

Fecha de recepción: marzo 2022

Fecha de aceptación: abril 2022

Versión final: mayo 2022

El mueble habitable, una herramienta para los modos de habitar contemporáneos

Jonny Gallardo ⁽¹⁾, María José Varón ⁽²⁾,
Gabriela Mengo ⁽³⁾, Florenca Liberati ⁽⁴⁾,
Lucas Dunkler ⁽⁵⁾, Marcos Gianfelici ⁽⁶⁾ y
Ariel Machuca ⁽⁷⁾

Resumen: Se investiga hábitat cotidiano, desde el equipamiento y su relación con la arquitectura, atendiendo a los nuevos modos de habitar. Se exploran las posibilidades de mutación, transformación o re-uso del Objeto Arquitectónico. El diseño de equipos, mobiliario e interfaces operativas intersubjetivas, es una forma de hacer ciudad, y lo será en tanto busque dar respuesta a un modelo de urbe que se ha desarrollado compulsivamente. Se proponen estrategias de activación y revitalización de territorios y edificios en desuso. La producción en escala 1 en 1, de un modelo de verificación, a partir de lo investigado. El dispositivo uno MH [mueble habitable] se desarrolla en el marco de la Exposición de Arquitectura Córdoba Muestra; el segundo, se materializó con el proyecto Tocomadera Bi nacional Argentina-Brasil.

Palabras claves: diseño - mobiliario - mueble habitable - nuevos modos de habitar - hábitat

[Resúmenes en inglés y portugués en las páginas 50 y 51]

⁽¹⁾ **Jonny Gallardo** (FAUD-UNC), Académico, Arquitecto. Director de la Carrera de Especialización diMU- Posgrado de Diseño de Muebles DIMU. Director: Carrera de Especialización en Diseño de Mueble DIMU.Py. FADA-UNA. Asunción Paraguay. Profesor Titular de la Cátedras en FAUD- UNC. Director de proyecto de investigación. SECyT. UNC. Doctorando en FAUD-UNC. Titular del estudio Jonny Gallardo & Asoc.

⁽²⁾ **María José Varón** (FAUD-UNC), Académica, Arquitecta, especialista en enseñanza de la arquitectura y el diseño. Profesora adjunta cátedra Equipamiento B. Coordinadora diMU curso posgrado en Diseño de Muebles, FAUD, UNC.

⁽³⁾ **Gabriela Mengo** (FAUD-UNC), Académica, Arquitecta, especialista en enseñanza de la arquitectura y el diseño. Profesora cátedra Equipamiento B. Coordinadora diMU curso posgrado en Diseño de Muebles, FAUD, UNC.

(4) **Florenca Liberati** (FAUD-UNC), Académica, Arquitecta, especialista en enseñanza de la arquitectura y el diseño. Profesora adjunta cátedra Equipamiento B. Coordinadora diMU curso posgrado en Diseño de Muebles, FAUD, UNC.

(5) **Lucas Dunkler** (FAUD-UNC), Académico, Arquitecto, especialista en enseñanza de la arquitectura y el diseño. Profesora adjunta cátedra Equipamiento B. Coordinadora diMU curso posgrado en Diseño de Muebles, FAUD, UNC. Ariel Machuca (FAUD-UNC).

(6) **Marcos Gianfelici** (FAUD-UNC), Académico, Arquitecto, especialista en enseñanza de la arquitectura y el diseño. Profesora adjunta cátedra Equipamiento B. Coordinadora diMU curso posgrado en Diseño de Muebles, FAUD, UNC.

(7) **Ariel Machuca** (FAUD-UNC). Académico, Arquitecto, especialista en enseñanza de la arquitectura y el diseño. Profesora adjunta cátedra Equipamiento B. Coordinadora diMU curso posgrado en Diseño de Muebles, FAUD, UNC.

Introducción

Se investiga de manera comprometida, compleja y concreta el hábitat cotidiano, desde el equipamiento y su relación con la arquitectura, atendiendo a los nuevos modos de habitar, propios del paradigma actual.

Se exploran las posibilidades de mutación, transformación o re-uso del Objeto Arquitectónico. Teniendo en cuenta a los habitantes y sus relaciones con el soporte físico en el que desarrollan sus actividades, como una sustancia no estática, que se modifica a lo largo del tiempo, modificación que debería ser acompañada por esas otras pieles, que son el mueble y la propia arquitectura.

El diseño de equipos, mobiliario e interfaces operativas intersubjetivas, es también una forma de hacer ciudad, y lo será en tanto y en cuanto busque dar respuesta a un modelo de urbe que hasta el momento se ha desarrollado de manera compulsiva, proponiendo estrategias de activación y revitalización de territorios y edificios en desuso.

Centramos la estrategia en el desarrollo de prácticas programáticas, en los equipos, su significación y su capacidad de determinar y habilitar el objeto arquitectónico.

Hipótesis

Adhiriendo al concepto del Arq. Jorge Sarquis en su trabajo sobre la metodología de investigación proyectual¹, donde afirma que “...*el pensamiento abductivo, es el pensamiento del proyecto de arquitectura*” consideramos este razonamiento como primario e inicial para formulación de nuestra hipótesis, lo que Pierce llama conjetura y que se forma a partir de indicios, sucesos y observaciones.

De este modo trataremos de introducir una regla que opere en forma de hipótesis para considerar que dentro de esta regla se encuentra el resultado como un caso particular. Pero, justamente al ser el objeto arquitectónico una sustancia única, irrepetible e incluso mutable (lo indeterminado) cada caso de estudio aportará su lógica donde el **equipamiento** puede ser la **regla** que otorgue legalidad, según sea este seriado, único o en situación. Tanto para Pierce como para otros autores, la abducción es el primer paso para el razonamiento científico, por otra parte, es el que permite arribar a soluciones innovadores y novedosas.

Nuestra hipótesis establece las categorías relacionales entre el Objeto Arquitectónico, como sustancia indeterminada y el Equipamiento como herramienta determinada, significante y habilitante.

Si consideramos que el indeterminismo propone caminos “no lineales” para que las cosas ocurran, no podríamos establecer leyes de antemano para interpretar, solo podríamos conjeturar acerca de los acontecimientos, de esta manera una respuesta posible, no ideal ni definitiva, sería que la única manera de establecer o determinar un objeto arquitectónico ocurriría conociendo que tipo de equipamiento lo compone o habilita.

Objetivos generales y específicos

La producción en escala 1 en 1, de un modelo de verificación, a partir de lo investigado en el proyecto 2016/17.

Se trabajó en el proyecto y materialización de estos modelos en el marco de diferentes eventos desarrollados en la ciudad. Los integrantes del proyecto estuvimos directamente involucrados en dos dispositivos ejecutados en el marco de la segunda edición de la Bienal de Diseño desarrollada en Córdoba desde el 22 al 31 de octubre de 2018.

El tercer dispositivo denominado MH [mueble habitable] lo diseñamos y materializamos para la Exposición de Arquitectura Córdoba Muestra, el principal encuentro de arquitectura e interiorismo de la provincia de Córdoba, que se desarrolló entre el 25 de abril y el 2 de junio de 2019.

Por último, entre mayo y septiembre de 2019 participamos de Tocomadera Bi nacional [Argentina - Brasil] y de Tocomadera Puertas Adentro [Expo Estilo Casa Complejo Ferial Córdoba], dos experiencias de vinculación con otra universidad [UNIJUI], por un lado, y con el medio productivo [CAMMEC] por otro.

Generar una publicación específica entorno a la disciplina como aporte para las carreras de grado y posgrado de Arquitectura y Diseño Industrial.

Participación TMXL [Tocomadera XL ISBN 978-987-4415-56-1], publicación que muestra lo producido en el marco del seminario y workshop Tocomadera XL desarrollado en 2018. Presentación *Tocomadera Volumen 3, Placamanía UNO en UNO en Elena* en BIA-AR 2018 [Bienal de Arquitectura Argentina] Bismán Ediciones y Scalae (España) para la Federación Argentina de Entidades de Arquitectos y Arqa.com, Colección de tres tomos; Tomo III "Situaciones": Rústica, 328 páginas, 23 x 23 cm. ISBN 978-987-3779-30-5. Primera Edición 2018, Buenos Aires, Argentina.

Presentación *Un Mueble Habitable* en 2º Jornadas de Interiorismo del Centro del País – Córdoba ISBN 978-987-86-3604-7 [pág.100-109]



Los objetivos particulares del proyecto plantean:

Definir los modos, por medio de un modelo en escala, de relación entre los objetos muebles (equipamiento y muebles) y el objeto arquitectónico.

Se exploraron estas relaciones en la experiencia Tocomadera Puertas Adentro, donde el condicionante de proyecto fue el espacio final de uso para el cual los dispositivos estaban destinados. Así, más allá de que inicialmente se construyeran para ser exhibidos en Expo Estilo Casa, el proyecto fue pensado para la implantación de los dispositivos en instituciones del medio local, y tanto las condicionantes de diseño como la demanda de uso, partían de ellas.

Aportar a los conocimientos establecidos para la arquitectura y el diseño industrial una interpretación diferente desde la concepción y relación entre ambas disciplinas.

Al conformar equipos de trabajo compuestos por diseñadores industriales y arquitectos, se logra fundir el espacio [territorio de trabajo esencial de la arquitectura] con los objetos [propios del diseño industrial] que en él habitan y determinan, conformando un diseño único y totalizador donde se establecen relaciones simbióticas entre los mismos. Se diluye-

ron los límites entre las disciplinas trabajando en equipos interdisciplinarios en la mayoría de los casos de la experiencia de proyecto y montaje en TM Puertas Adentro.

Caso TMXL

Tocomadera es un workshop que se realiza desde el año 2014, organizado conjuntamente por la Cámara de la Madera, Mueble y Equipamiento de Córdoba (CAMMEC) y la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Diseño de la Universidad Nacional de Córdoba, a través de las cátedras Arquitectura 1D y Equipamiento B. TM es el encuentro de múltiples actores, que en conjunto materializan dispositivos, muebles y equipamientos, intercambiando conocimientos y aprendiendo a través de la experiencia. Participan empresas de CAMMEC, cátedras y estudiantes de la FAUD-UNC, y los Colegios Técnicos con especialidad en industrialización de la madera y el mueble, IPET 64 y 70, con sus docentes y alumnos. La 6ta edición tuvo el apoyo de la Agencia para el Desarrollo Económico de la Ciudad de Córdoba (ADEC); de Aserradero del Sur, empresa cordobesa con bosques propios manejados con calidad de exportación; y de Cetol, marca líder del grupo AkzoNobel en el cuidado de la madera, que protege cada una de las creaciones de los amantes de este noble material.

Dispositivo Paisaje Habilitado

Arquitectura y ciudad son expresiones de una misma cosa. La parte y el todo se interrelacionan continuamente: casa y ciudad se aúnan en este proyecto como actividad y como producto. Aquí El Mueble Habitable es dualidad interior-exterior, la arquitectura y la ciudad, entre el mobiliario y la arquitectura, entre lo privado y lo público, partiendo de un vacío tridimensional puro. Lo exterior e interior, la topología del lugar; no el espacio como lo interpreta la modernidad, sino el vacío inconmensurable y complejo de la contemporaneidad, armando constantemente los escenarios de los propios acontecimientos. La representación del hábitat equipado y el edificio simbólico, tienen importancia estratégica en la propuesta. Una pequeña ciudad doméstica que se desprende los hábitos del cuerpo de quien lo habita, (sentarse, descansar, observar), expandiendo en el espacio su territorio subjetivo y su íntima forma de encontrar cobijo y de tomar contacto con el mundo.



Dispositivo Código Madera

Validar la madera como recurso renovable local para el desarrollo de Arquitectura, a partir de la construcción de un dispositivo habitable, que busca instalarse en la conciencia colectiva y cobra sentido por su localización y vinculación morfológica con el voladizo del denominado “edificio-conector” del Museo de Bellas Artes Emilio Caraffa. Propuesto su montaje en Plazoleta Guernica en un juego inescindible con la topografía, el afuera y el adentro, la tensión de la mirada; la ciudad y la naturaleza como escenarios y una experiencia vivencial bajo la expresión de la madera que permite tomar dimensión de la escala urbana a través de la experiencia en un espacio ligero. Un elemento aparentemente etéreo que reinterpreta una viga *vierendeel* compuesto por una secuencia de bastidores de 2.20 mts. de altura y 3.00 mts. de ancho, construidos con varillas de madera de 1” x 4” x 3.05 mts. de largo montados sobre una estructura de 4 vigas separadas 50 cm entre sí y vinculadas con varillas roscadas.



Caso Córdoba Muestra [MH]

Workshop Toco Madera presentó “Mueble Habitable” en Córdoba Muestra, [MH] Mueble Habitable es el dispositivo en el cual se trabajaron e investigaron nuevos modos de habitar, las relaciones subjetivas entre el objeto arquitectónico y el equipamiento, pero también las relaciones intersubjetivas de estas dos entidades mediadas por la mirada del hombre. Córdoba Muestra, que se desarrolló hasta el 2 de junio en el Castillo del Jockey Club. Toco Madera es un workshop flexible, que año tras año va generando nuevas reglas del juego para los que participan y nos permite que bajo esas condiciones nos encontremos al final de las jornadas, con dispositivos innovadores, provocadores, que invitan a vivirlos, habitarlos, con la madera de Córdoba como protagonista de ese encuentro. Son trabajos que demuestran el potencial y la creatividad que surge de la vinculación entre el sector productivo local y la Universidad, beneficiando luego a quienes se apropian de las intervenciones, las tocan, las viven. Entendemos al equipamiento como una *interfase* que permite significar, determinar y habilitar el objeto arquitectónico y su relación con el hombre. Toco Madera busca colonizar sitios para transformarlos en habitables. Para el estudiante es una invitación a experimentar el hacer a través de un vínculo real y práctico

con el material, y para el usuario final es una invitación a experimentar lugares posibilitando acciones, armando constantemente los escenarios de sus propios acontecimientos. Es interpelar el espacio, construir miradas y liberar el habitante.



Caso Tocomadera Puertas Adentro

Nuevas formas de equipar para vivir

A través del workshop Tocomadera, se exploró en el Bv del Diseño de Expo EstiloCasa 2019 un espacio que nos interpela a pensar cómo serán los equipamientos de uso colectivo, conectándonos con la naturaleza, con el bosque, con la madera en múltiples formas, con materiales reutilizables y con un enfoque sostenible. Las ciudades de todo el mundo enfrentan una rápida urbanización, el envejecimiento de la población, el cambio climático y la falta de recursos naturales entre otros factores que nos comprometen a repensar la construcción, la gestión y el ciclo de vida de nuestros modos de vida y nuestro hábitat, para ser sostenibles, accesibles y socialmente iguales para todas las personas. Tocomadera propone explorar los beneficios de habitar lo colectivo, que generen en las personas un sentido de pertenencia, promuevan una vida sana, contribuya a la felicidad de los individuos y al encuentro de sus habitantes, siendo la madera el material que protagoniza cada uno de estos momentos. Comer, trabajar, recrearse, encontrarse y descansar seguirán siendo parte de la vida cotidiana. Vivir juntos implica contemplar cada una de estas acciones repensando la forma de diseñar los espacios en las que se desarrolle. La sostenibilidad como eje del habitar doméstico implica no sólo repensar su diseño sino reutilizar los materiales que fueron utilizados. Atravesar este Boulevard del Diseño y repensar cómo es la forma en que estás habitando en función de aquello con lo que está equipado: cinco dispositivos, cinco instituciones para la segunda vida de los mismos, cada uno materializado por una empresa y por equipos interniveles e interdisciplinarios de cátedras más alumnos. Los dispositivos fueron luego de la feria trasladados a cada una de las instituciones para las que originalmente se habían pensado donde están siendo utilizados: Colegio de Arquitectos de la Provincia de Córdoba, Diario La Voz del Interior, Facultad de Arquitectura, Escuela Manuel Belgrano y Agencia Córdoba Turismo.



Caso Tocomadera Binacional

En 2019 se realizó una experiencia de vinculación la Universidad Estatal de Ijuí. Río Grande do Sul, Brasil, en dos etapas. Un seminario Binacional de proyecto y construcción de dispositivos habitables en madera. Una primera etapa en mayo de 2019, con un Workshop anticipatorio para el inicio de la etapa de proyecto de 5 dispositivos para el espacio público de la localidad e Ijuí. La temática de WS puso eje “El rehuso, refuncionalización y reciclaje de estructuras vacantes en la ciudad y los nuevos modos de habitar, como recurso de sustentabilidad”. En septiembre, en una segunda etapa, se realizó la materialización de los dispositivos, a partir de un Workshop productivo de construcción, que se llevó adelante con alumnos y docentes de Córdoba y de la UNIJuí. Viajaron desde Córdoba un total de 55 personas, entre docentes y alumnos.

Durante 5 días, con materiales aportados por empresas locales y maquinarias se construyeron seis dispositivos, los que fueron ubicados en el espacio público, a partir del convenio firmado entre la UNJujú y la Prefectura local.



Métodos y técnicas

Consideramos adecuado llevar adelante una investigación de carácter práctica y documental, al menos en una primera instancia. Varios autores argumentan que es posible establecer más de una metodología para una investigación (Eco 1977, Olarte Chavarría 1997) siempre en función y sin desviarse de los objetivos generales y particulares establecidos. Hemos optado por un método teórico-práctico para la investigación por considerarlo adecuado ya que se pretende trabajar indagando y explorando casos concretos recurriendo a fuentes y antecedentes gráficos, bibliográficos y escritos, ya sea impreso, en línea o casos vivenciales específicos.

A diferencia de una investigación experimental que involucra métodos inductivos y deductivos que consideramos, no apropiados ni pertinentes (al menos por el momento) para el trabajo que pretendemos realizar. Por otra parte, y atendiendo que nuestro trabajo estará atravesado de forma permanente por la significación y por el lenguaje, será fundamental aprender y desarrollar métodos hermenéuticos para mejor operar con los datos que se logren documentar y poder de esta forma argumentar en consecuencia.

Importancia del proyecto, su impacto

La importancia del proyecto radica en verificar, por medio la materialización, los nuevos modos de habitar y construir un equipamiento, que no será un mueble, pero tampoco arquitectura, sino un mueble habitable, un híbrido entre las disciplinas de diseño industrial y la arquitectura.

Por otro parte logramos establecer relaciones y puntos de desarrollo común para dos disciplinas específicas como son la Arquitectura y el Diseño Industrial, carreras que se dictan en la misma unidad académica y que desde su creación, han tenido pocos casos de articulación.

Es importante destacar la necesidad de generar bibliografía específica en torno a una taxonomía del diseño particular como es el equipamiento.

Consideramos que es un momento particularmente óptimo para trabajar en la *recen-tración* de la disciplina, a partir de los avances técnicos y tecnológicos del paradigma actual. Se hace necesaria una nueva terminología, nuevas definiciones y enfoques para entender y concebir el mundo de los objetos y sus contextos operativos.

Notas

1. Fuente: revista Área, Buenos Aires, Argentina. Nº: 8 Diciembre de 2000 páginas: 3-25

Abstract: Everyday habitat is investigated, from the equipment and its relationship with architecture, attending to the new ways of living. The possibilities of mutation, transformation or re-use of the Architectural Object are explored. The design of equipment, furniture and intersubjective operational interfaces is a way of making a city, and it will be as long as it seeks to respond to a city model that has been developed compulsively. Strategies for activation and revitalization of disused territories and buildings are proposed. The production on a 1 in 1 scale, of a verification model, based on what was investigated. The device one MH [inhabitable furniture] is developed within the framework of the Córdoba Sample Architecture Exhibition; the second materialized with the Tocomadera Binational Argentina-Brazil project.

Keywords: design - furniture - living furniture - new ways of living - habitat

Resumo: O habitat cotidiano é investigado, a partir dos equipamentos e sua relação com a arquitetura, atendendo às novas formas de viver. São exploradas as possibilidades de mutação, transformação ou reutilização do Objeto Arquitetônico. O desenho de equipamentos, móveis e interfaces operacionais intersubjetivas é uma forma de fazer cidade, e o será enquanto procurar responder a um modelo de cidade que vem sendo desenvolvido compulsivamente. São propostas estratégias de ativação e revitalização

de territórios e edifícios em desuso. A produção na escala 1 em 1, de um modelo de verificação, com base no que foi investigado. O dispositivo um MH [mobiliário habitável] é desenvolvido no âmbito da Mostra de Arquitetura de Córdoba; a segunda se concretizou com o projeto Tocomadera Binacional Argentina-Brasil.

Palavras chave: design - mobiliário - mobiliário habitável - novas formas de viver - habitat

[Las traducciones de los abstracts fueron supervisadas por el autor de cada artículo]
