

# LA PANDEMIA COMO UN GRAN PROBLEMA DE DISEÑO

## MÓDULOS HUMANIZADOS

Constanza Ledesma | cottyledesma65@gmail.com

Taller de Diseño Industrial VA. Facultad de Artes. Universidad Nacional de La Plata. Argentina



Figura 1. Sistema de módulos instalados en polideportivo

Debido a la pandemia del coronavirus que atraviesa el mundo, nos enfrentamos al desafío de resolver numerosas problemáticas. Desde necesidades urgentes e inmediatas, como combatir la propagación (vinculada a la protección personal y la limpieza de objetos con los que estamos en contacto) o reorganizar espacios, hasta otras de resolución a largo plazo que incluyen tanto la infraestructura como el ordenamiento de insumos y productos con vistas a la nueva normalidad. La problemática es vertical y abre a nuevas oportunidades de diseño que permiten la introducción de nuevos productos. Dentro de las necesidades inmediatas, este trabajo se vuelca a la ampliación del sistema sanitario a partir de la adecuación de espacios cubiertos, salones, microestadios y centros de exposiciones, con el fin de atender a los cientos de pacientes que se estiman a causa del crecimiento exponencial de los contagios, ayudando así a evitar la saturación de las instituciones hospitalarias públicas o privadas.



Los módulos humanizados son bloques autoportantes que contienen todo lo necesario para crear espacios habitables por un lapso que se extiende entre los diez y los treinta días de estadía que se necesitan para garantizar el aislamiento y evitar el contagio. Si bien frente a la urgencia se dispusieron lugares para estos pacientes, en su constitución se dejó de lado la parte humanitaria del espacio y las verdaderas necesidades de estos usuarios, sin incluir la complejidad del sujeto en las dimensiones biopsicosociales para que no quede solo reducido a las necesidades biológicas. Este diseño, que tiene requerimientos importantes de construcción y funcionalidad, como el rápido armado y el fácil traslado, no deja de lado la parte humana de atención al paciente y la percepción del lugar que este habita y ocupa. Por ello se combinaron dos conceptos para lograr la idea rectora: la *experiencia del usuario* y la *arquitectura efímera*, entendiendo a esta última como lugares habitables por el hombre por una estadía que dura poco tiempo o es pasajera. Estos lugares de aislamiento son destinados a pacientes leves y asintomáticos que necesitan estar aislados para evitar la propagación del virus, pero que no precisan estar institucionalizados en hospitales, ya que no son añosos ni presentan enfermedades de base, por lo tanto su situación no va a agravarse. Esto ayudaría directamente a controlar el colapso del sistema sanitario.

Para la morfología se plantea una forma simple, con curvas suaves que permitan leer al conjunto como un todo continuo y no como habitáculos independientes y sectorizados. Por otro lado, es importante la versatilidad de la forma para poder adosar los módulos de una manera u otra según el espacio que se disponga para su instalación. Además de estas diferentes configuraciones espaciales de los módulos, estos cuentan con cerramientos móviles textiles que permiten, una vez armada e instalada toda la estructura de módulos, poder ampliar y adaptar los espacios según los pacientes que se reciben. De manera que, si se recibe un grupo familiar para el cual se necesita un espacio de más de un ambiente, no es necesaria la reconfiguración de un operario, sino que basta con plegar y desplegar estos cerramientos móviles, lo cual da una situación que no ha sido contemplada por ninguna solución existente. Para la construcción de un módulo se debe contar con dos bloques autocontenidos. El primero, el bloque *estructural*, contiene todo lo necesario para la construcción del espacio físico: columnas, rieles, vínculos de unión y cerramientos desplegables de lona. El segundo, el bloque *habitacional*, incluye los elementos para uso personal propios de la constitución de la habitación y mobiliario: cama, superficies de apoyo, áreas para el guardado de objetos personales, lo necesario para que el usuario se apropie del espacio. De este modo, se transforma el lugar de permanencia en un lugar de pertenencia y, así, su estadía se convierte en una experiencia menos traumática y llevadera.