

EL PROYECTO: OCASIÓN PARA REUNIR diseño de equipamiento y mobiliario para la nueva infraestructura | UDP

[THE PROJECT: OCCASION TO REUNITE | EQUIPMENT AND FURNITURE DESIGN FOR NEW INFRASTRUCTURE UDP]

EL HÁBITO DE LA MADUREZ_ Roberto Delpiano

Desde hace algunos años hemos visto a nuestro alrededor la renovación sustancial del equipamiento y la construcción de nueva infraestructura, la implementación de nuevos planes y el desarrollo de edificios y mobiliario.

Cuando pensamos en que es lo que mueve tamaño empresa, nos encontramos con un hecho natural: crecemos y nuestro “traje” ya no se ajusta como antes. Sin embargo, dicha ampliación debería trascender el hecho netamente físico. Nuestra mirada debe enfocarse en el proceso, demostrando que no se trata sólo de un mero cambio de “vestidura”, sino de la renovación del “hábito”.¹

Nuestros haberes son nuestras posesiones y también aquello que proyectamos a los demás.

Cada sujeto requiere de un algo que lo nombre, que lo vista y lo invista. Tenemos la necesidad de situarnos frente a nuestros pares y al entorno, por lo tanto se nos hace imperioso construir rasgos de nuestra identidad.²

Edificar o fabricar son tareas relativamente simples. El mayor desafío es diseñar y construir aquellos signos con los que queremos ser nombrados; si esto se entiende como una posibilidad conmemorativa y de celebración, seremos partícipes de nuestros procesos de maduración.

palabras clave_ equipamiento | mobiliario universitario | producción industrial.

1. Hábito: ‘costumbre, tendencia establecida, práctica normal; vestido, traje’; latín *habitus* ‘manera de ser, situación social, aspecto exterior, traje’, de *habitus*, participio pasivo de *habere* ‘tener, poseer’.*

2. Identidad: ‘características por las que se puede reconocer a un individuo’; latín tardío *identitatem*, acusativo de *identitas*. Del latín *Idem* ‘lo mismo, el mismo’. Para el latín *-itas* ‘calidad’.**

* ‘Breve diccionario etimológico de la lengua española’; Guido Gómez de Silva, Fondo de Cultura Económica, pag 336, S.A. de C.V. 1995; Ciudad de México.

** Idem. Página 360.

Lo extraordinario de un concurso, es su profundo sentido de reunión; el propósito de convocar, hacer venir. Un concurso sin provocación no es tal. Concurso, no en tanto certamen, sino como la ocasión para el encuentro ante un tema, en simultaneidad con otros.

El 2003, la Universidad Diego Portales da comienzo a un plan de infraestructura que no sólo consolida su carácter urbano, sino que también manifiesta la intención de hacer coherente un proyecto académico con el mismo obrar de los oficios.

Algunos arquitectos académicos son llamados a desarrollar los proyectos de ocho edificios, bajo ciertos lineamientos comunes que otorgan identidad. Luego, un concurso para desarrollar el equipamiento para esta nueva realidad, convocaría a diseñadores docentes, y egresados de la UDP.

Es evidente que el sentido de todo espacio proyectado es construir los modos de habitar, dar lugar. De esta manera, son los elementos u objetos que componen estos espacios los que definen los actos tanto cotidianos como extraordinarios. Pero un diseñador no es un colocador de cosas en el espacio, sino un verdadero integrador, es capaz de interpretar la arquitectura a través de sus propuestas de diseño, y generar una especie de vínculo tangible y próximo, entre el espacio y las personas que lo habitan.

A esta ocasión de concurso concurrimos los diseñadores a proponer modos para la vida colectiva de los estudiantes. La nueva Facultad de Ciencias de la Salud sería el modelo de aplicación, tomando en cuenta la posibilidad de extender las propuestas a otros edificios.

Desarrollar el diseño, planimetría y maquetas de más de 18 elementos en un breve tiempo, hizo a algunos desistir de esta convocatoria. Así, esto que se planeaba como una gran fiesta del diseño, fué más bien un encuentro entre pocos, los perseverantes que, aún con la alegría de haber ganado el “certamen”, quedamos con el apetito de ser parte de una reunión mayor, más diversa.

Lo mismo pasó con quienes convocaban, pero equipar los nuevos edificios sería una tarea ineludible. Fue el comienzo de un largo proceso, en que se puso a prueba la capacidad de gestión para llevar a cabo un programa de esta envergadura.

Innovar requiere valentía, también convicción, no sólo de los ejecutores de un proyecto, sino sobre todo de quienes lo administran. Siempre será más tentador simplificar la faena, y recurrir a los clásicos monstruos del mercado competitivo... “cómprenos, y le regalamos el diseño”, o lo que algunos podrían entender por diseño. Esto mantuvo al proyecto ganador siempre al borde del precipicio, tal vez por la clásica percepción de que el mobiliario “especial” complica las cosas, hay que buscar proveedores capaces de desarrollarlo, reponerlo en el tiempo, etc.

Hay una gran confusión; finalmente, lo que hace que un mueble u objeto sea de “línea”, es simplemente su factibilidad de producción industrial, lo que sin duda fue parte fundamental de nuestra propuesta.

Así las cosas, se desarrollaron nuevos diseños, ajustados a las especificaciones de los productos de mercado, lo que permitiría comparar diseño, precio y calidad.



THE HABIT OF MATURITY_ Roberto Delpiano

Over the past few years we have witnessed a substantial renovation of equipment and the construction of new infrastructure in our immediate surroundings. We have seen new plans implemented and have watched the development of new buildings and real estate.

When we think about what motivates such a large company to make decisions, we face a natural fact: when we grow, our clothing no longer fits as before. The expansion mentioned above, however, ought to transcend this clearly physical problem. Our outlook should focus on the process, demonstrating that it is not merely about a change of “clothing”, but rather having to do with renovating the “habit”.¹

Our assets are our possessions as well as the image that we project to the outside.

Everyone needs something to name him, to dress him and to invoke him. We need to see our walls and our surroundings; therefore it is vital for us to construct traits of our own identity.²

To build or to manufacture are two relatively simple tasks. The great challenge is to design and construct those signs with which we want to be named. If we view this as a possible commemoration or celebration, we shall realize that we are participating in our own process of maturing.

keywords_ university equipment | university furniture | industrial production.

1. Habit: 'custom, established tendency, normal practice; dress, suit'. From the Latin *habitus*: 'way of being, social situation, external appearance, suit'; *habitus* is the passive participle of *habere*, 'to have, to possess'.*
2. Identity: 'characteristics by which an individual can be recognized'.
3. From the Latin, *identitatem*, accusative form of *identitas*. From the Latin *Idem*: 'the same' For the Latin *-itas*: 'quality'.**

*Brief etymological dictionary of the Spanish language, Guido Gómez de Silva, Economic Culture Fund. S.A. de C.V. 1995; México City. Page 336.

** Idem, Page 360.

Manteniendo los criterios originales en cuanto a diseño, ambientación y ordenamiento de los elementos, esta nueva propuesta fue aplicada en la biblioteca, casino y espacios exteriores de la facultad modelo. Los proyectos para otros edificios se han adjudicado bajo otra modalidad, manteniendo nuestra propuesta en casinos y espacios exteriores de la Facultad de Arquitectura, Arte y Diseño; Economía y Empresa y Edificio de Uso Múltiple.

Este sentido de reunión, no sólo se entiende en la convocatoria de distintos equipos, sino también, y lo que es más interesante, en el interior del equipo mismo de trabajo. En asociación con NAVE de Diseño, este grupo se armó desde distintas escuelas, miradas, naciones y experiencias. Más allá de ver el proyecto original ejecutado, hubo un tema que nos apasionó durante varias semanas, y que dejó visiones enriquecidas, con una exhaustiva pauta de trabajo, seis personas, cada uno con su rol específico, para lograr el objetivo.

LA PROPUESTA, TODO DEBE DESAPARECER_ El origen de la propuesta se basó sobre 3 ejes fundamentales: transparencia, dinamismo, cuerpo. Un buen diseño sabe interpretar esa relación que se establece entre objeto-usuario y entorno. Vemos así el espacio arquitectónico como protagonista del cuerpo mismo, el mueble desaparece y se neutraliza para dejar adelante la pura dinámica de su usuario. De hecho, los materiales y los procesos de producción fueron pensados como algo fundamental en nuestro deseo de alivianar los elementos. De esta manera, la simpleza de los rasgos formales, atemporales, surgieron como un modo de contribuir con el carácter de los proyectos de arquitectura.

La condición de ser un sistema re-aplicable en otros edificios significaba incorporar la idea de modularidad tanto en muebles y materiales, así como en sus formatos. Los elementos propuestos responden a una relación 1:1 (usuario y su individualidad) y 1:n (usuario y su colectividad). Las bancas, mesas, y todo el conjunto dan cuenta de esa versatilidad. Asimismo, se consideró la alta durabilidad, baja mantención y renovabilidad a bajo costo.

MOBILIARIO: EL USO LÚDICO DEL ESPACIO_ Los recintos más reconocibles que manifiestan la intencionalidad del proyecto inicial, son biblioteca y casino. En ambos casos, innovar generando alternativas distintas de uso, permite una mayor flexibilidad, propia de la permanencia de un estudiante. La modularidad o repetición de elementos no tiene por qué transformarse en una aburrida monotonía.

La biblioteca se compone de sub-recintos delimitados virtualmente por el mismo mobiliario. El casino propone distintos modos y horizontes de uso, configurados por las tipologías de mesas.

El mobiliario y la arquitectura, en una relación recíproca, consolidan los actos en el espacio habitado; sin embargo, la coherencia entre las partes y el todo, entre los elementos y su entorno, entre los muebles y objetos y un edificio, es aún una utopía del proyecto contemporáneo.¹ 180

CITAS BIBLIOGRÁFICAS

1. "Mairea es una construcción fundida —si es lícito decirlo— en un sólo crisol, ya que ha sido el resultado de la perfecta unión y colaboración entre arquitecto y cliente, como ocurría en el Setecientos. Los dos participaban del mismo deseo y de los mismos gustos, coincidencia más bien rara en nuestro tiempo." Sigfrido Giedion. Espacio, Tiempo y Arquitectura.

ROBERTO DELPIANO_ Diseñador Ambientes y Objetos, Universidad Finis Terrae. Lighting Designer, The Design School of London. Se desempeña profesionalmente como diseñador independiente en las áreas de equipamiento y mobiliario urbano, iluminación y diseño industrial. Ha formado parte del equipo de diseño de Mobiliario Urbano junto a Macarena Aguilar y Felipe Wedeles, para la oficina Alemparte y Barreda Asociados Arquitectos y Grupo Sarmiento Chile, adjudicándose las licitaciones internacionales de Mobiliario de la Municipalidad de Vitacura y obteniendo el Primer Lugar en Diseño. Actualmente es académico de las Universidades Diego Portales, Finis Terrae y Andrés Bello.

LORENA DUARTE_ Diseñadora Industrial, Universidad Católica de Valparaíso. Cursó Pasantía en Diseño e Innovación en España, 2003. Coinvestigadora Proyecto Barrio Universitario. Primer Lugar Concurso de Diseño Masisa, 2da Bienal Diseño. Premio a la Creatividad Masisa, IV Salón del Mueble. Beca Fundación Carolina, España 2003. Primer Lugar Concurso Diseño de Equipamiento y Mobiliario para edificios UDP, 2003, en asociación con la oficina de diseño Nave. Primer Lugar Concurso Nacional e Internacional de Diseño Espacial y Mobiliario para la Biblioteca de Santiago 2005, en asociación con Nave. Profesora Titular de la Escuela de Diseño UDP.

> FICHA TÉCNICA/TECHNICAL DATA

AUTOR/AUTHOR_ LORENA DUARTE | YERKO TANK
MANDANTE/CLIENT_ UNIVERSIDAD DIEGO PORTALES
COLABORADORES/COLLABORATORS_ HERNÁN DÍAZ | ARIANE EPSTEIN | CAROLINA ERÁZURIZ | MYRIAM FEIDT | DANIELA ORMAZÁBAL

