



Universidad de San Andrés

Departamento de Humanidades

Licenciado/a en Diseño

El habitar de los espacios públicos: La pérdida del sentimiento de pertenencia

Autor: Nicolás Guido Musciano

Legajo:30309

Director: Bea Sauret y Pablo Fernandez Vallejo

Mentor: Federico De Rosso

Buenos Aires, Argentina, 2022

Índice

<u>Abstract</u>	3
<u>Introducción</u>	5
<u>Investigación</u>	6
1.El Habitar	6
2.El Habitar laboral	8
2 a. Downshifting	8
2 b. La naturaleza de la oficina	9
2.c Las aplicaciones de la simbiosis y la biofilia	10
3.El habitar del hogar	11
3.a El desequilibrio del bienestar	11
3.b El sedentarismo y la tecnología	12
4.El habitar del espacio público	13
4.a La vuelta a lo verde	13
4.b La apropiación y las necesidades	14
5.Actores y Oportunidades	15
5.a Mapa de actores:	15
5.b Oportunidades iniciales	16
<u>Oportunidad</u>	17
1.Problema	17
2.Espacios secos y pavimentados	18
3.Oportunidad	19
<u>Sistema Solución</u>	20
1. Sentido	20
2.Materialidad	21
2.a Base de caucho	21
2.b Puffs de nylon con vellón de reciclado	22
2.c Césped sintético	23
3.Módulos	24
3.a Módulo V1	24
3.b Módulo V2	24
3.c Modulo V3	24
4. Sistema	25
<u>Conclusión</u>	28
<u>Anexo</u>	31
<u>Bibliografía</u>	35

Abstract

El ser humano tiende a habitar los espacios principalmente donde él mismo percibe un sentimiento de pertenencia. Esta cuestión aparece dentro de cada uno de nosotros, después de todo es algo que surge dentro de la naturaleza humana inconscientemente.

Todo esto es posible, gracias a los objetos que nos rodean y nos ayudan a tener esa sensación de pertenencia, ya sea individual o de forma grupal. Con esto se intenta llegar a la idea de diseñar un producto sustentable para El Espartano. Dicho objeto, tendrá como foco solucionar la problemática de la falta de verde dentro de los espacios públicos. Para poder lograr este objetivo se decidió diseñar una pieza que permita implementarse dentro de los espacios e integrarla a las formas de habitar de los individuos. Para saber dónde podrá ser utilizado, se tomaron distintos sitios que utilizan la mayoría de los usuarios: el hogar, el trabajo y los espacios públicos. Durante la investigación de estos espacios se encontró que dentro de los parques y plazas de algunas comunas de las ciudades de Buenos Aires hay pocas áreas públicas con verde siendo el predominante el concreto que provoca pérdida de pertenencia dentro de estos espacios.

¿Cómo se podría solucionar dicho problema? El sistema solución que se obtuvo es diseñar una instalación itinerante de topografía convocante. Este sistema solución busca promover y mejorar la idea de pertenencia de los usuarios de dichos espacios, con una idea de topografía que permitirá fortalecer el sentimiento.

Este sistema solución otorgará una nueva estética a los espacios públicos a partir de la tecnología textil brindada por El Espartano, una fábrica de alfombras argentina de larga trayectoria. Además, funcionará como un intermediario de ambos elementos, del verde y del concreto, permitiendo a los usuarios habitar un nuevo concepto que a partir de ahora denominaremos "Espot".

Abstract

The human being tends to inhabit spaces mainly where he himself perceives a feeling of belonging. This issue appears within each of us, after all it is something that arises within human nature unconsciously.

All this is possible, thanks to the objects that surround us and help us to have that idea of belonging, either individually or as a group. This is an attempt to come up with the idea of designing a sustainable product presented by El Espartano. Said object will focus on solving a problem such as the lack of greenery in public spaces. In order to achieve this objective, it was decided to design a piece that allows it to be implemented within the spaces and integrate it into the ways of inhabiting individuals. To find out where it can be used, different sites used by the majority of users were taken, such as: home, work and public spaces. During the investigation of these spaces, it was found that within the parks and squares of some communes of the cities of Buenos Aires there are few public areas with green, the predominant being concrete, causing the loss of belonging within these spaces.

How could this problem be solved? The solution system that was obtained is to design an itinerant installation of convening topography. This solution system would seek to promote and improve the idea of belonging of the users of said spaces, with an idea of topography that will strengthen the feeling.

This solution system will give a new aesthetic to public spaces based on textile technology provided by El Espartano, an emblematic Argentine carpet manufacturing company. In addition, it will be an intermediary of both elements, green and concrete, allowing users to inhabit a new concept that from now on we will call "Espot".

Introducción

Todas las actividades que desarrollamos a lo largo de nuestra vida nos llevan a distintos lugares donde estas se realizan. Siempre hemos habitado algún espacio: una casa, un parque o una oficina. Es por eso que se buscará investigar y realizar un diseño que pueda implementarse para mejorar la experiencia del habitar.

Para llegar al producto final se realizaron distintos pasos. En primera instancia, la investigación: se pueden habitar diferentes espacios y para saber en dónde enfocarse, se tomaron tres sitios distintos donde el usuario puede establecerse. Estos tres lugares serán investigados para entender cómo están conformados, cómo es la interacción de las personas en ellos, y entender también cómo está presente la problemática del habitar.

Por otro lado, se buscará un problema dentro de los espacios para encontrar una oportunidad posible que nos ayudará a entender mejor cómo realizar una solución. Por último, se tratará de hallar una forma de solucionarlo. Y entonces, se implementará un “sistema solución”. Este sistema, “**Spot**”, es una instalación itinerante de topografía convocante que permite a las personas habitar los espacios públicos. Su diseño consta de diferentes módulos que configuran, mediante sus formas, un espacio amigable y sustentable dentro del mismo parque o plaza donde pueda descansar y relajarse el usuario.

Por otro lado, dentro de este trabajo se plantearán las distintas posibilidades que tienen las personas para habitar sus espacios y el diseño de un sistema que facilite esta acción. Y con ello se plantea la siguiente pregunta: ¿cómo habitamos hoy el mundo?

San Andrés

Investigación:

A la hora de afrontar la misión dada por El Espartano, se tomó la decisión de realizar una investigación minuciosa y detallada de diferentes áreas donde la misma empresa puede encontrar una oportunidad para diseñar un dispositivo innovador y sustentable. A la hora de relevar información no se podía partir a ciegas y es por eso que se empezó utilizando diferentes métodos de investigación para encontrar los distintos caminos.

En primer lugar, se utilizó el “Desk Research”: la búsqueda de información escrita. Esta herramienta permitió encontrar diferentes publicaciones, noticias, datos cuantitativos y documentos que sirvieron para plantar las bases de este trabajo. En segundo lugar, se realizó una entrevista a Laura Novik, profesora de Diseño en la Universidad de San Andrés con su punto de vista en la industria textil. Y en último lugar, se utilizó una encuesta realizada a 100 personas de un rango etario de entre 20 a 80 años, para entender la opinión del público ante los productos textiles y las necesidades que buscan en estos revestimientos.

1. El Habitar:

Ya con las diferentes herramientas definidas, los caminos de la investigación para El Espartano empiezan a ser más claros y entender mejor el mercado y el ámbito en donde se encuentran los segmentos de las alfombras. Al relevar la información se encontró que el INDEC (Instituto Nacional de Estadísticas y Censos) mostraba que, durante los últimos 3 años, la compra de objetos decorativo y textiles para el hogar se mantenía en un 4%, en si siendo un valor bastante bajo en comparación a otros rubros de consumo como el de indumentaria, comida y hasta de objetos electrónicos (**Anexo 1**).

Con el relevamiento de El Espartano y de otros documentos sobre el mercado, faltaba entender en detalle cómo es la cultura de las personas con respecto al uso de revestimientos textiles. A la hora de observar los gráfico, se halló como resultado que las personas no buscan tener en sus espacios piezas textiles o cualquier otra opción de revestimiento. Eso parecía extraño porque anteriormente la necesidad de revestir era parte de la cultura de la sociedad. Al considerar dichos datos se decidió investigar más a fondo este fenómeno.

Con esta premisa en mente se planteó una encuesta, donde se le preguntó a 100 personas, con qué concepto asocia las alfombras (**Anexo 2**) La mayoría de los conceptos que aparecían eran suciedad, polvo y comodidad. Todo esto llevó a cuestionarse ¿Si las alfombras no cambiaron, ¿qué cambió en la sociedad y en los modos del habitar? Esa fue la premisa que orientó la investigación a entender los modos de habitar para poder comprender los revestimientos. O mejor dicho **“Repensar los revestimientos a partir del habitar”**

¿Qué es el habitar? De acuerdo al documento de Martin Heidegger, filósofo alemán, llamado **“Construir, habitar, pensar”**, se explica lo siguiente:

- “Al habitar llegamos, así parece, solamente por medio del construir. Este, el construir, tiene a aquél, el habitar, como meta.”- (pág.1, párrafo 3)

Lo que quiere decir Heidegger con esta frase es que pensamos que el hombre está por un lado y por otro el espacio. Esta cuestión es incorrecta, ya que el hombre se encuentra en el espacio e interactúa en él. En el texto **“Aproximaciones conceptuales sobre lo humano, el habitar y la estética en disciplinas creativas como el arte, la arquitectura y el diseño”**- de Ginette Múnere Barrios, diseñadora Industrial, Especialista en Estética, Magíster en Filosofía, docente e Investigadora, se explica lo siguiente:

- “Pese al gran aporte heideggeriano, el concepto se ha quedado en los límites de lo moderno, pues ni la arquitectura, ni el diseño han profundizado más allá del habitar como el lugar donde se vive”- (pág. 7, parf.1, línea 12, “Aproximaciones conceptuales sobre lo humano, el habitar y la estética en disciplinas creativas como el arte, la arquitectura y el diseño” de Ginette Múnere Barrios, 2016)

Con este fragmento la autora demuestra y explica cómo es que el habitar no sólo existe dentro de la casa o vivienda, sino que también se halla en otros espacios donde la persona puede desarrollar su actividad. Con esta cuestión y entendiendo mejor la idea del habitar, y como el hombre es quién lo habita e interactúa con él, la investigación tomó 3 caminos con respecto al modo de habitar: el habitar laboral, el habitar en el hogar y el habitar en los espacios públicos.

2. El habitar laboral

2.a Downshifting:

El primer modo en el que se investigó fue el habitar en los espacios laborales. La cuestión de los espacios de trabajo se vio afectada a lo largo de 2020 y 2021, años de pandemia por COVID-19, y después de ello la cultura laboral empezó a cambiar y apareció el fenómeno del Downshifting.

Esta palabra se refiere a reducir la marcha. Tracy Smith, socióloga estadounidense, lo explica mejor y es bajar el movimiento acelerado. Los downshifeters buscan desacelerar su vida después de la pandemia. Este término surgió en los años 80, debido al gran movimiento social donde la gente no buscaba descansar sino seguir ascendiendo dentro de la sociedad laboral. Esto generó un movimiento cuyo objetivo principal era volver a un control consciente sobre nuestra vida, tomando decisiones consecuentes con las prioridades de cada uno.

A causa de la pandemia este movimiento se incrementó. Esto generó grandes cambios en el comportamiento en el ámbito laboral y más aún en el habitar. Esta cuestión trajo nuevas incógnitas sobre cómo reintegrar a las personas a las oficinas. Para entender mejor esta idea de downshifting y la cuestión de la nueva generación, se entrevistó a Laura Novik profesora de la carrera de Diseño, quien también es experta dentro del mundo textil:

- ““Para las compañías es muy complicado retener a la nueva generación de profesionales. No es que quieran ganar millones de dólares, sino que, no les termina de cerrar “el correr la coneja.” (sic)”- (Laura Novik, 22 de agosto de 2022)

Como menciona Novik, retener a las nuevas generaciones es complejo. Y es por eso que la investigación tomó el rumbo a entender mejor el habitar laboral y cómo ayudarían los revestimientos dentro de este problema.

2.b La naturaleza en la oficina:

Para poder retener a la generación actual dentro de sus espacios de trabajo, las empresas buscan entregarles a sus empleados diferentes beneficios para mejorar el espacio laboral.

Al indagar más dentro de las distintas recompensas, resalto el concepto de la Biofilia, un término popularizado en 1984, que surge de parte del biólogo y entomólogo Edward Orbone. Él descubrió una relación innata entre los humanos y la naturaleza que nos hace buscarla continuamente. Por otro lado, también se demostró que, pese a que se solía achacar a una combinación de la repentina urbanización de la sociedad y la conceptualización romántica de la naturaleza, la atracción humana por lo verde es, de hecho, una función adaptativa que ayuda al bienestar psicológico.

En el estudio de la publicación Human Space ***“El diseño de interiores biofílicos y la experiencia memorable del usuario”*** del 18 de noviembre de 2017, sobre el impacto mundial del diseño biofílico en el lugar de trabajo, Lorraine Francis (directora regional de diseño de interiores de Estados Unidos) y de Bill Browning (socio fundador de Terrapin Bright Green, y uno de los principales cerebros y estrategias de la industria de la construcción sostenible) demuestran que la presencia de elementos naturales aumenta un 15% la creatividad y el bienestar. Y por otro lado mejora el 10% de la productividad.

Este estudio junto al término de la biofilia, dio como hallazgo otro término asociado denominado simbiosis vegetal humana. Como se mencionó anteriormente los espacios laborales intentan cambiar su performance a partir de dispositivos que simulan la naturaleza. ¿Pero cómo es que se puede realizar esta cuestión dentro del ámbito laboral? ¿Cuáles son las herramientas que permiten la incorporación de la naturaleza que buscan las personas?

2.c Las aplicaciones de la simbiosis y la biofilia:

Teniendo en cuenta ambos conceptos mencionados anteriormente, se investigó cuáles serían las aplicaciones posibles que ya existen en el mundo para poder así implementar la naturaleza en el habitar laboral.

En primer lugar, encontramos el concepto de “Interface Compusure” un término que surgió en la empresa Interface, líder mundial en pavimentos modulares, que creó una simulación de los entornos naturales y que excede la colocación de equipamiento mobiliario. Se pueden crear espacios agradables aplicando colores neutros e imitando texturas orgánicas. Con esta aplicación la empresa abarca el 50% de los espacios de trabajo. Además, tiene productos que replican en el piso la corteza de los árboles, los líquenes unidos a las rocas o las baldosas de piedras.

En segundo lugar, existen revestimientos sustentables implementados en Japón, principalmente en la prefectura de Kioto. Esta forma arquitectónica es la principal estructura de la cultura japonesa. En esta aplicación la cuestión de lo natural demuestra el avance de la innovación sustentable, donde se utiliza lo natural del musgo para cubrir gran parte de las paredes del exterior de las casas, dándole así un diseño más verde.

En última instancia se presentan los trabajos de Alexandra Kehayoglou, artista visual, cuya familia es dueña de la empresa El Espartano, que desarrolla piezas escultóricas en soporte textil para representar paisajes de la pampa bonaerense, entre otros. La artista busca conservar la imagen de la naturaleza, fundamentalmente de Argentina. Esto se debe al cambio que está sucediendo por acción de la intervención humana: campos, ríos o praderas perduran en la memoria a través de sus lanas de múltiples tonalidades.

El habitar laboral ha cambiado bastante desde los años en aislamiento, la gente dejó de ir a las oficinas, a los cubículos vacíos e inertes. Según algunos usuarios, cuyos trabajos son principalmente virtuales después del COVID-19, les agrada más tener un espacio propio donde poder estar tranquilos y que sea más representativo de su identidad. ¿Pero, hasta qué punto es bueno para la salud física y mental esta idea de trabajar en el hogar que nos trajo la pandemia?

3.El habitar del hogar:

3.a El desequilibrio del bienestar:

Como se mencionó en el habitar laboral, la generación de post pandemia experimentó un cambio al verse expuesta al virus del COVID. El aislamiento y el home office de forma obligatoria impulsó el contacto con las tecnologías que facilitaron estas acciones. Lo que al principio parecía una imposición luego se convirtió en un hábito confortable, dentro de la vida cotidiana de la gente, provocando que la sociedad cayera en lo que anteriormente fue denominado como “downshifting”. Esta cuestión fue mencionada por el grupo editorial **El gato y la caja** en el texto “Las olas “:

“La sociedad occidental (...) se ve afectada por la hiperestimulación de las nuevas tecnologías, la falta de descanso por la sobre exigencia de la vida contemporánea” (Ángel Gargiulo, 2022, “Las olas”)

Esto también demuestra que las personas priorizaron lo económico y lo material como único factor de bienestar. A la hora de recaudar información se encontró que esta prioridad provocó un alto nivel de estrés tanto laboral como hogareño, afectando en sí la salud mental o más bien la armonía entre el cuerpo y mente.

Ya que este estilo de vida se extendió hay trabajos que permiten realizarlos desde los hogares. Aparte las tecnologías también buscan darles soluciones a las personas de vivir sin necesidad de hacer ningún esfuerzo o que por lo menos sea el mínimo.

Esta tendencia promueve el sedentarismo. Lo que llevaría a la persona a un desequilibrio de su propio bienestar generando malestares psicológicos y físicos. ¿Pero cuántas personas sufren el sedentarismo?

3.b El sedentarismo y la tecnología:

Uno de los principales problemas que trajo esta cultura remota, junto a las nuevas tecnologías, es el sedentarismo. Según un estudio del Ministerio de Desarrollo Productivo de Argentina del año 2021, debido a la pandemia, la virtualidad aumentó un 20%, generando que gran parte de las personas adaptaran sus trabajos y actividades a una forma más virtual y remota.

Este fenómeno trajo muchos cambios en la vida de la gente y la cultura social. Hubo tantas reformas tecnológicas que hoy en día las personas pueden salir y no lo hacen. ¿Por qué? Porque el sedentarismo resultó atractivo para gran parte de la sociedad.

Un estudio que realizó la Universidad Siglo XXI del año 2021, tomó la muestra de 7 ciudades argentinas y encontró que el 44% de los consultados se mantuvo acostado o sentado la mayor parte del día. Y mediante una investigación del mismo año, realizada por la universidad, constató que el sedentarismo afecta a 4 de cada 10 argentinos. Además, encontramos datos que señalaban que mantenerse sedentario puede generar ansiedad, estrés y otras patologías.

En una entrevista realizada a 11 personas de diferente rango etario se entendió cómo se daba el sedentarismo en los argentinos. Las personas contaban que pasaban varias horas sentadas en su casa gracias al acceso que permite la virtualidad a diversas actividades, ya sean consultas médicas, reuniones, clases, etc. La gran mayoría de los entrevistados detallaban que elegían más su hogar debido a que sentían una gran comodidad y afirmaban que sabían sobre el impacto negativo del sedentarismo, pero no sentían la necesidad de hacer algo al respecto.

Esta cuestión generó incógnitas sobre qué herramientas pueden ayudar encontrar soluciones. Existen objetos que ayudan, pero ¿Cuánto ayudan? ¿Y de qué forma lo hacen? Un ejemplo son las sillas gamer que contribuyen a la comodidad o una pelota esferodinamia. Pero algunos de los objetos fomentan aún más el sedentarismo. Y tratar de salir de él es una batalla bastante compleja.

4. El habitar de los espacios públicos

4.a La vuelta a lo verde:

Luego de estar dos años completamente aislados del aire libre y de la naturaleza, si bien el sedentarismo y el downshifting fueron hábitos que aparecieron en la vida cotidiana de una cantidad significativa de personas, muchas otras decidieron salir y reconectarse con el aire libre en los parques y espacios verdes de la ciudad.

Aun así, esto trajo algunos problemas. Durante la pandemia y después de ella, las personas que buscaban salir de sus hogares para estar en algún lugar más aireado, notaron la escasa existencia en la Ciudad de Buenos Aires de espacios para esparcimiento que tuvieran verde.

Cuando se habla de espacio verde, se refiere a las superficies que tienen una gran presencia de naturaleza ya sea en forma de césped, plantas, árboles o flores. Y es esto lo que falta en la gran mayoría de los barrios porteños. Según el índice de la “Calidad de vida durante la crisis de Covid-19” elaborado por el Observatorio Gente en Movimiento:

- El 47% de los vecinos de CABA consideran insuficientes los espacios verdes de su barrio. Con la pandemia estos espacios se volvieron esenciales: todas las tardes, allí se pueden ver personas haciendo su rutina de ejercicios, cumpleaños infantiles y picnics entre amigos.”- (Gisella Marziota, 22 de enero de 2021, Informe IX Calidad de vida durante la crisis de Covid-19 en CABA)

Este dato llevó a pensar cuáles serían las necesidades que buscan satisfacer estas personas dentro de los espacios públicos verdes y qué hacen dentro de ellos. Se encontró que hay un sentido de pertenencia que buscan estas personas en los espacios públicos verdes.

4.b La pertenencia y las necesidades.

Como se mencionó anteriormente, los espacios públicos verdes son escasos en la mayoría de los barrios de CABA y la gente necesita conectarse con ellos. Así descubrimos el sentimiento de pertenencia que experimentan los porteños dentro de estos espacios públicos. ¿Cómo surge este sentimiento en esos lugares?

Se puede decir que el sentimiento de pertenencia es la sensación de identidad que el individuo genera con la comunidad y el entorno con los que interactúa. Este sentimiento se manifiesta de diferentes formas y en distintos lugares. Esto se define en el la nota de “Concepto” realizado en 2021 por el equipo editorial Etecé, productora de contenidos que busca transformar la educación online a través de enciclopedias innovadoras y gratuitas:

“El sentido de pertenencia o sentimiento de pertenencia es la identificación subjetiva que un individuo experimenta respecto a un grupo, una organización o una comunidad, en donde se siente cómodo, bienvenido y/o aceptado, es decir, en donde siente que pertenece”- (“Sentido de pertenencia”. Autor: Equipo editorial, Etecé. De: Argentina. Para: Concepto.)

En la misma encuesta mencionada en la Introducción se preguntó cuáles son sus necesidades y prioridades dentro de estos espacios y qué es lo que buscan. Los resultados fueron que lo que más prioriza la mayoría de los encuestados dentro de los espacios públicos es la comodidad, relajación, deporte y diversidad de actividades.

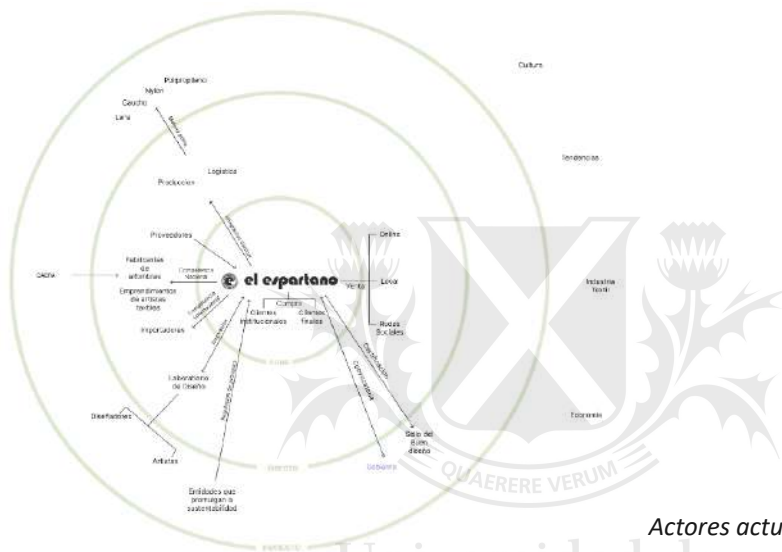
Pero aun así faltaba la respuesta específica de las personas que frecuentan estos espacios públicos. Es así que se realizaron entrevistas para comprender de forma más detallada esas prioridades.

La entrevista fue realizada a 12 usuarios que frecuentan estos sitios. Las respuestas obtenidas reforzaban las prioridades que se relevaron en la encuesta general. Ellos decían que buscaban lugares al aire libre, que preferían un ambiente relajado, cómodo y que esperaban que cada espacio pudiera tener áreas para diferentes rangos etarios.

5. Actores y Oportunidades:

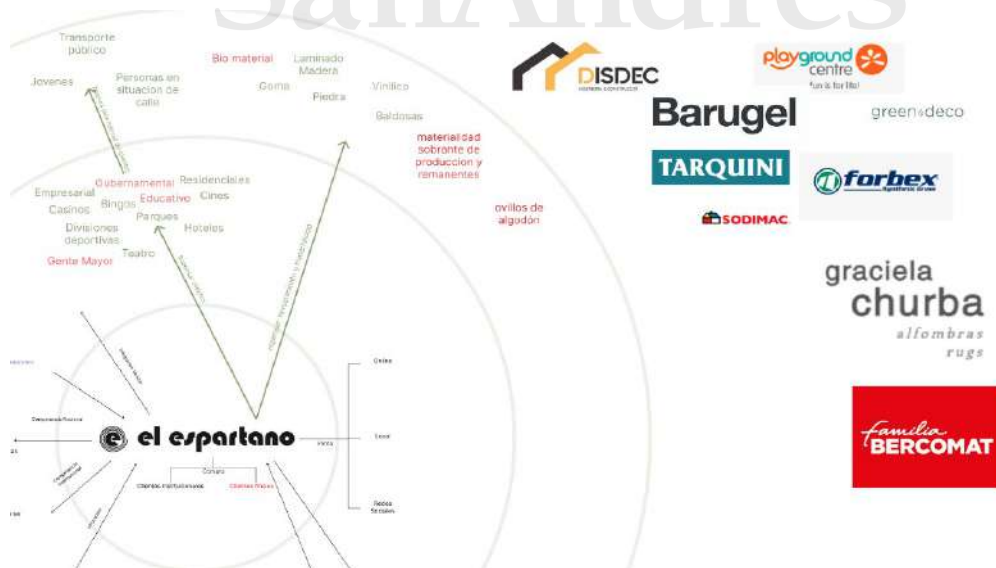
5.a Mapa de actores:

Ya teniendo la investigación realizada y con diferentes tendencias o puntos, se elaboró un “mapa de actores” donde se identificaron los distintos sectores involucrados con El Espartano. Así, se logró ubicar las zonas o áreas de las oportunidades encontradas durante la investigación.



Actores actuales de E Espartano

Se marcó en este mapa, los sectores elegidos donde la investigación dio como resultado oportunidades por donde poder avanzar con la idea de repensar el habitar.



Mapa de actores, mostrando diferentes sectores y marcando en rojo los posibles sectores elegidos.

5.b Oportunidades iniciales:

A lo largo de la investigación se encontraron varias cuestiones que resaltan distintos problemas los cuales permitieron encontrar tres oportunidades por donde pudimos guiar los siguientes pasos del trabajo.

En el primer caso, en “**el habitar laboral**”, se presentó la oportunidad de **repensar la experiencia a partir de la simbiosis vegetal humana (la simbiosis vegetal humana representa la unión de la persona junto a lo natural y como la vegetación ayuda al alivio mental y supervivencia del ser humano)**. El concepto estaba conectado con aristas en búsqueda de nuevas materialidades, espacios adaptables, espacios naturales y bio-fabricación. Es por esto que se buscó una forma de promover espacios laborales más favorables para las nuevas generaciones que se empaparon del movimiento del downshifting. Es decir, encontrar la forma de mover a la gente remota nuevamente a las oficinas y espacios de trabajo.

En segundo lugar, tenemos “**el habitar del hogar**”, donde surge como oportunidad **el repensar los espacios multi usos dentro del hogar y su conexión con la persona**. Conectado con aristas en adaptabilidad y fluidez, espacios alternativos, revestimiento con conciencia, conexión textil-humano y estímulo en los sentidos. Esta oportunidad busca ayudar tanto con el sedentarismo como las cuestiones psicológicas y físicas que generan la cuestión remota y virtualidad.

Por último, está **el habitar en los espacios públicos**, cuya oportunidad encontrada fue **repensar los revestimientos textiles en relación al sentimiento de pertenencia dentro de los espacios públicos**, cuyas aristas son principalmente Igualdad espacial, seguridad, materialidad transportable y extensión de uno mismo, es decir llevar algo propio del espacio personal (por ejemplo: una silla o una manta). Aquí esta oportunidad busca una posibilidad de fortalecer la pertenencia de las personas dentro de los espacios públicos con falta de verde y con predominancia del concreto mediante el uso de un intermediario de ambas materialidades.

Estas serían las oportunidades que se encontraron a la hora de realizar la investigación, pero aun así estas tres oportunidades no llegan a ser la oportunidad escogida en su totalidad. Más adelante en este texto se hablará de la iteración de una de estas oportunidades elegidas.

Oportunidad:

Durante la investigación, se presentaron varias tendencias que rodeaban la cuestión del habitar. Y al investigarlas se encontraron variedades de datos interesantes de cada una. De las tres oportunidades encontradas la elegida fue la de repensar los revestimientos textiles en relación al sentimiento de pertenencia dentro de los espacios públicos. De todas formas, esta oportunidad se fue puliendo a lo largo del trabajo.

Para definir a detalle, se buscó mediante las herramientas de investigación anteriormente mencionadas, identificar un problema, el usuario perjudicado, el área afectada y con eso poder iterar la oportunidad.

1.Problema:

El sentimiento de pertenencia en ocasiones suele ser de forma individual pero también aparece en los grupos, algo que realmente amplía el espectro de estudio. A la hora de investigar se encontró una cuestión bastante interesante que evidenció un problema para la Ciudad de Buenos Aires. Según los datos hallados en el estudio realizado en 2021 por el Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires sobre metros cuadrados de espacio verde, existe un aumento en escala de las superficies/espacios públicos secos en relación a los verdes, que provocó una gran migración de los habitantes de sus comunas a otras en busca de más naturaleza.

Y ¿por qué eso es un problema? Para entenderlo más a fondo hay que analizar qué tan importante son los espacios públicos verdes y por qué el crecimiento del concreto en estos lugares provoca esta migración. En primera instancia la definición más simple del concepto “verde” es un espacio requerido para el bienestar humano. Esto proviene del texto **“Los espacios verdes: un recurso indispensable para lograr una salud sostenible en las zonas urbanas”** escrito por, Nathalie Röbbel Oficial Técnica del Departamento de Salud Pública de la Organización Mundial de la Salud. Además, en dicho escrito ella expone que:

“El 88% de los habitantes de zonas urbanas están expuestos a unos niveles de contaminación del aire exterior superiores a lo establecido”. (Röbbel, 2020)

Demostrando que los espacios verdes son requeridos, debido a que son el pulmón de las zonas urbanas dentro de las ciudades. Dentro del texto **“Espacio verde de La Ciudad de Buenos Aires”** por Lucía Gaido socióloga argentina, miembro de la **“Ada”** (Asociación del Derecho administrativo de la Ciudad Autónoma de Buenos Aires), también define a estos espacios como necesarios para el bienestar social:

- “Los espacios verdes públicos constituyen uno de los principales articuladores de la vida social. En ellos se producen diversas actividades vinculadas al encuentro”- (pág. 5, párrafo 3 y 4)

Ya teniendo sobre la mesa qué tan importante son los espacios verdes, se decidió realizar una entrevista a personas que frecuentaban las comunas 3 y 5 (Almagro y Balvanera). Esta elección de comunas se debió a que según los datos aportados por la Ciudad de Buenos Aires son las que cuentan con el menor porcentaje de metros cuadrados de espacio verde por habitante.

El resultado de la entrevista brindó varias respuestas negativas sobre los espacios actuales de sus comunas. Ellos daban ejemplos de casos donde no tenían donde sentarse, los espacios con algo de verde estaban señalizados para no ser traspasados y que generalmente los únicos sitios donde podían permanecer eran bancos de concreto macizo. Muchos de ellos agregaron incluso la necesidad de migrar a otras comunas para encontrar un lugar donde sentirse cómodos y a gusto porque en ellos existían otras opciones más naturales.



Universidad de
San Andrés

2.Espacios secos y pavimentados:

Como se mencionó anteriormente en las entrevistas, el tema del exceso de espacios secos, la búsqueda del verde y la aparente falta de equilibrio entre ellos fue el motivo de migración hacia otras comunas. Ahora sabiendo que el concreto es el epicentro del problema surge la siguiente pregunta ¿cuánto es el espacio verde recomendado por habitante?

El requerimiento dictado por la OMS especifica que debe haber como mínimo entre 10 a 15 metros cuadrados de espacio verde por habitante. Al investigar, se encontró que la Ciudad de Buenos Aires tiene un total de 3.647 espacios verdes registrados en 2022. La cantidad parece suficiente en relación a los habitantes de CABA, pero ¿por qué las personas no los frecuentan? La respuesta apareció cuando se determinó que los supuestos espacios verdes dentro de las Comunas 3 y 5 tenían menos superficie de lo que demuestran los datos que presentó el Gobierno de la Ciudad.

Se halló que el 70% de esos espacios son en su mayoría de concreto y en mal estado. También el único verde que se podía visualizar en alguno de ellos era una simple maceta con una planta seca. Con eso se entendió que no se los pueden nombrar o definir como espacios verdes, sino más bien como espacios secos y de transición.

Esta escasez de verde es una evidencia de que el Gobierno de la Ciudad no presta demasiada atención al asunto y la gente busca que se haga algo al respecto. “Más verde menos concreto” es lo que piden los vecinos de las comunas. Buscan poder tener más naturaleza cerca y no tener que ir demasiado lejos debido a que el supuesto espacio verde es un área con más pavimento que césped.

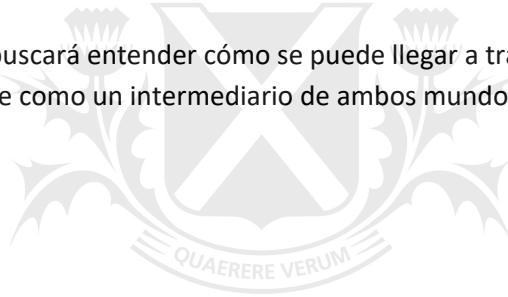
3.Oportunidad:

Teniendo ya claro la problemática del aumento en escala de estos espacios secos y pavimentados en la Ciudad de Buenos Aires, se tomó como principales focos las comunas 3 y 5 que demuestran escasez de espacios verdes. **(Anexo 3)**

Con la zona más definida, y comprendiendo a mayor detalle el problema, se encontró una oportunidad que podría entregar un sistema solución bastante amplio que ayudará, no solo a estos usuarios, sino también al resto de la ciudad.

“La búsqueda de la renovación de la imagen y performance de los espacios públicos secos de esparcimiento mediante el uso de revestimientos sintéticos”-. Con esta oportunidad se buscará también una renovación del sentimiento de pertenencia de las personas dentro de los espacios públicos dándole un sitio propio tanto individual como grupal.

De esa forma se buscará entender cómo se puede llegar a transformar ese espacio seco en otro, que funcione como un intermediario de ambos mundos.



Universidad de
San Andrés

Sistema Solución

Teniendo en claro la oportunidad y la información encontrada durante la investigación del problema, iniciamos la elaboración de la solución o mejor dicho el "sistema solución".

1. Sentido

En el capítulo anterior se presentó el problema y la oportunidad encontradas durante la investigación del habitar de los espacios públicos. Los datos recopilados permitieron entender las características que tenían tanto los usuarios de dichos lugares como del espacio en sí mismo.

Así se surgió que la necesidad y deseo de la gente rotaba alrededor de poder tener un espacio propio y de preferencia cercano a sus hogares para poderlo habitar. Con eso en mente se buscó alguna forma de satisfacer tanto sus deseos como las necesidades de estos usuarios, de tal manera que a El Espartano le fuera posible diseñarlo. De ahí surge el concepto del "sistema solución" denominado **Espot**.

Este sistema solución se basa en brindarle a los usuarios de las comunas que no tienen verde una alternativa: un intermediario. Cuando hablamos de intermediario significa que Espot no busca reemplazar lo natural, sino ser un objeto que permita que los usuarios de estos espacios puedan desarrollar sus actividades al aire libre sin necesidad de tener que migrar a otras comunas por el simple hecho de no tener verde.

Como se había mencionado en el capítulo de Investigación, se encontró que las comunas 3,4,5,6,7,11 y 15 son las áreas con espacios públicos con menor cantidad de verde, haciendo que la comunidad no tenga acceso a lo natural. Es por eso que las comunas designadas para la implementación de Espot serían las dos más afectadas, debido a que su área de espacio verde por habitante es alrededor de 3 m², muy inferior a la recomendación citada anteriormente (de 10 a 15m²).

Teniendo esta información, se buscó la materialidad capaz de realizar una metamorfosis dentro del mismo espacio público. Es decir, otorgar un espacio extra dentro del mismo existente para poder habitarlo, disfrutarlo y hacerlo propio, lo que se denomina pertenencia.

Dicha acción y sentimiento es el eje de Esport: generalmente las personas sienten que pertenecen a un cierto espacio o lugar si tienen algo a lo que apegarse y que les provoque bienestar. Como explica Martin Seligman, psicólogo positivista estadounidense, dentro de su teoría "PERMA" propuesta en el año 1999, evolución de **"Las Tres Vías de la Felicidad"**:

"El sentido de pertenencia forma parte del bienestar, necesitamos sentir que formamos parte de algo." –

A continuación, se describe detalladamente el diseño, el uso y el sistema Esport para satisfacer estas necesidades y deseos que tienen los usuarios objetivos. Y también su funcionalidad y cómo puede esta solución brindarles a estas comunidades la posibilidad de un intermedio entre el concreto y el verde.



Universidad de
San Andrés

2. Materialidad:

Anteriormente se había presentado que a la hora de diseñar Espot se buscó que la materialidad pueda realizar una metamorfosis dentro de los espacios públicos de las comunas. Es por eso que dentro de este apartado se detallarán los distintos materiales que se utilizaron dentro del diseño del “sistema solución”.

Se buscó que la materialidad sea sencilla de fabricar para El Espartano, además también se privilegió que todo lo diseñado dentro de este sistema solución fuera con materiales ya conocidos dentro de la empresa para evitar la cuestión de depender de terceros o de proveedores. **(Anexo 4)**

A continuación, se irán presentando uno por uno cada material que se utilizará con sus características y su uso dentro de este sistema solución. Por otro lado, también se irá revelando cómo será conformada la fabricación de Espot paso por paso.

2. a Base de caucho.

Como dice en el título se irá presentando cada materialidad desde la base hacia la cubierta que será de pasto sintético. Para la base se tomó en cuenta las distintas formas de creación de pisos realizados por la rama deportiva de El Espartano.

El caucho relacionado a estos pisos es reciclado realizado por la empresa, manteniendo parámetros sustentables dentro del diseño. Pero los pisos de este material a la hora de su instalación tienen procedimientos bastante complejos e invasivos.

Cuando se denomina invasivo es debido a que a la hora de instalar este suelo se utilizan diferentes capas de otros materiales antes de colocar el caucho propiamente dicho **(Anexo 5)**. Es por eso que se tomó como idea hacer que la base de Espot sea de caucho sin necesidad de intervenir el espacio donde se colocaría, es decir eliminar el concepto de invasión porque la instalación sería temporal siendo una pieza móvil y portable. Es por esa razón que se Espot surge como una idea modular, con su base de caucho que soporte peso del usuario mientras es utilizado y luego fácilmente se retira dejando la superficie del espacio intacta.

Más adelante se explicarán las características de los distintos módulos para satisfacer y abarcar todas las necesidades de los usuarios. Además, se detallará la razón por la cual no estará fijo la base de caucho al piso y no se requerirá la instalación invasiva que generalmente se realiza con este tipo de materiales.

2.b Puffs de nylon rellenos con vellón reciclado:

El siguiente elemento que forma parte del diseño de Esport es un puff que brinda una topografía especial a este sistema solución. Este soporte otorga al usuario una forma cómoda donde poder descansar, sentarse y sentir pertenencia con ese espacio.

Para que el soporte brinde comodidad a todos los usuarios se pensaron variedad de posibles materiales. En el primer diseño se tomó en cuenta utilizar alguna estructura de cartón para generar esa topografía distintiva a Esport.

Dentro de la investigación se encontraron diferentes diseños posibles con el cartón como material de superficie de apoyo. En uno de ellos llamado Natura, se realizaba un diseño similar a lo que se buscaba para Esport. A lo largo de la búsqueda del soporte para generar esa topografía convocante se tomó un rumbo distinto.

La materialidad tenía que ser simple y de fácil acceso para El Espartano. De esta manera se encontró con un dato muy interesante en la charla con Nuria Kehayoglu (directora de El Espartano) en su presentación sobre la empresa. En ella señalaba que uno de los problemas de El Espartano era en qué poder utilizar el vellón de algodón que dejaba como desperdicio la fabricación de las alfombras y otros textiles.

Por eso se decidió buscar otra forma para la materialidad del soporte y no realizarlo a partir de cartones reciclados o de cartones de primer uso. Lo que se colocará para realizar la topografía en Esport, es un diseño de puff que puede ser producido totalmente dentro de la misma empresa.

Los puff de nylon tienen como característica ser una pieza textil resistente, más que nada al peso de una persona. Además, a diferencia del cartón, este material es más dócil a la hora de utilizarlo como objeto de descanso. Por otro lado, para garantizar procesos sustentables los puff permiten no solo utilizar el residuo generado por la fabricación de las alfombras, sino que también facilita el mantenimiento continuo. Esto garantiza la reutilización de la pieza textil, evitando la producción constante de la misma pieza y reduciendo la cantidad de residuos.

2.c Césped Sintético:

El último elemento del diseño de Esport será el pasto sintético. Con estos materiales cubrirán los puff para así completar toda la instalación que se busca para el sistema solución.

Existen varias razones de por qué se utiliza este material y no otro. La primera y principal es debido a El Espartano. La empresa genera diferentes variedades de pasto sintético para comercializarlos, ya sea para deporte o para hogar. Y como segundo se mencionó anteriormente que una característica de Esport es que se mimetice en los espacios públicos como un intermediario entre lo verde y el concreto.

Por otro lado se buscó que el revestimiento le brindara suavidad y un tono más convocante. La razón por la que se mencionan estas características es porque se busca que Esport pueda llamar la atención de los usuarios dentro del parque o plaza..

Con respecto al pasto sintético: Se encontraron varias gamas de revestimientos para el hogar que se fabrica El Espartano. Al examinar cada una de las opciones se tomó como mejor elección para Esport utilizar el revestimiento TH SR 50, teniendo un corte aproximado de 50 milímetros, una altura total de 52mm y con un peso total de 3000 gr/m². Además, este estilo de césped sintético tiene como característica mimetizarse con el ambiente residencial o en el que sea colocado, aparte de tener un parecido casi realista.

Recalamos que se busca que esto sea una unión, o mejor dicho que sea un módulo completo con cada materialidad unida entre sí. Esto permitirá realizar su distribución a los diferentes espacios públicos a los que será asignado.

3. Módulos:

Ya se sabe qué materiales conforman a Espot, pero no será un solo modelo, sino que se planeó que fueran tres distintos módulos. Se pensó que cada uno tenga características diferenciales para poder no colocarlos en un solo espacio sino en varios y que se puedan realizar diferentes actividades en cada uno de ellos.

3.a Módulo V1:

El módulo 1 fue pensado para mantener una cantidad máxima de dos personas donde generalmente se tiene la idea de la reunión. Aquí la gente puede generar charlas, sentarse a descansar e interactuar ya sea con un amigo o solo. Está conformado de dos puff de nylon permitiendo al usuario poder tener una posibilidad de habitar forma más personal e íntima, con un diseño rectangular. **(Anexo 6)**

3.b Módulo V2:

El módulo 2 tiene como característica la idea de la reunión y la ronda. Contiene cuatro puff de nylon con capacidad para dos a cuatro personas, y responde al concepto de “tribu”, que hace referencia a un fenómeno cultural por el cual los individuos crean grupos de forma social con los que se identifican, lo que los lleva a reunirse. La gente se siente perteneciente a un espacio debido a un efecto externo o como se mencionó en la sección de investigación, a un grupo que genera ese sentimiento en el individuo. Por esa razón la forma de este módulo terminó por ser circular para generar esa idea de ronda. **(Anexo 7)**

3.c Módulo V3:

El módulo 3 permite que los usuarios con mayor rango etario también puedan utilizarlo. Hasta ahora los demás módulos venían diseñados para un estilo de usuario más joven llegando hasta adultos. Pero por lo general dentro de los espacios públicos existe una gran variedad de gente de rango etario aproximado de 40 a 50 años.

Es por ello se tomó en cuenta una forma rectangular, con puff cilíndricos en el largo y en el medio del módulo puff normal con una segunda base de caucho para darles una altura más acorde a la necesidad de usuarios de mayor rango etario. **(Anexo 8)**

4- Sistema:

Luego de presentar los distintos módulos de Espot, en esta sección del sistema solución se va a demostrar cómo se implementará dentro del espacio público, en las comunas de los barrios de Almagro, Balvanera, San Cristóbal y Boedo. Dentro de estas zonas se tomó como áreas de interés el Parque de la Estación y Plaza Primero de Mayo en la comuna 3 y la Plaza de Almagro en la comuna 5. ¿Cómo se moverá Espot a dichos lugares?

Estar en contacto con el gobierno de CABA facilitará su ayuda y autorización para colocar Espot dentro de los parques y plazas. Por otro lado, con ellos se adquirirán facilidades para el mantenimiento del revestimiento sintético. El sistema solución incluye una idea de mantenimiento, traslado y guardado, brindado por el Ministerio de Espacios Públicos del Gobierno de la Ciudad.

El cuidado de Espot es algo primordial, se busca que sea un dispositivo que invite a la gente a sentir que pertenece al espacio que habita. El pasto sintético requiere de un cuidado muy minucioso para mantenerlo higienizado. Por otro lado, se pensó que los módulos sean fáciles de separar sus componentes para así darles a cada uno su respectivo cuidado.

Por último, en el caso del guardado de los módulos, se buscará que el gobierno de CABA brinde espacios donde almacenar a Espot mientras no estén en uso. Además, que dentro de dichos lugares se pueda realizar el mantenimiento sugerido por miembros de El Espartano para que los guardaparques (denominación dada a los encargados del cuidado y mantenimiento de los espacios públicos en CABA) puedan mantener a Espot en buenas condiciones.

San Andrés

Conclusión

El habitar es algo que todos realizamos sea donde estemos, en nuestros hogares, espacios laborales o espacios públicos. En muchos de estos espacios las personas obtienen un sentimiento de pertenencia, generalmente por objetos o grupos de personas que permiten que se potencien las experiencias del habitar.

La forma de pertenecer y poder habitar estos espacios depende según la persona, generalmente es debido a algún evento social entre grupos ya sea familia o amigos o por otro lado puede deberse al uso de diferentes objetos que permiten dichas acciones. A lo largo de la investigación del trabajo se encontró que se puede ofrecer esa posibilidad a las personas que no experimentan dichos sentimientos.

La razón de esta pérdida de pertenencia obedece a varias cuestiones. Primero que nada, la falta de algún objeto o cuestión dentro de los espacios y por otro lado el espacio en sí mismo. En capítulos anteriores se remarcó que en el habitar del hogar se reflejan las secuelas dejadas por la pandemia, que derivó en el apego de la tecnología.

Además, están las cuestiones que envuelven al habitar laboral. En este caso el tema es el abandono de los espacios de trabajo, provocado principalmente por las secuelas del COVID durante los años de pandemia. En este caso las empresas buscan convocar a sus empleados a decidir regresar a sus anteriores espacios de trabajo, pero algunos no lo logran, aun ofreciendo distintos beneficios.

Algo parecido pasa dentro de los espacios públicos dentro de CABA. Generalmente estos espacios públicos pierden usuarios debido al poco espacio natural. Hoy las personas buscan reconectar con el aire libre y con lo verde. Pero lamentablemente existen Comunas que no tienen suficientes metros cuadrados como para decir que sus plazas y parques son espacios verdes, sufriendo una gran migración de usuarios hacia otras comunas que sí los ofrecen.

Fue así como se escogió el habitar dentro de los espacios públicos, ya que se halló que había un aumento en escala del concreto, generando una pérdida de la idea de pertenencia de los vecinos de CABA a la hora de habitarlos.

Como se mencionó anteriormente, se investigó para encontrar así alguna oportunidad para implementar el sistema de solución a diseñar. Así fue como se retomó la idea de la pertenencia; se descubrió que las personas dentro de las comunas están perdiendo ese sentimiento en sus espacios públicos.

Y es así como se determinó la búsqueda de la renovación de la imagen y performance de los espacios públicos secos de esparcimiento mediante el uso de revestimientos sintéticos. Esto abrió diferentes puertas por donde pensar el sistema solución y tomando los distintos datos se encontró un hilo conductor entre las cuestiones de pérdida de pertenencia y la convocatoria a la gente dentro del espacio público.

Con eso se tomó la decisión de diseñar Espot, un sistema de solución que permite a las personas habitar el espacio público con la ayuda de un revestimiento sintético, un intermediario entre lo verde y el concreto. Para detallar más este sistema solución, el objetivo es ayudar a la gente a habitar los espacios públicos de las comunas que tienen pocos metros cuadrados de verde. Pero aun así Espot no trata de ser un reemplazo de lo verde, sino un intermedio entre el generador del problema que es el concreto con lo natural.

Es por esa razón que el diseño del sistema solución está pensado para usar materialidades que El Espartano conozca, y también evitar depender de terceros a la hora de hacer realidad Espot. Fue así como el diseño se basa a partir de una base de caucho reciclado, con dos puff de nylon con contenidos de sobrantes de algodón que se producen en la fabricación de alfombras y por último uno de los varios diseños de pasto sintético que fabrica la rama deportiva de El Espartano.

Con el diseño definido, Esport pasaría a tener tres módulos, cada uno con características para cada espacio al que el gobierno de CABA decida resignificar. Por otro lado, dentro de la solución vendrían el mantenimiento, traslado y almacenamiento. De esto se encargaría el Ministerio de Espacios Públicos donde se les instruirá a los encargados de Esport cómo sería el mantenimiento de cada componente de la pieza y de donde se deberían colocar, ya que esta instalación no quedará fija, sino que tendrá un itinerario para evitar posible vandalismo.

Y como conclusión se puede decir que todos buscamos pertenecer y habitar, ya que esto está dentro de nuestra naturaleza. Y es por esa razón que Esport ayuda a los usuarios a lograr ese objetivo dentro del espacio público. Siendo el intermediario entre el concreto y lo verde, y además entregando a las personas de las comunas más afectadas por esta problemática una alternativa. Después de todo, nadie sabe más que uno mismo cómo habitar un espacio.

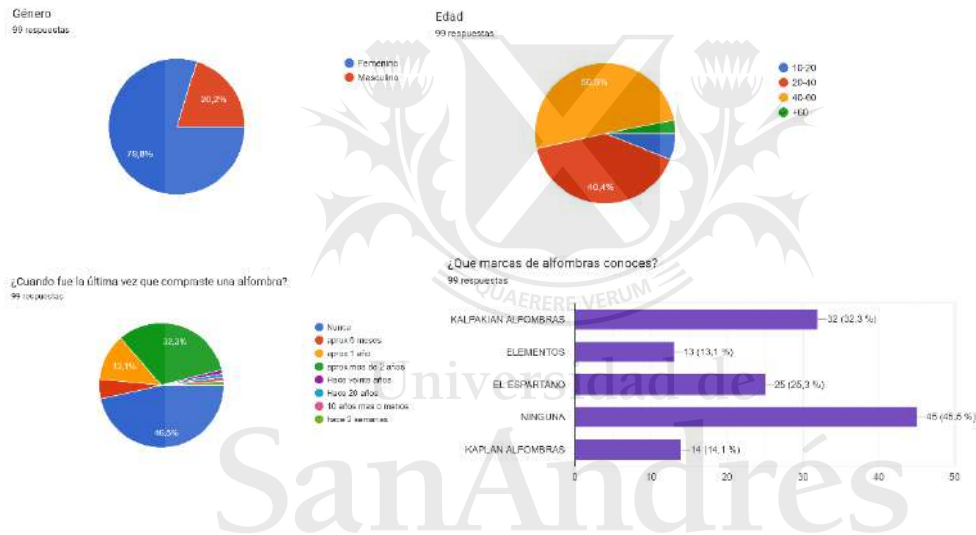
Y lo puedo afirmar porque así sentí la pertenencia, dentro de la carrera de Diseño de UDESA. Al principio fue como caminar a través de una neblina y adentrarse a un mundo deseado y desconocido. Timoneados por un gran diseñador cuyos ideales, a lo largo del tiempo, se fueron grabando en mí. Los primeros años venían con algunos altibajos, días donde creía que todo estaba perdido, donde no sentía la pertenencia. Pero poco a poco, eso fue cambiando. El taller, el espacio que habitaba frecuentemente, se convirtió en mi segundo hogar. Horas tras horas con cada trabajo a lo largo de los años fui aprendiendo cómo es la vida de un diseñador. Pudiendo llegar a mi meta y siendo capaz de utilizar todo lo que he aprendido, con gente que me guiaba y observaba mi progreso y terminar con las herramientas necesarias para otorgarles a las personas algo nuevo, que les permitan habitar el mundo que nos rodea.

Anexo:

Anexo 1:



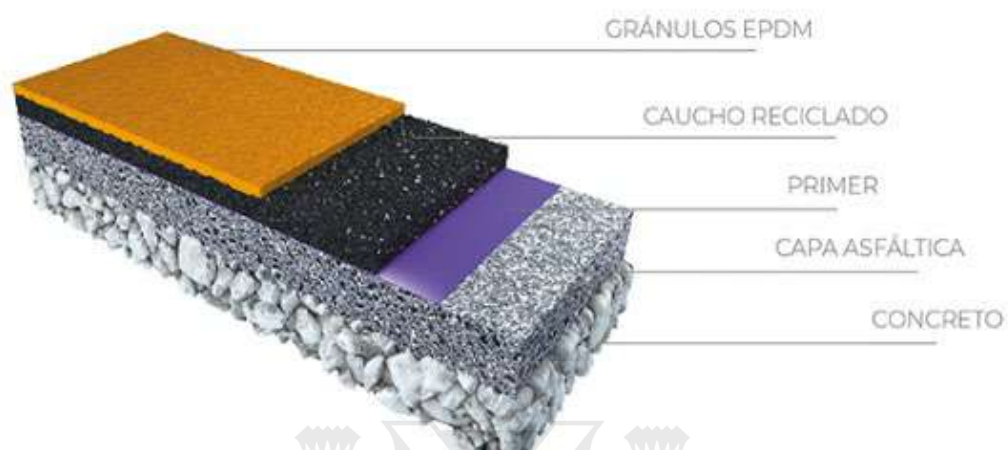
Anexo 2:



Anexo 3:



Anexo 4:



Anexo 5:



Anexo 6:



Anexo 7:



Anexo 8:



Anexo 9:



Bibliografía:

Ángel GARGIULO (2022) "Las olas"

Martin Heidegger (1959) *Construir, Habitar, Pensar*

Gizela Maziotta (2021) *Calidad de vida durante la crisis del COVID- 19*

Eduardo Torre (2006) "Apropiación versus usos del espacio público"

Lucía GAIDO, Federico GONZÁLEZ, María Laura RECOUSO, Guillermo SCHEIBLER y Mónica VICENT (2014) "Espacio verde de La Ciudad de Buenos Aires"

Federico Poore (2022) "Esto es un espacio verde"

Sebastián Lacunza (2021) "De los 3.646 espacios verdes computados por la ciudad, el 60 son canteros y derivadores de tránsito"

Página12 (2022) "Por más espacios verdes y menos torres en CABA"

Antonio vázquez bruts y Leandro rodirfuez (2021) "Atlas de Espacios verdes en ciudades Argentina"

Editorial Etecé (2021) "El sentido de pertenencia":

Ginette Múnera Barrios (2016) "Aproximaciones conceptuales sobre lo humano, el habitar y la estética en disciplinas creativas como el arte, la arquitectura y el diseño "

Nathalie Röbbel (2020) "Los espacios verdes: un recurso indispensable para lograr una salud sostenible en las zonas urbanas"