

04

Tricolor Proyecto de Mobiliario Público

Laura Ciro Cadavid,
Marianella Herrera
Narváez, Laura Sofía Soto
Carmona

Estudiantes de Diseño
Industrial, Universidad
Pontificia Bolivariana

Introducción

Para dar inicio a este ejercicio de diseño, viajamos de manera digital a la región del Urabá antioqueño, para hacer un reconocimiento del municipio de Carepa. A través de las investigaciones en diferentes fuentes de la web, se hizo una contextualización sobre los asuntos económicos, culturales, sociales, históricos, políticos, educativos y geográficos propios del sector. Estos, posteriormente, se consolidaron en la plataforma MIRO. De igual manera, se hizo uso de la herramienta Google earth en la que se analizó el espacio mediante cinco categorías: los espacios públicos, aspectos socioculturales, los usos y las actividades en el espacio, la estructura vial y la estructura natural, teniendo siempre en cuenta su cercanía y afectación directa al Proyecto de vivienda Papagayo.

Descripción del proyecto mobiliario Tricolor

Como herramienta de recolección de información, se utilizaron las entrevistas semiestructuradas abiertas a profundidad, las conversaciones informales y la observación asistida. Todo esto fue posible gracias al apoyo de los contactos enviados por la Fundación Greenland. Se estableció una sólida y constante comunicación con quince personas habitantes de Carepa, todas ellas relacionadas con el proyecto en curso. Cada una de ellas fue entrevistada con el fin de enriquecer más la investigación e identificar con mayor facilidad las dinámicas de los habitantes de Carepa y su relación con su territorio. En este sentido, por medio de las entrevistas se indagó acerca de las percepciones que tiene los habitantes del espacio público, sus usos, adaptaciones, prácticas domésticas propias de las familias y comportamiento climático. Todo ello, con el fin de determinar la forma, la estética, los materiales del mobiliario a diseñar. Posteriormente, los hallazgos y las tensiones encontradas fueron traducidos en oportunidades de diseño para el mobiliario público, a través de la plataforma MIRO, mencionada con anterioridad, se hizo la socialización y análisis de cada una de las entrevistas.

Respecto a la clara necesidad y deseo de un espacio recreativo, familiar y de descanso, la creación de un sistema de mobiliario público en el sector de Papagayo, ofrece posibilidades de encuentro entre los habitantes del barrio. Este proceso de diseño, nos llevó a la propuesta de un sistema de mobiliario público, lúdico, denominado Tricolor. Este tiene como objetivo promover el encuentro de los habitantes del municipio de Carepa través del juego en el espacio público. Este sistema de juego va dirigido a niños entre los tres y los ocho años de edad y está conformado por dos elementos denominados escalera y portal. En cuanto a su material, debido al clima del municipio, el equipo decidió fabricarlos en tubería de acero conformado en frío de dos pulgadas de diámetro, con acabado liso y apariencia mate. Los travesaños están soldados y dispuestos a lo largo de las estructuras laterales para darle continuidad al sistema de escalado, lo que permite distintas formas de uso.

Un diálogo
entre el Diseño
Industrial, la
artesanía y la
sociedad

267

El diseño, a grandes rasgos, es el factor central de la humanización innovativa de las tecnologías y el factor crucial del intercambio cultural y económico. El diseño social, por su parte, es considerado como una oportunidad de reivindicar valores y comunicar materialmente los ideales y las identidades de un grupo poblacional en específico. En este enfoque, el diseño es tomado como un sistema de comunicación no lingüístico e interpretativo supeditado a las condiciones que enmarcan el contexto del espacio. El contexto y la situación hacen que el proceso de humanización trascienda de lo corriente y lo habitual y genere el cambio innovativo en el uso de las tecnologías venideras (Romero, 2013). Así, se debe entender que el espacio público se encuentra en constante cambio y, en consecuencia, las actividades cotidianas de los habitantes evolucionan y se adaptan a esas nuevas circunstancias.

Durante la fase de investigación e idea básica, definimos los factores que contribuían a las problemáticas en cuestión, tales como: Poco relacionamiento entre habitantes, falta de apropiación de los espacios, poca identificación con la cultura y sus costumbres, entre otros. Durante la fase del anteproyecto experimental desarrollamos las estrategias de intervención relacionadas con el entorno físico. Para ello, se tuvo en cuenta la información y los elementos aportantes con los cuales se analizaron las maneras en las que se podría propiciar el encuentro seguro, como parte de la salud y el bienestar entre habitantes. Durante la fase del prototipo final, se logró crear un producto que satisficiera las necesidades de la población que fueron identificadas con anterioridad. El equipo de trabajo decidió hacer un parque de juegos dirigido a niños con el fin de fortalecer los lazos dentro de los núcleos familiares y entre vecinos; puesto que entre las problemáticas identificadas se encontró la falta de vínculos comunitarios y familiares.

Conclusiones

Así, en suma, nos adentramos e involucramos en el entorno social de los barrios del municipio con el fin de observar virtualmente y documentar las necesidades sociales que pudieran satisfacerse con intervenciones de diseño. Se tradujeron los datos propiciados en las investigaciones y entrevistas llevadas a cabo en ideas de diseño que respondieran a las problemáticas en cuestión. De este modo, el equipo creó un espacio agradable, cercano y familiar para los beneficiarios del proyecto de interés social Papagayo, en el que pudieran encontrarse con sus vecinos, sus familias, con su pueblo, su paisaje cotidiano. De igual forma, desde lo productivo, se tuvieron en cuenta distintos tipos de productos ya fabricados por los proveedores del sector y la economía de la construcción desde un enfoque social responsable, con el fin de optimizar los procesos y los costes y apoyar la economía local. Todo lo anterior, hizo que la comunidad recibiera el proyecto de buen agrado.

A manera de cierre, se resalta la socialización como un proceso de desarrollo de la identidad social. Por ello, se considera a Tricolor como una propuesta que promueve la socialización desde la infancia, la interacción de los usuarios en este espacio generará un ambiente ameno en la cotidianidad de los habitantes del sector. Dinámicas que refuerzan el tejido social y la identidad arraigada a un territorio.

Las herramientas usadas para el desarrollo de las fases proyectuales fueron de gran ayuda. La virtualidad facilitó el reconocimiento y análisis del espacio de una forma dinámica y puntual, al igual que lo fueron las entrevistas semiestructuradas abiertas a profundidad, se logró establecer una amplia comunicación con los beneficiarios del proyecto. Fue un ejercicio significativo e impactante para el presente equipo de diseño, teniendo en cuenta que se trabajó con una comunidad real a larga distancia, la cual se vería beneficiada por nuestras habilidades y capacidades, resaltamos el trabajo en equipo y la dedicación del equipo docente encargado.

Laura Ciro
Cadavid,
Marianella
Herrera
Narváez, Laura
Sofía Soto
Carmona

Tricolor
Proyecto de
Mobiliario
Público

Referencias bibliográficas

Romero, R. (1 de mayo de 2013). El objeto de diseño como producto en entornos multicontextuales. [Entrada de blog]. Los Nuevos Caminos del Diseño. Recuperado de: <http://losnuevoscaminosdeldisenoblogspot.com/2013/05/disenoy-contexto-el-objeto-de-disen.html>