



UNIVERSIDAD
AUTÓNOMA
DEL CARIBE

AS&D

REVISTA ARTE & DISEÑO

EDITORIAL
UNIAUTÓNOMA

ISSN 1692-8555 - ISSN 2665-4822 (on line) | VOL. 19 # 01 | Ene - Jun 2021 | 36 PÁGINAS

A&D

ARTE & DISEÑO

Enero - Junio de 2021 Vol. 19 #01

ISSN 1692 - 8555 • ISSN ON LINE 2665 - 4822 (ONLINE)

FACULTAD DE ARQUITECTURA, ARTE Y DISEÑO
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

RECTOR

Dr. Jorge Senior Martínez

VICERRECTOR ACADÉMICO

Dr. Pablo Daniel Bonaveri

Colectivos de investigación que apoyan:

Grupo Arquitectura bioclimática Col0042407,
Categoría A

Grupo Ecodesarrollo Col0084612, Categoría A

Grupo Ellipsis Col0114963, Categoría A1

Grupo Fibra Interior Col0015615, Categoría A.

EDITOR

Freddy A. Santiago Molina

Arquitecto, Especialista en Gestión Ambiental Urbana,
Magister en Planificación y Administración del
Desarrollo Regional.

COMITÉ EDITORIAL

Emilia Velásquez Velasco

Decana de la Facultad de Arquitectura Arte y Diseño,
Universidad Autónoma del Caribe, Colombia.

Alfredo Arrieta Príncipe

Director del Programa de Arquitectura,
Universidad Autónoma del Caribe, Colombia.

Heidy Paola Santander Acosta

Directora del Programa de Diseño Gráfico,
Universidad Autónoma del Caribe.

Astrid Mora

Programa de Diseño de Modas,
Universidad Autónoma del Caribe.

Elda Ramírez

Programa Diseño de Espacios,
Universidad Autónoma del Caribe.

Ketty Miranda

Programa de Diseño Gráfico,
Universidad Autónoma del Caribe.

COMITÉ CIENTÍFICO

Luis Carlos Sandoval Herazo (México).

Ph.D. en Desarrollo Regional Sustentable y en Ingeniería.
Coordinador del Doctorado en Ciencias de la Ingeniería
del Tecnológico Nacional de México Campus Mianthla,
Veracruz, México. Miembro del CONACYT México.

Katarzyna Dembic (Polonia).

Ph.D. en Geografía. Post-doctorado en Ciencias Políticas.
Profesora de la Universidad de Varsovia. Instituto de
Estudios Ibéricos e Iberoamericanos

Marcio Silva Borges (Brasil).

Ph.D. en Ciencia, Tecnología e Innovación en la
Agricultura. Post-Doctorado en Administración
de Empresas y Gestión Económica de los Recursos
Naturales. Profesor de la Universidad Federal Rural de
Rio de Janeiro. Miembro de la Red Internacional en
Tecnología, Innovación, Competitividad y Sostenibilidad.

• Euclides Deago (Panamá).

Ph.D. en Ciencias de la Ingeniería. Profesor de la
Universidad Tecnológica de Panamá. Investigador del
Centro de Investigaciones Hidráulicas e Hidrotécnicas
de la UTP.

Adalberto Noyola Robles (México).

Ph.D. en Ingeniería del Tratamiento de aguas residuales.
Investigador titular en el Instituto de Ingeniería
de la UNAM y miembro del Sistema Nacional de
Investigadores.

Mónica Cuvelier García (México).

Magister en Diseño Holístico. Docente Investigadora de
la Universidad Autónoma de Cd. Juárez.

Fabio Eduardo Ares (Argentina).

Diseñador en Comunicación Visual. Candidato a Doctor,
Universidad Nacional de La Plata.

Profesor de la Universidad Nacional de La Plata.

Clara Inés Caro Caro (Colombia).

Ph.D. en Ciencias Agrarias. Profesora de la Universidad de
los Llanos. Investigadora Grupo de Investigación GIGAS
y del Instituto de Ciencias Ambientales de la Orinoquia
Colombiana, ICAOC.

Jhon Ferial Díaz (Colombia).

Magister en Ciencias Ambientales.

Profesor Universidad de Sucre.

Martha I. Zapata Márquez (Colombia).

Ph.D. Profesora Investigadora.

Facultad de Arquitectura Arte y Diseño, Universidad
Autónoma del Caribe, Colombia.

Juan Pablo Rodríguez Miranda (Colombia).

Ph.D. Profesor Titular. Facultad del Medio Ambiente y
Recursos Naturales, Director Grupo de Investigación
Aquaformat, Universidad Distrital de Bogotá.

Mauricio Andrés Ruiz Ochoa (Colombia).

PhD. Profesor Unidades Tecnológicas de Santander.

Dora Luz Gómez Aguilar (Colombia).

PhD. Profesora Universidad Pedagógica Nacional.

Hernando Castro Garzón (Colombia).

PhD. Administrador de empresas. Magister en Gestión
Ambiental Sostenible. Doctor en Desarrollo Sostenible.
Director del Centro de Investigaciones de la Facultad de
Ciencias Económicas, Universidad de los Llanos.

Juan Carlos Hernández Criado (Colombia).

PhD. Profesor Universidad Francisco de Paula Santander
(Sede Ocaña).

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN

Gabriel Manotas Guevara

DISTRIBUCIÓN Y CANJE

Biblioteca Universidad Autónoma del Caribe.

Calle 90 No. 46 - 112 • PBX: 3671000

fredy.santiago@uac.edu.co • <http://www.uac.edu.co>

La revista ARTE & DISEÑO, es una publicación científica,
artística y tecnológica de la Facultad de Arquitectura,
Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe
de Barranquilla.

El propósito de la revista ARTE & DISEÑO apunta a
incentivar la divulgación de artículos de investi-
gación y desarrollo en las diferentes disciplinas asociadas
al diseño, la comunicación visual, la arquitectura, el
urbanismo y el medio ambiente.

La revista ARTE & DISEÑO con periodicidad semestral,
se dirige a docentes, investigadores, estudiantes
y demás personas que se interesan por el avance
del conocimiento científico en las disciplinas
mencionadas.

Todas las contribuciones serán revisadas de acuerdo
a las normas nacionales científicas de la revista. Las
contribuciones deberán remitirse al correo electrónico
fredy.santiago@uac.edu.co

Los contenidos, fotografías, imágenes y/o gráficos
incluidos en los artículos son de exclusiva responsabilidad
de los autores y, en ningún caso, de la Revista ARTE & DISEÑO
o de la Universidad Autónoma del Caribe.



EDITORIAL
UNIAUTÓNOMA

ÍNDICE

EDITORIAL

Freddy A. Santiago Molina

5-6

POSIBILIDADES SIGNIFICATIVAS PARA LA CREACIÓN MEDIANTE EL ENCUENTRO DEL ARTE Y LA MODA.

Astrid Mora De la Cruz y Néstor Martínez Celis

7-12

TRASCENDIENDO LAS SOMBRAS: DISEÑO INTEGRAL PARA LA SALUD MENTAL A TRAVÉS DE UN ENFOQUE FANTÁSTICO EN EL INTERIORISMO.

Jessica del Carmen Ramírez Hernández e Irsa Daniela Botello Arredondo

13-20

VENTILACIÓN NATURAL EN EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO: ESTUDIO DE CASO EN CLIMA CÁLIDO HÚMEDO.

Alain Jesús Jacir Eljadue

21-29

ETAPAS DEL PROCESO DE CREACIÓN EN EL DISEÑO DE MODAS Y LOS PARALELOS QUE LAS INFLUENCIAN: CASO CULTURA CARIBE.

Emilia Velásquez Velasco y Aurora Moya Ebratt

30-35

EDITORIAL

Nuestra Revista Arte & Diseño quiere rendir un homenaje y reconocimiento póstumo al profesor Néstor Martínez Celis (Q.E.P.D.) quien, desde sus actividades como Docente Investigador, líder del Grupo de investigación Videns y Curador del programa de Artes Plásticas de la Universidad del Atlántico, fue colaborador de Arte y Diseño: su última colaboración -en coautoría con su esposa, nuestra Docente del Programa de Modas, Astrid Mora De la Cruz- nos fue remitida y se aprobó para publicación pocos días antes de su llamado a la Casa de Dios y hace parte de la presente edición I – 2021. Expresamos nuestra solidaridad y elevamos nuestras oraciones al Altísimo por la fortaleza espiritual de la profesora Astrid Mora De la Cruz y toda su familia.

Cuatro artículos con forman el presente número (N° 19 – 01 del I – 2021) de la revista Arte & Diseño, órgano de divulgación científica de nuestra Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño en sus disciplinas y saberes misionales: las diversas expresiones de la comunicación visual y gráfica; el vestir como una expresión artística y cultural llevada a su interpretación científica; la comprensión de la interioridad del espacio arquitectónico y su dotación, entendidos bajo el concepto de habitabilidad; y la intervención y el ordenamiento del territorio mediante la creación de espacios arquitectónicos y urbanísticos con criterios de sostenibilidad.

- **Posibilidades Significativas para la Creación Mediante el Encuentro del Arte y la Moda.** Cuya autoría corresponde a la profesora Astrid Mora De la Cruz, Docente del Programa de Diseño de Modas y líder del grupo de investigación Ecodesarrollo de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe y al profesor Néstor Martínez Celis (Q.E.P.D.). En este escrito, se nos presenta al arte y la moda como “dos campos insertos en la cultura que presentan sus caracterizaciones distintivas y muchas veces se han acercado para producir nuevas creaciones”. A través de un riguroso análisis teórico – conceptual, los autores nos demuestran que los “encuentros” entre el arte y la moda permiten el surgimiento “de producciones creativas que rompen con paradigmas de uno u otro lado, fertilizan territorios de transformación de realidades estéticas y posibilitan la apertura a nuevas subjetividades profesionales.” Concluyen en que es casi un imperativo que se multipliquen estos encuentros para potenciarlos como expresión de la riqueza cultural de la región Caribe colombiana.
- **Trascendiendo las Sombras: Diseño Integral para la Salud Mental a través de un Enfoque Fantástico en el Interiorismo.** Este trabajo, nuevamente destaca la ya casi permanente participación de la Universidad de Guanajuato, México, en nuestra revista; en esta ocasión, con del valioso aporte de las docentes de la División de Arquitectura, Arte y Diseño del Departamento de Diseño de esta universidad, Jessica del Carmen Ramírez Hernández e Irsa Daniela Botello Arredondo. En su escrito, las autoras analizan cómo el Diseño Interior o Interiorismo ha evolucionado continuamente para adaptarse a las demandas cambiantes y, en tanto disciplina de diseño, ha contribuido a generar dichos cambios, resaltando que en los años recientes “el Diseño Interior ha adquirido una mayor relevancia al abordar problemas sociales importantes, tales como la preservación del medio ambiente, la integración de la tecnología, la inclusión de las mascotas en el espacio habitable y, más recientemente, proponer soluciones que promuevan la salud mental en los entornos construidos.” El trabajo plantea las contribuciones del Interiorismo a la promoción de la salud mental de los usuarios de los espacios interiores, en dirección a lo cual genera un Diseño Integral, el cual facilita la formulación de propuestas que contribuirían a la reducción de los factores incidentes y sintomáticos de la salud mental como la depresión, el estrés y la ansiedad, lo cual se logra mediante “un enfoque innovador basado en temas fantásticos, centrándose en elementos de diseño como la selección de materiales, el uso del color, la conceptualización, la ergonomía y la antropometría”, todo lo cual nos lo muestran con un ejercicio práctico que ilustra la aplicación de estos factores.

- **Ventilación Natural en el Diseño Arquitectónico: Estudio de Caso en Clima Cálido Húmedo.** El profesor Alain Jesús Jacir Eljadue, Docente del Programa de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de nuestra Universidad Autónoma del Caribe, nos presenta en este artículo otra fase de su línea de investigación en arquitectura bioclimática. En éste, describe el concepto de la ventilación natural desde el punto de vista de la arquitectura; analiza el comportamiento del viento alrededor de los edificios y al interior de los espacios, la sombra de vientos y la rosa de vientos; describe también los tipos de ventilación natural que podrían aplicarse en el clima cálido húmedo. Concluye el artículo con una simulación térmica en un local comercial ubicado en la ciudad de Barranquilla, en el cual aplica la ventilación natural como estrategia principal para climatizar.
- **Etapas del Proceso de Creación en el Diseño de Modas y los Paralelos que las Influencian: Caso Cultura Caribe.** En este escrito, las profesoras Emilia Velásquez Velasco, actual Decana de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño, y Aurora Moya Ebratt, Docente del Programa de Diseño de Modas de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño de la Universidad Autónoma del Caribe, nos llevan por lo cultural, la fantasía, lo tecnológico, lo experimental, los materiales convencionales y los no convencionales como “paralelos que influyen el proceso del diseño de modas destinado a suplir una necesidad”. El análisis de estos paralelos es parte esencial del marco metodológico en el proceso de investigación-creación, el cual, según las autoras, “exige una sensibilidad artística coherente con la activación poética de las esferas del pensamiento de los educandos y como parte de su aprendizaje”, ello, en busca de que el resultado final del diseño tenga “una relación plástico-sensorial con el suficiente impacto para generar la retroalimentación de los usuarios y de los observadores de la pieza u obra de diseño de modas.” Concluye el escrito mostrándonos – a través de un icónico disfraz del Carnaval de Barranquilla- dicho proceso y sus resultados: creaciones artísticas que contribuyen a salvaguardar la historia, la tradición, las manifestaciones culturales y su influencia en la cultura.

Esta edición I-2021 de nuestra Revista Arte & Diseño nos muestra, una vez más, su importancia como el principal instrumento para visibilizar los logros investigativos individuales y colectivos de docentes y educandos como uno de los factores esenciales en la búsqueda de la excelencia académica.

Una participación cualitativa y cuantitativamente creciente de investigadores, docentes y estudiantes en la Revista Arte & Diseño es el principal medio para aumentar nuestra presencia editorial en el competitivo entorno de las revistas científicas.

Freddy A. Santiago Molina
Arquitecto Mg. P. R.
Editor

POSIBILIDADES SIGNIFICATIVAS PARA LA CREACIÓN MEDIANTE EL ENCUENTRO DEL ARTE Y LA MODA

ASTRID MORA DE LA CRUZ¹
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

NÉSTOR MARTÍNEZ CELIS²

*Recibido: 27 de mayo de 2024
Aprobado: 20 de junio de 2024*

RESUMEN

El arte y la moda son dos campos insertos en la cultura que presentan sus caracterizaciones distintivas y muchas veces se han acercado para producir nuevas creaciones. El arte se desarrolla con su complejidad, tránsitos, re-evoluciones y un conjunto de conceptos que cambian de época en época y lo valoran altamente en el campo de la cultura. La moda transcurre con sus veloces variaciones, su aleatoriedad irreductible, sus innumerables metamorfosis y con un sistema que marca influencia en las costumbres y accionar del individuo contemporáneo. Cuando estos dos campos se encuentran surgen producciones creativas que rompen con paradigmas de uno u otro lado, fertilizan territorios de transformación de realidades estéticas y posibilitan la apertura a nuevas subjetividades profesionales. Estos encuentros, cada vez más asiduos, podrían proyectarse para aprovechar un conjunto de posibilidades que ofrece la riqueza cultural de la región Caribe colombiana.

Palabras Clave: Arte, moda, encuentros arte-moda, sistema de la moda, arte contemporáneo.

ABSTRACT

Art and fashion are two fields embedded in culture that present their distinctive characteristics and have often come together to produce new creations. Art develops with its complexity, transits, re-evolutions, and a set of concepts that change from era to era and are highly valued in the field of culture. Fashion runs its course with its rapid variations, its irreducible randomness, its countless metamorphoses, and with a system that has an influence on the customs and actions of the contemporary individual. When these two fields meet, creative productions emerge that break with the paradigms of one or the other side, fertilize territories of transformation of aesthetic realities, and make possible the opening to new professional subjectivities. These increasingly frequent encounters could be projected to take advantage of a set of possibilities offered by the cultural wealth of the Colombian Caribbean region.

Key words: Art, fashion, art-fashion encounters, fashion system, contemporary art.

¹ Docente del Programa de Diseño de Modas. Grupo de investigación Ecodesarrollo. astrid.mora@uac.edu.co

² Q.E.P.D.

INTRODUCCIÓN

El arte y la moda corren paralelos en el terreno de la cultura. En algunos períodos históricos se alejan y en otros se acercan, hasta el punto que por momentos llegan a traslaparse o fusionarse. Es en ese instante que no resulta muy fácil la respuesta cuando alguien pregunta: ¿Es arte o es moda?

Con el advenimiento de la postmodernidad, “aquello que se niega a la consolación de las formas bellas, al consenso de un gusto que permitiría experimentar en común la nostalgia de lo imposible; aquello que indaga por presentaciones nuevas, no para gozar de ellas sino para hacer sentir mejor que hay algo que es impresentable” (Lyotard, J., 1986), ambos campos culturales perdieron muchos de los cánones que los definían en su especificidad. Al perder elementos de identidad concreta y navegar por indefiniciones se sentaron las bases para que se desencadenaran los sucesivos encuentros y reencuentros.

LAS INDEFINICIONES DEL ARTE

Arte es un concepto y una práctica que, con la aproximación y estudio de los diferentes movimientos artísticos, se ha transformado con las diferentes épocas de la historia. Para llegar a comprender el arte se debe saber que su noción siempre ha estado sujeta a intensas discordias, porque cualquier posible definición se presta para múltiples interpretaciones, que mutan según la época, la cultura, las tendencias, o grupo social para el cual el concepto arte tiene un concluyente sentido.

Se debe precisar que cuando se habla de arte se está haciendo referencia más específicamente a la conceptualización de lo artístico, como una actividad creadora del ser humano que engendra un conjunto de presencias llamadas comúnmente obras de arte, las cuales se distinguen por su singularidad. Por lo que no se considera aquí el significado muy amplio de la palabra arte, que permite designar cualquier laboriosidad humana hecha con cuidado y consagración, o catálogo de normas exigidas para llevar a cabo de manera insuperable una actividad, como artes mágicas, artes marciales, arte culinario y otras, estableciendo la destreza y la experiencia como categorización de lo artístico.

En términos generales y sin poder huir de lo polémico, el arte es entendido como una actividad o un producto desarrollado con un fin estético y a la vez comunicativo. Pero también se plantea que el arte es un vehículo de expresión de ideas, emociones y, frecuentemente, de una visión del mundo. Sin duda alguna, el

arte es distinguido como algo que tiene un alto valor y una presencia estética formidable. De ahí que varias expresiones que se agitan en la esfera de la cultura algunas veces son asimiladas al campo artístico, como la moda, la haute cuisine, la publicidad y, últimamente, los videojuegos.

El campo del arte se inserta en la cultura y como tal refleja en su concepción, de uno u otro modo, las estructuras económicas y sociales, pero también un sistema ideológico inherente a la cultura donde establece su presencia.

Tatarkiewicz, W. (1976), afirma que el arte es una actividad humana consciente, capaz de reproducir cosas, construir formas, o expresar una experiencia. Tiene muchas funciones diferentes, puede representar cosas existentes, pero puede construir cosas que no existen; trata de cosas que son externas al hombre, pero expresa también su vida interior. Estimula la vida interior del artista, pero también la del receptor espectador. Al receptor le aporta satisfacción, pero también puede emocionarle, provocarle, impresionarle o producirle un choque; concluye expresando que el carácter variado de lo que se denomina arte es un hecho. El arte no solo adopta formas diferentes según las épocas, países y culturas; desempeña también funciones diferentes, surge de motivos diferentes y satisface necesidades diferentes.

Por otro lado, Benjamín, W. (1989) analizó que en el siglo XX el surgimiento de nuevas técnicas de reproducción industrial transformaba el concepto de la obra de arte. Al multiplicar las reproducciones pone su presencia masiva en el lugar de una presencia irrepetible y crecen en grado tan fuerte las posibilidades de exhibición de la obra de arte. En la época de la reproducción técnica de la obra de arte lo que se atrofia es su modo aurático de existencia, al despojarla de su carácter de objeto único dotado de una singularidad. Esto supuso la apertura de nuevas concepciones de la obra de arte, más libres y abiertas.

Además, la obra de arte es susceptible de poseer múltiples significados, es decir se presenta como presencia polisémica, como lo afirmó Eco U. (1962). La obra de arte solo existe en su interpretación, en la apertura de múltiples significados que puede tener para el espectador.

En el siglo XXI, el fenómeno del arte contemporáneo se desliza más hacia la reflexión que a lo meramente sensible estético. Guasch, A. M. (2014) es consciente que el arte de hoy no es algo formal, no es algo que despierta o suscite únicamente belleza ni buen gusto; sino que es todo un proyecto conceptual al que se

debe penetrar, perpetrados por una extensa base de información cultural. Hay que poseer todo un universo de lecturas, hay que conocer una serie de claves para descubrir el significado del arte contemporáneo, que en la mayoría de los casos se entiende a partir del significado, no a través de las formas.

Es una especie de lugar donde pueden estar reunidas múltiples combinaciones entre diferentes medios para producir también una multiplicidad de formas de representar las situaciones del mundo, bien sea la situación global o el capitalismo hoy, o las situaciones particulares que crea en términos de transformación de relaciones sociales, de las grandes migraciones de pueblos, de la transformación del paisaje urbano y de los entornos cotidianos, afirma el filósofo Rancière, J. (2014).

En el arte contemporáneo hay un desplazamiento hacia el proceso, al concepto, a la experiencia y a la interacción con el público, Roca, J. I. (2014): “A mí, como curador, siempre me ha interesado del arte que se produce contemporáneamente aquel que está haciendo avanzar la discusión o el discurso”.

LAS TRANSITORIEDADES DE LA MODA

La moda es un concepto amplio que se ha extendido a un campo grande de la cultura, pero es asociado más específicamente al diseño de la ropa y la indumentaria. Con frecuencia se hace referencia a este campo como sistema de la moda o también como industria de la moda para dar a entender algo más complejo que la sola actividad de diseñar un vestido.

Además de proteger el cuerpo ante las inclemencias climáticas y de las hostilidades del ambiente, el vestido distingue a las personas. Se presenta como símbolo de pertenencia a cierto grupo étnico o a cierto estatus social. Paradójicamente, el vestido individualiza a las personas a la vez que las hace desaparecer frente a sus semejantes. (Avilés-Ortiz, I., 2016).

El vestido es hábito y costumbre y es un factor que condiciona más directamente al cuerpo en la postura, la gestualidad y la comunicación e interpretación de las sensaciones y movimientos. Así, el vestido regula los modos de vinculación entre el cuerpo y el entorno. Media entre el cuerpo y el contexto. Es el borde de lo público y lo privado a escala individual. Hacia adentro, funciona como interioridad, textura íntima, y hacia afuera, como exterioridad y aspecto, deviene textualidad. (Saltzman, A., 2004).

Simmel, G. (1905) plantea que el individuo siente deseos de imitar y de diferenciarse. Es decir, el humano, por un lado, siente el deseo de ser como los otros y por otro lado quiere diferenciarse de ellos. Ante tal contradicción, la moda juega un papel significativo y se convierte en el medio de alcanzar este deseo humano que parece tan conflictivo. Para el autor, la problemática de la moda es parte de una dimensión estética de la vida acentuada por la vida urbana. (Avilés-Ortiz, I., 2016).

La moda es impositiva, se elabora en una instancia social externa y las personas procesan el origen de su decisión a partir de la mirada general; cada persona cree ser una pantalla en blanco de un sistema de moda que no la consulta y la convierte en su soporte, es decir, toma la decisión por ella (Doria, P., 2012).

La moda tiene la capacidad de someter cualquier cuerpo al ideal imperante, es decir la capacidad de significarlo a través de una ilusión efímera, manejada por las tendencias y haciéndole creer al usuario que es libre y esa independencia lo autoriza a encontrar rápidamente un estilo propio.

Se puede definir la moda, como una búsqueda frenética de la novedad, y una forma de venerar el presente (Lipovetsky, G., 1990). Se podría decir que lo que identifica a la moda es un eterno dinamismo, una actualización constante.

La moda es ciclo y “como sucede con el cambio de estaciones, la moda anuncia que lo nuevo destruye lo ya existente. Este constante cambio constituye su propia esencia. La esencia de la moda es la destrucción-renovación, es el proceso de ir y venir” (Avilés-Ortiz, I., 2016). Por eso la moda siempre ha producido la crítica, porque también choca, a menudo de frente, con las convenciones estéticas y preceptos morales de los contemporáneos.

La moda no se ha mantenido limitada al terreno del vestir. Paralelamente, con distinto grado y rapidez, otros sectores —el mobiliario y los objetos decorativos, el lenguaje y las formas, los gustos y las ideas, los artistas y las obras culturales— han sido ganados por el proceso de la moda, con sus caprichos y sus rápidas oscilaciones. (Lipovetsky, G., 1990)

Si bien es cierto que las modificaciones de la cultura y del espíritu de la época están en la base de las variaciones de la moda, nunca pueden explicar por sí mismas lo nuevo de la moda, su aleatoriedad irreductible, sus innumerables metamorfosis sin razón de necesidad. Porque la moda no puede disociarse de la lógica de la fantasía pura, del espíritu de gratuidad y de juego que acompañan

ineludiblemente la promoción del individuo mundano y el final del universo inmutable, prefijado, de las formas de la apariencia tradicional. (Lipovetsky, G., 1990)

El sistema de la moda se configura cuando aparecen las publicaciones especializadas sobre el mundo del vestido. De las tres estructuras para el vestido que planteaba Barthes, R., (2003), vestido/imagen, vestido/escrito y vestido/real, el primero tomó una posición dominante debido al auge e importancia de las revistas especializadas de moda, las cuales aparecieron en el siglo XVIII, con grabados en color y descripciones de los figurines.

Posteriormente, la fotografía no sirve ya para ilustrar un texto, como en los inicios del género, sino que es el texto el que funciona como apoyo de una fotografía extraordinariamente rica en contenidos. Históricamente la fotografía de moda se distanciaba de otros géneros fotográficos en dos aspectos: la idealización de la realidad –que contradecía la concepción original de la fotografía como *pencil of nature*– y la legibilidad de la imagen.

En dirección a lo anterior, el propio Barthes, R., (2003) señalaba una máxima fundamental observada en las revistas. Todas trataban de construir un ideal de belleza intangible y por eso mismo deseable, eludiendo cualquier estética o normas morales desagradables. Incluso Sontag S., (citada por Abad-Zardoya, C., 2011) consideraba vigente todavía en los años 70's del siglo XX esta definición “clásica” del género, admitiendo en su día que la fotografía de modas “se basa en el hecho de que algo puede ser más bello en una fotografía que en la vida real”.

Hoy, ese mundo idílico se ha resquebrajado y han surgido propuestas de varios diseñadores que, inspirados muchas veces en obras artísticas posmodernas, se lanzan a contracorriente de las formas y estéticas atesoradas por el sistema de la moda.

La parodia y el kitsch se han consolidado como alternativas posibles en las propuestas de los creativos de moda indumentaria. El desasosiego, lo desagradable y la complejidad de lectura se han abierto camino en las formas de ilustrar la moda, y los súcubos han entrado en esas fábricas de sueños que eran, en tiempos de Barthes, las revistas especializadas.

ENCUENTROS DEL ARTE Y LA MODA

Se pueden enunciar numerosos casos donde el arte y la moda se encuentran para intercambiar espacios y conceptos. Algunas veces ha sucedido que los diseñadores se inspiran en las obras de afama-

dos artistas y, por su lado, los artistas basan su producción creativa en el mundo de la moda.

Son legendarias las incursiones del pintor italiano Giorgio De Chirico al diseñar esos extraños vestuarios para los solitarios personajes en sus espacios metafísicos y los diseños de amplias túnicas de Gustav Klimt basados en la estética liberadora del modernismo. De la colaboración de Salvador Dalí y Elsa Schiaparelli en los años treinta, salió la creación del famoso vestido langosta y los sombreros zapatos, verdaderos objetos surrealistas.

La moda utiliza el arte, análogo a la historia, como un modelo visual para su interpretación contemporánea. La elevada posición que es dada a las artes visuales en la cultura occidental es empleada por la moda para aumentar el capital cultural de sus creaciones. Cuando el diseño de moda exhibe una referencia abierta a un estilo o motivo pictórico, o cita un trabajo artístico particular, la posición y el valor que el artista o trabajo ha acumulado en el curso de la historia, son también transferidos a esos diseños.

Por su lado, el arte contemporáneo cita a la moda no sólo como modelo estético sino también como campo de referencia. Steel, citado por Tuozzo, M. y López P. (2013), afirma que el compromiso de la moda con el arte contemporáneo es también curatorial, esto es, en exhibir –a menudo experimentalmente– indumentaria en museos y galerías, equiparando indumentaria y arte en exhibiciones sobre objetos materiales o nociones de belleza, o usando a la industria de la moda para financiar proyectos artísticos.

Por su parte, la curaduría de moda conduce en algunos casos al apoyo institucional de colecciones, por ejemplo, el primer desfile del dúo holandés Viktor & Rolf fue posible sólo a través del apoyo y políticas de adquisición del Central Museum de Utrecht y el Groninger Museum. Esto implica el posicionamiento de la moda en la cultura contemporánea como una entre muchas manifestaciones intercambiables, más que un medio estructuralmente distinto dentro de una jerarquía cultural.

Hay curadurías que utilizan los espacios canónicos de las artes visuales para exhibir diseños de moda con la misma categoría dada a las piezas artísticas. Un ejemplo de ello fue la exposición *La moda es arte, y el arte se hace moda. Sastre, diseñador, ¿Artista? 1939-2014*, proyectada en el marco de la 080 Barcelona Fashion Week, en febrero del 2015. Las piezas fueron seleccionadas de colecciones de diferentes diseñadores que las curadoras Georgina Driéguez y Laura Cortés consideraron como relevantes y que han marcado un antes y un después en la línea temporal de la moda. Igualmente

te, pretendían observar cómo han evolucionado y cómo han pasado de usar el motivo solamente a crear colecciones inspiradas en determinadas obras o artistas. Cristóbal Balenciaga, Yves Saint Laurent, Gianni Versace, Miuccia Prada, Agatha Ruiz de la Prada, Dolce&Gabbana y otros se inspiraron en obras de otras disciplinas que sí se consideran arte para confeccionar sus piezas de alta costura.

Uno de los casos más conocidos de inspiración en pinturas de artistas famosos es el del diseñador francés Yves Saint Laurent, el cual supo entablar un singular diálogo entre la belleza de la pintura y la sofisticación de la moda. En 1965, el diseñador lanzó su colección de invierno rindiendo homenaje al pintor abstracto Piet Mondrian, tomando las líneas y colores primarios del estilo geométrico del artista y plasmándolos en sus vestidos rectos de lana. El vestido inspirado en el cuadro *Tableau II* se convirtió en un ícono de la producción de Saint Laurent. Asimismo, un traje de novia que semejava una escultura vanguardista fue el resultado de su encuentro con el pintor cubista George Braque y en la colección otoño-invierno de 1988 las obras de Henri Matisse fueron el motivo de su inspiración. Ese mismo año, sus vestidos de la colección de primavera se llenaron del colorido de *Los Girasoles* de Vincent Van Gogh.

La discusión sobre si la moda pudiera considerarse arte parece que la quiso zanjar el diseñador Giorgio Armani cuando expresó: “Por supuesto, la moda es arte. La relación entre estos universos es muy estrecha. Ambos son medios de expresión de gran potencia, que crean objetos no solo bellos, sino también capaces de emocionar. De hecho, la industria de la confección se sitúa en el centro de la creatividad y es el mejor espejo de la sociedad y su cultura”. Pero, en la orilla contraria se ubicó el diseñador Marc Jacobs: “Nuestro trabajo solo tiene sentido cuando alguien lo lleva puesto. Hago ropa, bolsos y zapatos para que las personas los usen, no para colgarlos en una pared y admirarlos” y enfatizó con vehemencia: “La ropa en un museo es la muerte absoluta!”. (Torrecillas, T., 2015)

Vestidos colgados en una pared fue precisamente lo que hicieron los diseñadores holandeses Viktor & Rolf (Viktor Horsting y Rolf Snoeren) en la presentación de su colección de haute couture para

el otoño-invierno 2015-2016. Organizaron en el Palais Tokio de París un evento que a todas luces tenía la intención de eclipsar las diferencias naturales entre los campos del arte y la moda. Bajo el título *We are Fashion Artists*, los dos presentaron sus diseños confeccionados con telas gruesas y rígidas parecidas a los lienzos utilizados para pintar, ataviados con pedazos de marcos de madera dorados. En las telas de los trajes y faldas se distinguían en medio de brochazos y salpicaduras de pintura, restos de bodegones y retratos antiguos del siglo XVIII. Mientras las modelos se desplazaban y lucían las pesadas vestimentas, los diseñadores en plena pasarela, como en una acción performática, desvestían a las modelos y colgaban los vestidos en una pared a manera de cuadros de una exposición. El título de la presentación lo decía todo.

En Colombia, también se han presentado algunos casos de encuentro de la moda y el arte, aunque no en la dimensión deseada. En octubre de 2018, el Museo de Arte Moderno de Bogotá en el marco celebratorio de sus 55 años, invitó a cinco diseñadoras a exhibir sus vestidos inspirados en maestros del arte colombiano. Fue así como Silvia Tcherassi se inspiró en una obra de Botero; Olga Piedrahíta en una de Lidya Azout; Pepa Pombo, en Beatriz González; Amelia Toro, en Ana Mercedes Hoyos; y Johanna Ortiz, en Alejandro Obregón.

Para finalizar, una de las inquietudes con que se cierra este artículo es la de seguir por la senda de la reflexión sobre las fronteras comunes del arte y la moda y llamar la atención de artistas y diseñadores para el desarrollo de unas prácticas creativas híbridas, transdisciplinarias, que emerjan pese a, o por las indefiniciones del arte y las transitoriedades de la moda. De tal manera que se genere la posibilidad de construir nuevas subjetividades profesionales en consonancia con las nuevas realidades del presente, donde las creaciones que aportan diseñadores y artistas seguirán alimentando el campo complejo de la cultura visual contemporánea.

En el Caribe colombiano existe un conjunto inmenso de posibilidades que podrían llegar a estimular el trabajo colaborativo de artistas y diseñadores, con el fin de poner a andar proyectos de creaciones colectivas o programas individuales (Martínez, N., 2013).

REFERENCIAS

- Abad-Zardoya, C. (2011). El sistema de la moda. De sus orígenes a la postmodernidad. <https://ifc.dpz.es/recursos/publicaciones/31/78/03abad.pdf>
- Alegre García, I. (2018). No hay moda sin arte ni arte sin moda. Y éstas son sus grandes colaboraciones. <https://vanidad.es/moda/140293/moda-y-arte.html>
- Avilés-Ortiz, I. (2016). Reflexiones en torno a la moda: tensiones, paradojas y frivolidades. *Revista de Filosofía, II Época*. N° 12.
- Benjamin, W. (1989). *Discursos Interrumpidos I*. Taurus. Buenos Aires
- Barthes, R. (2003). *El sistema de la moda y otros escritos*. Paidós. Buenos Aires
- Doria, P. (2012). Consideraciones sobre moda, estilo y tendencias. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/cuadernos/detalle_articulo.php?id_libro=378&id_articulo=8207
- Eco, U. (1962). *Obra Abierta*. Planeta Agostini. Barcelona.
- Lipovetsky, G. (1990) *El imperio de lo efímero. La moda y su destino en las sociedades modernas*. Anagrama. Barcelona.
- Lyotard J. (1986). *La Posmodernidad*. Gedisa. Barcelona.
- Martínez, N. (2013). El patio de la casa como territorio estético y su relación con el espacio artístico. *Revista Arte & Diseño*. Vol. 11, N° 2. Universidad Autónoma del Caribe. Barranquilla.
- NC Arte. (2014). *Conceptos de arte contemporáneo*. CC. Bogotá.
- Saltzman, A. (2004). *El cuerpo diseñado: Sobre la forma en el proyecto de la vestimenta*. Paidós. Buenos Aires.
- Tatarkiewicz, W. (1976). *Historia de seis ideas*. Tecnos. Madrid.
- Torrecillas, T. (2015). ¿La moda es arte? *Periódico El País*. Cali, Colombia. <https://smoda.elpais.com/moda/la-moda-es-arte/>
- Tuozzo, M. y López P. (2013). *Moda y Arte. Campos en intersección*. Cuaderno 44. Buenos Aires.
- Horsting, V. y Snoeren, R. (2015). *Wearable art*. <http://www.viktor-rolf.com/haute-couture/f2015ctr/>
- Simmel, G. (1905). *Filosofía de la Moda*.

TRASCENDIENDO LAS SOMBRAS: DISEÑO INTEGRAL PARA LA SALUD MENTAL A TRAVÉS DE UN ENFOQUE FANTÁSTICO EN EL INTERIORISMO

JESSICA DEL CARMEN RAMÍREZ HERNANDEZ
IRSA DANIELA BOTELLO ARREDONDO
UNIVERSIDAD DE GUANAJUATO, MÉXICO¹

*Recibido: 28 de mayo de 2024
Aprobado: 19 de junio de 2024*

RESUMEN

El Diseño Interior ha adquirido una mayor relevancia al abordar problemas sociales importantes, tales como la preservación del medio ambiente, la integración de la tecnología, la inclusión de las mascotas en el espacio habitable y, más recientemente, proponer soluciones que promuevan la salud mental en los entornos construidos. El presente trabajo tiene como objetivo contribuir a este último enfoque, generando un diseño integral con el propósito de facilitar la formulación de propuestas destinadas a reducir factores que inciden en la salud mental como la depresión, el estrés y la ansiedad. Optando un enfoque innovador basado en temas fantásticos, centrándose en elementos de diseño como la selección de materiales, el uso del color, la conceptualización, la ergonomía y la antropometría. Como resultado final, se presentará un ejemplo práctico que ilustrará la aplicación de estos factores en un diseño interior integral.

Palabras clave: Diseño de Interiores, Diseño Integral, Fantasía, Trastornos, Funcional.

ABSTRACT

Key words: Interior Design, Integral Design, Fantasy, Disorders, Functional.

INTRODUCCIÓN

El interiorismo siempre ha perseguido un objetivo fundamental: satisfacer las necesidades de quienes habitan los espacios. A lo largo de las diferentes épocas en las que ha emergido, la manera en que se abordan estas necesidades ha variado considerablemente, influenciada por el contexto de cada momento histórico. Desde transmitir estatus social hasta contribuir a generar cambios significativos en la sociedad, el interiorismo ha evolucionado continuamente para adaptarse a las demandas cambiantes.

Con el paso del tiempo, el Diseño Interior ha cobrado una creciente importancia en el ámbito social: ahora, no se limita únicamente a resolver las necesidades del usuario en el espacio interior, sino que también se ha convertido en un medio para abordar problemas sociales más amplios. Esto implica no solo ofrecer soluciones para mejorar el entorno físico, sino también para enfrentar desafíos de índole ambiental, integrar la tecnología de manera efectiva, fomentar la coexistencia de las mascotas en el espacio y abordar las complejas problemáticas relacionadas con la salud mental.

La problemática relacionada con la salud mental ha recibido una mayor atención en los últimos años. Esto se debe al contexto histórico actual, que abarca desde expectativas sociales inalcanzables o difíciles de cumplir hasta problemas personales, así como las diversas circunstancias por las que atravesó el mundo debido a la pandemia. Como consecuencia, las personas son más propensas a padecer estrés, ansiedad y depresión. Aunque esta problemática no es nueva y ha estado presente en la sociedad a lo largo de la historia, en la actualidad se está abordando con la debida importancia, seriedad y relevancia que merece en la vida de las personas.

El Interiorismo ha sido uno de los campos que ha aportado soluciones que pueden mitigar estos padecimientos e incluso prevenirlos, como la creación del neurodiseño o la biofilia, el uso de la psicología ambiental, teorías como la fenomenología y de color, así como una corriente del diseño que se especializa en generar propuestas que generan experiencias sensoriales en el usuario: los espacios sensoriales.

Se propone un diseño que facilite la generación de propuestas integrales destinadas a reducir los síntomas de la depresión, el estrés y la ansiedad mediante la incorporación de un concepto temático fantástico. Para ello, se utilizará la trilogía “Elementos Oscuros” de la escritora Jennifer L. Armentrout (2016) como ins-

piración, integrándola con elementos del Diseño Interior tales como materiales, color, antropometría, ergonomía y conceptualización. Este concepto se ha denominado Diseño Integral, el cual estará fundamentado en los principios que rigen la fenomenología y los espacios sensoriales, que se ilustrará con un ejemplo práctico aplicado en un espacio.

ELEMENTOS DEL DISEÑO INTERIOR

Color

Este elemento del Interiorismo es un factor relevante a la hora de generar estímulos. La escuela superior de arte de Disseny (2020) afirma:

El color es sensorial e individual, subjetivo, por tanto. La psicología clasifica sus percepciones adjudicándole significados, y atendiendo a las funciones que en él se aprecian. El color influye sobre el ser humano, y también la humanidad le ha conferido significados que trascienden de su propia apariencia. Sus efectos son de carácter fisiológico y psicológico, pudiendo producir impresiones y sensaciones de gran importancia, pues cada uno tiene una vibración determinada en nuestra visión y por tanto en nuestra percepción. (p.1)

Por ende, los colores que pueden llegar a mitigar los síntomas de la depresión, el estrés y la ansiedad deben generar sensaciones contrarias a las de estos padecimientos, tomando en cuenta el significado que las personas con dichos trastornos y personas en general les atribuyen a los colores. Se tienen en cuenta los síntomas que pueden cambiar e impactar de cierta forma por el entorno físico y material del individuo. Estos síntomas abarcan sentimientos de tristeza, irritabilidad, dificultades para conciliar el sueño, pensamientos acelerados, agitación, inquietud y un aumento anormal de la frecuencia cardíaca, los cuales pueden estar asociados con episodios de estrés o ansiedad.

Es importante destacar que los colores poseen una característica fundamental: la tonalidad. Esta puede variar infinitamente, ya que puede aumentar o disminuir en intensidad, generando así una amplia gama de tonos. Además, los colores tienen la capacidad de mezclarse entre sí para crear nuevas tonalidades que se mantienen dentro de la misma paleta cromática. La Ilustración 1 muestra y describe los colores y las sensaciones que estos generan y que son contrarias a los síntomas de la depresión, el estrés y la ansiedad.

Ilustración 1 Colores que mitigan la depresión, el estrés y la ansiedad

| Color | Significador | Color | Significador |
|---|--|---|--|
|  | Azul: Tranquilidad, tranquiliza mente y disipa temores en uso equilibrado. Relajación, optimiza el descanso en una habitación en tonos pálidos. Frescura y seguridad. |  | Verde: Para un espacio libre de estrés y relajación en su estado más puro (plantas). Color de la vida connota tranquilidad y salud. Equilibrio emocional, útil para el agotamiento nervioso, revitaliza el espíritu, uso de manera equilibrada. |
|  | Rojo: Alegría, placer de vivir, energía, vitalidad, fuerza, ayuda a superar la depresión, su uso debe ser equilibrado. |  | Amarillo: Alegre, calma en tonalidades pálidas, aclaración de una mente confusa, uso de manera equilibrada. |
|  | Morado: Relajante en tonos pastel, curación espiritual, útil para problemas mentales y nerviosos. Uso de manera equilibrada. |  | Blanco: Paz y optimismo, purifica la mente, calma, renueva la mente, genera un estado de tranquilidad. |
|  | Oro: Símbolo de felicidad, su uso fortalece el cuerpo y espíritu, uso de manera equilibrada. |  | Tonos pastel: Suelen traer calma, paz, tranquilidad, serenidad y bienestar. |

Fuente: Elaboración propia, 2024. Datos citados de EDASDV 2020, Danis 2021, Cao 2019, Heller 2008.

Ilustración 2 Colores elegidos para propuesta ilustrada.

| Color | Significador |
|---|---|
|  | Violeta pastel: Suavidad, relajación, serenidad, útil para problemas mentales y nervioso. |
|  | Azul pastel: Tranquilidad, relajación, disipa temores, tranquiliza la mente, optimiza el descanso en una habitación. |
|  | Beige Off-White: Optimismo, calma, renueva la mente, genera un estado de tranquilidad. |
|  | Dorado: Felicidad, fortalece el cuerpo y alma. |
|  | Rojo: Alegría, energía, vitalidad, placer de vivir, ayuda a superar la depresión en uso moderado. |

Fuente: Elaboración propia, 2024. Datos citados de EDASDV 2020, Danis 2021, Cao 2019, Heller 2008.

MATERIALES

Las características de los materiales pueden ser inherentes de forma natural o adquiridas artificialmente y son transmitidas desde los materiales al usuario como estímulos que son interpretados como sensaciones a través de los sentidos. Cada material puede poseer estas propiedades de manera innata o agregadas artificialmente.

Un solo material puede adquirir la capacidad de ser polisensorial manifestándose de manera visual, olfativa, táctil y auditiva. Se dice que los materiales carecen de significado pues estos cambian de acuerdo con el contexto e historia previa del sujeto que interactúe con este. "Cualquier material puede heredar cualquier significado en un contexto particular" (Larrea, H., 2018. p. 25). Por ello, es importante tener en cuenta las cualidades que puede adquirir el material y en qué contexto se utilizará, así como la historia previa del usuario que habitará el espacio o a quien irá dirigido el elemento a diseñar para tomar decisiones acertadas.

En este caso, los materiales que fueron seleccionados poseen cualidades para generar una propuesta que mitigue los síntomas de la depresión, el estrés y la ansiedad.

Siguiendo los principios de la fenomenología y la psicología ambiental, tales como proporción, escala y ritmo, lente fenoménica, luz y sombra, color, dominio háptico y contraste. Así como la integración de los colores seleccionados previamente.

Materiales que mitigan la depresión, estrés y ansiedad

- Metal- Acero Inoxidable
- Textil
- Yeso
- Fibra de Vidrio y Resina
- Vidrio y Cristal
- Concreto
- Arcilla- Cerámica

Ilustración 3
Panel de materiales para la generación de diseño integral que mitigue los síntomas de la depresión.



Fuente: Elaboración Propia, 2023.

Antropometría

Las medidas antropométricas son datos fundamentales a considerar al diseñar un espacio, mobiliario o cualquier elemento de diseño. Es importante recordar que las medidas corporales de las personas varían según la edad, sexo, discapacidades, complexión y nacionalidad. Para este caso se tomaron las medidas medias de hombres y mujeres mexicanos en un rango de edad de 18 a 24 años, sin discapacidad. Las dimensiones presentadas a continuación se tomaron como referencia para diseñar los elementos de diseño (mobiliario, luminarios y accesorio), que conformaran el diseño interior integral.

Ilustración 4
Dimensiones antropométricas de hombres y mujeres percentiles

| Dimensiones | Percentil |
|---------------------------|-----------|
| • Estatura | 1.75 mts |
| • Altura rodilla | 49 cm |
| • Anchura máx. Cuerpo | 50 cm |
| • Profundidad máx. Cuerpo | 30 cm |
| • Alcance brazo lateral | 78 cm |
| • Alcance máx. vertical | 20 cm |
| • Altura normal sentado | 90 cm |
| • Altura hombro sentado | 55 cm |
| • Altura omoplato | 43 cm |
| • Altura poplítea | 43 cm |
| • Anchura codos | 44 cm |
| • Anchuras cadera sentado | 45 cm |
| • Longitud nalga-poplítea | 45 cm |

Fuente: Elaboración propia, 2024. Datos citados de Avila, R., Prado, L. y González, E. 2007, p.85-91).

Ergonomía

La ergonomía es una herramienta fundamental que auxilia al interiorista en la adecuación precisa de un espacio para el usuario final. Su objetivo es ajustar las condiciones de trabajo y el entorno productivo a las características individuales del usuario, buscando lograr la armonización entre productividad, salud y bienestar humano.

La ergonomía, al facilitar la adaptación del ser humano al entorno que habita, también incide en su bienestar mental, conocido como ergonomía ambiental. Algunas de las categorías que contribuyen a ello son el ambiente térmico, acústico, luminoso, la organización espacial o proxemia.

A continuación, se sintetizan aspectos de cómo estas herramientas ayudan a mitigar el estrés, la ansiedad y la depresión, al proporcionar un entorno y elementos que fomenten la salud mental.

- *Ambiente térmico*: En los locales de carácter cerrado donde se realicen trabajos sedentarios propios de oficina, la temperatura estará comprometida entre 17° y 27° C. Donde se realicen trabajos ligeros estará comprometida entre los 14° y 25° C. (Moreno, B., Peñacoba, C. y Araujo, V., 2022. p.12)
- *Ambiente Acústico*: El nivel de ruido que provoca molestia se encuentra entre los 55 decibeles (dB) y los 65 dB (A). (Moreno, B., Peñacoba, C. y Araujo, V., 2022). Es importante registrarse en estos parámetros de molestia para no sobrepasarlos y crear un espacio.
- *Ambiente luminoso*: La luz natural es preferible para lugares de trabajo; de estar ausente o no ser suficiente, deberá incorporarse la luz artificial, esta tendrá un carácter de iluminación general y se deberá complementar con luz localizada si la actividad que se desarrolle en el área así lo requiera (Moreno, B., Peñacoba, C. y Araujo, V., 2022). El color de la luz puede ser cálida si se busca un espacio de transmita relajación y calma, la luz blanca o azul y los lúmenes a usar dependerá del tipo de trabajo que se haga en el espacio.
- Organización espacial o proxemia: Moreno, B., Peñacoba, C. y Araujo, V. (2022) afirman que diversos autores diferencian cuatro tipos de distancia:
 - a) Distancia íntima: Gran contacto sensorial, visual, térmico y táctil. La distancia se encuentra desde 0 cm a 15 cm hasta 15 cm a 45 cm.
 - b) Distancia personal: Contacto sensorial ligero, contacto táctil. La distancia es desde 45 cm a 75 cm hasta 75 cm a 125 cm.
 - c) Distancia social: Contacto sensorial débil. La distancia se encontraría en el rango de 125 cm a 2 m hasta 2 m a 3,5 m.
 - d) Distancia pública: Escaso contacto sensorial. La distancia estimada es desde 3,5 m a 7,25 m hasta más de 7,25 m.

CONCEPTUALIZACIÓN

Para conceptualizar una idea de manera efectiva, es crucial tener definidos el tema de inspiración, el estilo a emplear y la proble-

mática que se busca resolver. En este caso, ya se cuenta con los colores y materiales establecidos, por lo que el próximo paso será abordar el estilo a utilizar.

Estilo

En este caso se opta por el estilo Chubby, pues este posee características que ayudan a resolver la mitigación de la depresión, el estrés y la ansiedad. Este estilo se define por formas cilíndricas regordetas, curvas voluminosas, bordes redondos, líneas firmes y texturas lisas, fomentando una sensación de diversión en el espacio. Esta tendencia regresa décadas después, derivado a las circunstancias que atravesó el mundo debido a la pandemia.

Las personas buscan “consuelo” en cosas que tenían dentro del hogar. Los muebles de este estilo sirven para consentir y dar ese estímulo visual de satisfacción y bienestar. Es por eso que estas siluetas regresaron para hacer recordar al ser humano los espacios de juego de la infancia, cuando la vida parecía más fácil y divertida (Iglesias, M., 2020. p. 3-4).

Tema Inspiración

El tema seleccionado para este caso será la Trilogía Elementos Oscuros de la escritora Jennifer L. Armentrout. (2016), utilizando a los personajes principales de la saga, cuyas características físicas y rasgos de personalidad se reflejarán en el resultado final. Es importante destacar que estos elementos se integrarán con lo ya establecido, es decir, los colores, materiales y estilo previamente definidos, con el fin de desarrollar una idea rectora para la propuesta a desarrollar.

Es crucial mencionar que, tanto el tema fantástico como el estilo, pueden ser variables, con el objeto de generar propuestas que contribuyan a mitigar los síntomas de la depresión, el estrés y la ansiedad. Este tema sirve simplemente como un ejemplo entre muchos otros que podrían resultar en futuros conceptos. Es importante destacar que los materiales y los colores también pueden ser variados de acuerdo a la información presentada con anterioridad; igualmente, la antropometría puede cambiar según el público al que vaya dirigido.

Ilustración 5
Moodboard para el Diseño Integral: Elementos Oscuros.

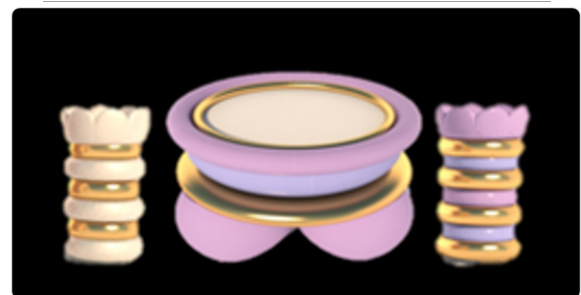
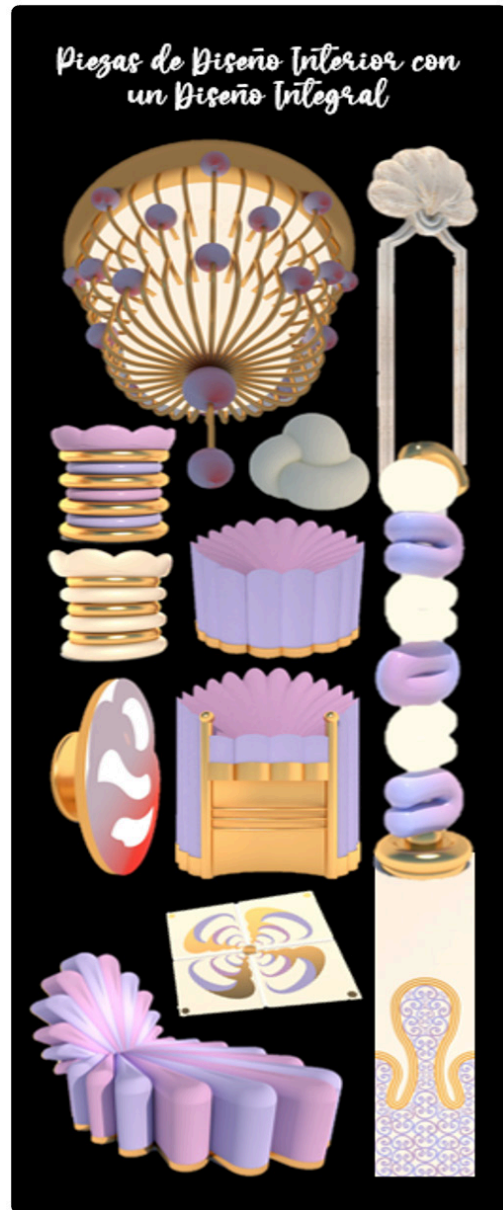


Fuente: Elaboración Propia, 2023.

RESULTADOS

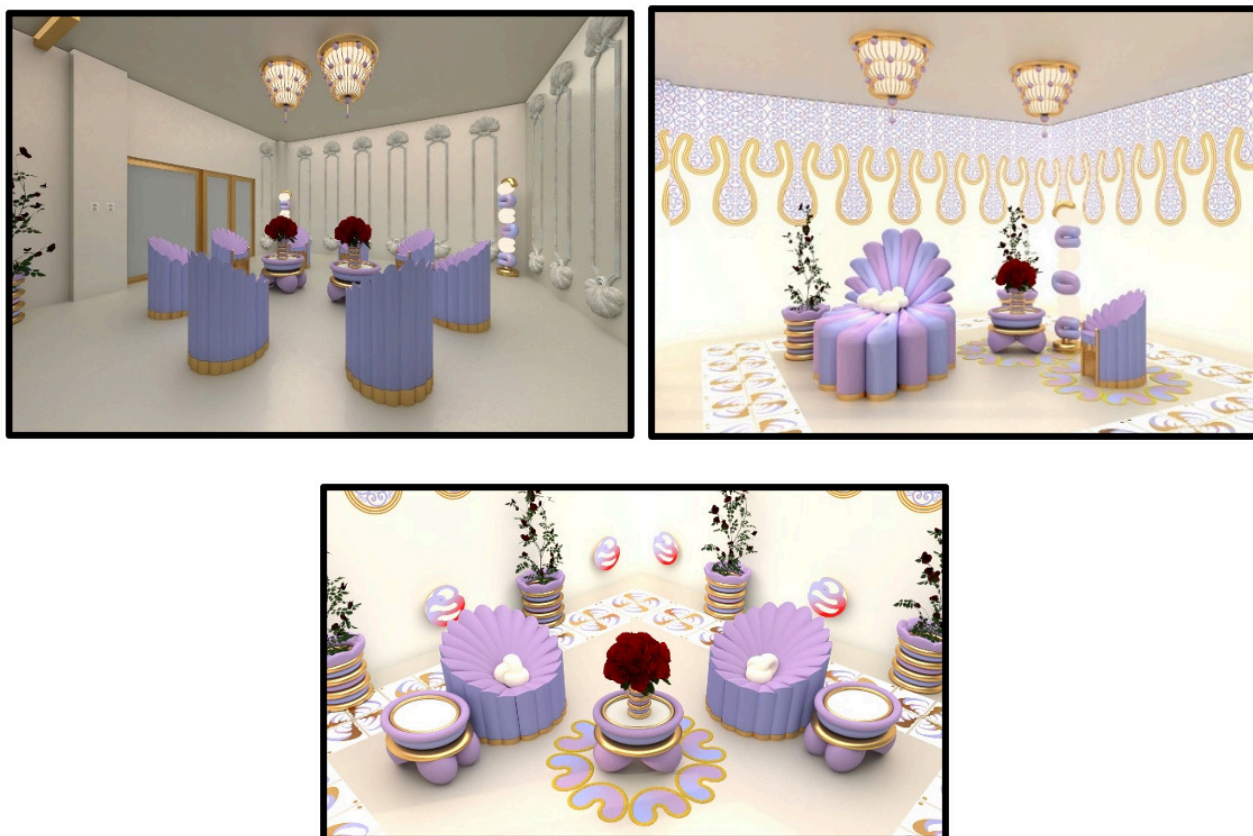
La Ilustración 6 muestra algunos de los elementos y espacios generados donde se ve reflejado el Diseño Interior Integral con los factores descritos en la guía que ayudarán a mitigar los síntomas de la depresión, el estrés y la ansiedad.

Ilustración 6
Ejemplos ilustrados de un Diseño Integral en elementos de Interiorismo



Fuente: Elaboración Propia, 2023.

Ilustración 7 Ejemplos ilustrados de un Diseño Interior Integral



Fuente: Elaboración Propia, 2023.

CONCLUSIÓN

Se reconoce la relevancia del Diseño Interior, su impacto y contribución a la resolución de problemáticas sociales. En este caso, se ha abordado la creación de una solución para afrontar la problemática de la salud mental, centrándose en tratar la depresión, el estrés y la ansiedad, identificando los síntomas a mitigar, por medio de algunos elementos del Interiorismo.

En esta guía se abordan elementos del Diseño Interior como el color, los materiales, la antropometría, la ergonomía y la conceptualización, destacándolos como factores importantes para la

generación de propuestas que ayuden a mitigar la sintomatología asociada con la depresión, el estrés y la ansiedad. Estos aspectos son fundamentales ya que influyen directamente en la percepción del espacio y pueden generar sensaciones que impactan los sentidos humanos.

El propósito de esta propuesta que se ha denominado Diseño Integral es proporcionar un recurso para profesionales del Interiorismo que pretendan abordar desde esta disciplina estos padecimientos o desarrollar propuestas que promuevan la salud mental. Se pretende que este documento sirva como una herramienta útil en la creación de entornos que favorezcan el bienestar psicológico y emocional.

REFERENCIAS

- Escola d'Art Superior de Disseny de Vic. (2020). Psicología del color. <https://perio.unlp.edu.ar/catedras/iddi/wp-content/uploads/sites/125/2020/04/Psicologia-del-color.pdf>
- Iglesias, M. (2020). Qué es el chubby design y porque nos recuerda a nuestra infancia. Revista AD. <https://www.admagazine.com/disenio/que-es-el-chubby-design-y-por-que-nos-recuerda-la-infancia-20200820-7311-articulos>
- Larrea, H. (2018). Experiencias y Materiales. Sensaciones en la Arquitectura (Trabajo final de grado). Departamento de Construcción y Tecnología Arquitectónica. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid, España.
- Moreno, B., Peñacoba, C. y Araujo, V. (2022). Ergonomía y psicología I. [https://infolibros.org/pdfview/14643-ergonomia-y-psicosociologia-don-bernardo-moreno-jimenez-dna-cecilia-penacoba-puente-y-dna-victoria-araujo-gonzalez-barcia-/](https://infolibros.org/pdfview/14643-ergonomia-y-psicosociologia-don-bernardo-moreno-jimenez-dna-cecilia-penacoba-puente-y-dna-victoria-araujo-gonzalez-barcia/)

VENTILACIÓN NATURAL EN EL DISEÑO ARQUITECTÓNICO: ESTUDIO DE CASO EN CLIMA CÁLIDO HÚMEDO

ALAIN JESÚS JACIR ELJADUEI
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

*Recibido: 28 de mayo de 2024
Aprobado: 5 de agosto de 2024*

RESUMEN

Este artículo es fruto de una reflexión arquitectónica sobre experiencias en bioclimática, tanto en consultorías, como en la práctica docente. Se describe el concepto de la ventilación desde el punto de vista de la arquitectura, la forma en que se comporta el viento alrededor de los edificios y al interior de los espacios, la sombra de vientos y la rosa de vientos, describiendo también los tipos de ventilación natural que podrían aplicarse en el clima cálido húmedo. Y se muestran los resultados de una simulación térmica de un proyecto un local comercial ubicado en la ciudad de Barranquilla, que aplica la ventilación natural como estrategia principal para climatizar.

Palabras clave: ventilación natural, clima cálido húmedo, simulación térmica, temperatura, humedad.

ABSTRACT

This article is the result of an architectural reflection on bioclimatic experiences, both in consulting and teaching practice. It describes the concept of ventilation from the architectural point of view, the way in which wind behaves around buildings and inside spaces, wind shading and wind rose, describing also the types of natural ventilation that could be applied in the hot humid climate. And the results of a thermal simulation of a commercial project located in the city of Barranquilla, which applies natural ventilation as the main strategy for air conditioning, are shown.

Keywords: natural ventilation, warm humidity climate, thermic simulation, temperature, humidity.

INTRODUCCIÓN

El viento es el movimiento del aire causado por las diferencias de presión y temperaturas presentes en las superficies de la tierra y zonas de la atmósfera que son calentadas de manera desigual, debido a otros fenómenos meteorológicos, a la topografía, entre otros. El aire caliente presente en la atmósfera tiende a ascender y en su lugar es ocupado por otro cuya temperatura es más fría y densa. (Retallack, B.J., 1973).

El viento puede ser utilizado como recurso energético en la arquitectura, haciéndolo pasar alrededor de un edificio e incluso introduciéndolo dentro de éste; ésta es una estrategia de diseño propia de la arquitectura bioclimática para el clima cálido húmedo; la ventilación natural contribuye a reducir significativamente la temperatura de los espacios interiores y ayuda a renovar el aire sucio del interior del edificio por aire nuevo y limpio proveniente del exterior.

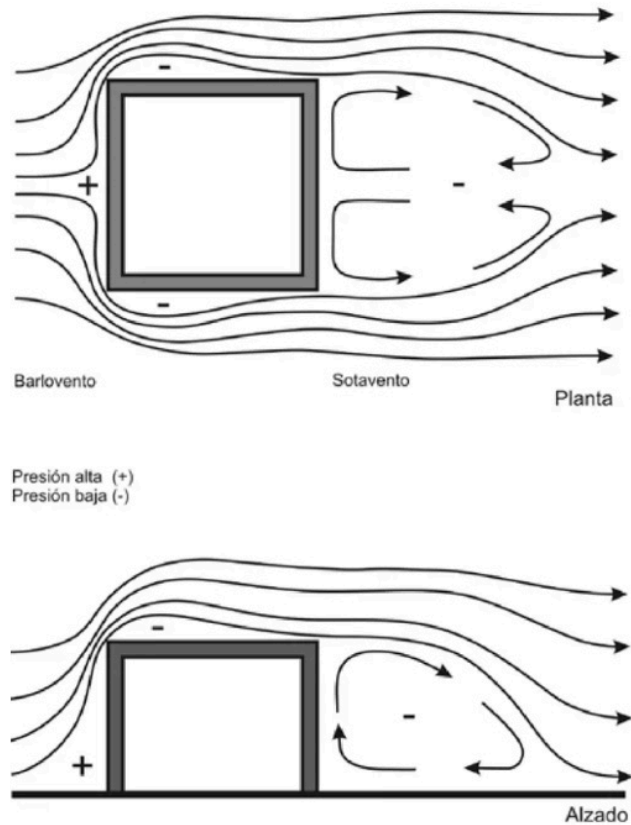
La ventilación natural puede definirse como el ejercicio de introducir aire constantemente a un espacio por una abertura y removerlo por otra; también podría definirse como el efecto de intercambiar aire entre dos ambientes. La importancia de la ventilación natural en los edificios siempre ha existido desde que el hombre comenzó a ocupar espacios interiores, pero comenzó a obtener mayor relevancia durante la revolución industrial, cuando las personas debían trabajar jornadas de muchas horas en espacios con ambientes no higiénicos ni confortables térmicamente, lo que hizo que durante este periodo de tiempo se buscaran maneras de ingresar aire nuevo y sacar el aire contaminado de los espacios para intentar reducir el número de personas enfermas, ya que en muchísimas ocasiones llegaban a morir por la gravedad de los síntomas. (Fuentes, V., 2004).

CONSIDERACIONES

Viento alrededor de los edificios

Cuando el viento pasa alrededor de un edificio, lo abraza rodeándolo por completo, generando zonas de presión positiva (barlovento) en la cara frontal donde golpea al edificio, y otras de presión negativa (sotavento) en las caras laterales y en la cara posterior; a su vez, se crea una zona de turbulencias en la parte posterior del edificio y se crea el efecto de sombra de viento. (Fuentes, V., 2004).

Ilustración 1
Presión del Viento Alrededor de un Edificio



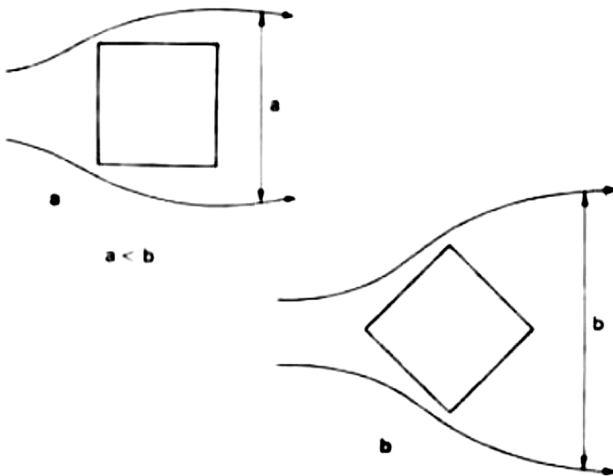
Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

El viento, al golpear de manera perpendicular en la cara frontal de un edificio, genera la máxima presión en dicha cara (sotavento) y también aumenta su velocidad; por el contrario, un viento que golpea a 45° en la cara frontal hace que se reduzca la presión en un 50%, y en el interior del espacio la velocidad media del viento aumenta (Olgay, V., 1998).

Según los experimentos de Baruch Givoni, esto sucede debido a que un edificio con un viento a 45° en su cara frontal al aumentar la velocidad de viento corriendo por la cara a barlovento, también generará una sombra de viento mucho más ancha y con ello se crean zonas de presión negativa que aumentan, ubicadas en las caras laterales y posterior, lo que hace que el efecto de succión sea también más fuerte, aumentando la velocidad del viento al interior del espacio. (V. Fuentes, 2004).

Ilustración 2

Efecto de la orientación del edificio en la sombra de viento

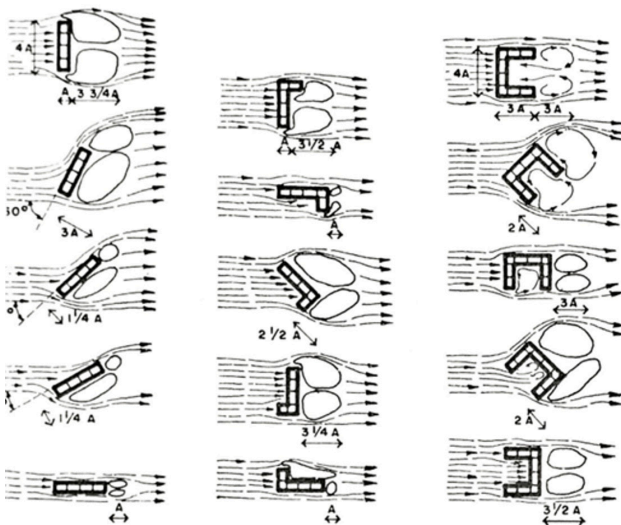


Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

La forma y las dimensiones del edificio harán que la sombra de viento sea diferente, algunos autores afirman que la distancia será desde dos hasta 20 veces la altura del edificio, dependiendo de la situación, las dimensiones, y la forma del edificio. (Ashrae, 1993).

Ilustración 3

Efecto de la Forma, Geometría y Proporción del Edificio en la Sombra de Viento.



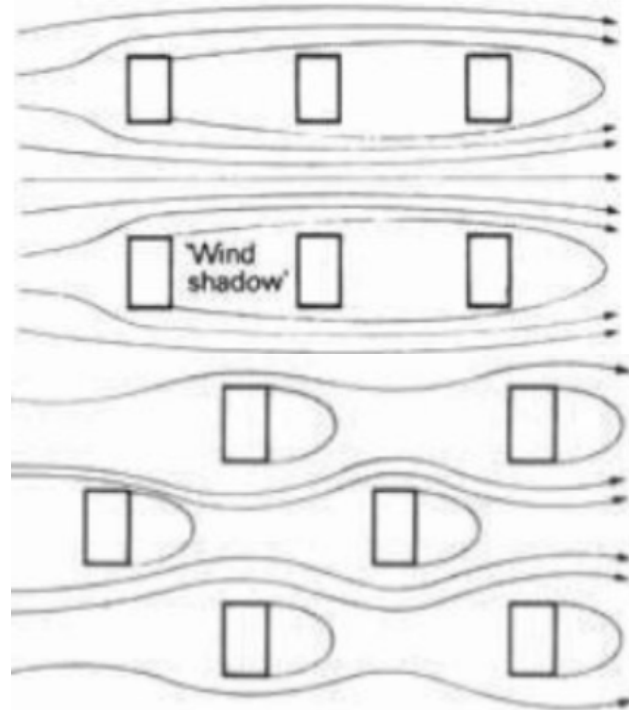
Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

Esta es la razón por la cual, en el clima cálido húmedo los edificios no deben ubicarse dentro de las sombras de viento porque

funcionan como una barrera que le impedirá gozar del viento natural, ya que la distancia entre edificios deberá ser la necesaria para que la sombra de viento de un edificio no le obstruya el viento al siguiente edificio, según Olgay, V. (1998), deberá ser de siete veces la altura del edificio, por lo que resultaría más provechoso una distribución sinuosa (contrario a línea recta), tal como se aprecia en la Ilustración 4

Ilustración 4

Efecto en el Flujo del Viento alrededor de los Edificios: en Línea Recta y en Formación Sinuosa.



Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

Vegetación como barrera de viento

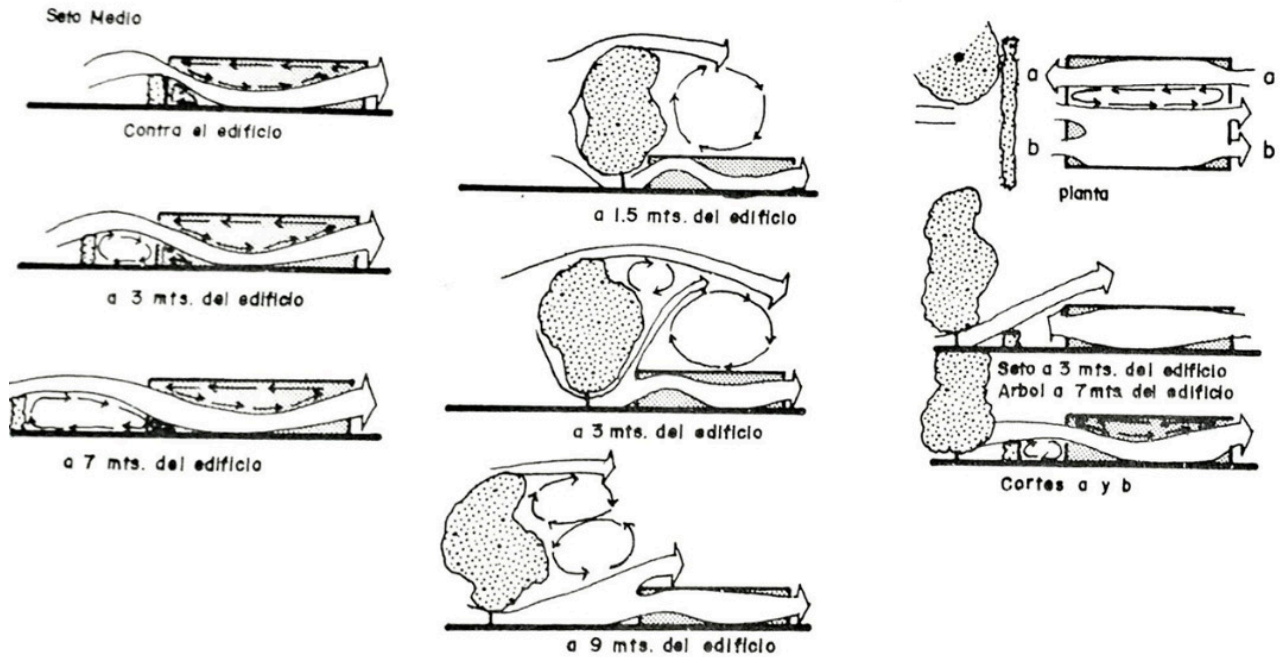
Otro de los factores que se deben tener en cuenta para entender cómo se comporta el viento alrededor de los edificios, es la vegetación. A pesar de que no es posible alterar el movimiento de las grandes masas de aire, es posible controlar la velocidad del aire cuando se mueve a nivel del suelo; a través de la vegetación, (arbustos o setos y arboles) se puede generar una desviación en el flujo del aire que puede ser muy beneficiosa para el proyecto arquitectónico. (Olgay, V., 2017).

Con la ayuda de la vegetación se puede lograr redirigir el viento para aprovecharlo o rechazarlo en un espacio interior, a través de la configuración de las alturas y densidades de los árboles o ar-

bustos (setos) para que funcionen como barreras o canales que lo lleven hacia donde el diseñador así lo requiera. En algunos casos

serán árboles altos, pero en otros podrán ser arbustos pequeños, lejos o cerca del edificio, en combinaciones diferentes.

Ilustración 5
Efecto de la Vegetación en el Flujo del Viento al introducirse al Edificio



Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

El viento en el interior de los espacios

La ventilación natural cumple dos funciones dentro del diseño de los edificios: la primera, tiene que ver con los aspectos higiénicos asociados a la calidad de aire al interior de los espacios, la cual se logra gracias a la renovación del aire natural a través de las aberturas de entrada y salida; y la segunda, está relacionada con los propósitos de la climatización, ayudando al control de la temperatura (Fuentes, V., 2000).

El ambiente interior de los edificios contribuye a la salud y bienestar de las personas que los habitan, debido a varios factores, uno de ellos es la calidad del aire, según el Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales de España, el síndrome del edificio enfermo es aquel en el que más del 20% de sus ocupantes presentan quejas de salud asociadas a las condiciones de sus instalaciones; por lo general son edificios que cuentan con aire acondicionado, pero también se incluyen edificios ventilados naturalmente. (NTP 289, 2019).

Por otra parte, la Organización Mundial de la Salud (OMS) agrega que los edificios enfermos pueden clasificarse en dos categorías:

una, el edificio temporalmente enfermo debido a que los síntomas en sus ocupantes dejan de aparecer después de un año y, la otra, el edificio permanentemente enfermo el cual, a pesar de haber recibido intervenciones de adecuación, sus ocupantes continúan con los síntomas a largo plazo. (OMS, 1986)

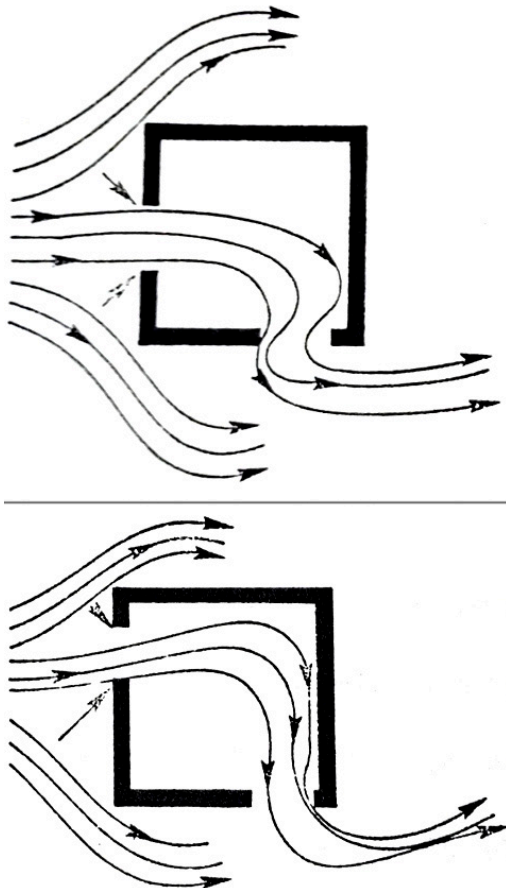
La ventilación natural en el clima cálido húmedo es una de las estrategias más favorables que los arquitectos pueden aplicar en el diseño de edificios para lograr un microclima confortable al interior de sus espacios. Esta práctica es parte del proceso de diseño bioclimático, y que a su vez se encuentra dentro de la línea de diseño sostenible. (Jacir, A., 2019)

Es importante que el viento no supere los 1,5 m/s en el interior de los espacios ya que podría ser considerado molesto, debido a que podría por ejemplo levantar papeles en una oficina y desordenarlos, aunque cabe resaltar que el uso de la ventilación para fines de climatizar es muy útil en el clima cálido húmedo.

El viento al interior de los edificios debe necesariamente atravesar por las zonas de mayor uso y a la altura del cuerpo humano, ya que si el viento pasa por encima no se sentirá su efecto.

Es importante tener en cuenta la ubicación de la abertura de entrada y su tipo. Al hacer dos versiones de la ubicación en planta de una ventana y analizar el efecto en el flujo del viento se puede ver que al ubicar una abertura de entrada de aire (vano, ventana, puerta, calado, entre otros) justo en el centro del muro que recibe el viento de manera perpendicular, se tiene como resultado dos presiones iguales a ambos lados de la abertura, causando la introducción del aire directamente al interior del espacio, pero en cambio, si se modifica la abertura de entrada de manera que no esté centrada, las presiones serán iguales a los lados de la abertura, generando que el viento se introduzca en el espacio interior de manera diagonal. (González, E.,1986)

Ilustración 6
Efecto de la Ubicación de los Vanos de Ingreso y Salida en el Patrón del Flujo del Viento al Interior de un Edificio



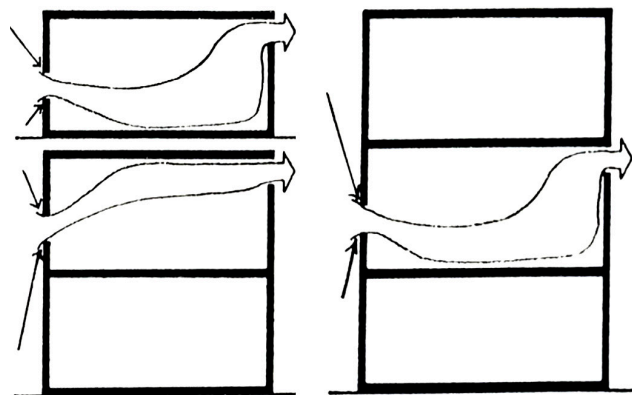
Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

Así mismo sucede cuando se aprecia una abertura en una habitación en tres versiones diferentes: la primera versión es un edificio de un piso con la abertura para ingresar viento que está ubicada en una parte inferior del espacio y la salida en la parte superior al lado opuesto, mostrando un flujo de viento determinado.

Al tener la misma habitación en una versión de segundo piso, las presiones en los muros alrededor de la abertura cambian, produciéndose mayor presión en el muro más alto (mayor superficie) y dirigiendo el flujo del viento hacia la parte superior del espacio hasta la abertura de salida.

Y la última versión es la misma habitación, pero en un edificio de tres pisos, con la abertura en la mitad, entre dos pisos, con lo que se generan presiones en los muros de una manera tal que, cuando el fluido del viento se introduce por la abertura de entrada, se repite casi el mismo efecto que en la primera versión, teniendo como resultado un flujo de viento que pasa por zonas habitadas refrescando a los usuarios a su paso. (González, E., 1986)

Ilustración 7
Efecto de la Altura y los Elementos de Fachada en el Flujo del Viento al Interior de los Espacios.
Caso de: Un Piso, Dos Pisos y Tres Pisos.

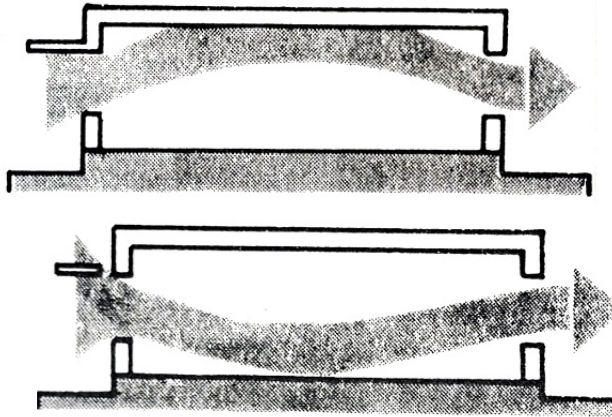


Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

Los aleros son elementos que podrían generar desviación en el fluido del viento al interior de los espacios, al tener un alero pegado al edificio para generar sombra, éste modifica de manera defectuosa el flujo haciéndolo subir alejándose de la zona habitada, y para corregirlo solo se debe separar un poco del edificio para que las presiones por encima del alero y el muro de fachada hagan que el viento baje hasta la zona habitable.

Ilustración 8

Efecto de los Aleros Adosados o Separado de la Fachada en el Flujo del Viento al Interior del Edificio



Fuente: Proyecto Clima y Arquitectura. (González, 1986)

Ventilación Cruzada (Diferencia de Presión)

Este tipo de ventilación se logra cuando se tienen dos aberturas, una para ingreso y otra para la salida del aire, necesariamente la abertura de ingreso debe estar ubicada a barlovento, que es donde se encuentra la presión positiva, y la segunda abertura, en este caso la de salida, debe estar a sotavento que es donde se encuentra la presión negativa. (Fuentes, V.,2004).

Ventilación unilateral

Por lo general, cuando un espacio cuenta con una sola abertura para ventilar, la ventilación es deficiente, y no se logra, pero puede realizarse un cambio en el diseño para poder generar la ventilación natural, a través de dispositivos que propicien la formación de presiones positivas y negativas para que pueda establecerse el flujo de viento. (Fuentes, V.,2004).

Ventilación Stack (Diferencias Térmicas)

Es aquella en la cual, la abertura de ingreso se encuentra más abajo que la abertura de salida, ya que el aire caliente tiende a estratificarse, disponiéndose el aire caliente en la parte superior y el aire frío en la parte inferior, debido a las diferencias térmicas y las diferencias de densidad. (Fuentes, V., 2004).

Según Steven Szokolay, se debe considerar el efecto stack como un efecto convectivo debido a que se aprovecha el ascenso del aire debido a las diferencias de presión entre un aire frío y otro caliente. El efecto aumentará entre mayores sean las diferencias de temperaturas y a su vez aumentará a mayor diferencia de alturas entre la abertura de ingreso y la de salida.

Rosa de los Vientos como Instrumento en Arquitectura

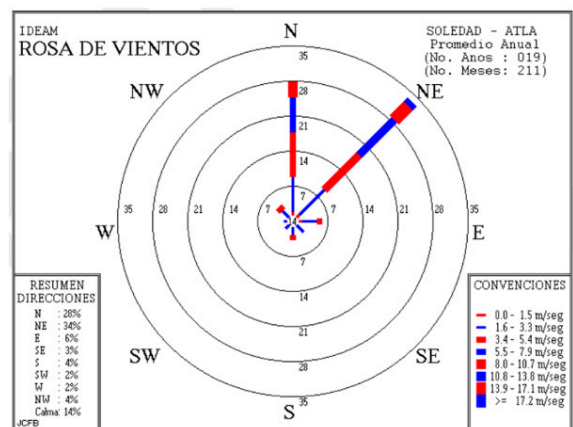
Cabe resaltar que, para orientar el edificio y poner en práctica lo anterior, es de vital relevancia tener en cuenta el eje eólico del lugar, el cual se debe consultar con la entidad encargada de meteorología del país en el cual se esté realizando el diseño, en el caso de Colombia es el Instituto de Hidrología, Meteorología y Estudios Ambientales (IDEAM).

Una rosa de vientos² se divide en 4 partes: en el centro, la representación gráfica de las variables de “resumen de direcciones” indicando de dónde proviene el viento predominante, medido en porcentaje (parte inferior izquierda) y las convenciones sobre la velocidad del viento medido en m/seg. En la representación gráfica del centro se pueden ver una serie de barras concéntricas que vienen de alguna dirección de los puntos cardinales y terminan en el centro; los círculos concéntricos coincidirán con el resumen de direcciones, siendo el círculo exterior el que recibe el valor del porcentaje superior alcanzado por alguna de las orientaciones, y es sobre estos círculos concéntricos que se trazan las barras de velocidad de viento, que tomaran el espesor que se muestran en las convenciones. (Retallack, B.J.,1973).

La Ilustración 9 muestra un ejemplo de Rosa de vientos, en este caso, la correspondiente al aeropuerto Ernesto Cortissoz, que se utiliza tanto para Barranquilla como para el municipio de Soledad, Atlántico, en el cual está ubicada la estación meteorológica.

Ilustración 9

Rosa de Viento del Aeropuerto Ernesto Cortissoz (Soledad), también utilizada para Barranquilla



Fuente: Rosa de los vientos de Barranquilla. IDEAM (ideam.gov.co)

² Gráfica que se elabora para un sitio y periodo determinado (generalmente mes y/o año), en la que, sobre los cuatro puntos cardinales y sus intermedios, se indican la dirección, la velocidad y la frecuencia de los vientos, medidas por las estaciones meteorológicas con anemógrafos a una altura normalizada de 10 m sobre el suelo.

La forma correcta de leer la rosa de vientos es buscar en el resumen de direcciones cuál es la orientación que mayor porcentaje presenta, en este caso se puede ver que el Norte cuenta con un 28% y el Noreste cuenta con un 34%, esto quiere decir que el eje eólico de la ciudad de Barranquilla es el viento proveniente del Noreste, y cabe aclarar que cualquier otra interpretación distinta a esta, podría generar confusión y desinformación entre los diseñadores.

Como se puede apreciar, la rosa de vientos se encuentra graficada sobre una serie de circunferencias concéntricas, (360°), en consecuencia, si el Norte es el punto en donde comienzan los 0° y terminan los 360° (total de grados de una circunferencia), entonces el viento proveniente del Noreste medido en grados sería de 45°.

Aspectos Metodológicos

Se intervino un local comercial existente, en el cual se ubicaría un negocio de comida (Jacir, A., 2017) sobre una vía comercial en el norte de Barranquilla (clima cálido húmedo), en el cual se quiere aplicar la estrategia de diseño bioclimático de ventilación natural a partir de un diseño de abertura de ingreso de viento a barlovento y salida a sotavento a través del efecto stack con una campana a una altura diferente de abertura de salida.

Para ello, inicialmente se realizó la lectura de la rosa de vientos de la ciudad de Barranquilla, tomando los datos climáticos oficiales de la página web del IDEAM, de los reportes de climatología del aeropuerto Ernesto Cortissoz localizado en el municipio de Soledad, Atlántico, y, a partir de estas lecturas, se pudo establecer que el viento predominante del lugar o eje eólico es el Noreste (Jacir, A., 2023)

A continuación, se realizó una simulación con la ayuda de un software de simulación térmica para la semana del 18 al 21 de junio, al cual se le introdujeron todos los datos climáticos de la ciudad y también todos los datos de los elementos arquitectónicos del proyecto a analizar, el cual cuenta con varios dispositivos de diseño bioclimático, entre los cuales se encuentran un alero para sombreado solar al noreste en la fachada principal.

Para el tema de la ventilación natural se llevó a cabo la comparación entre tres posibles escenarios:

- Escenario # 1 con una sola ventana al exterior (ventilación unilateral) tanto en la cocina como en el salón.
- Escenario # 2 con un sistema de ventilación cruzada aumentando la altura del local haciéndolo a doble altura con ventanas en la fachada principal al NE y en la fachada trasera al SO.

- Escenario #3 con un sistema de dos campanas extractoras en la cocina y una campana extractora en el salón, las cuales podrían a su vez ser ayudadas en ocasiones por extracción mecánica.

DISCUSIÓN

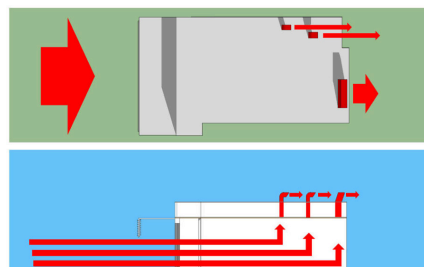
Las simulaciones muestran que la ventilación natural, en el caso de la cocina del escenario #1 que es el escenario base con una sola ventana para ventilar, se logran 50,5° C y en el salón se logran 34,15° C; en el escenario #2 el de la ventilación cruzada a partir de aberturas de entrada por la fachada principal (a barlovento) y mayor altura del local para poder agregar aberturas de salida en los muros en las partes de sotavento, en la cocina se obtuvieron 43,45° C y en el salón se obtuvieron 34,10° C; por último, en el escenario #3 con aberturas de ingreso en la fachada principal (a barlovento) y aberturas de salida por campanas de efecto stack ubicadas en la cubierta, para las que se obtuvieron en la cocina, 43,88° C y en el salón, 31,28° C.

A pesar de que la ventilación cruzada diera mejor resultado que el efecto stack con las campanas en la cocina, aumentar la altura para una mejora que realmente no es tan significativa en materia de temperatura a diferencia que lo logrado por el efecto stack, no justifica la inversión; por lo tanto, se seleccionó tanto para la cocina, como para el salón, el efecto stack con campanas.

Con lo anterior, quedan entonces dos aberturas de ingreso de viento ubicadas en la zona de barlovento (presión positiva) recibiendo el viento predominante o eje eólico a 90°, tanto en la cocina como en el salón y tres aberturas de salida de viento a través de tres campanas (efecto stack) ubicadas en la zona de sotavento (presión negativa) con diferencia de altura con respecto a las aberturas de ingreso, dos campanas en la cocina y una campana en el salón, tal como se aprecia en la Ilustración 10.

Ilustración 10

Proyecto Shawarma House Gourmet. Aplicación de Ventilación Natural con Ventanas de Ingreso del Viento en Barlovento y Campanas de Salida de Viento en Sotavento.



Fuente: Proyecto de Grado Maestría en Arquitectura Bioclimática. (Jacir, A., 2016)

Tabla 1
Proyecto Shawarma House Gourmet. Resultados de Simulaciones Térmicas de Diferentes Sistemas de Ventilación Natural

| VENTILACION NATURAL | | | | | |
|----------------------------|--------------|--|---|---|-------------------------|
| MATERIAL | | 1 sola ventana al exterior por espacio (Escenario #1) | ventilación cruzada (Escenario #2) | Efecto Stack campanas (Escenario #3) | |
| Espacio | Fecha | Temperatura Operativa (°C) | | | Diferencia en °C |
| Salón | 18-jun | 32.52 | 32.81 | 30.22 | 2.872857143 |
| | 19-jun | 33.77 | 33.69 | 30.96 | |
| | 20-jun | 35.19 | 34.93 | 32.05 | |
| | 21-jun | 35.37 | 35.07 | 32.4 | |
| | 22-jun | 33.9 | 33.77 | 30.6 | |
| | 23-jun | 34.03 | 33.93 | 31.15 | |
| | 24-jun | 34.29 | 34.56 | 31.58 | |
| | | | 34.15285714 | 34.10857143 | |
| Cocina | 18-jun | 48.68 | 41.85 | 42.51 | 7.05 |
| | 19-jun | 49.56 | 42.75 | 43.38 | |
| | 20-jun | 51.22 | 44.1 | 44.57 | |
| | 21-jun | 51.43 | 44.23 | 44.58 | |
| | 22-jun | 50.53 | 43.53 | 43.58 | |
| | 23-jun | 50.7 | 43.58 | 44.1 | |
| | 24-jun | 51.38 | 44.11 | 44.44 | |
| | | | 50.5 | 43.45 | |

Fuente: Proyecto de Grado Maestría en Arquitectura Bioclimática. (Jacir, A., 2016)

CONCLUSIONES

Al aplicar las estrategias de diseño para el clima cálido húmedo teniendo en cuenta las presiones alrededor del edificio, se logra introducir el flujo del viento por la fachada noreste (presión positiva a barlovento) tanto a la cocina como al salón, dejándolo pasar a través de los espacios y a la altura de los usuarios logrando refrescarlos al mover el aire caliente y renovar el aire viciado reemplazándolo por aire nuevo proveniente del exterior, para luego extraerlo por las campanas ubicadas en la cubierta que miran hacia el suroeste (presión negativa a sotavento).

Se ve cómo el efecto de la ventilación natural es muy beneficiosa

para este tipo de clima, y para fines prácticos se define un solo tipo de ventilación para todo el proyecto, en vez de combinarlos, eligiendo lógicamente el que logró mayor reducción de temperatura interior que en este caso fue el efecto stack por medio de las campanas, ya que la diferencia tanto de presiones como de alturas entre las aberturas resulta mucho mejor que la ventilación cruzada; además, que la ventilación cruzada implicaría mayores costos por tener que aumentar la altura de todo el edificio en ambos espacios. Se logra una reducción de 2,87°C en el salón pasando de 34,15°C a 31,28°C, y en el salón se logra una reducción de 6,62°C, pasando de 50,5°C a 43,88°C, esto durante la semana de verano, que es la semana teóricamente más caliente del año.

REFERENCIAS

- Retallack, B. J. (1973). Compendio de apuntes para la formación del personal meteorológico Clase IV. Capítulo VII - Viento en superficie. OMM: Ginebra (Suiza), 1973. 266 p.
- Fuentes, V. y Rodríguez, M. (2004). Ventilación natural. Cálculos básicos para Arquitectura. UAM Azcapotzalco.
- Olgay, V. (1998). Arquitectura y clima. Gustavo Gili. SL
- NTP 289: Síndrome del edificio enfermo: factores de riesgo
- Ashrae (1993). Handbook: Fundamentals.
- WHO (1986). Indoor air quality research EURO Reports and Studies No 103, WHO Regional Office for Europe.
- Jacir, A. (2023). Clasificación climática en el diseño arquitectónico: estudio de caso de clima cálido húmedo para Barranquilla, Colombia. Revista Arte & Diseño, 17(02), 28 - 36. <http://ojs.uac.edu.co/index.php/arte-diseno/article/view/3339>.
- Jacir, A. (2017). Proyecto Restaurante Shawarma House gourmet en un clima cálido húmedo con estrategias de climatización pasiva en zona comercial. [Conferencia en la Escuela de Arquitectura y Diseño de América latina y el Caribe Isthmus - Universidad de Colima].
- González, E. (1986). Proyecto, clima y Arquitectura. Gustavo Gili.

ETAPAS DEL PROCESO DE CREACIÓN EN EL DISEÑO DE MODAS Y LOS PARALELOS QUE LAS INFLUENCIAN: CASO CULTURA CARIBE¹

EMILIA VELÁSQUEZ VELASCO² Y AURORA MOYA EBRATT³
UNIVERSIDAD AUTÓNOMA DEL CARIBE

*Recibido: 21 de junio de 2024
Aprobado: 21 de agosto de 2024*

RESUMEN

Los paralelos que influyen todo el proceso del diseño de modas destinado a suplir una necesidad son: lo cultural, la fantasía, lo tecnológico, lo experimental, los materiales convencionales y los no convencionales. Estos paralelos derivan al analizar el aspecto metodológico del diseño que es la investigación-creación, la cual exige una sensibilidad artística coherente a la activación poética de las esferas del pensamiento de los educandos y como parte de su aprendizaje; el producto del proceso de diseño tendrá una relación plástico-sensorial con el suficiente impacto para generar la retroalimentación de los usuarios y de los observadores de la pieza u obra de diseño de modas. Como resultado, se obtendrán creaciones artísticas que contribuyen a salvaguardar la historia, la tradición, las manifestaciones culturales y su influencia en la cultura.

Palabras clave: Investigación-creación, Cultura Caribe, tradición, proceso creativo, diseño de modas, paralelos.

ABSTRACT

Parallels that influence any fashion design process to meet a need are: cultural, fantasy, technological, experimental, and conventional or non-conventional materials. These parallels derive analyzing relevant methodology to design that is research-creation, all of this requires a coherent artistic sensitivity to poetic activation of students' thought spheres and as part of their learning. Those products resulting from design process will have a plastic-sensory relationship with a higher impact to generate feedback from users and observers of piece or work of fashion design. Thus, we'll obtain artistic creations contributing to safeguard history, tradition, cultural manifestations and their cultural influences.

Keys words: Research-creation, Caribbean culture, tradition, creative process, fashion design, parallels.

¹ Este artículo es resultado del proyecto de investigación Cultura Caribe del Grupo de Investigación Ecodesarrollo del Programa de Diseño de Modas.

² Decana de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño. emilia.velasquez93@uac.edu.co

³ Docente del Programa de Diseño de Modas. Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño. aurora.moya@uac.edu.co

INTRODUCCIÓN

Con el propósito de contribuir a representar y referenciar el ser caribe, la formación impartida desde el programa de Diseño de Modas de la Universidad Autónoma del Caribe tiene como visión la construcción de un pensamiento científico, humanístico y tecnológico, que se orienta desde la investigación para la formación de un profesional líder, ético y competitivo en el sector moda y confección generando modelos de gestión y creación de empresas con sistemas innovadores, productivos y de servicio que, desde la sostenibilidad, promuevan el desarrollo social, económico, tecnológico y cultural de la región Caribe.

El Proyecto académico cultura Caribe del Programa de Diseño de Modas fue creado hace veintitrés años por la iniciativa del colectivo académico conformado por docentes investigadores y estudiantes del programa. La fusión de conocimientos, fortalezas, talentos y experiencias ha hecho posible la presentación de propuestas en las que se conjugan el sentir y la esencia de las tradiciones y expresiones culturales como la danza, las leyendas, los bailes, las comparsas y los disfraces, los cuales hacen parte de la idiosincrasia y el comportamiento social que enlazan valores que dan paso a los procesos de identificación y diferenciación específicos de la región.

Según Ranaboldo y Scheitman (2008) la declaratoria del Carnaval de Barranquilla como patrimonio cultural nacional y de la humanidad contribuyó a impulsar la valoración y la protección de este inmenso y rico patrimonio: “El Carnaval de Barranquilla es una fiesta de tradición cultural que fue reconocido desde el 26 de noviembre de 2001 como Patrimonio Cultural de la Nación, en declaración otorgada por el Congreso Nacional de Colombia y a partir del 7 de noviembre de 2003 como Obra Maestra del Patrimonio Oral e Intangible de la Humanidad, concedida por la Unesco en París”.

Apuntando en la anterior dirección, el proyecto Cultura Caribe analiza las manifestaciones, expresiones y riquezas populares de las carnestolendas como la música, la danza, los rituales y la mitología incorporada a esta fiesta, para plasmarlos año tras años en proyectos académicos e investigativos, donde se exalta el carácter excepcional, el arraigo de la tradición cultural, el intercambio cultural que representa y la excelencia en la aplicación de habilidades y cualidades técnicas mostrada por los protagonistas de esta magna fiesta.

En tal sentido, es importante resaltar que la Organización de las Naciones Unidas manifiesta en su Declaratoria “Carnaval de Ba-

rranquilla”, que desde sus raíces fortalece y estimula la expresión de una sociedad (Carnaval de Barranquilla S.A.S, 2020)

Es una obra maestra del genio creador humano porque es el único espacio en el país donde se expresan las manifestaciones culturales producto de la hibridación de las culturas dominadas aborígen y africana como forma de resistencia a esos pueblos que a la pérdida de sus mitos, creencias y expresiones culturales frente a los impuestos por la cultura dominante -española-

También evidencia este carácter en la instrumentación musical ancestral que acompaña las danzas. Su arraigo a la tradición cultural está inmerso en la vida de la gente, no solo por su participación, si no por aspectos como la preparación de las danzas, cumbiambas y la elaboración de máscaras, indumentaria que construye una serie de significados y fortalece el tejido social en diversos sectores de la ciudad.

En dirección a lo anterior, (Lizcano & González, 2013) señalan y complementan:

Es hablar de una fiesta popular, porque nace, se desarrolla, sobrevive y permanece en el tiempo gracias al entusiasmo, la dedicación y el culto que le profesan los hombres y mujeres de toda condición y lugar en el devenir de los siglos. Es una fiesta peculiar porque sus orígenes son inciertos, porque es claramente pagana, aunque está íntimamente ligada a la religión, porque aparece y desaparece, muere y resucita en la historia, en la cultura y en la sociedad con una facilidad asombrosa, superando crisis de subsistencia como ninguna otra fiesta y soportando persecuciones y diatribas.

Con el proyecto Cultura Caribe se genera un vínculo entre la academia del Diseño de modas y la esencia cultural del Carnaval de Barranquilla por medio del diseño y la confección de propuestas de fantasía con un alto valor conceptual y estético para los personajes protagónicos del Carnaval, una de las fiestas más tradicionales e importantes de Colombia. Es un ejercicio complejo en el que confluyen la investigación, la imaginación y la estética. Vestir el carnaval es un acto de inspiración que, en la memoria de la fiesta, encuentra colores, situaciones, texturas, símbolos y narrativas de personajes que representan la creatividad y espontaneidad del modo de ser costeño, su alegría y actitud ante la vida, una vida llena de colores en donde el blanco y el negro se hacen parte del espectro derribando así uno de los tantos estereotipos existentes por ser del Caribe: hasta en las peores circunstancias el hombre del Caribe escribe una canción y ve lo infinito y maravilloso del mar. El ser Caribe es una mezcla de culturas, de inmigrantes que contagiados del calor y hospitalidad del costeño, del Barranquillero dice... en Barranquilla me quedo... (Gossain, 2014)

Como resultado, se puede asumir que, desde el vestir, se salvaguarda parte de ese pasado que, a través de un lenguaje simbólico y figurado, da lectura al legado cultural del Carnaval de Barranquilla. Es en definitiva parte del planteamiento que permea la investigación y sus productos: la cultura también se proyecta y se significa en la moda del Carnaval.

El desarrollo de una obra o producto de creación artística en el diseño de modas, en articulación a la línea de investigación historia, arte y cultura, surge por la necesidad de la academia de propender por la salvaguarda de las expresiones y manifestaciones culturales y las técnicas artísticas y artesanales que hacen parte del patrimonio e identidad cultural del Caribe colombiano, las cuales se recrean, reinventan y reinterpretan en las prácticas del vestir y las representaciones del cuerpo.

En ese sentido, se utiliza una metodología cuyo rasgo más notorio es el trabajo con fuentes primarias y secundarias, y el procesamiento y análisis de estas que busca rastrear los cambios en el tiempo y espacio concretos.

De esta manera se ha logrado visibilizar los resultados de los proyectos de investigación que desde la academia propenden por la salvaguarda de las tradiciones y manifestaciones culturales del Caribe colombiano y en especial del Carnaval de Barranquilla. Este abordaje se ha inclinado por pensar la moda desde la cultura, atribuyendo especial importancia a la comprensión de la simbología y significados que enmarcan cada práctica del vestir y de representación del cuerpo. Con ello se ha fomentado el análisis de un repertorio de imágenes y discursos que, en el proceso creativo, potencializan las propuestas de vestuario para la Reina del Carnaval, el Rey Momo y los Reyes del Carnaval de los niños de estas festividades.

La primera etapa de este proceso se inicia con un ejercicio académico y de interacción docentes – estudiantes para la selección de los estudiantes que participarán en el desarrollo de los proyectos de investigación-creación, con el propósito de decidir cuáles serán las propuestas que se elaborarán para los personajes centrales del Carnaval.

El proceso de investigación-creación, en el caso del proyecto Cultura Caribe, es de carácter teórico práctico.

En el desarrollo de los aspectos relativos a lo teórico, se utilizan herramientas e instrumentos como visitas, entrevistas, talleres y recopilación de todo tipo de información que permitirán entender y desarrollar de una manera real y confiable su exploración.

Posteriormente, mediante la observación, análisis, comparación, experimentación individual, grupal y subjetiva se desarrollaron sus ideas, para plasmarlas en el diseño de un vestido que representa al personaje que fue seleccionado previamente por la reina de la festividad.

La materialización de lo anterior en el aspecto práctico del proceso de investigación-creación consiste en la elaboración del producto, la cual se realiza en los talleres de tecnología del programa del Diseño de Modas, una vez realizada selección de materiales y técnicas.

La selección de materiales y la escogencia de técnicas se realiza a partir de la premisa de que se trata de un traje de fantasía, para el único desfile nocturno del Carnaval y que es el preámbulo de la fiesta. Esto conlleva a la participación interdisciplinaria de otros programas y departamentos de la Universidad, en lo cual se cuenta con la asesoría de los programas de Ingeniería Industrial, de Diseño Gráfico y del Departamento de Comunicación y Marketing, entre otros. Todos los recursos disponibles son utilizados para que, de esta manera, se puedan cumplir con las metas del Alma Mater en la formación de profesionales integrales del Diseño de Modas y, a su vez, llenar las expectativas de la reina, de los personajes del Carnaval y de los espectadores que cada año se reúnen para disfrutar de esta fiesta.

Para los propósitos del presente escrito, se tomó como referencia la obra o producto resultado artístico correspondiente al vestuario lucido por Marcela García Caballero, Loca de Remate en el Carnaval de 2016, el cual rinde homenaje a uno de los personajes más recordados y temidos como lo era “la loca” creado y personificado por Ninfa Barros. (Autónoma del Caribe, 2015)

Caso Cultura Caribe: “Loca De Remate” (2016)

En el caso del vestuario – disfraz Loca de Remate, se deduce que la indumentaria tiene una connotación socioeconómica, simbólica, religiosa y cultural.

Desde el punto de vista social, en la investigación realizada se encuentra Ninfa Barros, una mujer de edad media, espiritual, recursiva, alegre, amante del carnaval desde su juventud, con las características innatas del Ser Caribe, de clase económica media-baja. Quien siempre deseó participar en el Carnaval y no ser una simple observadora, por lo cual desde joven perteneció por mucho tiempo a grupos de danzas. Según su narrativa, un día, debido a su precaria situación y cambios en el vestuario del grupo, no pudo financiar su vestido y eso la llevo a tomar la decisión de participar de manera individual con un disfraz que ella con sus

recursos pudiese costear. Inicialmente piensa en ser la “India Catalina”, por ser un disfraz minimalista y acorde a su situación, es en ese momento que su progenitora le dice “esas son cosas de loca”, (Comas, 2016). Es de esta manera como nace el personaje de la loca del carnaval y su atuendo tomo vida con prendas de vestir y complementos prestados o regalados de cualquier tipo de material reciclable.

Ilustración 1
Ninfa Barros, entre la locura y la cordura.



Fuente: Tomado de (González Cueto, 2017)

Este personaje de la loca del carnaval le permitió a Ninfa Barros, por más de 16 años, expresar su alegría, teniendo la libertad de transmitir todo lo que ella sentía de una manera desinhibida sin ser juzgada ni criticada. De esta manera el disfraz logró ser admirado, temido, aceptado, premiado, reconocido e imitado, como uno de los personajes icónicos del Carnaval de Barranquilla.

Ilustración 2
Loca de Remate: la Reina del Carnaval con Ninfa Barros en el desfile de la Noche de Guacherna



Fuente: Tomado de (La Chacara.co, 2016)

En la investigación se encontró a una mujer muy creyente y temerosa de Dios a pesar de ser una ferviente participante de una fiesta pagana como lo es el carnaval. Esto, a simple vista, resultaría contradictorio porque siendo ella una persona de mucha fe y piadosa, en su psique la loca era parte de su vida. Sin embargo, ante una situación de desesperación y sufrimiento su creencia fue determinante para renunciar a su personaje. Una enfermedad de su hijo la lleva a hacerle una promesa a Dios: no personificar más nunca la loca si la biopsia que se le practicara a su hijo resultara negativa. Fue así como el personaje desfila en el Carnaval 2004 por última vez.

Ilustración 3
Loca de Remate: la Reina del Carnaval caracterizando el disfraz en el desfile de la Noche de Guacherna



Fuente: Tomado de (La Chacara.co, 2016)

En lo cultural, el personaje de la Loca representa y refleja el sentir del Ser Caribe. La identidad del caribeño se manifiesta por su alegría innata, espontaneidad, carisma, recursividad, creatividad, ocurrencias y extroversión. La investigación basada en la vivencia de este personaje, demostró que la esencia del caribeño es el disfrute de la fiesta, la jocosidad y todos los recursos que es capaz de utilizar para vivir el carnaval, no importando su situación socio económica; todo ello se sintetiza en la frase que promociona el Carnaval de Barranquilla: Quien lo Vive es Quien lo Goza. (Gutiérrez Bossa, 2011)

Ilustración 4 Loca de Remate: el disfraz de la Reina del Carnaval en todo su Esplendor



Fuente: Tomado de (<https://www.larevistaactual.com/>, 2021)

Uno de los retos más importantes del proyecto Cultura Caribe es la preservación del origen del Carnaval de Barranquilla. Es por ello que cada año el colectivo académico designado, después de previa selección del personaje o grupo folclórico al cual la soberana de las carnestolendas homenajeará con su atuendo de fantasía en el desfile de la Noche de la Guacherna, se realiza un cronograma donde se organiza la secuencia de actividades con el fin de que los estudiantes conozcan la historia y fortalezcan el conocimiento de las costumbres y tradiciones populares. En el caso de Loca de remate, la fuente primaria de la información fue la propia creadora del personaje. A partir de allí, los estudiantes y el tutor se enfocan en analizar e identificar cuáles son los conceptos más relevantes para el proceso de investigación-creación que contribuirán a que los conocimientos adquiridos y lo teórico conducen a que lo práctico se convierta en una aplicación

DISCUSIÓN

La importancia de un desfile nocturno como preámbulo de las fiestas carnestolendas ha permitido el surgimiento de muchas obras artísticas concebidas en lujosos vestuarios ricos en arte, tradición, diseño, tecnología y estética.

Es así como “Loca de Remate” es el resultado de la transformación de un personaje simple, de un disfraz individual traído de la cultura popular, en un símbolo del Carnaval de Barranquilla.

El proceso que implica la investigación, el análisis de la narrativa, el conocimiento de las costumbres, la cultura popular, el gran mosaico de expresiones y representaciones socioculturales de Europa, África y América han influido y servido como punto de partida en el desarrollo del proceso de investigación-creación reflejado en la diversidad de obras que actualmente se descubren y observan en una de las máximas expresiones culturales del país.

Los rituales festivos, y los carnavales lo son especialmente, son tradiciones culturales vivas. Las fiestas son creaciones culturales que reflejan formas de vida y valores, expresan toda una cosmovisión de creencias y proyectan la identidad social de cada pueblo o grupo social. Son exponentes significativos de las formas de vida colectivas, de los pueblos y grupos sociales que los constituyen. Su valor deriva de su significación como referentes identitarios para determinados colectivos (Arévalo, 2009, págs. 7-8)

Si se analiza la significancia del personaje, su atuendo, y la manera en que se transmite a las nuevas generaciones el legado cultural del Carnaval de Barranquilla, la Loca se constituye en una forma de expresión cultural-popular viva, inmersa en un contexto donde, por su actitud y aptitud, se quedó en la memoria y sentir del pueblo barranquillero.

El hecho de que las carnestolendas sean un patrimonio cultural intangible permite que este personaje muestre la identidad, características y forma de vida de un grupo de personas, lo internalice dentro del jolgorio y se interprete de manera individual y/o colectiva. Como resultado, aunque la Loca original ya no desfila por las calles los días del Carnaval, ella se hace presente cada año conservando su identidad y expresión popular.

Como tradición, la Loca se moderniza y se transforma, es capaz de contextualizarse sin desaparecer, por el contrario, su esencia se preserva y de esta manera establece un nexo entre el pasado y el presente.

En consecuencia, el proceso de investigación-creación que realizan los nuevos creadores, les permite explorar, analizar, conceptualizar, experimentar e interpretar aspectos relevantes y significativos del personaje observado como piezas innegociables que integran lo histórico con lo contemporáneo, lo real llevado a la fantasía dando origen a una propuesta novedosa con identidad cultural como lo es Loca de Remate.

Una manera de preservar el patrimonio festivo intangible, en las culturas locales, es mediante su conocimiento, a través de la transmisión intergeneracional de sus formas manifiestas y los valores latentes, así como mediante su divulgación vía las organizaciones culturales y educativas. La educación es un factor importante para la protección de los bienes culturales intangibles. Los

programas de diversas materias de los currículums preuniversitarios debieran contemplar el estudio del patrimonio intangible en general y el de los rituales festivos en particular. (Arévalo, 2009)

CONCLUSIONES

La caracterización que Ninfa Barros le hizo a su personaje la Loca, dio origen a uno de los símbolos y disfraces icónicos del Carnaval de Barranquilla, el cual continúa impactando en la memoria cultural de la sociedad y desde la academia a través de la investigación, el análisis, la experimentación e innovación logra una nueva versión de su atuendo en una fantasía titulada Loca de Remate, con la finalidad de comunicar y de preservar su identidad como legado para las nuevas generaciones.

REFERENCIAS

- Arévalo, J. M. (2009). Los carnavales como bienes culturales intangibles. Espacio y tiempo para el ritual. *Gazeta de Antropología*. Universidad Autónoma del Caribe (6 de Noviembre de 2015). Youtube.com. <https://youtu.be/BVtizOTwEuY>
- Carnaval de Barranquilla S.A.S. (2020). Declaratoria UNESCO. Carnaval de Barranquilla. <http://www.carnavaldebarranquilla.org/declaratoria-unesco/>
- Comas, D. F. (07 de Febrero de 2016). Ninfa Barros: la cara detrás de 'La Loca'. *Entretenimiento*. El Heraldo. <https://www.elheraldo.co/tendencias/ninfa-barros-la-cara-detras-de-la-locas-242346>
- González Cueto, D. A. (2017). Los fotógrafos del Carnaval de Barranquilla. Notas para una historia de la mirada a lo festivo. *Revista Brasileira do Caribe*, 51-67.
- Gossain, J. (29 de Octubre de 2014). ¿Qué es ser costeño? *El Heraldo*.
- Gutiérrez Bossa, J. (2011). La Region Caribe Colombiana en su existir Ontológico Cultural: conciencia, pensar y el ser. *Encuentros*, 83-96.
- Lizcano, M., & González, D. (2013). *Leyendo el Carnaval. Miradas desde Barranquilla, Bahía y Barcelona*. Universidad del Norte. Barranquilla
- Ranaboldo, C., & Scheitman, A. (2008). *El valor del patrimonio cultural: territorios rurales, experiencias y proyecciones latinoamericanas*. IEP Instituto de Estudios Peruanos. Peru

AS&D

REVISTA ARTE & DISEÑO



EDITORIAL
UNIAUTÓNOMA