

Diseño de mobiliario para espacios comunitarios

Furniture design for community spaces

Lic. Eduardo Ramos Watanave*

Licenciado en Diseño Industrial y maestrante del Posgrado en Diseño, Planificación y Conservación de Paisajes y Jardines, es Profesor-Investigador adscrito al Departamento de Investigación y Conocimiento de Ciencias y Artes para el Diseño de la Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco.

Resumen

El presente artículo tiene como propósito principal mostrar los resultados del diseño de productos de uso común y aclarar el panorama, muchas veces confuso, referente al nombrado Ámbito Comunitario, que es trabajado trimestre a trimestre en la Unidad de Enseñanza Aprendizaje (UEA), del Programa de Estudios Diseño de Productos III, del Plan de estudios de Diseño Industrial, de la División de Ciencias y Artes para el Diseño (CyAD), de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco (UAM-A).

Palabras clave: Diseño, mobiliario, ámbito, comunitario

Abstract

The following article has as the main purpose, show the results of the design of common use products and to clear the panorama, often confusing, referring to the named Community Scope, that is being worked trimester by trimester in the Teaching Learning Unit (TLU), of the Product design Study Program III, of the study plan of Industrial Design, of the Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco (UAM-A).

Keywords: Design, mobiliary, ambit, community

*Av. San Pablo 180, Col Reynosa Tamaulipas, C.P. 02200, Delegación Azcapotzalco, Ciudad de México, CDMX.
 erw@correo.azc.uam.mx

Introducción:

El desarrollo de productos de diseño industrial implica pensar antes de imaginar su fabricación seriada, en sus distintas fases que deben cumplirse para garantizar su viabilidad, factibilidad y en general su correcto funcionamiento, así como también su correspondencia al ámbito destino al que está orientado el producto. Ejemplo claro es el diseño del mobiliario para ámbitos comunitarios, que debe responder a las expectativas de usuarios que pertenecen a distintas familias pero que coinciden por momentos en la vida cotidiana, ya sea por actividades laborales, participación escolar, son vecinos cercanos del mismo multifamiliar o del departamento.

Los ámbitos comunitarios son importantes para la vida ya que propician la interacción entre los individuos y en consecuencia el fortalecimiento del tejido social. El mobiliario de uso común en espacios colectivos fuera del hogar tiene una función similar a la que tiene la sala familiar, el comedor, la barra para desayunar en la cocina o el antecomedor, incluso un asiento o mesa colocada en el patio de la casa desempeña una función relevante para que los miembros de la familia se integren como núcleo social.

Algo similar sucede en los ámbitos comunitarios, algunos asientos, una mesa pequeña y algunas sillas o bancos, una barra para preparar café y un sofá desempeñan también la función de cohesionar la convivencia en un espacio semipúblico, tal como es en un corredor dentro de la oficina, una cocineta, una sala de juntas o un espacio para lectura, una terraza e incluso un macetón con plantas que inviten a la convivencia, de tal manera que para su diseño deben considerarse circunstancias particulares y diferentes a las que son estimadas para el diseño de mobiliario familiar.

Antecedentes

El conocimiento previo indica que hubo cambios sustanciales en las estrategias académicas para formar arquitectos y diseñadores en la División CyAD de la UAM-A. Desde el surgimiento en 1974 la valoración del ya antaño Contra un diseño dependiente, una autodeterminación nacional, guió la forma de enseñar y aprender el diseño en el marco de subdesarrollo que se extendió prácticamente por las dos décadas siguientes, sin embargo el mundo cambió y el fenómeno de la globalización y la apertura de los mercados motivó al repensamiento de la educación del diseño en la UAM-A.

Antes con ejes formativos y finalidades específicas relativas a los conocimientos teóricos, metodológicos, tecnológicos y operativos del diseño, apoyados con líneas de conocimientos interdisciplinarios y experimentación en laboratorios, empezaron a ser reemplazados al inicio del siglo XXI por, en apariencia ejes formativos de mayor flexibilidad y acordes a las dinámicas neoliberales ya en plena dinámica en el país durante los años noventa del siglo pasado, como legado de los sexenios de los presidentes: Miguel de la Madrid Hurtado (1982-1988) y de Carlos Salinas de Gortari (1988-1994), con los que México debería mostrar nuevas políticas de desarrollo económico, social, cultural, tecnológico, científico y educativo entre otros, para tener aspiraciones a la entrada del nuevo milenio con capacidades competitivas internacionales.

De la misma manera que fueron presentadas las modificaciones en los Planes y Programas de Estudio de las otras dos licenciaturas de la División CyAD, Diseño Industrial adquirió una nueva estructura académica con la transformación de su Plan de Estudios, de tres a cuatro niveles formativos: Tronco General, Tronco Básico, Tronco Profesional (que en el anterior Plan de Estudios no existía) y Tronco de Integración, además de una modificación coyuntural al trastocar al Sistema Eslabonario original de la propuesta pedagógica para enseñar y aprender diseño en la UAM-A, por un indefinido esquema de asignaturas sin algún eje articulador ni correspondencia entre ellas.

Durante los últimos años del siglo XX y los primeros años del nuevo milenio, la planta docente de la licenciatura en Diseño Industrial entró a las dinámicas del análisis y discusión sobre la necesidad de modificar o adecuar el Plan y sus Programas de Estudio, llegando al acuerdo entre muchos otros, de que era necesario definir el trabajo del antes Eslabón Operativo y ahora Diseño y Desarrollo de Productos con puntualización de ámbitos de trabajo para el diseño de productos.

De esta manera lo que en la fundación de la División CyAD se trabajaba en la licenciatura Diseño Industrial para los ámbitos: Rural, Industrial, Tecnológico, etc. hoy en día el perfil del Programa de Estudio de Diseño de Productos I, correspondiente al trimestre tres del Tronco Básico, trabaja para el tema: Ámbito Personal, ya que se trata del primer contacto que el estudiante de diseño industrial tiene con el campo de conocimientos específico y los ejercicios del curso deben ser de relativa baja complejidad y cercanos a sus conocimientos e intereses cotidianos como individuo. En el Diseño de Productos II del trimestre cuatro, se trabaja para el tema Ámbito Familiar,

debido a que el novel estudiante posee tradicionalmente una estrecha relación con el círculo familiar que habita bajo el mismo techo, percibe sus necesidades y problemas como núcleo social.

Diseño para el ámbito comunitario

En el Diseño de Productos III da inicio el Tronco Profesional y se trabaja para el tema Ámbito Comunitario, que establece un ligero margen de mayor complejidad, ya que se trata de la elaboración de proyectos orientados para personas localizadas fuera del núcleo familiar, pero que de una u otra manera se convive con ellas en algún momento del día, ya sea en el trabajo, en la escuela, en el edificio, la oficina, en el condominio, etc. y en esos espacios de uso común para la convivencia se requieren objetos, como pueden ser muebles para el descanso o la espera en un pasillo o en una sala, lectura y conversación en una sala, mobiliario para preparar el café beberlo y platicar, así como también objetos de uso común para concentrar desechos sólidos dentro del condominio y posteriormente los recoja el camión de la delegación o municipio, entre otros tantos servicios que permiten la convivencia del grupo social cercano a la cotidianeidad sin ser parte del núcleo familiar.

Es importante acentuar este aspecto ya que para el trimestre seis, en el Diseño de Productos IV, corresponde trabajar para la temática Ámbito Metropolitano, con una complejidad significativamente mayor debido a que desaparece toda correspondencia o vínculo entre los usuarios del producto, esto es se trata de habitantes de la ciudad además de que el administrador y responsable del equipamiento de los espacios públicos es una entidad administrativa pública como por ejemplo: el municipio, la delegación, el estado, la ciudad.

Antes de entrar con detalle al diseño de mobiliario para espacios comunitarios y sólo para que el lector tenga un panorama completo de la secuencia temática para las siguientes UEA y su complejidad, a partir del trimestre siete se inician los cursos para Desarrollo de Productos, siendo el primer tema el Ámbito Regional, es decir, se amplía el territorio para abarcar varias ciudades, municipios, territorios del país con características particulares que pueden ser desde el clima y condiciones ambientales, hasta las tradiciones, cultura, economía, etc.

Para el Desarrollo de Productos II, del trimestre ocho, el tema es Ámbito Nacional y la complejidad se relaciona estrechamente con problemas prioritarios del país, como



Figura 1.- Realización del Brainstorming con la definición del problema proyectual para desarrollar conceptos escritos. Foto: ERW

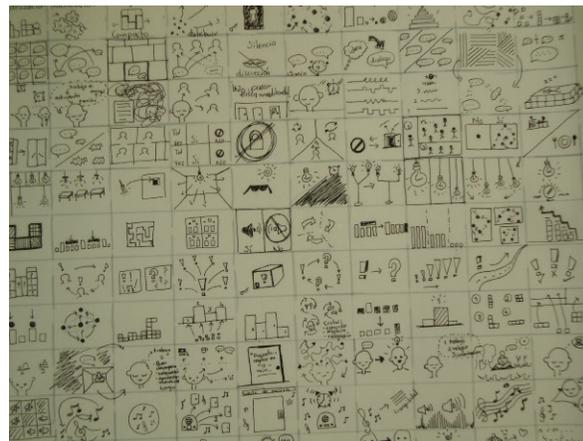


Figura 2.- Matriz Iconográfica para la generación de conceptos gráficos dibujados. Foto: ERW

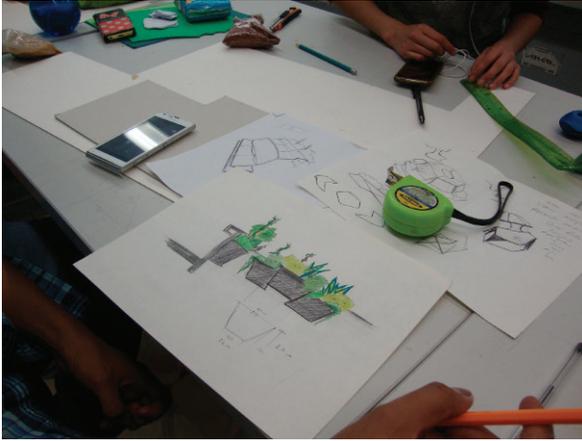


Figura 3.- Bocetos con mejor definición conceptual. Foto: ERW



Figura 4.- Maqueta a escala para representar el concepto en tres dimensiones. Foto: ERW

es el diseño para la seguridad en la república, por ejemplo para enfrentar riesgos de desastres naturales o provocados por el funcionamiento de la sociedad misma, diseño para educación, por ejemplo equipamiento para la disminución del analfabetismo y mejoramiento del aprendizaje en la población nacional, y diseño para la salud de la población, como es para enfrentar los problemas epidémicos de obesidad nacional, diabetes, desnutrición y enfermedades patológicas de la sociedad, entre muchos otros aspectos en los que el diseño industrial puede participar para la solución.

En el trimestre nueve el Desarrollo de Productos III, antes de llegar al Tronco de Integración, el tema de trabajo es *Ámbito Internacional*, esto es, se debe trabajar el diseño orientado principalmente para la exportación o productos diseñados y desarrollados por empresas de diferentes países y signados por la economía global.

Diseño de mobiliario para el ámbito comunitario

La secuencia en orden ascendente de complejidad presenta lógica ya que los acuerdos iniciales pugnarán en ofrecer un panorama formativo como diseñadores en función de: Primero diseñar para las necesidades y expectativas de un individuo como usuario, una persona; segundo diseñar para un grupo familiar, en donde existen características colectivas homogéneas y hay intereses particulares sin dejar de tener un parentesco y habitabilidad bajo un mismo techo, tercero diseñar para un conjunto de personas con intereses, propiedad u objetivos comunes, pero con distinción al círculo familiar y sin exceder a la complejidad de diseñar para la metrópoli, esto es el ámbito comunitario.

En el diseño para el ámbito comunitario se realizan proyectos de objetos para el uso compartido entre personas que, sin ser parte de la familia, con ellas se conviven momentos durante el día, tal es el caso del mobiliario para salas de juntas, espacios de reunión, estudio o lectura, asientos para su uso en los pasillos de circulación o en las salas de espera, el antecomedor o desayunador para preparar café o consumir alimentos, entre otros muebles necesarios que no son o están bajo la responsabilidad de alguien en específico, pero que pueden ser utilizados por todos cuando es necesario.

Durante el trimestre tres del curso otoño 2015, en la UEA Diseño de Productos III, las alumnas y los alumnos obtuvieron resultados destacados al efectuar proyectos de diseño de mobiliario para espacios comunitarios. Los

trabajos dieron inicio con una breve investigación respecto a los conceptos: ámbito comunitario, mobiliario de uso común, periodos en los que se desarrollan actividades dentro los espacios comunitarios, características generales de los usuarios, entre otros aspectos que permitieron la definición de planteamientos problemáticos que dieran origen al diseño de algún mobiliario con características concordantes a las necesidades detectadas.

Algunos problemas proyectuales fueron definidos para el diseño de mobiliario promotor de la convivencia, facilitar la conversación, mejorar la concentración mental, propiciar el relajamiento, permitir el descanso, entre otras actividades realizadas por los usuarios y cuya característica relevante es que se trata de espacios comunes reducidos en las oficinas.

Las tareas creativas dieron inicio con un ejercicio colectivo de Brainstorming para manifestar distintas palabras relacionadas con la posible solución del cuestionamiento problemático, de las que posteriormente se hizo el análisis para proponer los conceptos, por ejemplo: ¿Cómo optimizar el uso del espacio común reducido en una oficina? Y las respuestas fueron entre muchas: muebles retráctiles, estaciones móviles, colores claros, muebles tipo matroska, iluminación, espejos en las paredes, muebles modulares, abatibles, etc. Después se procedió a la realización de un ejercicio con la técnica Matriz Iconográfica que se produce mediante la relación de conceptos y obtener los primeros dibujos icónicos representativos de ideas generales para el diseño de mobiliario.

A partir de las ideas primarias se desarrollan bocetos con algunas características mejor definidas para posteriormente estar en la oportunidad de llegar al volumen con maquetas a escala menor (ver figuras 3 y 4), que serán de gran utilidad para visualizar desde diferentes ángulos las propuestas de mayor viabilidad y corregir. Al contar con propuestas mejor definidas es posible experimentar con dibujos de vistas frontal, laterales, superior e inferior en escala real (ver figura 5), con base en un estudio preliminar de antropometría dinámica de los usuarios tipo y con ellos lograr la elaboración de maquetas volumétricas escala 1:1 del producto.

La definición dimensional, congruencia volumétrica y estructural, la eficacia funcional y el equilibrio estético del diseño del producto abren el camino para dar factibilidad al mobiliario para espacios comunitarios mediante la elaboración del prototipo que, irremediamente es insustituible para la realización de las pruebas de uso, funcionamiento, estructurales, estéticas, para la manufactura,

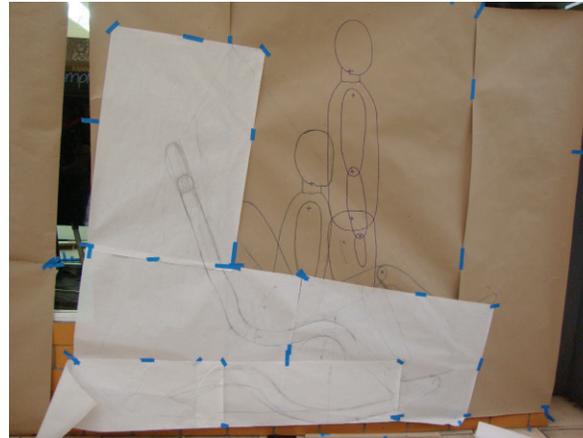


Figura 5.- Trazo de la vista lateral del mueble con base en el estudio de antropometría dinámica. Foto: ERW



Figura 6.- Elaboración de la maqueta tamaño 1:1 del mueble en espuma de poliestireno. Foto: ERW



Figura 7.- Fabricación del prototipo del mobiliario para espacios comunitarios en material MDF . Foto: ERW



Figura 8.- Elaboración de acabados, pintura y tapicería para el prototipo del mueble. Foto: ERW



Figura 9.- Prototipo del mueble desayunador. Foto: ERW



Figura 10.- Prototipo del mueble sala de espera semicircular. Foto: ERW

aceptación por el grupo social destino y su incorporación al contexto de trabajo en la oficina para su uso colectivo por las distintas personas que lo requieren.

La fabricación del prototipo (ver figuras 7 y 8), permite realizar ajustes, correcciones e incluso cambios que, aun con la elaboración de una maqueta de tamaño natural (ver figura 6), muchas veces es imposible detectar antes las anomalías que presenta el trabajo, sino hasta llegar al manejo de los materiales y los procesos de manufactura previstos.

Conclusiones

En el desarrollo de proyectos para el Ámbito Comunitario, como es el caso del diseño de mobiliario para su uso común en espacios colectivos, se necesita prever situaciones de interacción social, número de personas que ocupan al mismo tiempo el espacio común, ya sea para platicar, leer, relajarse, preparar un café y beberlo, tener una reunión, o cualquier otra actividad que se desempeña durante un cierto tiempo en una jornada cotidiana, asimismo es im-

portante construir un espacio agradable que invite a las personas para ser partícipes de las actividades colectivas.

Como se ha podido observar en este escrito, la complejidad que implica el proceso de diseño para objetos de uso común en espacios colectivos, requiere de la generación de un concepto relativo al contexto y la aceptación del grupo social al que va dirigido, ya que no se presenta tanta homogeneidad como suele suceder en un ámbito familiar, debido a que interactúan personas con algunas diferencias, principalmente socioeconómicas y socioculturales, aunque existen algunas situaciones de confianza, no son realmente tan íntimas como si puede presentarse en el núcleo familiar.

El desarrollo de los proyectos permitió la enseñanza-aprendizaje de metodología de investigación para detectar necesidades en los espacios de uso común de las oficinas departamentales de la UAM-A, y plantear problemas proyectuales, así como redactar requerimientos o metas de diseño para solucionar los problemas y cumplir las expectativas de los usuarios. Sirvió para enseñar y aprender técnicas creativas conceptuales y formales para la generación de propuestas dibujadas y volumétricas en maquetas, además fue muy enriquecedor lograr la realización de prototipos de los muebles propuestos (ver figuras 9 a 14), ya que poner a prueba la factibilidad y viabilidad de las ideas hasta su prueba en el contexto real permite evaluar el diseño como productos y como proceso para vislumbrar su posible fabricación industrial.

Bibliografía y referencias

- Byars, Mel, (2005). The best tables, chairs and lights, Roto-Vision, Singapore.
- Hall, Edward T. (1989). El lenguaje silencioso, Alianza Editorial, Madrid.
- Arquine No.74 (2015). El espacio de trabajo, Revista internacional de arquitectura y diseño, Invierno 2015
- O'Donnell, Peter, The future Work Place, Unum, 3 october 2014, UK <http://www.unum.co.uk/hr/the-future-work-place> (Marzo-2017)
- Maderas Santana, 16/04/2015/en Productos /por Alejandro.
- Link: <https://www.maderasantana.com/caracteristicas-tableros-madera-mdf/>



Figura 11.- Prototipo de tumbona con dos mesitas. Foto: Hiram Ramos



Figura 12.- Prototipo de tumbona con dos mesitas. Foto: Hiram Ramos



Figura 13.-Prototipo de tumbona mecedora. Foto: Hiram Ramos

Universidad Autónoma Metropolitana Azcapotzalco, División de Ciencias y Artes para el Diseño <http://www.cyad.azc.uam.mx/licenciaturas.php?id=7> (Marzo-2017)
 Plan de Estudios, Licenciatura en Diseño Industrial, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco División de Ciencias y Artes para el Diseño. Aprobado en la sesión 346 del XXX Consejo Divisional, Celebrada los días 9, 10 y 11 de noviembre del 2004.
 Plan de Estudios, Licenciatura en Diseño Industrial, Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Azcapotzalco División de Ciencias y Artes para el Diseño. Link:http://www.cyad.azc.uam.mx/doclicenciaturas/1310442017031019_4_PPE-DI.pdf (Marzo-2017)

Diseñadores en formación que participaron en los proyectos

Aguilar Rocha Karen
 Alfaro Soria Josue
 Arroyo Arvizu Stephanie
 Castro Hernández David
 De La Loza López Ilse Ivonne
 De la Rosa Zamorano Adrián Ger
 Del Vecchyo Barron Noemi
 Escamilla Robles Mónica
 García Carrillo Ana Cristina
 García San Román Fernanda
 García Tenorio Isis Ittai
 García Zamora Diana Alondra
 Gil Acuña María Fernanda
 Jardí Ferrer Marisol
 Jurado Huerta Erandy Sarai
 Muñoz Juárez Daniela Itzel
 Reyes Santacruz Karen Irene
 Salazar Rodríguez Alejandra
 Santoyo Sosa Guad Estefania
 Tlali Hernández Daniela
 Velázquez Blancas Eline Joatzin.