

# 05

---

## Fresca de seis: Proyecto de mobiliario público

Luisa Fernanda Londoño,  
David Puccini Sierra,  
Santiago Londoño

Estudiantes de Diseño de  
la Universidad Pontificia  
Bolivariana.

## Introducción

Fresca de Seis es un sistema de mobiliario público pensado para espacios abiertos en el municipio de Carepa, Antioquia. Este diseño se compone de tres piezas denominadas: Butaco, silla hexágono y mesa un tercio. Dichas piezas son modulables entre sí y buscan generar un espacio de encuentro, descanso y permanencia para los habitantes y visitantes del barrio papagayo. El proyecto surge a partir de la alianza entre la Fundación GreenLand y la Universidad Pontificia Bolivariana de Medellín. Este busca mejorar el mobiliario público y, asimismo, que este genere un sentido de pertenencia en los habitantes de dicho barrio y municipio. En este sentido, por medio de un diseño acorde a sus necesidades, acogedor y llamativo buscamos incentivar en los usuarios el sentido de pertenencia a partir del mobiliario público para así lograr parques más agradables y duraderos.

## Descripción del proceso de diseño del mobiliario público

De acuerdo a lo anterior, el sistema está propuesto para ser fabricado con madera de teca y tubería rectangular. La madera de teca se encontrará en los diferentes tablones que componen las superficies y será recubierta con una película resistente a los factores climáticos propios de la región del Urabá Antioqueño, película que además aportará brillo. Estos tablones van fijados por medio de tornillería y láminas angulares a una estructura, la cual se compone de patas, marcos, apoyos, ángulos y anclajes fabricados en tubería rectangular. Esta última, será recubierta por pintura polimérica de colores llamativos como el verde limón, el aguamarina y el naranja.

El diseño y anclajes del butaco y de la silla permiten a los administradores del lugar crear diferentes modulaciones y, asimismo, generar diferentes ambientes según la necesidad de la ocasión. El convenio que se hizo entre la Fundación GreenLand y la Universidad Pontificia Bolivariana, nos motivó a aceptar el reto de diseñar por primera vez a distancia para una comunidad real. Así, para obtener un resultado acorde con la cultura y población carepense fue necesario entender las dinámicas socioculturales de esta región. Para cumplir dicho objetivo, hicimos un primer acercamiento a los parques barriales de Medellín y luego pasamos a una contextualización general de las dinámicas de Carepa que nos llevaría a un análisis urbano más profundo. En esta etapa fue necesario un reajuste de los procesos de investigación dadas las condiciones de pandemia a las cuales nos enfrentamos; tales como la imposibilidad de hacer observaciones en el sitio. Por esta razón, se llevaron a cabo observaciones asistidas con ayuda de las aplicaciones de Google Earth, Google Maps y video-llamadas con los habitantes. De esta manera, por medio de imágenes se hicieron los análisis visuales y sensoriales del territorio que nos llevaron a un inventario público y a una síntesis diagnóstica que resume toda la información recolectada.

Posteriormente, este ejercicio nos permitió identificar que los habitantes carecían de un sentido de pertenencia al mobiliario público. Este hallazgo se analizó con ayuda de herramientas socioculturales

273

que nos dieron paso a concluir que estos comportamientos se deben a una escasa caracterización de la cultura en el mobiliario. De este modo, el siguiente paso en el proceso fue la imaginar el nuevo mobiliario públicos para el lugar a intervenir. Para ello, se definieron la familia de objetos y la pieza madre del diseño para luego hacer una maqueta en escala, teniendo en cuenta todos los requerimientos de diseño en términos estéticos, climáticos, ergonómicos y de cumplimiento con los previos análisis socioculturales.

La etapa de validación fue uno de los mayores retos de diseño ya que no contábamos con la posibilidad de hacer maquetas en proporción 1:1, ni teníamos la población para validar el diseño como tal. Así, se pensaron protocolos con los factores fundamentales a validar, como, por ejemplo, los aspectos estéticos de caracterización, de viabilidad y percepción con el personal de la Fundación GreenLand y habitantes del municipio. Estos protocolos se validaban por medio de maquetas en escala 1:5 como solución a la imposibilidad de realizar los procesos mismos en Carepa. Sin embargo, por medio de ellos se obtuvo una retroalimentación para afinar detalles en el proyecto final.

## Conclusiones

Finalmente, destacamos el éxito del proyecto, más allá de cuestiones académicas, como algo personal que nos invitó a salir de nuestra zona de confort de Medellín y de trabajos hipotéticos. En este sentido, este trabajo nos enfrentó a la necesidad pura de conocer otro municipio y otros territorios y, por tanto, otras realidades que ignorábamos. Como diseñadores, nos parece que lo más importante que debemos rescatar de esta experiencia es que nos obligó a trascender el diseño funcional y practicar un diseño integral y dignificador. Después de largas horas sentados frente a los mapas de Google Earth logramos saber casi de memoria los establecimientos y calles principales de Carepa y hasta sentir la esencia de sus habitantes. Esa misma esencia, alegría, familiaridad, servicio y frescura que transmiten sus habitantes y que queríamos plasmar en nuestro proyecto para darles un proyecto que

dignificara el mobiliario público, que buscara satisfacer las necesidades básicas expresas en el Plan de Ordenamiento Territorial (POT) tales como entretenimiento, ocio e identidad, la misma que se da por medio de la socialización y que podrían lograr los visitantes en el sentido de cuidado de lo propio y lo ajeno. De una u otra forma, buscamos llevar un poco del diseño que tenemos en Medellín hasta Carepa, pero sin perder de vista la identidad cultural propia del lugar. Como hemos expresado, nuestro norte en el proyecto siempre fue la funcionalidad, integridad y significado del mobiliario público y que, de este modo, se pudieran satisfacer las necesidades de los usuarios para lograr una mayor apropiación y durabilidad de los parques. Así fue como, con el fin de crear soluciones y vínculos por medio del diseño, buscamos plasmar los valores culturales de identidad en tres sobrias pero significantes piezas que invitan a cuidar lo propio y lo ajeno.

---

Luisa Fernanda  
Londoño,  
David Puccini  
Sierra, Santiago  
Londoño

275

Fresca de seis:  
Proyecto de  
mobiliario  
público

