencia inmersiva de la muestra de Van Gogh, donde el público realiza una visita en un espacio ambientado a través de las obras artísticas del pintor con un nuevo uso de escalas, tecnologías y materiales. *Nota.* La experiencia podría definirse como museográfica, sin embargo, el fin de la misma está centrada en el usuario a través de la obra y no en la obra misma, busca despertar emociones y sentimientos altamente cargados de visceralidad emotiva. Martínez (2024). En: <https://surl.li/msbobs>

**b. Temporalidad de mediano plazo, de interacción social.** Son espacios con duración intermedia (entre 2 y 8 horas de permanencia), donde la interacción está en relación con los otros, con los espacios de interacción social o laboral, en el que las actividades pueden estar atravesadas por el afecto, la compañía y las relaciones interpersonales. Los espacios deberán otorgar comodidad, eficiencia y seguridad, entre otras características, para ello la decisión material deberá estar atravesada por sus capacidades de durabilidad, de eficiencia en su uso, así como de sus capacidades expresivas y estéticas. Estos espacios deberán tener un tiempo de proyección en su vida útil de meses, incluso varios años. Ejemplo de estas espacialidades: restaurantes, oficinas, espacios de coworking, cafeterías, entre otros. (Ver figura 3 y 4). Son diversas las variables que se relacionan en esta posibilidad.

**Estrategias de diseño:** en espacios abiertos con características para crear zonas de confortabilidad social, tonalidades cálidas, ambientes expresivos con recursos de alta y baja textura se sugieren mobiliarios modulares móviles, que permitan flexibilizar la interacción desde trabajos individuales a encuentros casuales, hasta reuniones estructuradas. En definitiva, son espacios que deberán promover la conexión entre los usuarios del espacio.

**Experiencia social e interpersonal.** Busca una experiencia social e interpersonal mediada y potenciada por las características del entorno planificado o construido a través de influencias en la comunicación, la proximidad, la comodidad y sus capacidades en dinámicas grupales.



**Figura 3.** Imagen del restaurante *La Fábrica* en Girona. *Nota.* Al atravesar a la interacción como un agente significativo en la concepción espacial, el proyecto de interiorismo alcanza la comprensión de los instrumentos conceptuales que definen el quehacer proyectual. Este espacio promueve las actividades sociales y de afecto con decisiones materiales significativas y también funcionales de temporalidad intermedia. Gastroranking (2025). En: [https://gastroranking.es/r/la-fabrica-14\\_59847/](https://gastroranking.es/r/la-fabrica-14_59847/)



**Figura 4.** Oficina *Premium* en Bogotá-Colombia, enfatiza en la productividad a partir de relaciones espacio-usuario y usuario-usuario (León y Delgado, 2020). *Nota.* La categorización de Temporalidad intermedia estaría atravesada por la interacción social, donde el uso del espacio confiere preocupaciones de comodidad, eficiencia y seguridad para alcanzar objetivos por intermedio de las interacciones específicas (sociales, afectivas, laborales). Hoy construcción (2025). En: <https://hoyconstruccion.com/oficinas/336/en-2024-oficinas-premium-en-bogota-seguiran-su-buena-racha>

**c. Temporalidad de largo plazo, de confortabilidad.** Es una relación sostenida entre el usuario y un entorno interior, en la que las condiciones espaciales, materiales y ambientales favorecen el bienestar físico, emocional y funcional a lo largo del tiempo (varios días). Es un espacio que privilegia la confortabilidad y el equilibrio entre funcionalidad, placer y adaptabilidad en la experiencia del usuario. (Ver figura 5 y 6).

**Estrategias de diseño:** la adaptabilidad y ergonomía en el espacio interior debe permitir posturas cómodas, accesibilidad y facilidad de uso prolongado. Estabilidad ambiental desde la iluminación natural y artificial, así como la temperatura, ventilación y control acústico. Finalmente, la materialidad deberá ser resistente y evitar el deterioro prematuro, deberá evitar preocupaciones sobre las sensaciones del usuario, evitar el hastío y el agotamiento, deberá promover la sensación de acogida, identidad, apego al espacio, efectos que influyan en la disposición de permanecer en él.



**Figura 5.** Habitación del *Hospital Monte Sinaí* con servicios y equipamientos enfocados en la confortabilidad. *Nota.* La categorización de Temporalidad de largo plazo enfatizará la experiencia de confortabilidad promovida desde una interacción usuario - espacio desde las condiciones ambientales de comodidad en tiempos prolongados. Las decisiones de diseño serán con impactos sensitivos viscerales nulos y bajos en nivel de interacción social. Corporación médica Monte Sinaí (2025). En: <https://www.hospitalmontesinai.org/hospital/habitaciones>



**Figura 6.** El aeropuerto *Singapore Changi International Airport*, en Singapur. *Nota.* El *Singapore Changi International Airport* es un ejemplo de proyecto que enfatiza la problemática de la confortabilidad en tiempos prolongados, proponiendo espacios de descanso a través del sueño, con mobiliarios acordes a la necesidad. Clarin (2016). En: [https://www.clarin.com/viajes/tips-de-viaje/aeropuertos-tener-sueno-problema\\_0\\_SkRPXC7yx.html](https://www.clarin.com/viajes/tips-de-viaje/aeropuertos-tener-sueno-problema_0_SkRPXC7yx.html)

## Experiencias del usuario a partir de la interacción espacio-usuario

Las experiencias que pueden construirse entre las personas y los espacios son diversas. Los proyectistas definen los criterios con los que consolida su propuesta. Esas experiencias estarán en función de la o las interacciones que se produzcan entre los usuarios y los espacios diseñados, en el hilo argumental de este escrito podemos situarnos sobre dos variables: la de temporalidad y la de materialidad, considerando que la primera ejerce una relación en una dimensión de tiempo, de relacionamiento entre el espacio y el usuario; mientras que la segunda se posiciona sobre un campo de la relación física, sensorial y perceptiva.

Para el primer momento proponemos los niveles de experiencia que decantan de la relación con la temporalidad, así:

Tipo de Experiencia	Descripción	Influencia de la Temporalidad
<b>Experiencia Estética</b> (temporalidad baja, media y alta)	Percepción sensorial y apreciación intersubjetiva, cultural	Evoluciona a manera de tendencias, pueden ser altamente dinámicas y referirse por la repetición de recursos en varias localidades
<b>Experiencia Simbólica</b> (temporalidad alta, media y alta)	Asociación de valores culturales y personales	Se construye con el tiempo a medida que el espacio se llena de significados y memorias; puede perder impacto si se percibe como artificial, tiende a producirse sobre decisiones sensoriales más que materiales.
<b>Experiencia Social e Interpersonal</b> (temporalidad media)	Facilita la interacción y comunicación	Espacio que promueve las relaciones en diferentes posibilidades. Depende de la flexibilidad y adaptabilidad del espacio; un diseño adecuado puede buscar la convivencia, mientras que en otros momentos puede buscar la efectividad particular.
<b>Experiencia Visceral</b> (temporalidad baja)	Respuesta sensorial inmediata y emocional	Su impacto inicial puede disminuir con el tiempo; requiere renovación para mantener la sorpresa y la novedad en el usuario.

**Tabla 1.** Categorización de las experiencias espaciales a partir de la variable de temporalidad. *Nota.* Esta propuesta conceptual busca aportar con criterios teóricos al momento de definir las sensaciones y los instrumentos que permitan alcanzar distintos niveles de experiencia entre el usuario y los espacios interiores.

Mientras que desde el campo de la materialidad las experiencias estarán referenciadas desde la percepción visual, desde la capacidad sensorial que producen las texturas, la cromática, el tacto e incluso el gusto, sobre los usuarios del espacio. El efecto de teorización sobre la experiencia en el diseño es fundamental, pues a partir de la praxis emerge la reflexión disciplinar. Las decisiones sobre el campo matérico enfatizando a la experiencia nos lleva a planos distintos de la concepción de sus fines.

Si ponemos mayor atención a estos fines propondremos, entonces, que para la toma de decisiones en el campo material se exigirá al proyectista sensibilidades referidas a la interacción y a poner mucha atención a las finalidades de dicha acción. A partir de lo expuesto, se presenta la tabla 2 y la tabla 3.

	ESTRATEGIAS GENÉRICAS				
Tipo de Experiencia	Aplicaciones Cromáticas	Aplicaciones Lumínicas	Materialidad	Texturas	Estrategia Específica
Visceral	Colores saturados o de alto contraste, tonos vibrantes	Iluminación teatral, claroscuros y luz dinámica	Materiales con reflectividad o transparencias	Contraste entre superficies frías y cálidas, texturas extremas entre lo suave y lo rugoso.	Alto impacto visual con iluminación focalizada, neones y materiales metálicos reflectantes, generando una experiencia visceral y sensorialmente intensa.
Estética	Paletas armónicas (análogos, complementarios)	Luz general complementada con difusa y acentos lumínicos en elementos clave	Materiales de reconocimiento intersubjetivo con alta presencia contemporánea. (madera, vidrio, aceros)	Combinaciones equilibradas de superficies lisas y rugosas, de diversos niveles texturales: bajos, medios y altos	Implementar un diseño biofílico con colores suaves y naturales para evocar tranquilidad
Simbólica	Colores con referencias culturales, históricas o ecológicas	Luz cálida, iluminación focalizada en elementos simbólicos. Destaca elementos.	Materiales con historia (madera envejecida, ladrillo expuesto)	Superficies con huellas del tiempo, acabados artesanales	Diseñar un restaurante temático utilizando materiales vernaculares, colores representativos y texturas tradicionales

>> continúa

<b>Social e Interpersonal</b>	Colores neutros y cálidos para confort. Esquemas cromáticos vibrantes	Luz indirecta y cálida en zonas de reunión. Focalizada en áreas de interacción.	Materiales acústicamente confortables (tapices, madera)	Superficies agradables al tacto. Uso de madera, textiles	Diseñar un coworking con mobiliario modular, iluminación adaptable y paleta cromática neutra y cálida
-------------------------------	---	---	---	--	---

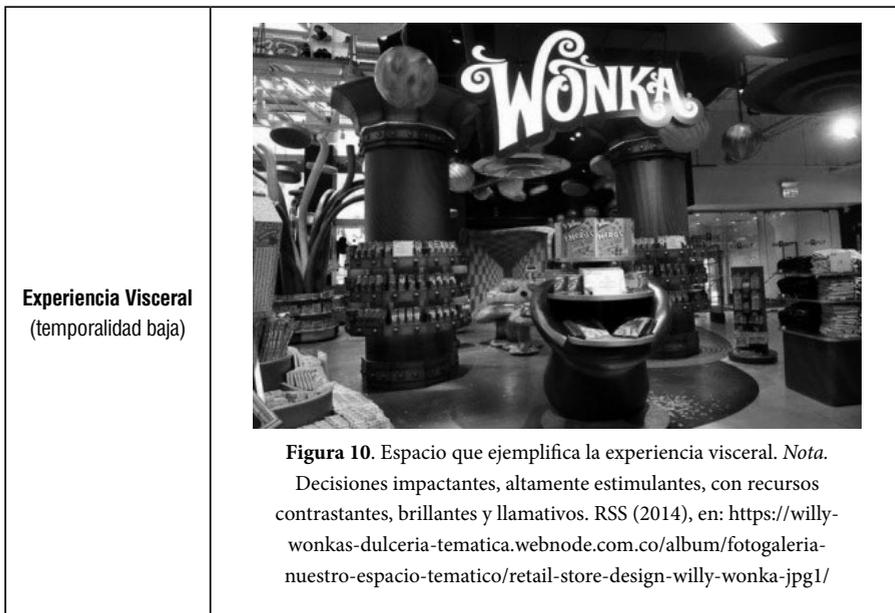
**Tabla 2.** Propuesta de alternativas materiales, aplicaciones cromáticas, lumínicas, texturales, a partir de la tipología de experiencias propuestas en la tabla 1. *Nota.* la propuesta conceptual busca generar una aproximación genérica de decisiones que podrá tomar el profesional interiorista para fomentar y potenciar ciertas decisiones experienciales en los usuarios; sin embargo, es importante indicar que no podemos encasillar cada estrategia específica como única al momento de decidir sobre la concreción material en el espacio interior, pues corremos el riesgo de coartar las posibilidades creativas.

<b>Tipo de Experiencia</b>	<b>Ejemplo de espacialidad</b>
<b>Experiencia Estética</b> (temporalidad baja, media y alta)	 <p><b>Figura 7.</b> Espacio que ejemplifica la experiencia estética. <i>Nota.</i> Colores armónicos y tonalidades neutras, texturas mixtas de alta y baja densidad, relación con la naturaleza para generar confortabilidad. Barrera (2023), en: <a href="https://noticias.uvg.edu.gt/que-es-la-arquitectura-biofilica/">https://noticias.uvg.edu.gt/que-es-la-arquitectura-biofilica/</a></p>

&gt;&gt; continúa

<p><b>Experiencia Simbólica</b> (temporalidad alta, media y alta)</p>	 <p><b>Figura 8.</b> Espacio que ejemplifica la experiencia simbólica. <i>Nota.</i> Evoca sensorialidad basada en la historia, la cultura, el valor por la identidad de la localidad. Hotel Cruz del Vado (2025), en: <a href="https://cruz-del-vado.allcuencahotels.com/es/">https://cruz-del-vado.allcuencahotels.com/es/</a></p>
<p><b>Experiencia Social e Interpersonal</b> (temporalidad media)</p>	 <p><b>Figura 9.</b> Espacio que ejemplifica la experiencia social e interpersonal. <i>Nota.</i> Espacios que promueven la interacción y el encuentro entre personas, que se proyectan para actividades sociales. Pueden ser tanto laborales como de ocio. Bombardi (2025), en: <a href="https://www.schwarzwaelder-bote.de/gallery.public-viewing-em-auftakt-in-vs-hier-sind-die-bilder.69ffd426-8c03-401b-bb2a-94b5ff383468.html">https://www.schwarzwaelder-bote.de/gallery.public-viewing-em-auftakt-in-vs-hier-sind-die-bilder.69ffd426-8c03-401b-bb2a-94b5ff383468.html</a></p>

&gt;&gt; continúa



**Tabla 3.** Ejemplos visuales de interpretación de experiencias e interacción, reconocimiento de decisiones operativas en el campo del interiorismo. *Nota.* El lenguaje formal y perceptible del diseño es visual y como todo lenguaje para ser aprendido debe estar incluido en su contexto cotidiano, debe ser inmersivo para ser estructurado en la corteza cerebral, por tal motivo, en el campo del diseño, las imágenes enseñan, ejercitan y apoyan al aprendizaje y la comprensión.

Los elementos expuestos en la tabla 2 y 3 influyen en la percepción del espacio, condicionan la interacción con el entorno y afectan las respuestas emocionales y funcionales de los usuarios. Esta propuesta conceptual busca encaminar acciones operativas que promuevan experiencias sensoriales donde el usuario es tanto espectador como protagonista. En esta sintonía armónica del espacio interior, el campo matérico, el color, las texturas, la iluminación son las notas que componen narrativas de interacción y percepción. Cada uno de estos elementos no sólo definen la estética del espacio, sino que modelan la forma en la que los usuarios sienten, viven e interpretan la experiencia.

La textura es un factor altamente sensitivo en la percepción del espacio debido a sus influencias en las experiencias táctiles y visuales. Estudios sobre cognición ambiental indican que la textura impacta sobre la memoria sensorial y la relación emocional del usuario con el entorno (Hollins et al, 2000). La textura presenta una interacción perceptiva entre lo visual y lo táctil, no sólo se tocan, se anticipan, lo que permite guiar la interacción del usuario con el entorno.

Los materiales actúan sobre la memoria háptica de los usuarios, se convierten en el mecanismo para dinamizar las experiencias: confort, sosiego, angustia, frialdad, intimidad, emoción, actividad, pasividad, entre otros. Si el material es el actor, la iluminación es el director que da sentido a la escena, tiene la capacidad de transformar percepciones, de resaltar elementos y de ocultar otros. Por otro lado, provoca el primer impacto sensorial en el espacio, su influencia en la psicología del usuario es inmediata y profunda; está en estrecha relación con los materiales que lo contienen y la luz que lo baña.

En este juego de relaciones operativas del diseño el usuario no es un receptor pasivo, es su verdadero activador. Las interacciones dependen de la narrativa que el espacio construye, el interiorismo es un acto de composición sensorial, la forma espacio no depende de un solo factor sino de la sinergia de las variables que el diseñador proponga en la conceptualización de ese espacio. Diseñar es entonces un ejercicio de empatía y precisión: entender cómo el usuario se relaciona con el espacio y orquestar las condiciones para que esa experiencia sea significativa, estimulante y, sobre todo, háptica.

Estudios de neuroarquitectura y percepción ambiental han demostrado que la configuración material, lumínica y ambiental afectan la psicología y el comportamiento de los usuarios (Edelstein et al., 2021). En este contexto, la materialidad se concibe como un elemento determinante en la construcción del significado espacial y en la generación de experiencias diferenciadas.

### **Experiencia e interacción a partir de la simulación material. La verosimilitud**

Desde una perspectiva de diseño interior, la materialidad también desempeña un rol clave en la adaptabilidad del espacio. Segovia (2020) destaca que el uso de materiales modulares o flexibles permite una mayor capacidad de transformación del entorno, favoreciendo su funcionalidad en distintos escenarios de uso. Esto refuerza la idea de que la selección de materiales debe estar alineada con la dinámica de interacción que se desea propiciar en el espacio. La distinción entre *verdad* y *verosimilitud* en los materiales es crucial en el diseño de interiores. La *verdad* material se refiere a la autenticidad del material en términos de su composición, durabilidad y desempeño, mientras que la *verosimilitud* alude a su capacidad para generar una percepción convincente, independientemente de su autenticidad (Fernández, 2017).

En el diseño contemporáneo, la tecnología ha permitido el desarrollo de materiales que imitan con alta fidelidad las cualidades estéticas de otros, como los porcelanatos que replican la madera o los laminados que simulan piedra natural. Según Martínez y Guzmán (2019), este tipo de soluciones plantea un debate ético y estético sobre la relación entre verdad y apariencia en el diseño. Mientras algunos defienden la importancia de la autenticidad material como un principio del diseño responsable, otros argumentan que la verosimilitud puede enriquecer la experiencia del usuario sin comprometer la funcionalidad ni la estética del espacio.

La elección entre *verdad* y *verosimilitud* en los materiales no solo afecta la percepción del usuario, sino también su relación con el espacio. De acuerdo con Navarro (2021), los materiales naturales tienden a generar un mayor sentido de pertenencia y bienestar debido a su autenticidad táctil y visual. Sin embargo, en ciertos contextos, la *verosimilitud* puede ser una herramienta válida para reforzar la narrativa espacial y adaptarse a requerimientos de costo y sostenibilidad.

Un claro ejemplo de esta tensión es el diseño de espacios comerciales y escenográficos, donde la materialidad se usa estratégicamente para construir experiencias que promuevan la compra. En estos entornos, la percepción de calidad y exclusividad a menudo se apoya en la apariencia de los materiales más que en su composición real (López & Ramos, 2016). Esto refuerza la idea de que la experiencia del usuario está mediada tanto por la materialidad tangible como por su representación simbólica.

Delgado (2025) define tres estrategias conceptuales para afrontar la conceptualización del espacio interior cuando el diseñador parte de elementos referenciados desde la realidad o la cotidianidad y los propone como conceptos: 1. De **emulación**, como una representación exacta de la realidad, tanto formal como matérico; 2. De **simulación**, tanto formal como material, aparenta una forma con grados semánticos de cercanía pero también de diferenciación que permitan tal reconocimiento; 3. De **abstracción**, donde la resolución exige un grado de interpretación para reconocer al referente, se presenta con “guiños” de cercanía creativa al referente, lo que permite que el campo matérico se abra con un gran abanico de dinamismo y donde el concepto de verosimilitud apalanca con pertinencia su escogitamiento.

La materialidad, en su concepto de simulación y de abstracción de una realidad, permite enfatizar los esfuerzos en otros caminos como los de teatralidad y la escenografía como conceptos de diseño del espacio interior. El estudio de la materialidad y su relación con la experiencia del usuario evidencia la importancia de comprender cómo los materiales influyen en la percepción y el uso del espacio. La distinción entre *verdad* y *verosimilitud* en los materiales no es un dilema excluyente, sino una herramienta de diseño que permite adaptar los espacios a diferentes necesidades y contextos. A través de una selección consciente de los materiales y su aplicación es posible potenciar la experiencia del usuario, equilibrando la autenticidad material con la construcción de una narrativa espacial efectiva.

## Cierre y conclusiones

La materialidad en el diseño de espacios interiores juega un papel fundamental en la configuración de la experiencia del usuario. Más allá de su función estructural, los materiales influyen en la percepción, el confort y la interacción con el entorno. En este contexto, la relación entre verdad y verosimilitud en los materiales cobra relevancia, pues las decisiones sobre su selección y aplicación pueden enfatizar la autenticidad de un espacio o, por el contrario, construir una experiencia perceptiva basada en la ilusión.

La propuesta conceptual presentada en este documento se articula en tres ejes fundamentales: la temporalidad, la experiencia del usuario y la relación entre verdad y verosimilitud en los materiales.

**La temporalidad** permite categorizar los espacios interiores en función de su duración y nivel de interacción, estableciendo criterios para la selección de materiales y estrategias de diseño que optimicen la experiencia espacial en distintos contextos.

El segundo eje, **la experiencia del usuario**, enfatiza la importancia de la percepción sensorial y emocional dentro del diseño de interiores. Desde experiencias viscerales e inmediatas hasta aquellas que fomentan la interacción social o el confort a largo plazo, la materialidad y su aplicación determinan la forma en que los usuarios habitan y se relacionan con el entorno construido.

El tercer eje aborda la **dicotomía entre verdad y verosimilitud en los materiales**. Si bien la autenticidad material puede aportar una sensación de arraigo y estabilidad, la verosimilitud se configura como una herramienta valiosa para crear narrativas espaciales coherentes y significativas. La flexibilidad en la selección de materiales permite adaptar los espacios a necesidades funcionales, estéticas y económicas sin comprometer la calidad de la experiencia del usuario.

Para la disciplina del Diseño de Interiores y la Arquitectura esta propuesta conceptual no solo brinda un marco teórico aplicable al análisis y proyección de espacios, sino que también fomenta una visión más estratégica y reflexiva sobre el uso de la materialidad y sus capacidades experimentales a partir de ejes orientadores del quehacer operativo, necesarias para el campo disciplinar riguroso, tal como lo manifiestan Cravino y Pokropek (2019):

Enseñar a proyectar debería entonces significar enseñar a experimentar, pero, si bien es posible explorar de manera autónoma y acrítica, para poder realmente experimentar debería estar presente un tutor guía, una metodología y una base conceptual que oriente dicha experiencia. (p. 119)

Al reconocer la relación entre tiempo, percepción y autenticidad, los diseñadores pueden tomar decisiones más informadas y fundamentadas para la creación conceptual, la definición de estrategias, así como de adoptar posicionamientos conceptuales que argumenten la operatividad de las formas, potenciando la capacidad del diseño para generar experiencias enriquecedoras y adaptadas a los diversos escenarios contemporáneos.

Finalmente, en el campo de acción del interiorismo contemporáneo, podemos definir que la noción de la verosimilitud apalanca conceptualmente al campo operativo del diseño, donde la materialidad y la temporalidad al relacionarse y vincularse con las variables de experiencia e interacción toman su preocupación en lógicas internas de representación, configuran sistemas simbólicos y significativos coherentes, tal como lo plantearon Aristóteles y Goodman, y que en ese sistema de experiencia e interacción exageran sus signos (mayor grado de connotación) para reforzar la autenticidad percibida de la realidad como lo definen Baudrillard y Eco.



**Figura 11.** Propuesta de sistema experiencial e interacción en la arquitectura y el diseño de interiores. *Nota.* Propuesta del autor de sistema conceptual y heurístico para la creación de espacios experienciales e interactivos, atravesados por las variables de temporalidad y la definición material, donde se proponen cuatro tipos de experiencia que se producen a partir del tiempo de interacción que se produce entre el espacio y el usuario. Esta decisión de experiencia define la toma de decisiones en la concreción material del proyecto.

## Notas

1. Semper (2004) introduce la idea de que los materiales y las técnicas constructivas determinan la forma arquitectónica. Para el autor la *verdad* en la arquitectura radica en la expresión honesta de los materiales.
2. Para Ruskin (1853) la *verdad* en la arquitectura radica en las propiedades naturales y sin intentar imitar a otros.
3. Viollet-le-Duc (1990) sostiene que la *verdad* en la arquitectura se basa en la lógica estructural y en el uso racional de los materiales, rechazando la decoración innecesaria.
4. Para Loos (1908) la arquitectura debe ser honesta con sus materiales y se debe rechazar el ornamento excesivo, pues es tomado como un engaño en el diseño.
5. 2En el campo de la ciencia, Popper (1972) introduce la idea de verosimilitud en el contexto de falsación y la evolución del conocimiento científico.
6. En la *Poética*, Aristóteles (1977) distingue entre verdad literal y verosimilitud. Para él lo verosímil no es lo real sino lo que parece real dentro de una lógica interna; en términos de diseño esto significa que un material o una composición espacial pueden o no ser “auténticos” en términos de su origen, pero si cumplen con las expectativas sensoriales y narrativas del usuario, se perciben como “creíbles” o coherentes.

7. Para Nelson Goodman (1978) la verosimilitud no depende de la imitación de la realidad, sino de la coherencia con los códigos simbólicos del sistema
8. En Baudrillard (1994) el autor lleva la noción de verosimilitud al concepto de simulacro, donde argumenta que la sociedad contemporánea ha desarrollado signos que no representan la realidad, sino que la sustituyen.
9. Eco (1986) analiza cómo los materiales y los espacios pueden crear una sensación de verosimilitud extrema a través de la exageración de signos. Esto se relaciona con la escenografía y la tematización de espacios.

## Referencias

- Aristóteles. (1997). *Poética* (A. García Calvo, Trad.). Editorial Gredos. (Trabajo original publicado en el siglo IV aC)
- Baudrillard, J. (1994). *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press.
- Brand, S. (1994). *How Buildings Learn: What Happens After They're Built*. Viking.
- Cravino, A y Pokropek, J. (2019). Las nociones de campo y habitus en la enseñanza proyectual. *S+I Campos, XXXII Jornadas de Investigación y XIV Encuentro Regional*. Universidad de Buenos Aires, Argentina, en: <https://publicacionescientificas.fadu.uba.ar/index.php/actas/article/view/453>
- Delgado, G. (2020). Nociones del espacio interior entre las Lógicas de Coherencia Espacial y La Percepción Visual. El interiorismo de Zaha Hadid. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, (86), 116-133. <https://dx.doi.org/10.18682/cdc.vi86.3782>
- Delgado, G. (2024). *Emergencia del diseño de interiores en las universidades de Cuenca, Ecuador, entre el año 1999 y el 2019*. Tesis de Doctorado en Diseño, Universidad de Palermo, Buenos Aires - Argentina. [https://www.palermo.edu/dyc/doctorado\\_diseno/giovanny\\_delgado.pdf](https://www.palermo.edu/dyc/doctorado_diseno/giovanny_delgado.pdf)
- Delgado, G. (2025). La escenografía como estrategia de interiorismo para espacios comerciales innovadores. *DISEÑO ARTE Y ARQUITECTURA*, en: <https://revistas.uazuay.edu.ec/index.php/daya>
- Eco, U. (1986). *Travels in Hyperreality*. Harcourt Brace Jovanovich.
- Edelstein, EA, Macagno, E., y Vos, C. (2021). *Neuroarquitectura: El cerebro y el espacio*. Fronteras en Psicología.
- Fernández, J. (2017). *Materialidad y percepción en el diseño interior*. Editorial Diseño Contemporáneo.
- Fisher, T., & Picon, A. (2019). *Architecture and the Senses*. Routledge.
- Frampton, K. (1983). *Modern Architecture: A Critical History*. Thames & Hudson.
- Goodman, N. (1978). *Formas de crear mundos*. Hackett Publishing.
- Hollins, M., Bensaíma, S.J. y Washburn, S. (2000). La adaptación vibrotáctil afecta la discriminación de texturas finas, pero no de texturas gruesas. *Somatosensory & Motor Research*, 17 (4), 327-335.
- Kolarevic, B. (2003). *Architecture in the Digital Age: Design and Manufacturing*. Spon Press.
- Lehmann, S. (2017). *Sustainable Urbanism: Reimagining the Future*. Routledge.

- León, J. D., & Delgado, G. (2020). DISEÑO INTERIOR DE AULAS EDUCATIVAS PARA EL APRENDIZAJE COLABORATIVO. *DISEÑO ARTE Y ARQUITECTURA*, 1(9), 35–76. <https://doi.org/10.33324/daya.v1i9.335>
- López, M., & Ramos, C. (2016). *Espacios escenográficos y percepción material: Entre la autenticidad y la representación*. *Revista Iberoamericana de Diseño*, 12(3), 45-60.
- Martínez, R., & Guzmán, L. (2019). *Materiales sintéticos y su impacto en la experiencia del usuario*. Ediciones Arquitectónicas.
- Navarro, P. (2021). *Diseño y bienestar: La influencia de los materiales naturales en la percepción del espacio*. *Revista de Arquitectura Sensorial*, 18(2), 78-95.
- Pallasmaa, J. (2005). *The Eyes of the Skin: Architecture and the Senses*. Wiley.
- Pokropek, J. (2015). *La Espacialidad Arquitectónica*. Editorial Diseño, Buenos Aires.
- Pokropek, J. (2020). Lógicas de coherencia para la interpretación y producción del diseño interior y sus criterios de selección de formas objetuales. *Cuadernos de la Universidad de Palermo*, Recuperado el 05 de diciembre de 2018, de: [https://fido.palermo.edu/servicios\\_dyc/publicacionesdc/vista/detalle\\_articulo.php?id\\_libro=726&id\\_articulo=15330](https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=726&id_articulo=15330)
- Rossi, A. (1966). *L'architettura della città*. (P. Eisenman, Trans.). MIT Press (1982).
- Ruskin, J. (1849). *The Seven Lamps of Architecture*. Smith, Elder & Co.
- Segovia, D. (2020). *Flexibilidad material y adaptabilidad en el diseño de interiores*. Universidad de Buenos Aires.
- Semper, G. (2004). *The Four Elements of Architecture and Other Writings* (H. F. Mallgrave & W. Herrmann, Eds. y Trad.). Cambridge University Press. (Trabajo original publicado en 1851)
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. MIT Press.
- Zumthor, P. (2006). *Thinking Architecture*. Birkhäuser.
- 

**Abstract:** This paper, based on bibliographic research, proposes a theoretical perspective on user experience through contemporary variables in the field of interior design and architecture. To this end, the philosophical notion that underpins the study is the relationship between truth and verisimilitude in materiality. The selection of materials is not only guided by functional criteria but also by aesthetic and experiential considerations. This analysis focuses on three main variables that emerge in contemporary practice: (1) **Temporality**, as spatial design meets needs over different timeframes, whereby this proposal defines interior spaces as being projected within low, medium, or high temporalities; (2) **User experiences** in the space-user interaction, based on the sensory stimulation generated by materiality and temporality, leading to the definition of four types of experiences: visceral, aesthetic, symbolic, and interpersonal; and (3) Reflection on experience through **material simulation**, emphasizing that material selection should align with the dynamics of interaction and is materialized through the simulation and representation of contemporary materials, influenced by intentional verisimilitude.

**Keywords:** Sensory and emotional design - design and experiences - materiality in interior spaces - design and scenography - design and interaction - materiality and perceptions.

**Resumo:** Este artigo, baseado em pesquisa bibliográfica, propõe uma perspectiva teórica sobre a experiência do usuário a partir de variáveis contemporâneas no campo do design de interiores e arquitetura. Para tanto, é tomada como noção filosófica, que vincula a escrita à verdade e à verossimilhança no âmbito da materialidade. A escolha dos materiais não responde apenas a critérios funcionais, mas também a considerações estéticas e experienciais. Centraremos esta análise em três variáveis principais, que emergem na práxis contemporânea: 1. Temporalidade, uma vez que a projeção espacial satisfaz necessidades em diferentes tempos, pelo que nesta proposta definimos que os espaços interiores se projetam em temporalidades baixas, médias ou altas; 2. Experiências do usuário na interação espaço-usuário baseadas na estimulação sensorial produzida pela materialidade e temporalidade, definindo assim quatro tipos de experiências: visceral, estética, simbólica e interpessoal; e, 3. Reflexão sobre a experiência a partir da simulação material, com a posição de que a seleção de materiais deve estar alinhada à dinâmica de interação e que se realizam a partir da simulação e representação de materiais contemporâneos atravessados pela verossimilhança intencional.

**Palavras-chave:** Design sensorial e emocional - design e experiências - materialidade em espaços interiores - design e cenografia - design e interação - materialidade e percepções.

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo.]

---