

# La instalación artística. Referente para el análisis de los espacios narrativos. Una mirada investigativa desde el arte y el diseño

Leobardo Armando Ceja Bravo<sup>(\*)</sup>

---

**Resumen:** Las instalaciones artísticas comportan el carácter material de una idea e intención de su autor (de Diego, 2015; Rebentisch, 2018) en este sentido, son propuestas para ser presentadas ante un grupo de personas que deberán vivenciar el espacio propuesto por el artista. Esta búsqueda de vivenciar el espacio, requiere la puesta en marca de procesos por demás personales, en los que la experiencia previa de los asistentes será un elemento fundamental para poder dialogar con la obra artística, en este sentido, los diseñadores, particularmente los ambientales y de espacios buscan que, tanto la emoción, la percepción, la funcionalidad y la interacción se logren dar. Por ello, tanto para el artista como para el diseñador los fines que se persiguen hacen explícita la necesidad de entender los espacios como “espacios narrativos” (Austin, 2018).

Es a través de estos espacios que se logra articular la vivencia, la experiencia y la mirada personal de sus autores, mediante un proceso comunicativo el cual se muestra a través de los materiales, los ambientes resultantes, las sensaciones y las emociones, considerando al mismo tiempo la interacción a través de la obra-espacios configurados.

Ambas disciplinas hermanan algunos de sus recursos, acciones y sentidos bajo una mirada crítica y analítica con la cual buscan compartir características, lenguajes y hasta intenciones comunicativas comunes, aunque su punto de partida sea distinto.

Este trabajo, busca reflexionar sobre las posibilidades interpretativas que se puede establecer en los espacios configurados, pudiendo ser las instalaciones artísticas una referencia para ello. Así mismo se trasciende el carácter disciplinar, con lo cual se busca aproximarse con una mirada particular integradora, trascendiendo los límites disciplinares, y con ello, se busca compartir una postura personal y al mismo tiempo, comprometida con el *sentipensar* (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) bajo el reconocimiento de los actores implicados.

**Palabras clave:** Instalación artística - Diseño - Vivencia - Espacios narrativos - Sentipensar

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 237]

---

<sup>(\*)</sup> PICT – Facultad de Diseño, Universidad De La Salle, Bajío. Profesor Investigador de Tiempo Completo en la Facultad de Diseño de la Universidad De La Salle Bajío (México). Doctor en Desarrollo y Docencia del Diseño por parte de la Universidad Madero en Puebla. Miembro del Sistema Nacional de Investigadores (SNI) Nivel I.

## Introducción

*“Una de las mejores maneras de abordar un problema difícil es ampliar el espectro del problema, agrandarlo, expandirlo a una forma sistemática que supere con creces sus límites originales.”*

Graham Harman, (2015, p. 106)

La gran cantidad de investigaciones dentro del ámbito del diseño, realizadas en los últimos años, nos da cuenta de un gran volumen de orientaciones, vertientes y áreas de interés, mostrándonos así la vitalidad y necesidad de aproximación a los diversos fenómenos ligados con la disciplina. Para apoyar esta afirmación simplemente recomendamos revisar el texto de Verónica Ariza (2020) titulado *El diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención*, así como el trabajo titulado *Formar investigadores en diseño. la articulación teórico-práctica en la construcción del conocimiento* (Ariza, 2021).

De estos trabajos en particular hemos podido establecer la existencia de los siguientes enfoques:

- Investigación *para* el diseño: Cuyo objetivo está enfocado en resolver problemáticas externas al diseño, en la que las disciplinas proyectuales puedan dar respuesta mediante la generación de alternativas de solución, es decir, existe una petición realizada por una persona, entendida como cliente, por ejemplo.
- Investigación *en* diseño: Cuyo objetivo está en generar conocimiento al interior de la disciplina del diseño, reflexionando y analizando sobre problemáticas nodales y de interés particular. Se visualizan dos vertientes para el desarrollo de investigaciones, la primera de ellas está centrada en la teorización del diseño y la segunda estaría enfocada en las diversas prácticas. Así mismo se puede implicar la revisión de los diversos procesos de conceptualización, metodológicos, materiales, interpretaciones y tipos de recepción comunicativas derivadas.
- Investigación *desde* el diseño: Su objetivo está en aporte y vinculación con otras disciplinas y cómo es que se logran desarrollar investigaciones conjuntas, así como los resultados de las mismas. Por tanto, dichos resultados repercuten, tanto en el campo disciplinar como con todas aquellas áreas del conocimiento con las que se ha vinculado; algunos de los tópicos en los que se puede trabajar son en la investigación, aplicación e implementación de nuevos materiales, metodologías y procesos, así como en el efecto comunicativo, de recepción y significación resultante. A partir de este trabajo de vinculación es posible derivar nuevos conceptos como el biodiseño, por mencionar un ejemplo.
- Investigación educativa en diseño: Resulta inexorable trabajar en establecer una didáctica acorde a los procesos implicados en la formación de futuros profesionales del diseño. Una de las razones para ello, está centrada en el grado de complejidad y búsqueda de relaciones, saberes y conocimientos que influyen en la formación académica del diseño.

Por ello es de vital importancia considerar los procesos cognitivos, de pensamiento y por tanto epistemológicos involucrados en los procesos de enseñanza-aprendizaje del diseño, así como el carácter pragmático de la disciplina requiere consolidar sus procesos desde la práctica reflexiva, privilegiando la formación de manera recursiva y dialógica.

## Otras formas de investigación implicadas

Aproximarse al estudio de los espacios configurados posibilita una forma particular de entender algunas de las relaciones, complejidades y formas de recepción subjetiva que las personas tienen. Por tanto, la vivencia personal y subjetiva que los diversos actores constituye una posibilidad de valoración de las relaciones comunicativas e interpretativas que se producen entre las personas y lo diseñado.



**Figura 1.** Cuadrantes que integran el “paisaje actual de la investigación” según lo propuesto por Elizabeth Sanders y Pieter Jean Stappers (2008).

En un artículo publicado bajo el nombre de *Co-creación y los nuevos espacios del diseño* por Elizabeth Sanders y Pieter Jean Stappers (2008) realizaron un mapeo de las formas de investigación en diseño. Si bien este estudio está orientado a identificar en términos generales los enfoques de investigación orientados a las personas, puede servir como una

muestra que logra ejemplificar acciones investigativas relacionadas al ámbito del diseño. En este sentido, lo primero que habrá que explicar de dicho mapa, es la orientación visualizada de investigación, que puede estar organizada de la siguiente forma: en la parte superior al centro se encontraría la investigación *dirigida por el diseño*; en la parte central inferior se encuentra la leyenda *dirigida por la investigación*; al costado derecho, a mitad del esquema se establece la indicación de la investigación entendiendo a *los usuarios como socios*; y al costado izquierdo se encuentra la leyenda *los usuarios como sujetos*. Para obtener una visualización más clara del aporte hecho por los autores, se precisa visualizar estos cuatro cuadrantes (ver figura 1), facilitando la descripción realizada en las líneas anteriores.

Una vez que se ha podido identificar, estos cuadrantes de los que se compone el “paisaje de la investigación”, es posible referir otras miradas como lo es el *Diseño crítico*; el *Diseño y emoción*; el *Diseño centrado en el usuario* y las *Investigaciones en diseño participativo*. (ver figura 2). Cada uno de ellos se ubica en una posición que, con ayuda de cada cuadrante puede orientar al lector hacia qué ámbito se orienta. Por ejemplo, el *Diseño crítico*, se encuentra en la parte superior del cuadrante I, por lo que tiene un punto de vista en el que predomina la *investigación dirigida por el diseño*, que consideran a los usuarios como sujetos, pero el énfasis definitivamente está orientado hacia *la investigación dirigida por el diseño*.

Aproximarse a problemáticas desde el *Diseño y emoción*, nos implica reconocer nuestros esfuerzos identificados entre la frontera del cuadrante I y III, y aunque sigue existiendo una mirada de *investigación dirigido por el diseño*, la participación del usuario tiene una postura ligeramente distinta a lo que ocurre en *el Diseño crítico*, en este caso implicará tener una participación más activa que en el enfoque anterior.

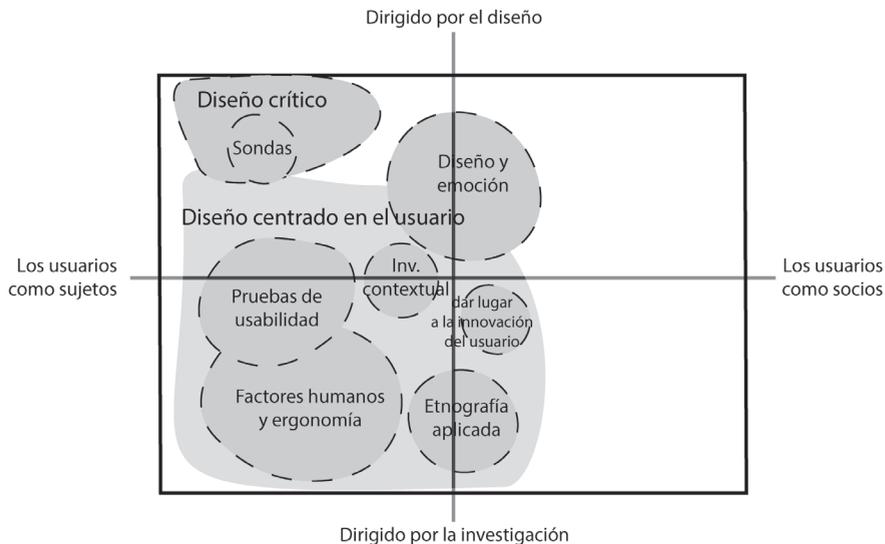
Por su parte, el enfoque de *Diseño centrado en el usuario*, se encuentra orientado en su totalidad en el cuadrante II, ello le otorga un peso importante al entendimiento de *los usuarios como sujetos* y *al enfoque dirigido por la investigación*, (ver figura 2), esta implicación será por demás importante, ya que abre los procesos de investigación como una actividad ajena a los alcances propios del diseño, lo que significa la conformación de equipos de investigación multidisciplinarios, ya que el objeto de estudio será lo que acontece con las personas en relación con los objetos de diseño con los cuales interactúan, posibilitando la identificación y conocimiento del efecto que dichos objetos de diseño tienen sobre las personas. Por último, el enfoque *Investigaciones en diseño participativo*, se ubica en los cuadrantes III y IV, que implica la consideración del predominio de *los usuarios como socios*, pudiendo a la vez, identificar los intereses que surgen desde el propio ámbito del diseño. Es decir, *dirigidos por el diseño*, pero también *dirigidos por la investigación*, lo que de nueva cuenta conllevaría la necesidad de conformar equipos de investigación multidisciplinar.

La *Investigación en diseño participativo* hace evidente la necesidad de encontrar y definir marcos de referencia que permitan el diálogo y la aproximación a problemáticas complejas, puesto que al momento de tener que conformar equipos de investigación multidisciplinar, se precisa construir un lenguaje común de entendimiento. La integración de las personas entendidas como *socios*, requiere el establecimiento de modelos de diálogo y acción más activos y distintos que los que se requieren bajo otros enfoques, tanto de investigación como de diseño.



**Figura 2.** Los cuatro enfoques generales que integran el “paisaje actual de la investigación” según lo propuesto por Elizabeth Sanders y Pieter Jean Stappers (2008).

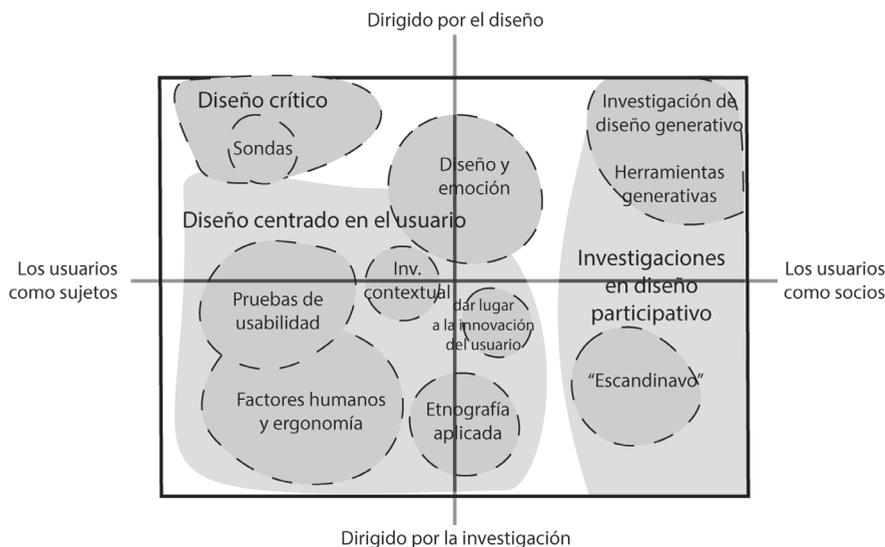
Bajo un punto de vista contraria a lo que ocurre con las *Investigaciones en diseño participativo*, el peso que tiene el *Diseño centrado en el usuario*, prácticamente abarca todo el cuadrante I y II. Ello implica el predominio de una visión en la que prevalecen *los usuarios como sujetos* de la investigación, pero no significa que tengan una participación activa como ocurre cuando se los entiende como *socios*. El aporte que pueden dar los usuarios dentro de este marco de acción, estará caracterizado por la experiencia que tengan en relación al interés de los diseñadores o de una investigación en específico. Esto significa la existencia de una mirada orientada por las necesidades planteadas y dirigidas por *la investigación*. También es posible valorar la fuerza que posee el enfoque del *Diseño centrado en el usuario*, (ver figura 3), ya que a su vez implica la existencia acciones dirigidas en este sentido, como lo son, las pruebas de usabilidad, los factores humanos y la ergonomía, la investigación contextual, la innovación del usuario y la etnografía aplicada. Con el *Diseño centrado en el usuario*, se muestra una ligera relación que comporta tanto *el diseño crítico y las sondas, así como el Diseño y emoción*, lo cual puede dar muestra de la complejidad imperante en la forma en la que se busca aproximarse a la investigación de ciertas problemáticas de diseño.



**Figura 3.** Enfoques que integran el Diseño centrado en el usuario y su interrelación con el Diseño Crítico y el Diseño y emoción. Según lo propuesto por Elizabeth Sanders y Pieter Jean Stappers (2008).

Para terminar con la descripción de este mapeo propuesto por Elizabeth Sanders y Pieter Jean Stappers (2008), es importante hacer notar como el enfoque de las *investigaciones en diseño participativo*, pueden tener diversas aproximaciones, implicadas en el cuadrante III o IV, al cual hagamos referencia (ver imagen 4). Por ejemplo, si se hace alusión a la *investigación de diseño generativo* con sus respectivas *herramientas generativas*, lo que se privilegiará en este proceso investigativo, será el desarrollo de procesos de co-creación en los que tanto diseñadores como no diseñadores se encuentren compartiendo diversos procesos de conceptualización. En este sentido, el diseño generativo, implica conjuntar la visión *dirigida por el diseño*, así como la búsqueda de la participación activa de los usuarios, entendiéndolos como *socios*. Esta idea de las personas como socios, implica su participación en todas y cada una de las facetas y procesos realizados, ya que la finalidad será contar con soluciones en la que todos los actores involucrados hayan tenido injerencia.

Finalmente, se puede establecer que la figura 4, permite visualizar cuatro miradas generales de investigación y sus correspondientes implicaciones para con el diseño, preservando la idea de la toma de acciones para resolver problemáticas en la que aporta el diseño; así como su orientación hacia los usuarios y la importancia de la aplicación de procesos, enfoques y herramientas de investigación.



**Figura 4.** Representación total del “paisaje actual de la investigación, según lo propuesto por Elizabeth Sanders y Pieter Jean Stappers (2008).

## El diseño y sus complejidades en entornos de incertidumbre

El diseño como una actividad compleja intenta en todo momento dar respuesta a problemáticas humanas en las que se ven involucrados, tanto recursos como diversas especies, mismas que se ven afectadas por la continua toma de decisiones que todo diseño implica. Bajo el escenario de incertidumbre creciente. La toma de consciencia resulta fundamental y sus consecuencias se pueden notar de manera inmediata en las propias soluciones diseñadas, de ahí que no es exagerado afirmar que lo diseñado, a fin de cuentas, es una expresión manifiesta de la forma de relación, entendimiento y aproximación a la realidad. El diseño es una forma de relación con el mundo circundante. De este hecho resultará de gran importancia identificar y reflexionar sobre el efecto y las implicaciones que tiene lo diseñado en las diversas formas de vida, las personas y los contextos.

Mike Press y Rachel Cooper (2009) en su libro *El diseño como experiencia. El papel del diseño y de los diseñadores en el siglo XXI*, afirman con claridad la falta de un vínculo sólido consciente por parte de los diseñadores al momento de integrar conceptualmente la investigación como parte del proceso configurador. Acto seguido, se encargan de demostrar el error que ello supone, manifestando cómo es que dentro del proceso de conceptualización se llevan a cabo acciones ligadas a la investigación.

La búsqueda de solucionar problemas de diseño implica utilizar herramientas de investigación que podrán tener un enfoque cuantitativo o cualitativo y, de ser necesario mixto. Los problemas de diseño se presentan cuando los objetos del entorno no ayudan al hombre a su desarrollo social ya sea cuando la cultura cambia y modifica el modo de hacer las cosas o cuando se genera una nueva realidad. (Vilchis, 2014, p. 47).

Desde un punto de vista personal, consideramos que es altamente pertinente el enfoque cualitativo, cuando se está buscando aproximar a la problemática en cuestión. La identificación de características y propiedades centrales ligadas a la problemática, constituye un aspecto de suma importancia, ya que del correcto entendimiento e identificación de cualidades implicadas en cada problemática de diseño se podrán establecer, organizar y desarrollar las acciones futuras, mismas que pueden ser identificadas y desarrolladas mediante el proceso proyectual.

Desde el punto de vista cualitativo, lo que subyace de este proceso, es la capacidad de los propios diseñadores para pasar del entendimiento de un problema al desarrollo de alternativas de solución expresadas en objetos de diseño a partir de un registro, documentación y explicación de las características que van identificando en relación al problema de diseño y que logran ser interpretados de manera formal en un objeto de diseño. Este ejercicio de registro, documentación y descripción, también evidencia el pensamiento y acciones vinculadas, tanto en relación al problema de diseño, como en la forma en la que se van entendiendo e interpretando posibles soluciones.

El proceso proyectual, presenta al mismo tiempo, sus momentos, complejidades y una reiterada necesidad de reflexión, retroalimentación y por tanto, de ajuste, afinación y perfeccionamiento teórico, técnico y de ejecución. La finalidad de este momento en particular, será contar con un dummy, prototipo, “modelo funcional” (Ceja, 2018), maqueta o cualquier otro recurso que permita una aproximación a la alternativa de solución. Una vez que se cuenta con ello, se precisa de un segundo momento en el que el enfoque cuantitativo puede constituirse como la mejor forma de validar la alternativa o alternativas desarrolladas.

Por tanto, el enfoque cuantitativo, con sus múltiples herramientas y los resultados que puedan obtenerse con su aplicación, suele constituir una evidencia sólida que torne pertinente lo diseñado.

Con esta sucinta explicación se pueden identificar dentro del proceso de resolución de problemas de diseño momentos claves, en los que la investigación puede y es recomendable que sea aplicada. Si bien esto es importante, se considera que ello constituye solamente una parte del accionar del diseñador. Es decir, la vinculación de la investigación dentro de los distintos procesos de diseño se observa, analiza y aplica desde el propio punto de vista del diseñador, dejando en un segundo plano lo que ocurre con las personas a las que se dirigen los objetos de diseño, y aunque se vislumbra la obtención de información proporcionada por las personas, no se clarifica ni transparentan algunas de las acciones investigativas que éstas vivencian y experimentan.

Es por ello, por lo que se utilizará como ejemplo de aproximación a la investigación lo que ocurre dentro del ámbito del diseño ambiental y de espacios en relación con las instalaciones artísticas. Este ejercicio, busca contribuir con diversos aspectos investigativos orientados a evidenciar la experiencia y vivencia que las personas tienen al momento de interactuar en este contexto particular. Ello nos obliga a poner énfasis en la aclaración y riesgo que conlleva toda generalización, por lo que, es importante decir, que en el presente trabajo enfocamos el esfuerzo investigativo en relación con el binomio instalación artística y el diseño ambiental y de espacios.

### **La relación investigativa entre las instalaciones artísticas y el diseño ambiental y de espacios**

Hemos decidido reflexionar sobre la pertinencia investigativa de dicho binomio por compartir aspectos formales en donde las personas deben mostrar un comportamiento particular y al mismo tiempo, diferente en relación con otros fenómenos en los que el diseño se ve implicado.

De inicio, es posible que identifiquemos una acción clave que ejercen las personas al estar en contacto con estos espacios y es la noción de movimiento. El movimiento que deben tener las personas es fundamental para lograr implicarse con el sitio en cuestión. En este sentido, podrá valorarse el tipo de acciones que realizan por lo que su estar en el sitio, estará dada por los recorridos que realicen y no por la condición de espectador, es decir de mero receptor del estímulo ante el cual se encuentran presentes.

Diseñar, por tanto, conlleva en un momento una acción investigativa, misma que se transforma en un acto comunicativo. Dicha acción requiere, por tanto, la existencia de un actor con el cual se produzcan procesos interpretativos, mismos que darán sentido al objeto diseñado y configurado.

Otro factor importante que debemos tener presente está dado por la dinámica social cambiante, ello implica que continuamente estemos investigando en torno a la combinación de los distintos medios o soportes, mensajes, objetos, espacios, entornos, ambientes y sistemas diseñados. Por tanto:

Cualquiera que tenga un interés serio por comprender cómo puede afectarnos un lugar, deberá prestar atención a las muchas maneras en las cuales las nuevas tecnologías, mezcladas con métodos tradicionales e incluso antiguos de construcción, pueden afectar nuestro comportamiento. (Ellard, 2015, p. 17).

Lograr entender dichos procesos es producto de la identificación de enfoques de investigación, cuyo aporte será invaluable. Por tanto, entender la complejidad imperante en los diversos contextos tanto globales como locales, constituye un ejercicio permanente que le compete a los diseñadores, sin distinción del área, ámbito y herramientas e instrumentos

de los que disponga para buscar contar con la información suficiente que le permita entender las características y propiedades particulares de la problemática de diseño a la que busque darle respuesta.

Orientar procesos investigativos centrados en las personas implicará aproximarse al entendimiento de los estímulos que el espacio configurado brinda y de los cuales se logra dar cuenta a través de la vivencia de los mismos. Esta aproximación a los espacios configurados implica “la participación activa por parte de las personas” (Austin, 2018, p. 155) ya que serán ellas las que doten de sentido a su vivencia, traduciéndola en experiencia. Si dicha experiencia logra ser verbalizada se podrán obtener testimonios de suma importancia, por ello no hay que olvidar que “...cada uno de nosotros vive en un mundo individualizado. Lo que vemos y cómo respondemos a los eventos sensoriales de todos los días siempre ha estado condicionado por nuestras historias únicas” (Ellard, 2015, p. 38). De maneras diversas lo que gravita en la experiencia de las personas puede ser regulado por su aparente similitud la cual ha sido verbalizada, y ello es muy importante, pero de igual forma, será de gran importancia contar con evidencia sobre su comportamiento a nivel de respuestas fisiológicas, por ejemplo.

Cada vez son más las investigaciones y estudios en los que es posible identificar una muestra de enfoques, herramientas e instrumentos que, en conjunto, buscan dar cuenta de aspectos complejos vinculados con los efectos subyacentes de la vivencia de espacios configurados. Por ejemplo, dentro del ámbito de la Psicología, particularmente desde la Psicología Social y Ambiental se ha trabajado el concepto de espacios restauradores (Martínez y Montero 2010; Cuvelier, 2018; Mejía, López, Estrada y Lagunes, 2016). Dicho concepto hace alusión a investigaciones realizadas con la finalidad de medir el impacto que ciertos espacios tienen en las personas, así mismo se ha vinculado cómo ciertos espacios, tanto naturales como artificiales influyen en las personas para reincorporarles una percepción de bienestar. Desde la vertiente de las disciplinas proyectuales se encontrarán algunos enfoques más próximos a reflexionar sobre la importancia que tienen los espacios y su influencia en el comportamiento de las personas, así como la búsqueda de las mejores condiciones posibles para una mejor calidad de vida y cumplimiento de sus propósitos particulares.

Siguiendo con esta línea de trabajos realizados, se pueden referir a los realizados por Josep María Montaner (2014, p. 76), mediante estudios de casos y la aplicación de conceptos como el de la experiencia, entendiéndola “...como énfasis en lo vivido, la percepción de los sentidos y en la experimentación.”, ha desarrollado junto con un equipo de investigación un sistema de valoración. Este test llamado *Habitar el presente*, es: “La construcción del sistema de valoración integral inicial [que] se realizó en función de cuatro conceptos considerados esenciales y que definieron los apartados de la exposición: sociedad, ciudad, tecnología y recursos.” (Montaner, Muxí y Falagán, 2011, p. 9).

Henry Sanoff, (2006) en su libro *Programación y participación en el diseño arquitectónico*, sugiere como requisito indispensable para la aproximación a problemáticas de configuración del espacio es que se realicen preguntas clave como *¿Qué necesitamos saber sobre las personas?*, *¿Qué necesitaríamos saber sobre sus actividades?*, *¿Qué necesitaríamos saber sobre el lugar?*, *¿Qué necesitaríamos saber sobre el tiempo?* Compilar la información a través de estas preguntas guía podrá ayudar a desarrollar a profundidad un análisis y diagnóstico

de la interacción y del tipo de relación que las personas establecen en un espacio configurado. Más aún, si se presta atención al enfoque que comportan dichas preguntas, se podrá identificar que están apoyadas en aspectos cualitativos.

En la medida en la que se obtenga más y diversa información como resultado de un proceso de investigación, las respuestas obtenidas podrán ser contrastadas, pudiendo llevar a cabo procesos de triangulación (Martínez, 2013, p. 175) que pueden garantizar la validez y confiabilidad de la información obtenida.

Este aspecto de triangular la información, metodológicamente puede resultar importante. En algunos casos cobra presencia a nivel de su esencia, es decir, de las propiedades de las que están compuestos dichos estímulos; en otros casos, se logran identificar, mostrando su carácter de posibilidad, es decir, lo que puede llegar a ser, de acuerdo con la percepción que las personas logran experimentar y referir del sitio. Por último, y no menos importante, se encontrará la dimensión simbólica que las personas asocian y relacionan en el sitio. Aproximarnos al entendimiento de estas tres dimensiones espaciales permitirá articular un razonamiento explicativo y revelador.

## **La instalación artística y el diseño ambiental y de espacios**

En esta oportunidad tomaremos como punto de partida algunas de las convergencias y de las divergencias que presenta la configuración de espacios y la instalación artística. La vivencia de los espacios, por tanto, pueden ser estudiadas, analizadas e investigadas privilegiando el carácter subjetivo y subyacente como producto del proceso de experimentación y vivencia de dichos espacios. El diseño ambiental y de espacios, en tanto vertiente del diseño, se muestra como posibilidad investigativa orientada hacia la recepción de las personas que visitan dichos espacios, para este propósito, se recurre el potencial creativo y evocador que las instalaciones artísticas poseen y de las que se puede identificar la existencia de una narrativa particular.

Reflexionar sobre la influencia que los espacios ejercen sobre las personas debería tener una mayor fuerza y presencia. Este hecho, en apariencia cierto, simple y sin mucho aporte, constituye un aspecto fundamental para lograr comunicar y transmitir diversas intenciones y propósitos por parte de sus autores. Por tanto, lograr estremecer, asombrar y hasta intimidar, mediante la configuración del espacio interior, debería de constituir una fuente de reflexión y hasta de inspiración.

El arte de la instalación, produce un entrecruce disciplinar por demás interesante, a saber, la idea reflejada en la configuración de un espacio, ello por un lado, por el otro, la implicación de disciplinas proyectuales como puede ser el diseño ambiental y de espacios. Por tanto, aproximarse a las instalaciones artísticas desde el ámbito proyectual, puede conducirnos a un proceso reflexivo en el que los resultados puedan trascender el carácter disciplinar y al mismo tiempo, contribuyan en ampliar los marcos de referencia de cada disciplina. En este sentido, el presente trabajo, busca aproximarse al fenómeno de la espacialidad a través de la configuración de espacios, los cuales fueron diseñados inicialmente

dentro del contexto artístico, pero que comportan una gran cantidad de elementos susceptibles de ser analizados, como lo es la dimensión narrativa, la movilidad y el papel que comportan los asistentes a dichas exposiciones y que están prestos a realizar, experimentando y mostrando el desarrollo de una consciencia espacial. Participar de la experiencia de la instalación artística, implica un abrirse a la experiencia que, bajo la percepción de ciertos estímulos, sean estos materiales o no, constituyen la base para la interacción que establece el asistente a la exposición, y en cuya predisposición de interactuar con la propia obra, se muestra predispuesto a entablar un diálogo, aunque de origen no tenga claro cuál será el lenguaje o lenguajes que constituyen la obra y de los cuales será partícipe.

Investigar sobre las diversas tensiones, yuxtaposiciones, vivencias y experiencias que viven las personas al estar en contacto e interacción con dichos espacios configurados, bien pueden mostrar algunas de las posibilidades investigativas subjetivas que subyacen a dicho proceso. El diseño ambiental y de espacios es una de las disciplinas del diseño que bien puede conjuntar diversos saberes disciplinares y al mismo tiempo, puede dar muestra del carácter complejo que subyace a la acción de diseñar.

En un sentido igualmente complejo, se podrá aproximarse a algunas de las posibilidades investigativas orientadas en develar el sentido que para las personas tienen dichos espacios configurados.

## Los espacios narrativos

Cuando hablamos de espacialidad resulta casi imposible apartarse de la idea de que el espacio es un constructo humano. Producir el espacio, implica aproximarnos a su estudio y entendimiento desde su carácter polisémico. En este contexto, se invita a la reflexión sobre los diversos procesos que se encuentran implicados. Henri Lefebvre (1974), realizó un aporte clave para el desarrollo de los estudios ligados a las interacciones sociales, mediadas por el carácter espacial de las mismas. Concibe que la planificación espacial es el "...estudio de los flujos y sus conexiones, [...] Un flujo tiene un origen, un recorrido y un terminal." (Lefebvre, 1974, p. 220).

La idea que subyace a la noción de recorrido, es la de movimiento, así como la de descubrimiento y entendimiento del espacio en cuestión, cuya repercusión se podrá evidenciar en las interacciones dadas por las personas en un espacio configurado, por lo que podrá ser considerado como un vehículo de significación e interpretación, así como de interacción. Los espacios narrativos solo podrán cobrar sentido, en la medida en que se les reconozca ciertos atributos tanto expresivos como comunicativos. Estas características, requieren de la existencia de una persona que se encuentre en el sitio en cuestión. Su estar en el sitio, constituye un elemento fundamental para resignificar el espacio. Este ejercicio le confiere a la persona la posibilidad de interpretarlo, es decir, de, dotarlo de sentido. Este hecho, pone de manifiesto su carácter subjetivo y por tanto, constituye la evidencia de la existencia de un proceso particular en el cual se conjuga la verbalización y la percepción el espacio, puesto que:

El destino del lenguaje, como de toda percepción [...] de toda relación, es el de traducir para siempre lo oscuro e interior en algo tangible y exterior, una tarea en la que siempre se queda corto, tomando en cuenta la profundidad infinita de las cosas. (Harman, 2015, p. 111).

Este ejercicio, constituye una forma personal y particular de entender el mundo circundante a través del lenguaje y del comportamiento, de las vivencias y las experiencias que cada persona posee. Lograr escuchar, entender e interpretar lo que los espacios y entornos configurados presentan es de gran importancia, ya que la vida cotidiana está caracterizada y condicionada por dichos estímulos, por ello “—percibir, pensar, razonar y decidir— y el territorio más impreciso de los sentimientos, necesidades y emociones.” (Ellard, 2015, p. 23). De su correcta lectura, en muchos casos dependerá la existencia y fortalecimiento de aspectos positivos, tan necesarios en la actualidad.

### ***Sentipensar el efecto que produce lo diseñado en las personas***

*Sentipensar* (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) el diseño, resulta ser un ejercicio reflexivo ontológico, el cual estará orientado hacia las personas a través de lo diseñado.

Los objetos diseñados están formados por diversos componentes que pueden abarcar distintas dimensiones, tanto comunicativas, materiales y simbólicas. Pensarlo en términos de su forma implicará considerar “...por lo menos tres aspectos interconectados, que guardan entre sí diferencias importantes:

1. La apariencia, el aspecto perceptible mediante una mirada o golpe de vista.
2. La configuración, entendida en el sentido compositivo: la disposición de las partes.
3. La estructura, la dimensión constructiva o constitutiva.” (Cardoso, 2014, pp. 36-37).

De la anterior afirmación podemos resaltar el valor perceptivo, compositivo y constructivo que comportan los objetos de diseño. Estos factores clave, contribuyen a una “lectura de la realidad” (Freire, 2011, p. 94), que podría relacionarse con el significado que las personas le dan al objeto de diseño.

En ese sentido, el significado está condicionado por un conjunto de formas complejas que las personas integran continuamente cuando se encuentran ante un estímulo, de naturaleza diversa, es decir, cuando se encuentran ante un entorno natural o un espacio configurado o artificial. La identificación del *uso* de lo diseñado, el *entorno* en medio del cual se encuentra, así como el *tiempo y el comportamiento* asumido para dicha interacción estarán determinados relaciones que se entretengan con otros aspectos subjetivos como son el *punto de vista* personal en relación con dicho diseño. La generación de un punto de vista personal puede manifestarse mediante la identificación del *discurso* subyacente, activando *experiencias* pasadas con las que puedan vincular ese momento preciso. Particularmente

no hay que perder de vista que: "...la experiencia del objeto siempre se verá determinada por costumbres y convenciones." (Cardoso, 2014, p. 54).

Graham Harman (2015, p. 93) afirma que "Tomar conciencia de un objeto implica objetivarlo; no captarlo en su realidad interior, sino reducirlo al modo muy limitado en que aparece *ante nosotros*," y posteriormente sostiene que: "...solo podemos usarlas porque son reales, porque resultan capaces de infligir algún tipo de golpe sobre la realidad." (Harman, 2015, p. 93).

Los objetos de diseño, en tanto herramientas de mediación, cumplen una finalidad cuyo efecto incide más allá del mero uso o satisfactores de necesidades o deseos, es importante valorarlos por el efecto que provocan. Por ello, la noción de *sentipensar* (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) puede contribuir a esta reflexión. Una valoración *sentipensante* (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) es necesaria y se precisa como una alternativa investigativa para el ámbito del diseño. Patricia Botero (2019, p. 431) explica que: "*Sentipensar* significa actuar con el corazón usando la cabeza [...] constituye un léxico afectivo [...] al vincular experiencia y lenguaje...". Por su parte, Víctor Manuel Moncayo (2009), en la presentación realizada al libro de Orlando Fals Borda titulado *Una sociología sentipensante para América Latina*, recuerda una conversación sostenida con el propio autor, en la que él explicaba cómo se daba esta relación a partir de la sabiduría querida para:

...enfrentar los reveses de la vida y poder superarlos, que en la adversidad se encierra para volver luego a la existencia con la misma energía de antes, es también el hombre *sentipensante* que combina la razón y el amor, el cuerpo y el corazón, para deshacerse de todas las (mal) formaciones que descuartizan esa armonía y poder decir la verdad... (Moncayo, 2009, p. 10.).

Lograr contar con elementos para una valoración subjetiva del *sentipensar* requiere de que pongamos a las personas en situación, es decir, buscando recuperar su vivencia a través de estímulos diversos, organizados y dispuestos en un contexto o espacio en particular. Una vez que las personas están dentro del sitio o en interacción con el estímulo que se desea, es fundamental considerar las diversas formas del lenguaje utilizados por ellas, ya que el lenguaje es "...una manera de ordenar nuestros propios pensamientos sobre las cosas." (Bruner, 2018, p. 105).

Carl Ratner (2013) aborda el estudio de las emociones como un componente interdependiente e interrelacionados con fenómenos culturales. En ese sentido, establece que "... todos los pensamientos conllevan sentimientos [...] y todos los sentimientos conllevan pensamiento." (Ratner, 2013, p. 151), este planteamiento en cierta forma se encuentra enmarcado en lo que Fals Borda (1983) había denominado *sentipensar*. Bajo esta premisa de que "Las emociones están integradas con las cogniciones, y por ello son tan culturales como los pensamiento." (Ratner, 2013, p. 152) se puede enmarcar, aproximar y caracterizar el acontecer actual.

Carl Ratner (2013) en *Las características culturales de las emociones*, establece que éstas se pueden caracterizar por:

- 1) La calidad de las emociones
- 2) La intensidad de las emociones
- 3) La expresión a través del comportamiento
- 4) La manera en que se manejan o resuelven las emociones
- 5) La organización, en la que las emociones son divergentes o parecidas a las demás. (pp. 154-155).

También afirma en relación con *la calidad de las emociones* que “La clase de emoción que se siente en una situación en particular depende de una comprensión (concepto, representación, esquema) que se tiene de ella.” (Ratner, 2013, p. 154).

Y establece que:

Una emoción por lo general descansa sobre varios conceptos y no solo uno. Estos incluyen una comprensión del estímulo inmediato (el evento, el objeto, la persona o el comportamiento) que lo confronta, el contexto social en el cual ocurre el estímulo y las necesidades y capacidades de la persona.” (Ratner, 2013, p. 155).

El carácter complejo y de múltiples relaciones contenidas, requiere que las aproximaciones que se puedan establecer al decir de los participantes tenga consideraciones varias y, que en conjunto, establezcan y clarifiquen un entramado de relaciones dadas en condiciones y contextos concretos y particulares.

Aspectos caracterizados por la enunciación de diversas actitudes como las expresadas en las “creencias”, los “juicios” o “deseos”, son en todos los casos, constructos sociales, es decir, de carácter cultural, por tanto identificables y contextualizados, puesto que: “Los conceptos [...] determinan la calidad matizada y modulada de cada emoción.” (Ratner, 2013, p. 155).

En relación con *la intensidad de las emociones*, éstas dependen de “los conceptos cognitivos al igual que la calidad de la emoción.” (Ratner, 2013, p. 162). En ese sentido se puede inferir una gran influencia a nivel social y cultural toda vez que, también establece que: “Los distintos conceptos culturales en relación a los eventos y la naturaleza de las emociones generan particulares niveles de intensidad emocional en diferentes sociedades.” (Ratner, 2013, p. 162).

En relación con *la expresión a través de los comportamientos*, Ratner (2013, p. 162) afirma que: “Una característica emocional dada con frecuencia se expresa de acuerdo con diferentes reglas de expresión en distintas culturas.”

En los casos que se presentan, los participantes implícitamente asumen su papel de estudiantes, ya que el sentido de las preguntas realizadas gira en ese tenor, un aspecto distinto será el dado por preguntas orientadas a identificar aspectos personales asociados con la condición humana, toda vez que: “La expresión emocional contemporánea entre los hombres y mujeres se enraza en las actividades sociales...” (Ratner, 2013, p. 163). Por lo tanto, la expresión emocional está implicando la inclusión de otros indicadores como los dados a través de la expresión facial, la risa implicada y el tipo de lenguaje utilizado.

En cuanto a *la organización, en la que las emociones son divergentes o parecidas a las demás*, esta consideración resulta fundamental, toda vez que: “La similitud o la diferencia que tiene una emoción con respecto a las demás emociones cambian considerablemente de una sociedad a otra.” (Ratner, 2013, p. 166).

## Reflexiones finales

Durante el desarrollo del presente trabajo, fue posible esbozar algunas de las implicaciones que la investigación tiene y su relación con el diseño. Este hecho permitió bosquejar algunas aproximaciones al ámbito y si bien no se abordan en su totalidad, si logran dar cuenta de la existencia de diversas vertientes y enfoques de investigación los cuales pueden ser susceptibles de ser abordados, lo cual conlleva el reto de continuar trabajando dentro de esta línea; su amplitud, complejidad y enfoques existentes hacen posible la necesidad de continuar trabajando en esta dirección.

El papel que juegan las personas es importante, ya que de acuerdo al enfoque de investigación que se quiera utilizar, su accionar será determinante. En este sentido el enfoque central para aproximarse al diseño no es lo diseñado, sino las personas a las cuales se les dirige u orienta el esfuerzo de diseño, sea este un mensaje, un objeto, espacio, un ambiente o un sistema. Implicarnos a través del diseño ha de procurar despertar la conciencia en las personas a través de lo diseñado y no solamente por su carácter de uso o funcional, ni tampoco por su componente simbólico. La implicación que se presenta es más profunda, pues requiere que reconozcamos su carácter ontológico, a saber, un “diseño ontológico” (Escobar, 2017). Es importante que entendamos la forma en que las personas cobran conciencia de quiénes son a través de la influencia de los espacios configurados tienen, no debería de ser un tema que como diseñadores dejáramos de lado, y más bien, debemos investigarlo con mayor amplitud. De hecho, una gran cantidad de diseñadoras y diseñadores lo están realizando en la actualidad, pues han logrado identificar el potencial significativo existente en esta acción, al tiempo de que se precisa evaluar el efecto que todo diseño puede comportar una vez que se encuentra inserto en un contexto social determinado. Adicionalmente a la implicación de la investigación en los diversos ámbitos relacionados con el diseño, resultará imprescindible no perder de vista que: “...la consciencia consiste en pensamientos sobre pensamientos, es decir, su naturaleza reflexiva. Al menos para los humanos, la consciencia es el estado más crítico de la mente, pues de algún modo todo lo que somos empieza y acaba en ella, en el ser capaces de notar nuestra propia existencia y la del mundo en el que vivimos.” (Morgado, 2012, pp. 35-36).

Al presentar una propuesta de aproximación a las personas a través de las posibilidades vivenciales que puede ofrecer una instalación artística o un espacio configurado, buscamos contribuir al desarrollo de investigaciones orientadas a las personas, para ello es fundamental el reconocimiento de la subjetividad imperante en este propósito. Así mismo, es importante el reconocimiento de las vivencias y experiencias de las personas como eje emocional rector, y ello se podrá reconocer mediante el entendimiento de los espacios

configurados por sus propiedades narrativas, es decir, por la capacidad de verbalización que las personas puedan hacer de la influencia que dichas obras artísticas o espacios configurados producen en ellas, dejando al descubierto estas propiedades o características, y con ello, buscar otras formas de articular enfoques, posturas y herramientas de investigación, asumiendo que este es el reto que subyace es la complejidad imperante y creciente. Por último, el concepto de *sentipensar*, se presenta como una posibilidad de aproximación al carácter complejo de las personas, por lo que diseñar deberá ser una actividad que va más allá de las acciones de configuración. El *sentipensamiento*, por tanto, contribuye a la reflexión crítica y dialógica que todos diseñadores debemos tener, para ello, las personas, ya no serán entendidas como usuarios, sino como agentes sociales activos, quienes construyen nuevas significaciones, por lo que, el sentido que lo diseñado tiene, cuenta con relevancia para los demás.

Por tanto, la acción de diseñar implicará, que tengamos presente una gran cantidad de elementos imperantes, algunos de ellos orientados hacia la investigación, otros hacia la innovación y otros más hacia los materiales, los procesos y costos implicados, en donde nada de ello tendría sentido sino se logra entender a las personas como actores *sentipensantes*.

## Lista de Referencias

- Ariza, V. (2020) El Diseño como objeto de estudio y como ejercicio de intervención, En *Cuaderno 82, Centro de Estudios en Diseño y Comunicación*, Buenos Aires, Argentina, Ed. Universidad de Palermo.
- Ariza, V. (2021) Formar investigadores en diseño. la articulación teórico-práctica en la construcción del conocimiento, en *Prospectiva del Diseño. Redefiniendo el futuro disciplinar*, Volumen I, México: Ed. Universidad de Sonora.
- Austin, P. (2018) Some Distinctive Features of Narrative Environment [Algunas características distintivas de los entornos narrativos], *Interiority*, 1 (2). Recuperado de <http://ualresearchonline.arts.ac.uk/id/eprint/13237/>, University of the arts London.
- Ceja, L. (2018) La complejidad dentro del proceso de validación en el diseño. Una expresión subyacente del modelo funcional, en *Educación, aplicación e innovación en diseño*, México: Ed. Qartuppi.
- Cardoso, R. (2014) *Diseño para un mundo complejo*. México: Ars Optika.
- Botero, P. (2019) En Kothari, A., Salleh, A., Escobar, A., Demaria, F., y Acosta, A., (coords.). En *Pluriverso. Un diccionario del posdesarrollo*, Barcelona, España: Ed. Icaria.
- Bruner, J. (2018) La inspiración de Vygotsky, en *Lev Vygotsky. La psicología de la Revolución Rusa*, Colombia: Ediciones desde abajo.
- de Diego, E. (2015) *Artes visuales en occidente. Desde la segunda mitad del siglo XX*, Madrid: Ed. Cátedra.
- Escobar, A. (2017) *Sentipensar con la Tierra: Las luchas territoriales y la dimensión ontológica de las Epistemologías del Sur*, en *AIBR Revista de Antropología Iberoamericana*, Volumen 11, número 1, Enero-Abril 2016, pp. 11-32.

- Escobar, A. (2016) *Autonomía y Diseño. La realización de lo comunal*, Buenos Aires, Argentina, Ed. Tinta Limón.
- Fals, O. (2009) *Una sociología sentipensante para América Latina*, Colombia: Ed. CLACSO y Siglo del hombre Editores.
- Freire, P. (2011) *La importancia de leer y el proceso de liberación*, México: Ed. Siglo XXI.
- Galeano, E. (2019) *El libro de los abrazos*, México: Ed. Siglo XXI. Quinta reimpresión.
- Harman, G. (2015) *Hacia el realismo especulativo. Ensayos y Conferencias*, Buenos Aires, Argentina: Ed. Caja Negra Editora.
- Lefebvre, H. (1974) La producción del espacio, en *Papers: revista de sociología*, año 1974, no. 3, p., 219.
- Press, M. y Cooper, R. (2009) *El diseño como experiencia. El papel del diseño y de los diseñadores en el siglo XXI*, Barcelona, Ed. Gustavo Gili.
- Rebentisch, J. (2018) *Estética de la instalación*, Buenos Aires, Argentina, Ed. Caja Negra.
- Martínez, M. (2013) *Epistemología y metodología cualitativa en las ciencias sociales*, México, Ed. Trillas.
- Martínez, J. y López, M. (2010) Percepción de cualidades restauradoras y preferencia ambiental, *Revista Mexicana de Psicología*, vol. 27, núm. 2, junio, 2010, pp. 183-190 Sociedad Mexicana de Psicología A.C. Distrito Federal, México.
- Mejía, A. López, A. Estrada, C. y Lagunes, R. (2016) Percepción de cualidades restauradoras de los espacios escolares de bachillerato en Xalapa, México. *Acta Colombiana de Psicología*, 19(2), 199-209. doi: 10.14718/ACP.2016.19.2.9
- Moncayo, V. (2009) Presentación Fals Borda: Hombre hicoteta y sentipensante en *Una sociología sentipensante para América Latina*, Colombia: Ed. CLACSO y Siglo del hombre Editores.
- Montaner, J. (2014) *Del diagrama a las experiencias, hacia una arquitectura de la acción*. Barcelona, España: Ed. Gustavo Gili.
- Montaner, J. Muxí, Z. y Falagán, D. (2011) *Herramientas para habitar el presente. La vivienda del siglo XXI*. Barcelona, España: Ed. Universitat Politècnica de Catalunya, 2011, p., 9.
- Morgado, I. (2012) *Cómo percibimos el mundo. Una exploración de la mente y los sentidos*. Barcelona, España: Ed. Ariel.
- Ratner, C. (2013) *Desde Vygotski a la Psicología Macrocultural. Obras escogidas de Carl Ratner*, Cataluña, España: Ed. Universidad de Girona.
- Sanders, E., y Stappers, P. (2008) Co-creación y los nuevos espacios del diseño, *CoDesign*, Taylor & Francis, March 2008.
- Sanoff, H. (2006) *Programación y participación en el diseño arquitectónico*, España: Ed. Universidad Politècnica Catalunya.
- Vilchis, L. (2014) *Metodología del diseño. Fundamentos teóricos*. México: Ed. Designio.

---

**Abstract:** Artistic installations carry the material character of an idea and intention of their author (de Diego, 2015; Rebentisch, 2018). In this sense, they are proposals to be presented to a group of people who must experience the space proposed by the artist. This search to experience the space requires the setting up of other personal processes, in which the previous experience of the attendees will be a fundamental element to be able to dialogue with the artistic work, in this sense, the designers, particularly the environmental and of spaces seek that both emotion, perception, functionality and interaction are achieved. Therefore, for both the artist and designer, the goals that are pursued make explicit the need to understand spaces as “narrative spaces” (Austin, 2018).

It's through these spaces that it's possible to articulate the experience, the experience and the personal perspective of its authors, through a communicative process, which is shown through the materials, the resulting environments, the sensations and the emotions, considering the same time the interaction through the work-configured spaces.

Both disciplines unite some of their resources, actions and meaning under a critical and analytical perspective with which they seek to share common characteristics, languages and even communicative intentions, although their starting point is different.

This work seeks to reflect on the interpretative possibilities that can be established in configured spaces, artistic installations being able to be a reference for this. Likewise, the disciplinary character is transcended with which it's sought to approach with a particular integrating gaze, transcending the disciplinary limits, and with this, it's sought to share a personal position and at the same time, committed to the *feeling of thinking* (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) under the recognition of the actor involved.

**Keywords:** Art Installation - Design - Experience - Narrative spaces - Thinking-feeling.

**Resumo:** As instalações artísticas carregam o carácter material de uma ideia e intenção de seu autor (de Diego, 2015; Rebentisch, 2018). Nesse sentido, são propostas a serem apresentadas a um grupo de pessoas que deve vivenciar o espaço proposto pelo artista. Esta procura de experienciar o espaço exige a instauração de outros processos pessoais, em que a experiência prévia dos frequentadores será um elemento fundamental para poder dialogar com a trabalho artístico, neste sentido, os designers, nomeadamente o ambiental e de os espaços buscam que tanto a emoção quanto a percepção, a funcionalidade e a interação sejam alcançadas. Portanto, tanto para o artista quanto para o designer, os objetivos perseguidos explicitam a necessidade de entender os espaços como “espaços narrativos” (Austin, 2018).

É através deste espaços que é possível articular a experiência, a experiência e a perspectiva pessoal dos seus autores, através de um processo comunicativo que se manifesta através dos materiais, dos ambientes resultantes, das sensações e das emoções, considerando ao mesmo tempo a interação através dos espaços configurados pelo trabalho.

Ambas as disciplinas unem alguns de seus recursos, ações e significados sob uma perspectiva crítica e analítica com a qual buscam compartilhar características, linguagens e até intenções comunicativas comuns, embora seu ponto de partida seja diferente.

Este trabalho busca refletir sobre as possibilidades interpretativas que podem se estabelecer em espaços configurados, podendo as instalações artísticas ser referência para isso. Da mesma forma, transcende-se o carácter disciplinar, com o qual se busca abordar com um olhar integrador particular, transcendendo os limites disciplinares, e como isso, busca-se compartilhar una posição pessoal e ao mesmo tempo comprometida com o *sentimento de pensar* (Fals, 2009, Escobar, 2016, Galeano, 2019 y Botero, 2019) sob o reconhecimento dos actores evolucionados.

**Palavras chave:** Instalação de arte, Proyecto, Experiência, Espaços Narrativos, Pensamento-sentimento

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

---