



LA INTERPRETACIÓN
DEL ESPACIO:

ARCOS

Los elementos arquitectónicos en espacios interiores son herramientas narrativas. En sí estos son recursos que se utilizan para desarrollar una historia del espacio en donde se encuentren, asimismo son maneras en las que la acción del humano se ve determinada.

La historia del espacio se define desde lo que se percibe en el espacio. Se refiere a lo que se invita a que ocurra en el área. Los elementos arquitectónicos se pueden comparar a las oraciones detonantes de los párrafos de la historia. Estos establecen la historia pero al mismo tiempo dejan el resto a interpretación del usuario. Esta interpretación es lo que permite una experiencia distinta pero no radicalmente entre las personas que visitan los espacios.

En los casos de espacios públicos, el recorrido ya es planteado por un diseñador y este suele ser planeado de manera en que los movimientos sean naturales y cómodos. Se busca que la persona no sea consciente de que está siguiendo el camino controlado. Se puede comparar el recorrido con la estructura base de las historias narrativas, un principio, un desarrollo y un final.

La libertad en el recorrido de un espacio es lo que crea narrativas distintas. Por ejemplo, existe el caso de las centrales principales de metro en donde el usuario tiene una ruta de metro definida pero el gran espacio abierto que promueve el gran flujo de personas crea esta interacción con el espacio de una manera única. Se pueden interpretar los elementos del espacio como partes de la estructura. Comprar el ticket y pasar por la barrera es el inicio, el desarrollo es el recorrido y las pequeñas distracciones que pueden ocurrir en el transcurso a la plataforma y el final es la llegada a la plataforma. Los puntos ancla de la historia y la narrativa espacial se encuentran presentes como son los *pit stop points* pero en sí sigue existiendo una libertad de cómo se interpreta el espacio.

Cada elemento arquitectónico cuenta con un propósito y una acción lo cual invita a hacer. En la siguiente sección se hará un breve análisis de algunos elementos.

PUERTAS

Las puertas son pasajes y al mismo tiempo barreras. Al igual que el muro estas dictan un límite de área pero a diferencia de los muros estas mismas son lo que invita a experimentar una nueva zona. También su posición provoca una cadena de reacción, por ejemplo si se encuentra una puerta abierta en un cuarto, es natural que se observe o se pase, en cambio una puerta entreabierta notablemente crea este sentido de misterio por su posición inusual. Y finalmente una puerta cerrada actúa como parte del muro.

VENTANAS

Las ventanas son un caso en donde su acción base es el invitar al usuario a observar el exterior y promover el uso de luz natural en el espacio. Lo que hace que sea más compleja la acción es si la ventana tiene la posibilidad y la flexibilidad de abrirse. En ese caso, además de lo que se menciona, se agrega la invitación de sentir el exterior, el flujo del viento que entra por la ventana. Se transforma la experiencia visual principal de la ventana a una experiencia multisensorial.

PASILLOS

Los pasillos se definen como conectores entre espacios. La narrativa de los pasillos es promover que se continúe el movimiento. Son lo que se define como el desarrollo de la historia.

ESCALERAS

Las escaleras son como los pasillos pero la conexión que generan son entre niveles. Al mismo tiempo que conectan estos pueden desviar y generar un recorrido más aleatorio.

Con estas definiciones de los elementos se puede interpretar que si se llegan a utilizar de una manera no convencional pueden crear un discurso y una manera más compleja de interpretar el espacio. Cuando se colocan de una manera que desvía un poco su propósito el usuario rompe con su recorrido automático y empieza a pensar de manera crítica sobre el espacio. No obstante, el que se usen de manera convencional no significa que no se pueda interpretar el espacio pero se muestra una dificultad porque el diseño del espacio no cuenta con elementos fuera de la normalidad que provoquen llamar la atención del usuario.