

INFANTOPOLIS

por:

Matias Eduardo Vilches Navarro

Profesor Guía:

Leopoldo Prat

Memoria de Título 2019

Semestre Otoño

Universidad de Chile

Escuela de Pregrado Carrera de Arquitectura

Facultad de Arquitectura y Urbanismo



Gracias Familia.

Gracias Amigos/as.

Gracias Pato.

Gracias Guaidó.

Gracias Fercu.

OP.

Índice

Presentación	
Introducción	8
Limitantes	9
Motivación	11
Planteamiento del Problema	15
Contexto	
Valparaíso	18
Infraestructura urbana, generador de paisaje	20
Remanentes ambientales, los primeros espacios públicos	21
Cárcel, Panteón, Alegre y Miraflores	23
La Muerte	26
Sitio Estanque	31
Marco Teórico	
Espacio Público	
Déficit de espacios de uso público	48
Espacios públicos y la construcción social	49
Derecho a la ciudad	51
RRoR - Reciclaje Urbano	
Proyectar sobre lo construido	54
Reciclaje Arquitectónico	55
Ruina como recurso estético	56

CONTEXTO

Los Niños y la ciudad	
El juego en Grecia	60
La sociedad y los niños	64
Los niños necesitan naturaleza... y la naturaleza necesita a los niños	65
Santuario de juegos	66
El juego y las habilidades sociales	67
La ciudad como campo de juegos	68
Espacios públicos urbanos para niños y niñas	71
Algunos criterios de espacios públicos amigables con los niños	74
Consideraciones por edad	75
Proyecto	
La Búsqueda	78
La Forma	80
Generando un espacio distinto	82
Criterios de Intromisión	92
Cierre	
Reflexiones Finales	96
Epílogo	97
Bibliografía	98
Material adjunto	100



Presentación

Introducción

“Todos los mayores han sido primero niños, pero pocos lo recuerdan”.

Antoine de Saint-Exupéry, El Principito.

La niñez abarca los primeros años de nuestras vidas, es un periodo fugaz que sin darnos cuenta termina, un periodo corto considerando que en promedio en Chile se viven 80 años, pero que sin lugar a dudas nos marca para toda la vida, este es un periodo decisivo que define las bases de lo que seremos en nuestra vida adulta, no es discutible que la ciudad está hecha por y para los adultos, ¿cómo afecta esto a los niños y su percepción de la ciudad?, Un niño no la ve bajo la misma lógica funcional que un adulto, para un niño todo es nuevo y motivo de curiosidad, gracias a su capacidad imaginativa cada ambiente puede ser algo distinto, y puede simplemente estar en otra parte, la ciudad debería

ser un gran espacio de exploración, un telón de fondo inagotable para la imaginación.

Como la percepción de los espacios por los niños no responde a patrones de uso, su entendimiento no está basado en el cómo es “correcto” usar los espacios. Ellos transforman las formas abstractas de los espacios en diferentes historias una y otra vez, si pensamos en los lugares de la ciudad donde juegan los niños, estos por lo general usan los espacios sobrantes de la ciudad, esquinas que se equipan con juegos coloridos, pero que siempre mantienen la misma lógica adulta de la forma correcta de usar dichos equipamientos, no hay lugar para usos flexibles ni menos aún sacar provecho de la imaginación de los niños.

Su imaginación puede ser un gran aliado al mo-

mento de proyectar, ya que de la misma forma que para un niño una simple caja puede ser un castillo o un trozo de madera una espada, cosas que bajo la visión de un adulto no son más que desechos, para ellos tienen valor y pueden ser otra cosa, pueden formar otro mundo, así mismo espacios que no tienen o que pareciera que perdieron funcionalidad y utilidad para un nosotros, no necesariamente la habrá perdido para un niño.

Limitantes

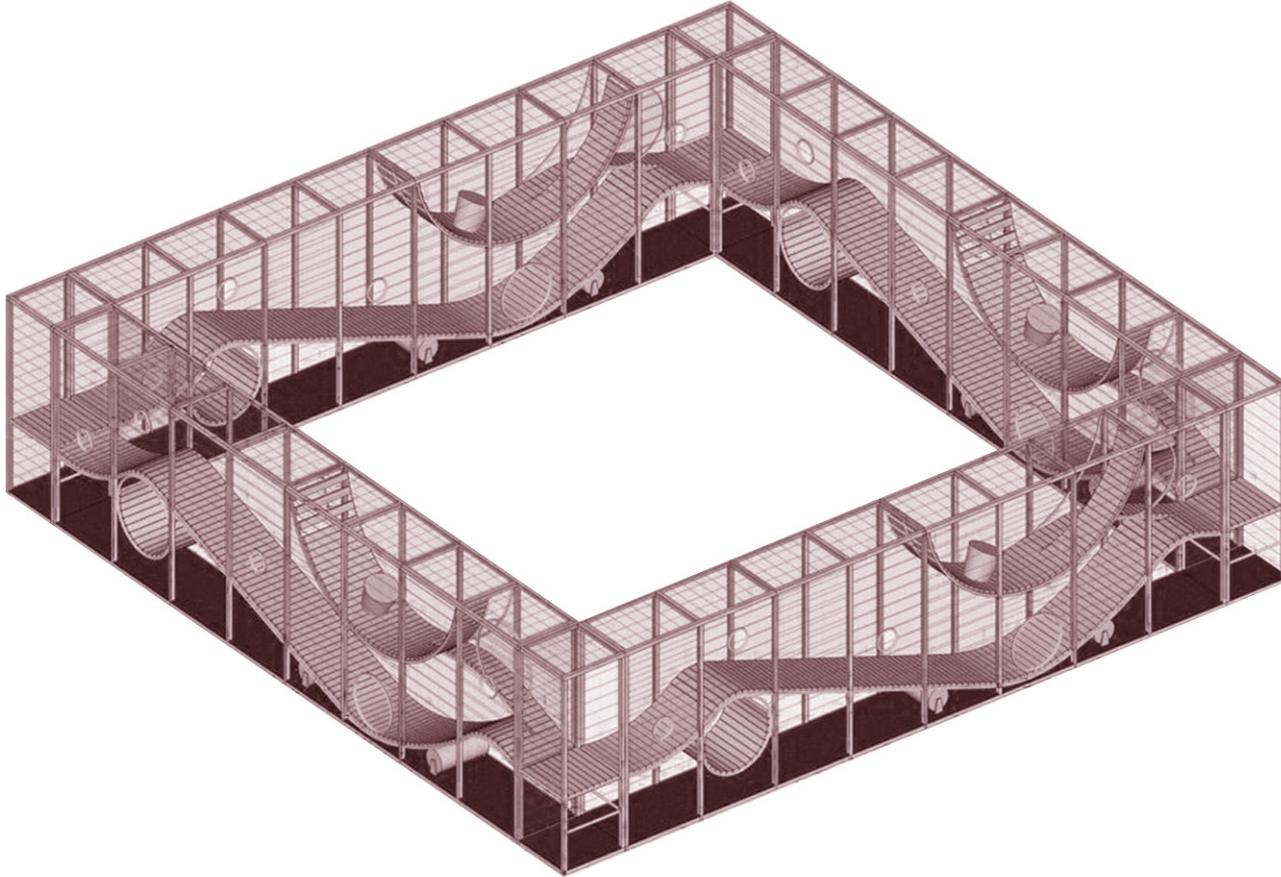
Desarrollar un proyecto de arquitectura pensado para los niños no es un proceso sencillo, es una deuda que históricamente se ha mantenido con uno de los grupos de la sociedad más dependientes que existen, el siguiente proyecto trata de abordar el tema siguiendo principalmente dos ejes, en primer lugar es ocupar un espacio residual en el que se encuentran diferentes vestigios de una estructura utilitaria del siglo XX (ruinas), siendo lo más destacable un foso de lo que fuera un estanque de agua construido hace más de 100 años, y se tratara de reformular lo que actualmente es un elemento en desuso, y mediante ejercicios de diseño poder transformarlo en un lugar seguro para que los niños lo hagan propio, este es precisamente el segundo punto a tratar, el tema de los infantes y como nuestra sociedad se ha encargado de cada vez cederles menos espacio dentro de la

ciudad, una ciudad que técnicamente también les pertenece.

Las necesidades de los niños son un problema que engloba a diferentes actores y diversas disciplinas por lo cual este trabajo trata de abordarlo solo desde las posibilidades que la arquitectura da para atender sus necesidades. Al ser aun un trabajo académico, existe la posibilidad de atender las problemáticas sin la lógica de mercado que normalmente impera en estas situaciones, ya que al ser un proyecto para niños y que no supone una ganancia económica directa, no se buscará tampoco en economizar, ni caer en las típicas soluciones genéricas de los juegos por catálogo, esos que dependiendo de la comuna donde se encuentren más despampanantes y hermosos resultan, tampoco seguir la lógica de limitar las formas

en la que puedan usar dichos juegos, esto se trata de ver al niño como un ciudadano nuevo, enfrentando por primera vez nuestro sistema, se trata de pensar cómo la ciudad y la sociedad se puede mostrar a sí misma en los primeros años de sus vidas, ellos aún no piensan en el dinero, aun no tienen desconfianzas, no le temen a los desconocidos, este proyecto NO es buscar la mejor manera de mantenerlos controlados, es más bien un proyecto que tratara de darles un espacio que sea de ellos, donde los adultos tengan permitido estar, no es darles las migajas sobrantes de la ciudad, se trata de darles un espacio neurálgico de ella, al que ellos puedan sentir como propio, y comiencen a experimentar en forma libre y personal, como es vivir en sociedad, su propia sociedad.

Esto NO es un proyecto de restauración, ni de Rehabilitación.



La Serpentina..
Proyecto "Somos Choapa"
fuente: ELEMENTAL.

Motivaciones

En mi vida me ha tocado vivir en varias ciudades, de Chile, todas pequeñas antes de instalarme definitivamente en la ciudad de Santiago, creo que aquí fue donde por primera vez consideré la calle peligrosa. Salir a jugar a la calle, la libertad de explorar mi entorno, era algo que tenía asumido, tuve además la suerte de pasar la mayoría de esos largos veranos de mi infancia en una pequeña población, de lo que por aquellos años era la periferia de una pequeña ciudad de la cuarta región, en ese lugar y dada ubicación geográfica donde se encontraba podías pasar las tardes enteras hasta ya entradas las horas de la noche, jugando y explorando los alrededores, la naturaleza, lo urbano y como se mezclaban hasta que todos decidíamos regresar a nuestras casas. las amistades que hice en esos años, junto con los recuerdos de las buenas y malas experiencias son cosas que sin

duda atesorare toda mi vida, y que espero desde el fondo de mi corazón nunca olvidar.

Durante la XX bienal de arquitectura realizada en el Parque Cultural de Valparaíso, una ciudad que me causa mucha simpatía, por que creo mezcla aspectos de la gran ciudad y la vida en ciudades pequeñas, mientras realizaba mi práctica me encontré de frente con el proyecto “La Serpentina” que era solo una muestra de el gran proyecto “Somos Choapa” de la aclamada oficina de arquitectura Chilena, ELEMENTAL, dicho proyecto era un trozo de un juego infantil modular, replicable, cuyo destino final sería la provincia del Choapa, precisamente Illapel, la pequeña ciudad que describía en un comienzo.

La serpentina es una estructura metálica de 40 metros de largo que contiene un colorido

“Antes había una capacidad para la alegría y los juegos que, hasta cierto punto, ha sido inhibida por el culto a la eficiencia. El hombre moderno piensa que todo debería hacerse por alguna razón determinada, y nunca por sí mismo.”

Bertrand Russell: Elogio de la ociosidad

sendero ondulado donde los niños corrían, saltaban, se escondían y se deslizaban, básicamente un gran juguete, una jaula donde los niños podrían jugar de manera segura, mientras eran cuidadosamente vigilados por sus padres, tutores o supervisor a cargo.

“Estimado Jorge, deseo entregarle más felicidad a los niños porteños. Deseo más juegos, mas movimiento, mas sonrisas para los niños porteños. Deseo que LA SERPENTINA se quede instalada permanentemente en el PCdV!”

Este fue el mensaje enviado por una vecina y madre de 2 niños al alcalde de Valparaíso, Si bien su petición de espacios para los niños de Valparaíso me parece justa y la comparto, y quizás sí, esta fuera una solución válida, me hizo pensar, ¿qué tan poco derecho tienen los

niños a usar la ciudad que una jaula pareciera ser la solución ideal para que tengan un espacio seguro dentro de ella?

La lógica contemporánea que afecta a los centros de las grandes ciudades para determinar los usos que se hacen de los suelos hace que quienes no pueden pagar por un espacio básicamente no lo tengan, esto afecta en mayor medida a los niños, quienes son un grupo social dependiente de los adultos, ellos también son ciudadanos, ciudadanos a los que les tocan los restos siempre, son los últimos en ser acomodados, por ejemplo en los centros comerciales, es el vacío sobrante bajo las escaleras eléctricas es el que generalmente se usa para instalar “juegos infantiles” nos aprovechamos de su imaginación para dar soluciones fáciles pero al mismo tiempo no sacamos provecho

de ella, ¿Existe la posibilidad de realizar un espacio para que los niños se entretengan de manera distinta, que identifique como su lugar en la ciudad?. La niñez es la oportunidad ideal de compartir experiencias, de explorar con la arquitectura, de aprender juntos, cuando niños todos somos iguales, nada importa, ¿en qué momento cambia todo?

“Nuestros niños desde sus primeros años, deben participar de todas las formas correctas de jugar ya que si no están rodeados de esa atmosfera, nunca podrán crecer para ser ciudadanos vistosos y con buenas conductas”

La Republica, Platón 380 a.C.

PRESENTACIÓN



Padres "anclando" la serpiente para que el proyecto se quedara en el Parque Cultural de Valparaíso.

Intervención realizada el Sábado 04 de Noviembre del 2018.

Imagen Cortesía de XX Bienal de Chile.

- INFANTÓPOLIS -



Museo CChC / Pasaje Morchio Valparaíso, 1969 / Jack Ceitelis

Planteamiento del Problema

Los niños son los últimos a quienes se les pensaría en pedir consejo al momento de diseñar una ciudad, Valparaíso es una ciudad construida a su propio ritmo, con una geografía compleja que obligó a extremar recursos para lograr ganarle espacios para instalar la ciudad, cada metro cuadrado es valioso, cada metro cuadrado fue difícil de ganar, paralelamente es una ciudad que crece en vertical, enorme, compleja, laberíntica, un lugar en el que particularmente las estructuras y elementos públicos principalmente son funcionales, y donde el juego libre de los niños fue lo último que se pensó al producir la ciudad.

La ruina del estanque surge como alternativa para darles un espacio a los niños, es un espacio con una ubicación privilegiada, cerca del centro, que domina su cuenca, se aleja lo

suficiente de la ciudad para permitir verla a distancia, pequeña, a la escala de un niño, es además un espacio que perdió en gran medida su importancia y funcionalidad, por lo que está disponible para ganar una nueva. Desde la poética el estanque de agua fue un sinónimo de progreso y protección de la vida, fue una herramienta para poder combatir ese fuego que lo destruye todo, detener la muerte, acorralado por lugares completamente opuestos, lugares de sufrimiento y tristeza, simboliza todo lo contrario a su contexto.

Transformarlo en un espacio para niños así sería rendir tributo manteniendo esta idea de proteger la vida, esta vez protegiendo a los niños, devolviéndoles un espacio merecido en la ciudad, recuperar su idea e imagen de oposición a su contexto, frente a una ciudad dominada

por los adultos, aquí hay un lugar ideal donde los niños puedan tener su fortaleza, su castillo, donde poder resistir a su entorno.

“En los cerros de Valparaíso, las casas se acomodan en la pendiente. Este acomodo construye un orden dinámico, las viviendas colaboran con sus elementos para fundir una totalidad. Aquí el tamaño es lo colectivo”

Andrés Silva Q.

La observación en la enseñanza de la arquitectura.

Ediciones Universidad Finis Terrae 2016



Contexto

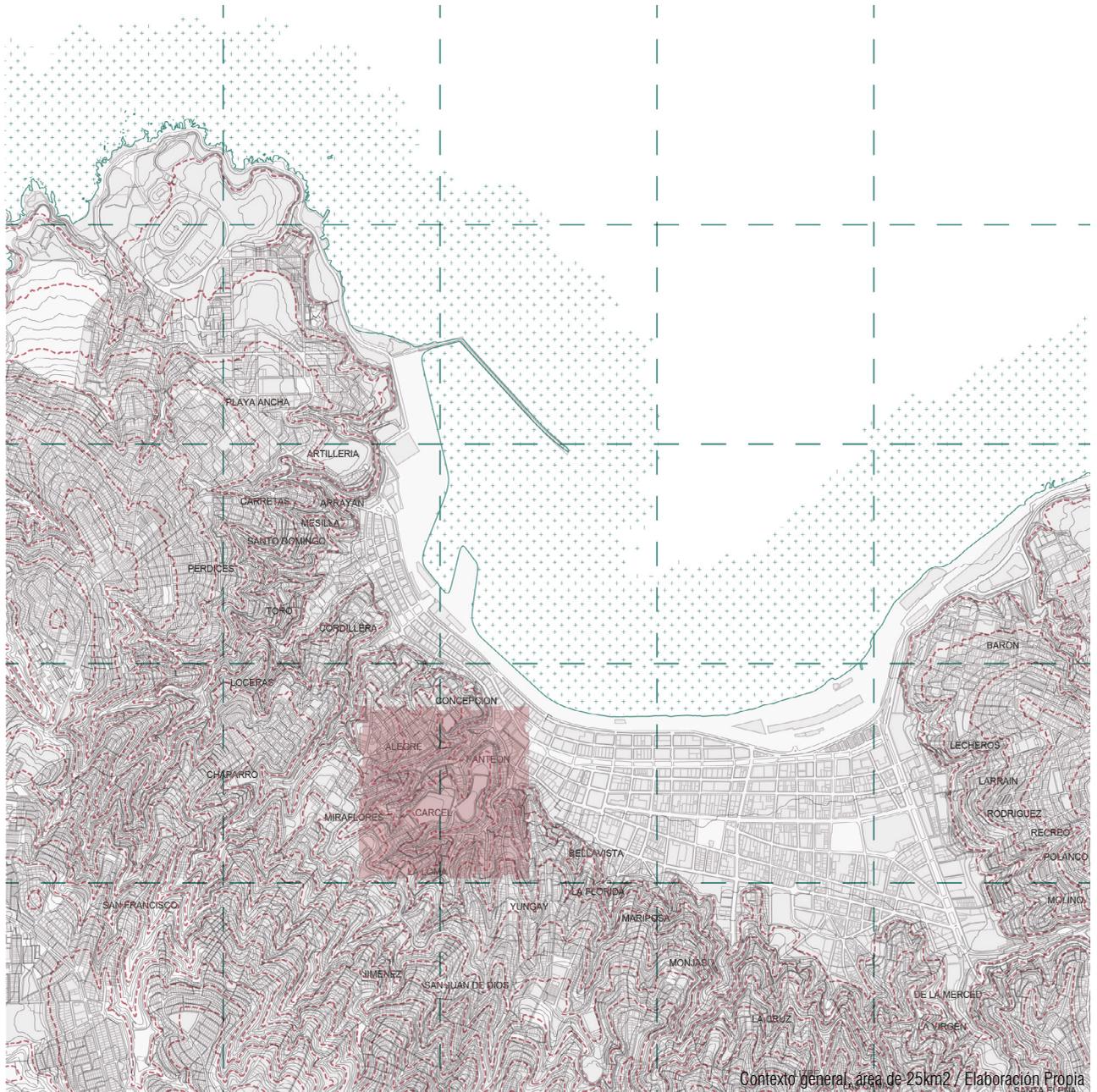
Valparaíso

La Ciudad:

Una de las ciudades más antiguas de Chile, cuyo origen se remonta a 1536, sede del poder legislativo de la nación y capital de la institucionalidad cultural del país, con una población de 296.655 hab., donde más del 94% de ellas viven en sus 44 cerros, es una ciudad que permanentemente se ve a sí misma gracias a su configuración de anfiteatro natural, de una bahía rodeada de cerros. Posee una identidad cultural única heredada de su pasado histórico como punto de llegada de sucesivas oleadas de inmigrantes durante el siglo XIX, riqueza heterogénea que se refleja en diferentes aspectos culturales como también en la arquitectura que se puede observar al recorrer el centro de la ciudad conocido como el “plan” y los cerros.

Posee características urbanas destacables producto de su crecimiento irregular una especie de “desorden armónico” gracias a sus estrechos pasajes, escaleras, miradores, sus casas pendiendo al vacío, sus antiquísimos ascensores, *“la manera en que el diseño urbanístico de Valparaíso se ha adaptado a los requerimientos del sitio es completamente única en Latinoamérica, y que su arquitectura es muy diversa y rica, presentando desde grandes edificios públicos hasta edificaciones vernaculares”* reconoció el ICOMOS ante su postulación a Patrimonio de la Humanidad, elementos que la dan esa identidad tan distinguible a esta ciudad.

CONTEXTO



Contexto general, área de 25km² / Elaboración Propia

Infraestructura urbana, generador de paisaje:

A finales del siglo XIX e inicios del XX, Valparaíso vivió una época gloriosa con un auge económico sin precedentes, su condición como un puerto principal del Pacífico reflejó en ella un desarrollo industrial, cultural, arquitectónico e infraestructural notable, este último punto producto de una geografía característica, que obligó a los planificadores de la época a usar diferentes métodos para la optimización del uso de suelos, interviniendo cerros, mar y quebradas para lograr así el máximo provecho de los espacios y dar cabida a toda la gente que llegaba a ganarse la vida a esta ciudad.

Los elementos estructurales que organizan y permiten todas las actividades humanas que

suceden dentro de la ciudad, componen en sí mismo un paisaje, denominado como “paisaje urbano” si bien este paisaje es bastante reconocible, se suelen dar por supuestos y el mismo ritmo de la ciudad termina por hacerlos invisibles.

La lógica funcional que se les da a estas infraestructuras produce que sea un tipo patrimonio desvalorizado en muchos casos, pero en estas estructuras está plasmada la conformación histórica de muchas ciudades, Valparaíso por ejemplo es una amalgama compleja de geografía, arquitectura y elementos urbanos estructurantes, y es precisamente el conjunto de estos lo que le da esa imagen tan característica que ha llamado la atención de distintos rincones del mundo, es precisamente la suma de estos elementos lo que incluso dotó a una

área de la ciudad de la embestidura de patrimonio mundial de la UNESCO.

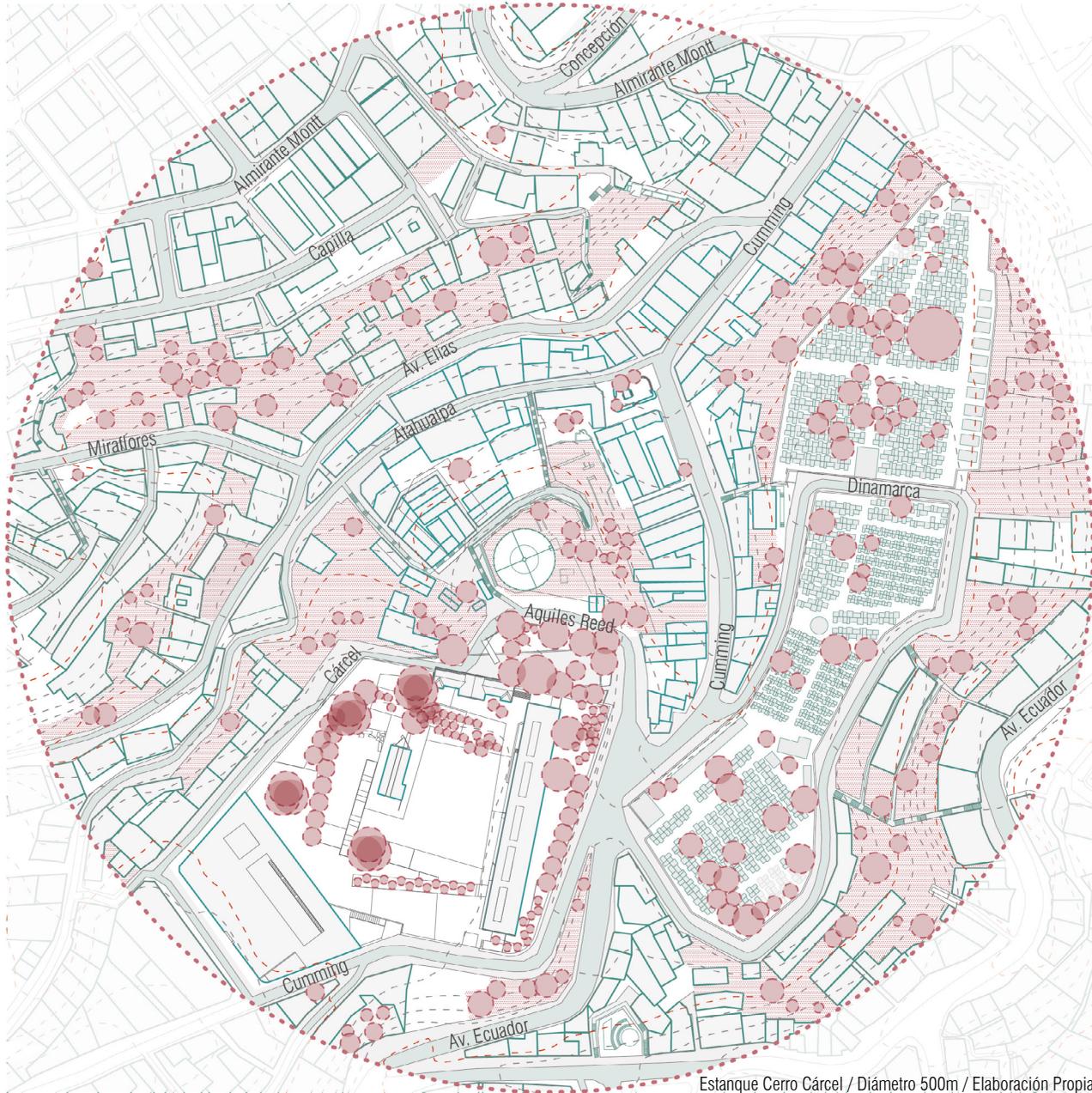
Valparaíso posee un gran sistema de estructuras y tecnologías de soporte en pro de mejorar la calidad de vida de los ciudadanos que destacan en el paisaje de la ciudad, como los famosos ascensores que conectaban el plan con las partes mas altas de los cerros, las diversas escaleras, pasajes, miradores, etc. Todos estos, elementos fácilmente reconocibles, y en el sector a trabajar, destacan particularmente los muros de contención, ya que aquí existe una notoria precensia de ellos, que dan soporte a las estructuras de gran escala que aqui se emplazaron.

Remanentes ambientales, los primeros espacios públicos:

La geografía de esta ciudad siempre a significado un desafío para el poblamiento, la vida y ocupación, y mas aún para la generación de los espacios de uso público, es por ello que espacios como los espacios residuales o remanentes ambientales, los dejados de esta ocupación siempre han sido una alternativa para generar dichos estos espacios, por ejemplo, ya en 1827, y producto de que las quebradas de Valparaíso, generalmente no se poblaban por ser unidades hidrológicas estacionales, quedaban como espacios remanentes del crecimiento de la ciudad, espacios insalubres y deteriorados, fueran abovedadas para encausar su paso por la ciudad en uno de los primeros ejercicios para recuperar espacios de la ciudad, ejercicio que se complementó posteriormente con la cobertura total de los cauces con losas y soluciones mixtas de pretiles y arcos terminara consoli-

dándolas como plazas y accesos a los cerros, o también como el sector del “plan” hacia 1885 y por medio de un trabajo de varias etapas de fundar sobre terrenos artificiales ganados al mar logran generar un total de 14,68 Há de superficie nueva para la bahía.

- INFANTÓPOLIS -



Estanque Cerro Cárcel / Diámetro 500m / Elaboración Propia

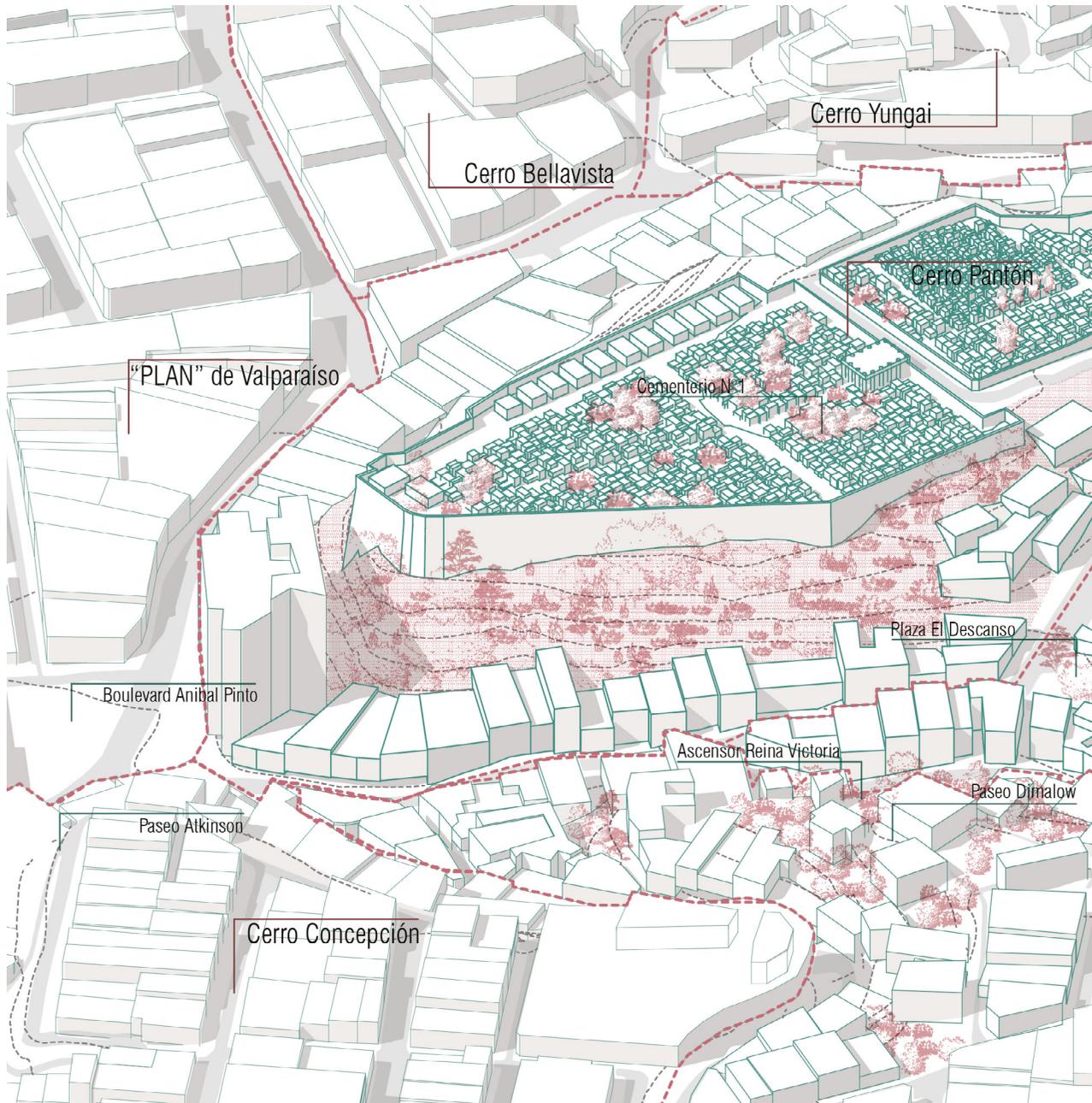
Cárcel, Panteón, Alegre y Miraflores:

Esta área se encuentra dentro del sector más antiguo de la ciudad, en lo que solía ser la periferia a finales del siglo XIX y XIX lo que produjo que dentro de un radio muy acotado se puedan encontrar varios hitos cuyos programas originales pese a que tenían funciones notablemente diferentes, fueron todas estructuras funcionales necesarias para la ciudad, lo que transforma el sector en uno destacable dentro la misma, al Centro del mapa el terreno del “sitio estanque” las ruinas de lo que fuera un estanque de bomberos a principios del siglo XX, *área de interés para ser intervenida*, al sur a muy corta distancia es posible encontrar, el *Parque Cultural de Valparaíso* (PCdV), emplazado en lo que históricamente fuese la antigua Cárcel de la ciudad y que le cambia el nombre a la “Loma Elías” por

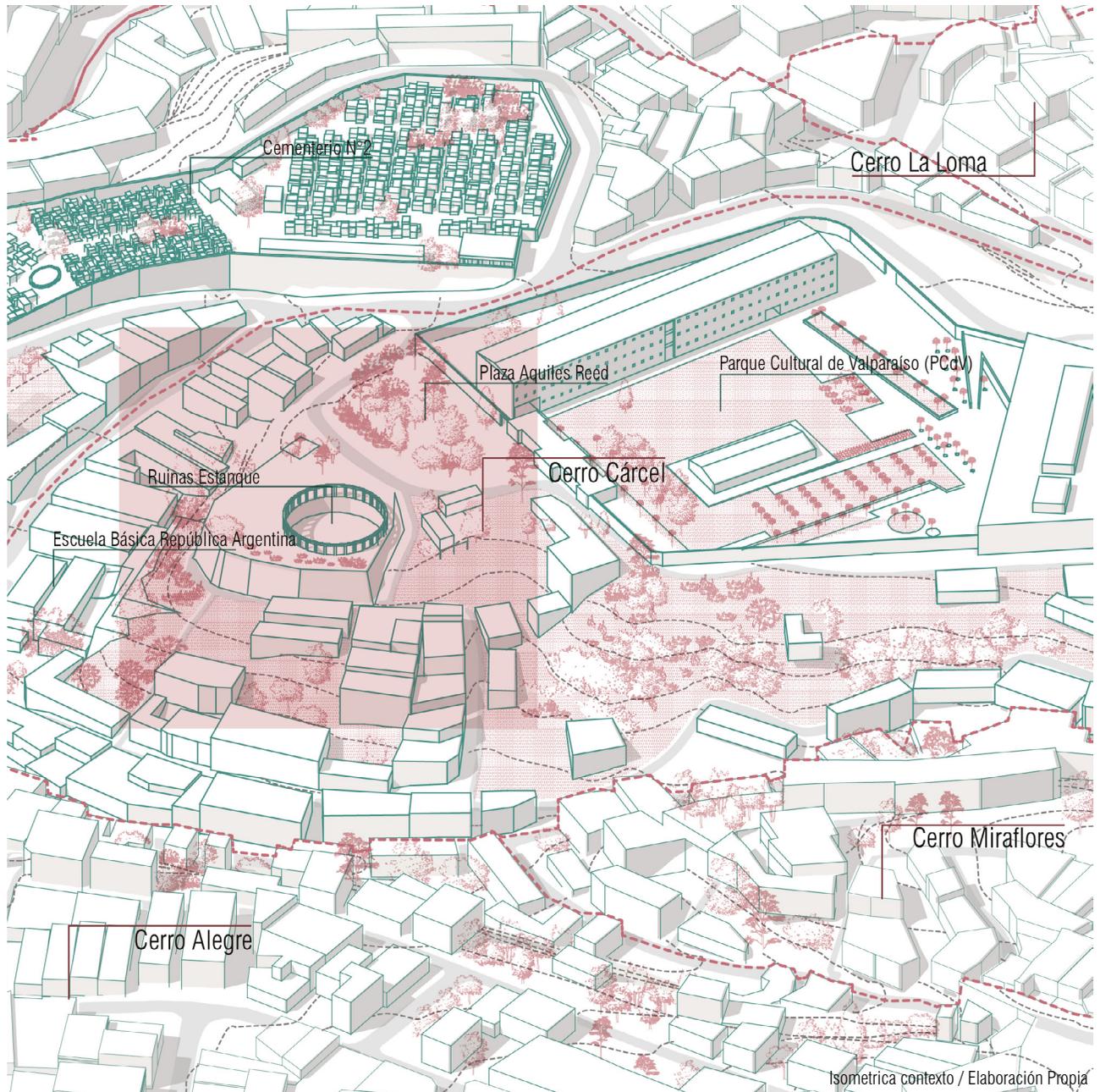
el de “Cerro Cárcel”, inaugurado el año 2012 es uno de los puntos culturales contemporáneos más atractivos de la ciudad, además de ser una de las áreas verdes mas amplias de la ciudad , además en este lugar se encuentra la edificación más antigua de Valparaíso, el “*Almacén de Pólvora de quebrada Elías*”. Al costado Este se encuentran el “Cerro Panteón” la conocida necrópolis compuesta por *Los Cementerios de Valparaíso N°1* fundado el año 1825 y *N°2* el año 1845 actualmente están declarados como Monumentos Históricos Nacionales desde el año 2005, y que albergan una gran riqueza histórica, arquitectónica como escultórica, de la ciudad. Por el Norte está el conocido y fuertemente turístico Cerro Alegre, cerro en el que se encuentra parte del área declarada *patrimonio de la humanidad por la UNESCO* el año 2003, como su correspondiente área de amortigua-

ción, tanto por su carga histórica como valor arquitectónico, testimonio de los inicios de la globalización y del desarrollo urbano de América latina, lo que hace que hoy en día sea uno de los sectores turísticos más importantes de la ciudad, repleto de hoteles, hostales, restaurantes y equipamientos afines a dicha actividad. Y finalmente por el oeste con el cerro Miraflores, un cerro que aún mantiene como su función principal ser *residencial*.

- INFANTÓPOLIS -



CONTEXTO



Isométrica contexto / Elaboración Propia

“El dolor humano es como el gas, tiende a ocupar todo el volumen del alma y de la conciencia, pero al mismo tiempo su tamaño es relativo, de lo que se deduce que la cosa más nimia puede originar las mayores alegrías. En el mejor de los tiempos y en el peor de los tiempos, lo poseemos todo pero no tenemos nada”

Dr. Viktor Emil Frankl, neurólogo y psiquiatra

“Entre los cerros del puerto, dos merecen nuestra detención. Los dos están cubiertos de flores y moradas silenciosas. Una sociedad aparte vive en el primero, llamado cerro Alegre; el segundo, necrópolis de Valparaíso, se llama Panteón”.

Max Radiguet

Fuerzas Navales Francesas

1841-1845

La Muerte:

Es notable la carga negativa que este sector tiene, una carga histórica a la vez necesaria para que la ciudad se transformara en lo que es en la actualidad, un ejemplo es que aquí se ubica la edificación más antigua de la ciudad, el polvorín de la loma Elías construido entre 1807 y 1809 equipamiento bélico para defender la colonia española de los ataques ingleses. Los más notorios de todos, los cementerios N°1 y N°2, dos necrópolis en la cima del cerro panteón imagen permanente de la muerte, repleta de sepulturas, tumbas, que durante muchos años dominó el paisaje del puerto y que son muestras materiales de como familias y amigos se esmeraron en preservar y proyectar en el tiempo la memoria de quienes ya no están. En segundo lugar está la ex cárcel de la ciudad que data de 1844, si el primero era el lugar de los “muertos

muertos”, la cárcel fue el lugar de los “muertos vivos”, aquí es donde se exiliaba y segregaba a quienes rompían las normas sociales, aquí se fusiló a Emilio Dubois, fue centro de detención y tortura en dictadura, un espacio de castigo, aislado de lo cotidiano, pero por su ubicación, siempre presente. Y como tercer elemento, de menor escala pero no menos importante, las ruinas del estanque, estanque de agua cuya construcción nace ante la necesidad de responder a los desastres y detener, “la muerte de la ciudad”, aquella amenaza permanente del fuego que fue y sigue siendo aún hasta el presente en uno de los grandes enemigos de Valparaíso, estanque que, pese a que surgió como un elemento que representaba una defensa ante catástrofes y un protector de la vida, no ha podido soportar los embates del tiempo, el abandono y su propia muerte..

CONTEXTO



Terremoto de Valparaíso 1906 / Archivo AFDA

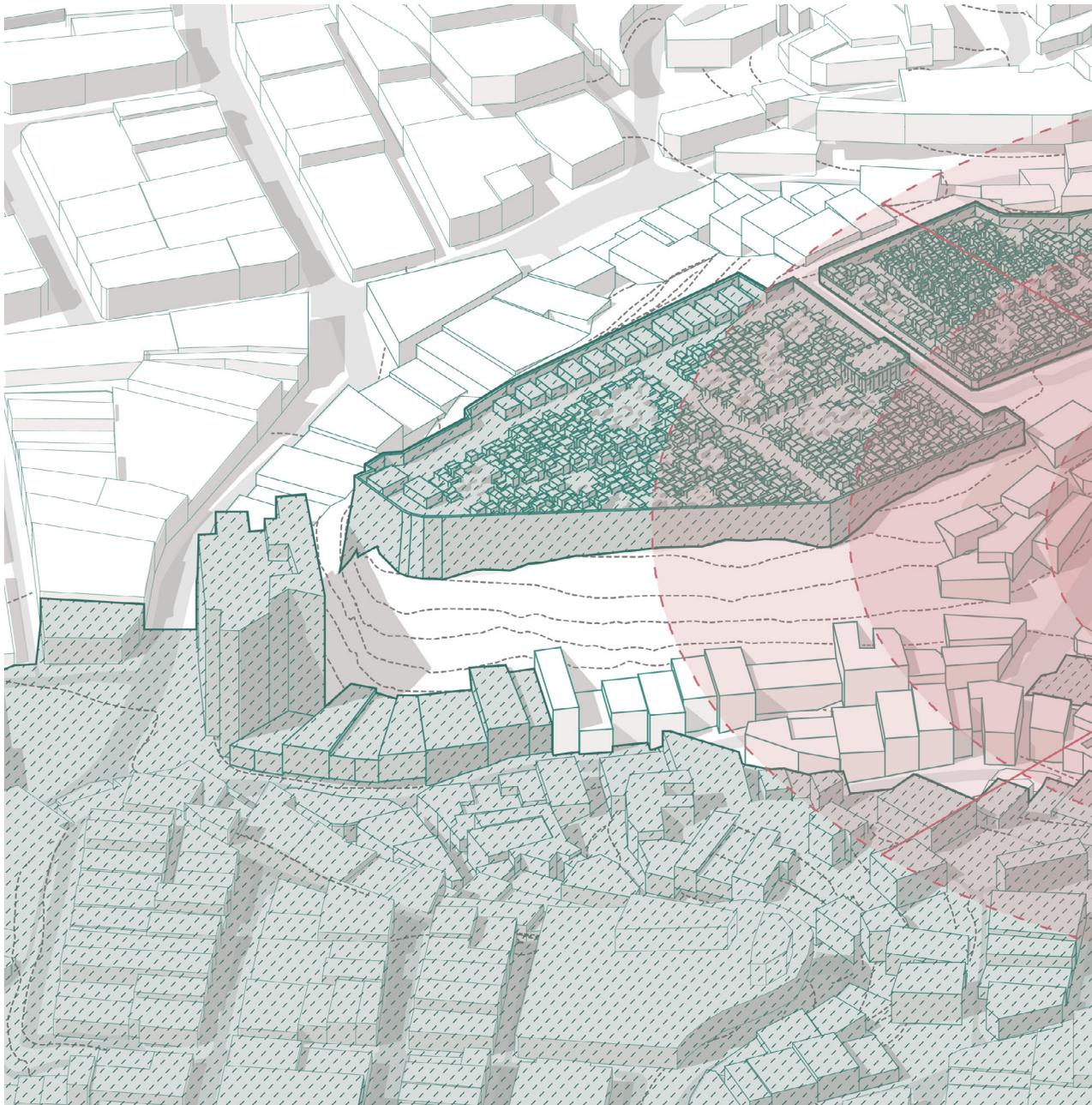


Cementerio de Valparaíso, 1900 / Harry Grant / Biblioteca Nacional

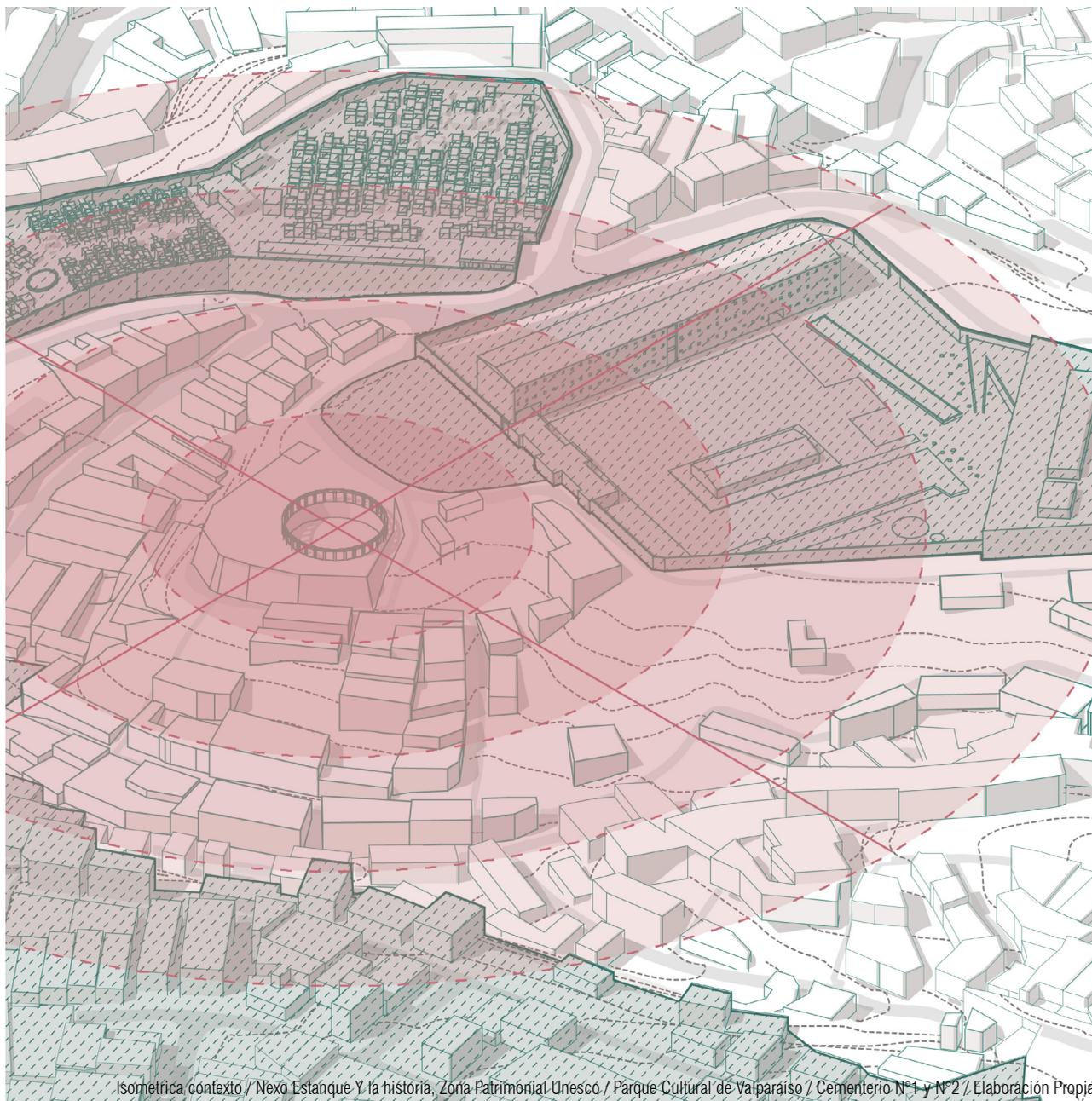


Marnería antigolpista detenida el año 1973, interior de la ExCarcel / Max Adelsdorfer.

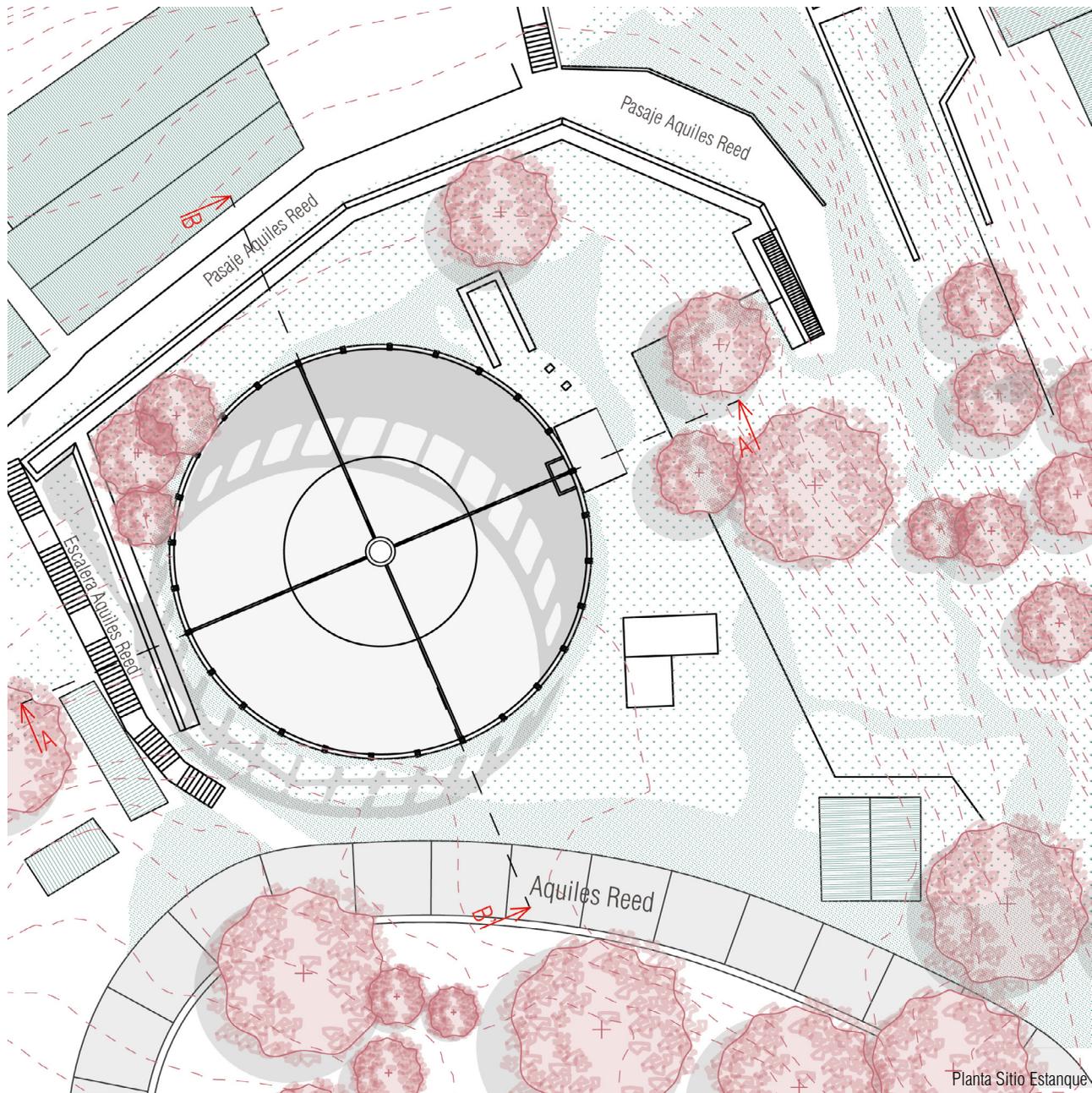
- INFANTÓPOLIS -



CONTEXTO



Isométrica contexto / Nexo Estanque Y la historia, Zona Patrimonial Unesco / Parque Cultural de Valparaíso / Cementerio N°1 y N°2 / Elaboración Propia



Planta Sitio Estanque

Sitio Estanque:

Ubicado en el límite norte del Cerro Cárcel rodeado del Cerro Panteón, Cerro Alegre y Cerro Miraflores, el terreno a utilizar mide aprox. 2566m² y corresponde a las ruinas de lo que fuera históricamente un estanque de agua de bomberos cuya construcción se comenzó el año 1903, y que tenía una capacidad inicial que alcanzaba hasta los 3.885.000lts, y combatía los incendios con un sistema pionero en el país, alimentando por gravedad los grifos de la calle Cumming.

Desuso:

A medida de que la ciudad se expandía y las técnicas constructivas se modernizaban, el estanque fue perdiendo de a poco su utilidad, ya

que, los incendios por lo general se daban en los sectores más pobres, ubicados a mayor altura que el estanque, hasta que finalmente con el gran terremoto de 1985 terminó por comprometer su estructura, quedando paulatinamente en el abandono, además que desde entonces solo fue capaz de soportar la mitad de su capacidad total, por lo que en la actualidad, se encuentra completamente en desuso, abandonado y aumentando su deterioro.

El terreno cuenta con diferentes ruinas de lo que hubo en el lugar cuando este espacio era funcional, consta de los vestigios de las fundaciones de la caseta del cuidador, como también con estructuras soportantes de lo que aparentemente fueron las bombas y el sistema para el manejo del agua en el interior, el foso y los muros perimetrales.

Además en el entorno existen otras ruinas pertenecientes a casonas que existían en la calle Aquiles Reed y que por diferentes motivos ya no existen, estas son grandes fundaciones que, junto con los trabajos de contención del terreno realizados por el Colegio República de Argentina complementan este paisaje amurallado que llega desde el estanque hasta casi pie del cerro.



Actualidad:

Actualmente suele ser usado como espacio para realizar diversas **actividades clandestinas**, desde recreacionales, hasta **intervenciones artísticas** visuales como el grafiti o musicales ya que su condición de terraza permite que se escuche y vea desde cerros distantes como el Cerro Alegre, Cerro Concepción o Incluso desde el mismo “Plan” de la ciudad.

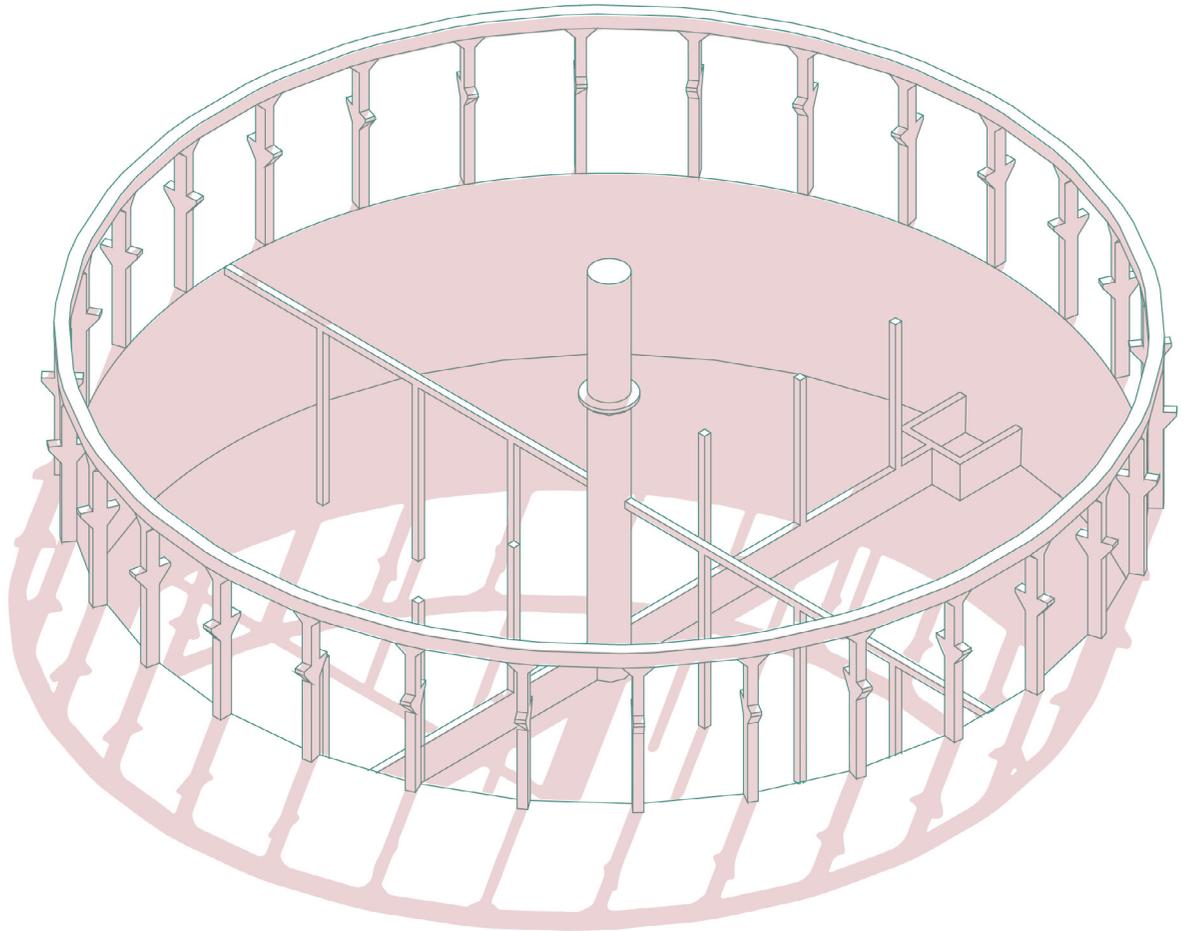
Ruinas:

Entre los elementos más destacables del terreno están los robustos **muros de contención** diseñados para soportar el peso del agua que

alguna vez contuvo la estructura, estos están en parte del **perímetro del terreno**, y son los elemento que más destacan en el paisaje urbano, además existe **el foso**, que es un vacío de 6m de profundidad y 28m de diámetro, el cual está rodeado de una **estructura perimetral de hormigón armado**, compuesta por 30 pilares de aproximadamente 4 metros de altura y que soportan un anillo también de hormigón.

En el interior del estanque actualmente es posible reconocer una **trama de pilares que se intersectan con un gran pilar central**, que excede la altura del foso y la estructura perimetral, alcanzando un poco más de 10 m de altura.

CONTEXTO





Interior estanco / Elaboración Propia

CONTEXTO



Esquemas origen destino PcdV , día de semana vs fines de semanas / Seminario de investigación "Arte, Cultura y la transformación del espacio" / Elaboración propia.

Al estar tan cerca de un proyecto de la escala regional como la que tiene el PCdV, un proyecto atractivo al que llega un **flujo considerable de visitantes heterogéneos**, de distintas clases sociales, edades y puntos de la ciudad, comuna, país, e incluso del extranjero, todos atraídos por las distintas posibilidades de uso aquí posibles, como visitar las actividades culturales que se hacen durante el año, o como también el único fin de **usar las áreas verdes** que aquí hay junto a la explanada, una de las pocas de la ciudad, la que se comparte para distintos usos, desde grupos de baile, batucadas, mala-

baristas, hasta personas haciendo picnics, celebrando cumpleaños, o simplemente turistas que acuden por la hermosa vista que se puede obtener desde la parte alta de lo que fueran los muros de la cárcel.

Así se asegura un flujo permanente de un número considerable de niños que llegan al sector, niños que si bien tienen acceso al pasto del parque, no tienen posibilidades de juego más que los que sus tutores puedan traer con ellos.

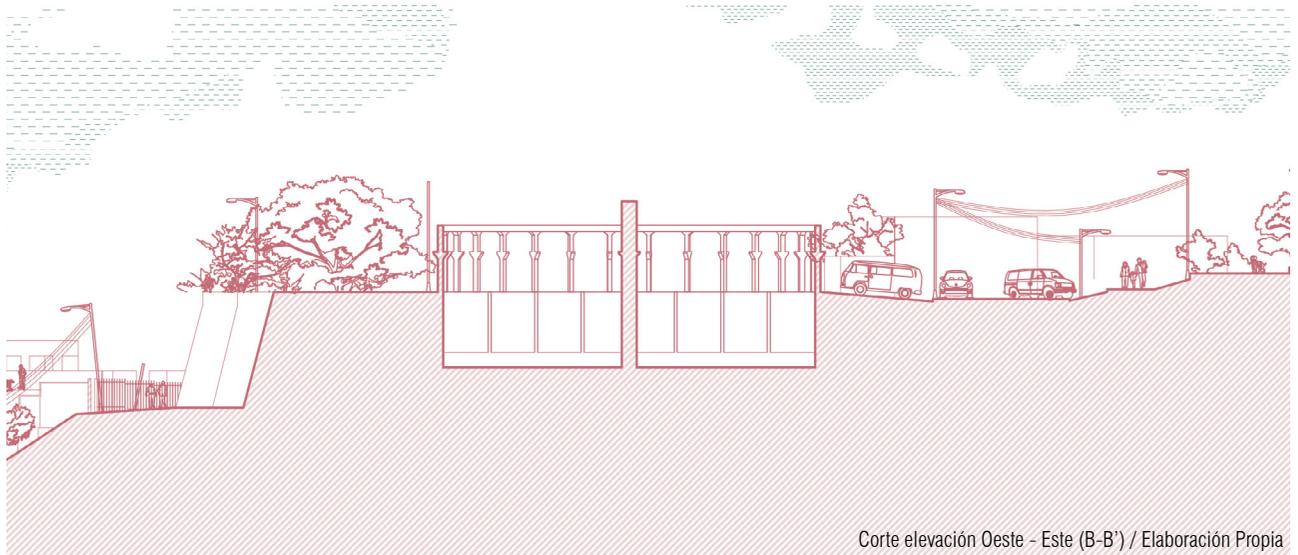
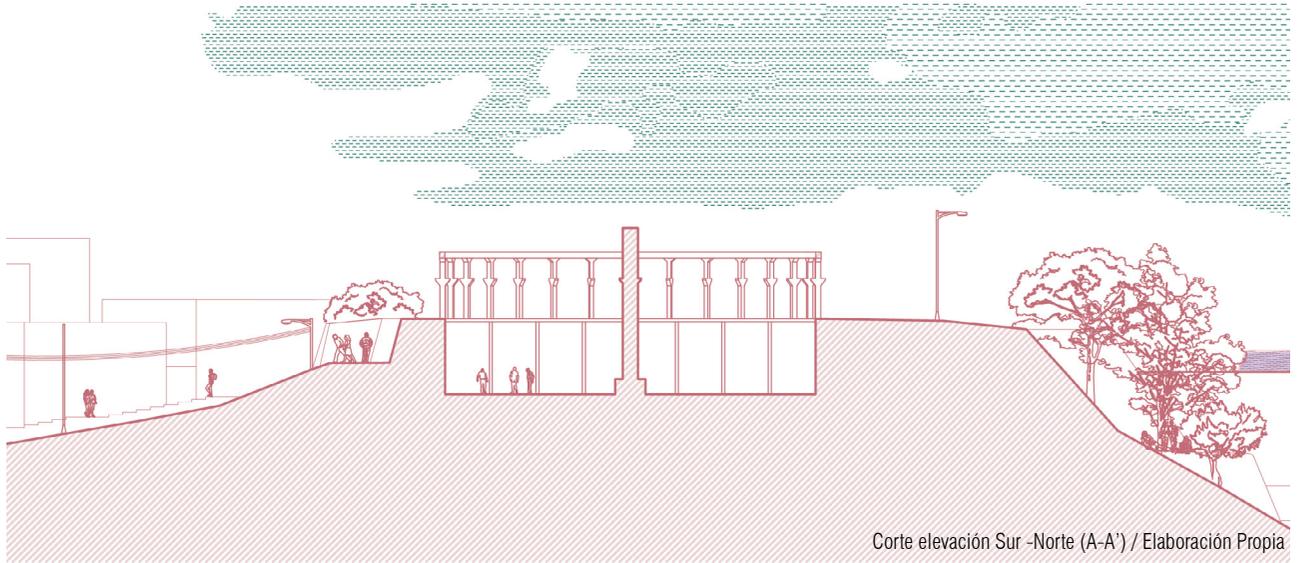
Esto explicaría en parte la resistencia a la reti-

rada del proyecto "La Serpentina" mencionado anteriormente, ante esto **el terreno del estanque** y sus alrededores, los que están **infrautilizados**, dan una posibilidad para completar esta carencia de programas para niños, a un sector al que ya llegan muchas personas.

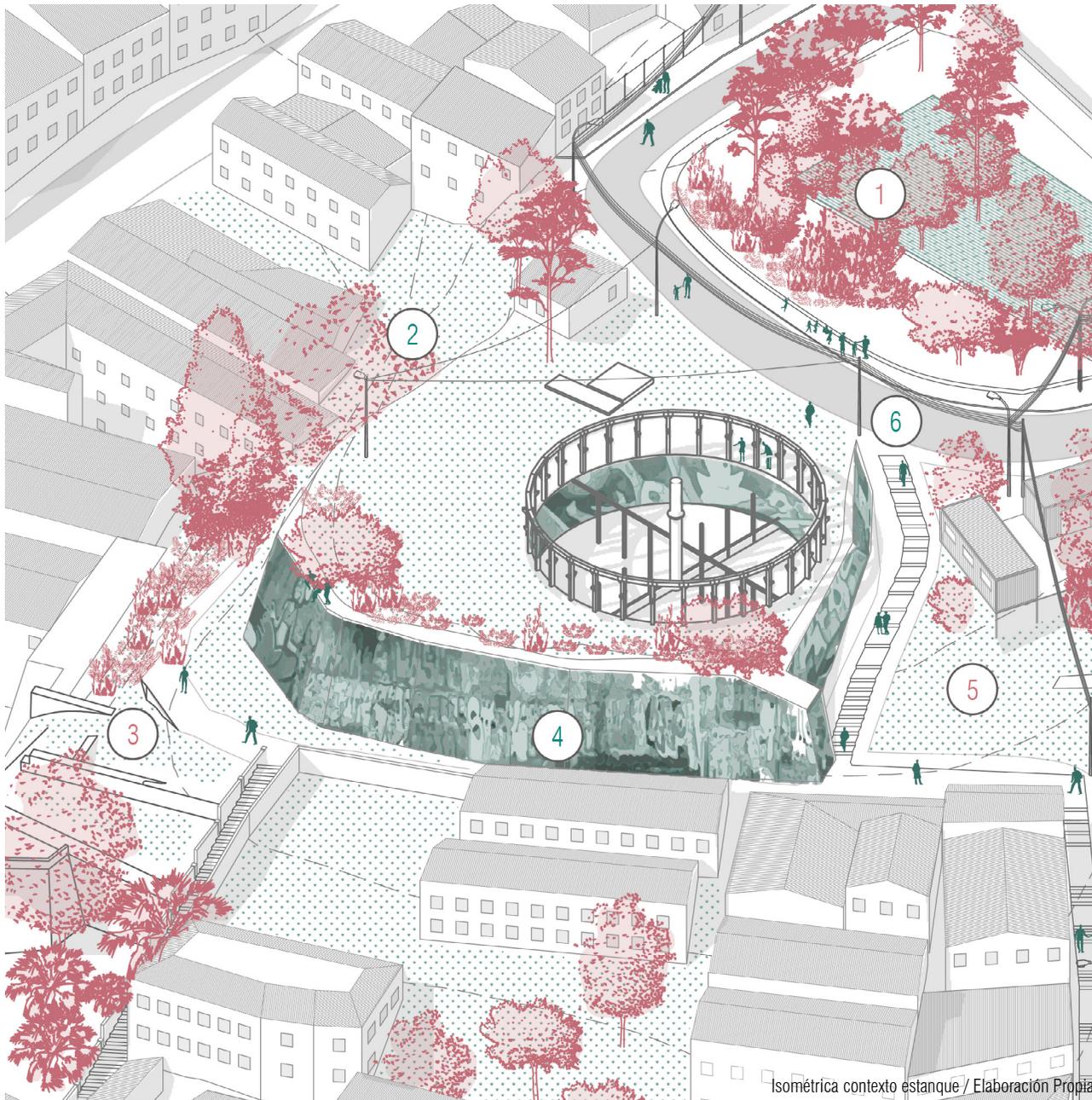


Visia al estanque desde el pasaje Aquiles Reed / Elaboración Propia

CONTEXTO



- INFANTÓPOLIS -



Isométrica contexto estanque / Elaboración Propia

CONTEXTO

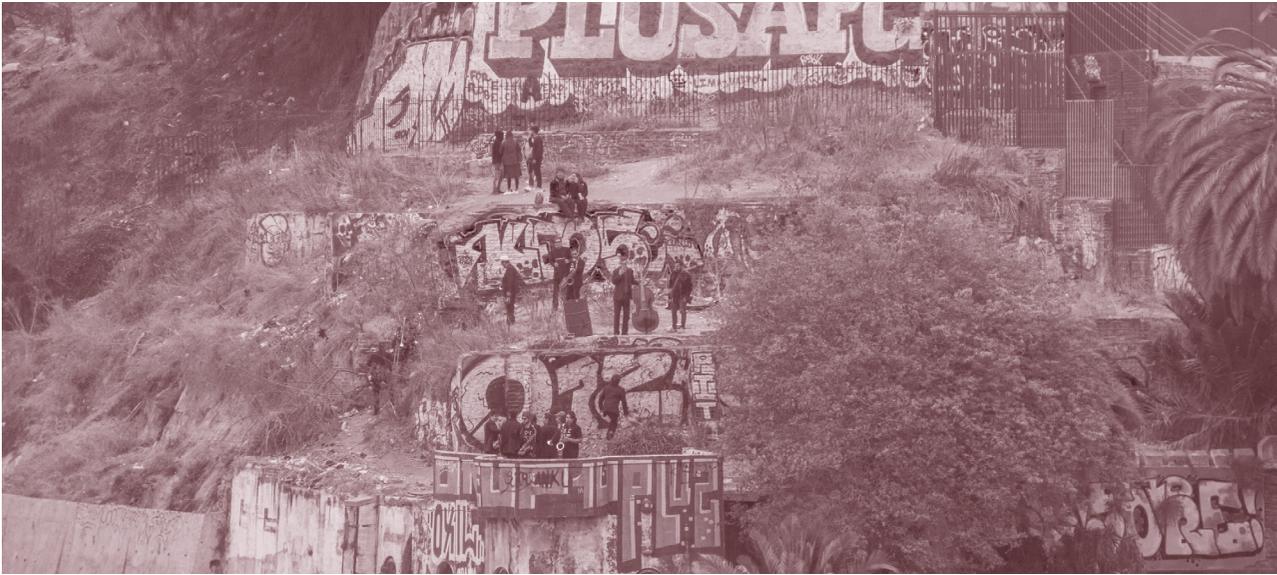


1. Foto tomada desde la plaza del PCdV, en ella se ven los restos del Estanque y al fondo el Océano Pacífico.

2. Ladera Este del sitio del estanque, actualmente se usa como acceso informal a las ruinas de la calle Aquiles Reed.



- INFANTÓPOLIS -



3. Vista de las ruinas de la calle Aquiles Reed desde el Paseo Dimalow, Cerro Alegre. (En el momento que se realizaba una presentación de músicos en el lugar.)

4. Pasaje peatonal, sin salida Aquiles Reed, al fondo se reconoce el Cerro Panteón específicamente el Cementerio N°2



CONTEXTO

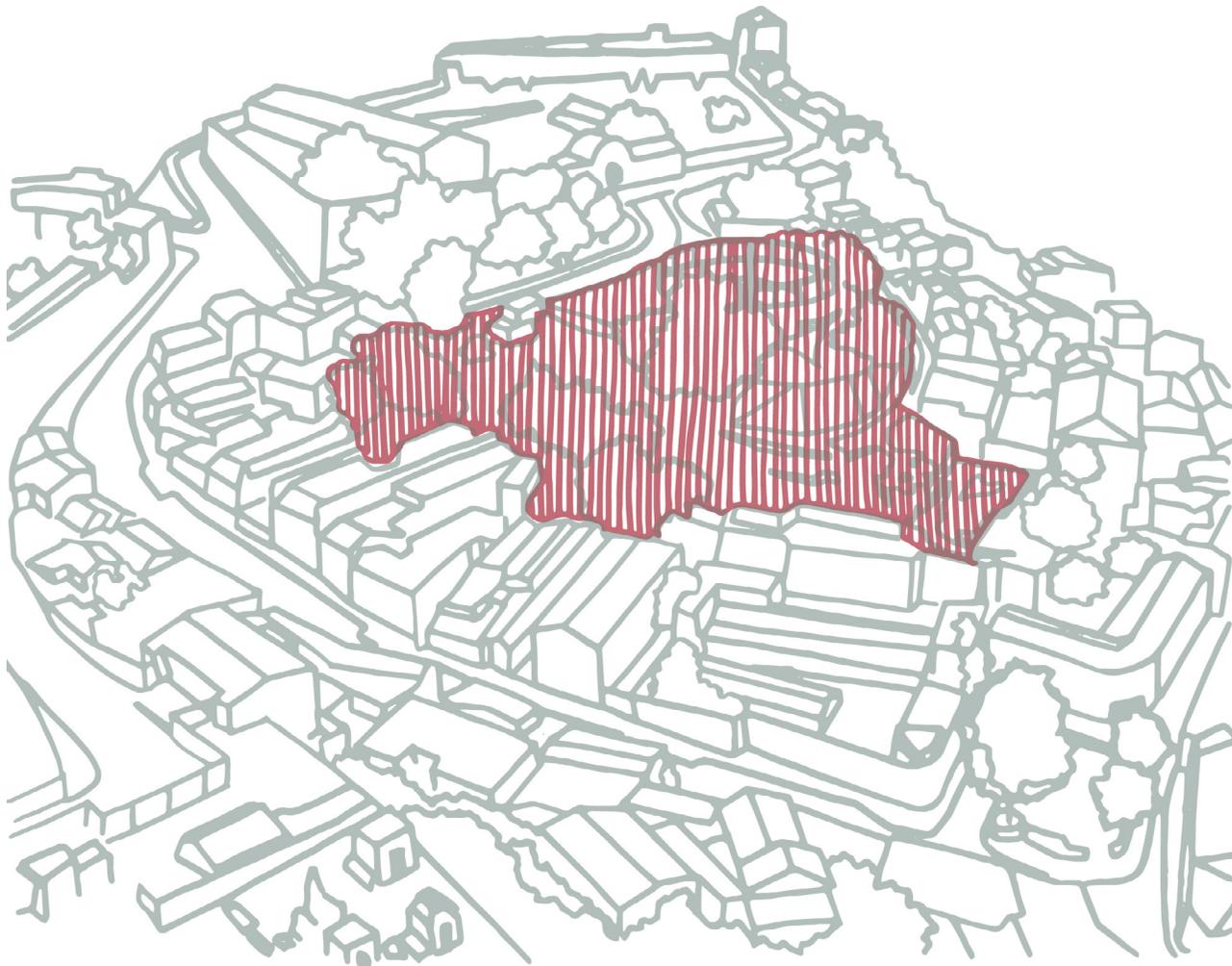


5. Escalera Aquiles Reed, vista oeste del estanque, desde el terreno administrado por la Junta de Vecinos del Cerro Miraflores y actualmente en proceso de renovación.

6. Ruinas del estanque de Agua, vista desde la Calle Aquiles Reed, desde la salida norte del PCdV.

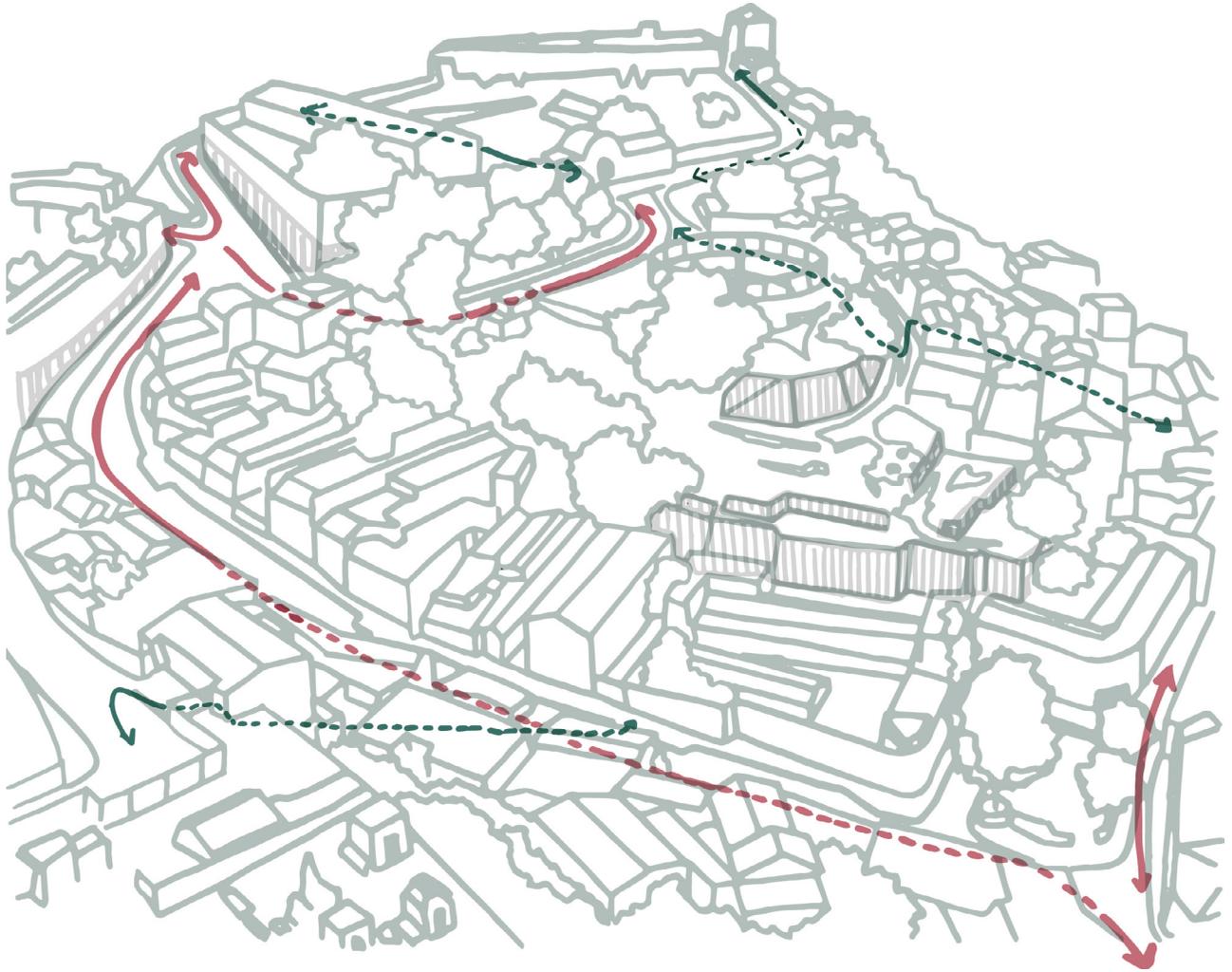


- INFANTÓPOLIS -



El **área de interés** abarca el terreno que comprende el sitio del estanque y sus ruinas adyacentes, que actualmente comprenden un gran terreno sin un uso formal específico, por lo cual es un espacio se usa por diferentes grupos de personas, se hacen desde intervenciones artísticas hasta usos recreacionales informales. **En total según el SII el terreno mide aproximadamente 3000 m² además de parte del perímetro que actualmente está considerado como bien nacional de uso público.**

CONTEXTO



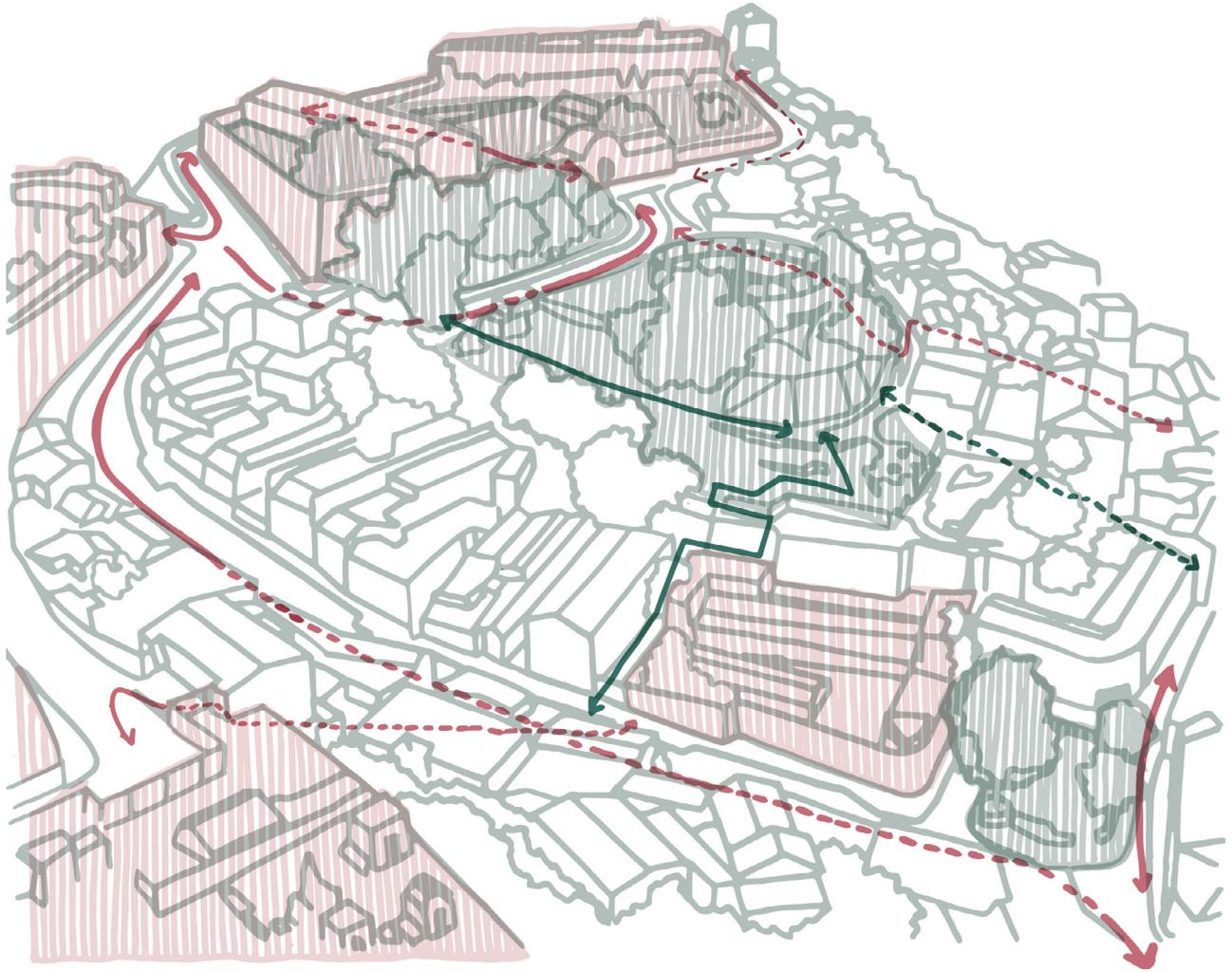
Existen diversas formas de acceder a las inmediaciones del terreno, por las **rut**as peatonales se puede llegar desde el Cerro la Loma **atravesando el PCdV**, desde los Cerros Alegre, Cerro Concepción y Cerro Miraflores por **la escalera Aquiles Reed**, desde la parte alta del cerro Cárcel por **la Calle Cárcel** a un costado del PCdV, y desde el Cerro Panteón se puede llegar por la calle Dinamarca como **la escala Mondaca** que conecta con subida Ricardo Cumming. Por **transporte público** es posible acceder en Taxi Colectivos tanto por **Ricardo Cumming** como por **Calle Ecuador** por donde también existe el recorrido de Microbuses.

- INFANTÓPOLIS -



En el entorno cercano existen varios hitos urbanos de gran escala y con una importante carga histórica, que además resaltan considerablemente en el paisaje urbano del sector, además de distintas áreas verdes independientes de diferentes escalas y orígenes desde los más nuevos espacios en el interior del PCdV, las plazas El Descanso y Cárcel y la vegetación "natural" que existe en el área de trabajo.

CONTEXTO



Existe la posibilidad de recuperar este espacio que actualmente es la parte trasera de las calles ya consolidadas, y que al hacerlo este sirva de articulador de su entorno, transformándolo de un lugar residual y secundario en una parte Central, siendo una conexión peatonal directa entre el plan y los cerros y viceversa.



Teoría

Espacios Públicos

Déficit de espacios de uso público en Chile:

Según el informe Infraestructura Crítica para el Desarrollo 2018-2027 (ICD) realizado por la Cámara Chilena de la Construcción (CChC) en Chile hay en promedio 4,2 metros cuadrados de espacio público por habitante, índice preocupante considerando que la organización mundial de la salud (OMS) indica que deberían ser en promedio 9 m²/hab, la Agencia Europea para el Medio Ambiente apunta a 20m²/hab la ONU 60m²/hab. El informe categoriza como espacio público, no solo a las áreas verdes, sino que además a los lugares recurrentes de la vida urbana, de libre acceso y donde sea posible satisfacer de forma colectiva las necesidades de recreación, deporte y cultura.

Este informe analizó las nueve ciudades y agrupaciones urbanas más extensas del país, en las cuales vive el 51% de la población de Chile. Según el informe existen 6 regiones que se encuentran **bajo el promedio nacional**, las que son la Región Metropolitana con 4 m²/hab, Atacama con 3,6 m²/hab, **Valparaíso con 3,2 m²/hab**, Arica y Parinacota con 2,2 m²/hab, Antofagasta con 2m²/hab y Finalmente Tarapacá con solo 1m²/hab. Es preocupante que tanto la Región Metropolitana como la Región de Valparaíso se encuentren bajo este promedio considerando que son las dos regiones más pobladas del país, además de que las 4 regiones restantes son las ubicadas más al norte del territorio y tienen estos índices en parte a las condiciones geográficas y climáticas de esa zona del país.

Espacios públicos y la construcción social:

Los problemas sociales que afectan a nuestro país muchas veces se pueden atribuir a la falta de empatía, a la cada vez más fragmentada sociedad, producto de una falta de convivencia, lo público cada vez está más debilitado, lo colectivo cada vez más desvalorizado, y es precisamente en los espacios públicos de uso común donde las sociedades se encuentran.

Es en el espacio público donde se realiza la convivencia urbana, aquí es donde la sociedad se encuentra e interactúa, pero ¿qué sucede en un país tan carente de dichos espacios?, sin estos espacios, los niveles de desconfianza aumentan, como también lo hace la inseguridad que siente la población, el capital social

disminuye.

Capital social es un término usado desde la filosofía ya desde el siglo XIX pero fue desde la década de los 80's que ha ido tomando más fuerza entre las ciencias sociales. Si bien es un concepto relativamente impreciso y objeto de polémica por la dificultad de implementar criterios para su medición e implementación, se puede definir como una "invitación" a reconstruir formas de cooperación basadas en el espíritu cívico, como una forma de disminuir tendencias a la disgregación social y de aumentar la eficiencia de la acción colectiva. (Segovia, O., & Neira, H. 2009).

En aumentar el capital social hay una posibilidad para volver a robustecer aquello que es común (PNUD, 2000), y precisamente el en-

cuentro en el espacio público es una de varias formas en que es posible elevar dicho capital, haciendo esto sería posible lograr frenar disminuir la desconfianza hacia lo colectivo, como también la percepción de inseguridad en la ciudad.

Es en los espacios públicos donde se manifiestan con mayor fuerza los problemas de vivir en la ciudad, siendo que “al espacio público se le pide ni más ni menos que contribuya a proporcionar sentido a nuestra vida urbana. La calidad, la multiplicación y la accesibilidad de los espacios públicos definirán en buena medida el progreso de la ciudadanía” Borja (2003),

La calidad de un espacio público se puede evaluar por la intensidad y calidad de las relaciones sociales que facilita, además de su capacidad

para acoger y mezclar diversos grupos y comportamientos, y por su capacidad de estimular la identificación simbólica, la expresión e integración social. (Segovia & Dascal, 2000)

Construir espacio público promoviendo heterogeneidad y diversidad de usuarios con el fin de unir las trincheras de identidad y los fragmentos sociales esparcidos por las ciudades, reuniendo a niños de distintos orígenes al mismo tiempo que sus acompañantes se encuentran con otros, promover la generación de nuevos espacios públicos como una forma de sutura para esta sociedad fragmentada por medio del fortalecimiento del [capital social](#).

Derecho a la ciudad:

Francés Henry Lefebvre en 1968 enunció que entre los derechos básicos de los ciudadanos debería incluirse el derecho a la ciudad, es decir garantizar los espacios públicos adecuados para convivir y lograr un desarrollo individual como colectivo, cohesión social e identidad cultural. , además la carta europea de sostenibilidad promulga el compromiso de cada país por velar por la ciudad como un todo orgánico y que tanto el usufructo de la ciudad de las generaciones presentes (adultos) no comprometan a las futuras. Precisamente en este último punto hay algo que no se está considerando, y es que al restringir las posibilidades de acceso y uso de los espacios públicos a niños de hoy, es precisamente comprometer a las futuras quienes al final serán los que heredaran la ciudad.

El **derecho al espacio público** es parte integral del **derecho a la ciudad**, que son considerados **derechos humanos emergentes**, al igual que otros derechos que surgen como respuesta a una búsqueda de una mejor calidad de vida y que tienen relación con vivir en la ciudad como lo son el derecho a la **centralidad**, la **monumentalidad**, la **belleza**, **identidad comunitaria**, **movilidad** y **accesibilidad**.

Centralidad:

Todas las áreas de la ciudad deben poseer lugares con valor de centralidad y todos los habitantes deberían poder acceder con igual facilidad a los centros urbanos o metropolitanos. (Jordi Borja, 2004)

En términos generales es en el centro de la ciudad donde uno como ciudadano debería poder conseguir todo o por lo menos la mayoría de

las cosas que se necesiten, por la sencilla razón de ahorrar tiempo, energía y recursos. Estos son dinámicos y móviles, un centro es la acumulación de servicios alrededor de un espacio determinado, las ciudades tienen la facultad de ser dinámicas y acomodarse a los ritmos de la sociedad, lo que permite crear nuevas centralidades que agrupen nuevos servicios, y que sean complementarios entre ellos, entendiendo a los niños como ciudadano *¿Cómo se atiende las necesidades de un niño en el centro de la ciudad?*

Monumentalidad espacios atractivos:

La apariencia misma de la ciudad debe ser atractiva tanto para residentes como visitantes, debe tener elementos monumentales atractivos que motiven a una persona a realizar un viaje al centro sin que su principal objetivo sea laboral,

el centro debe tener elementos que *motiven la extra-normalidad*, que permitan *vivir la ciudad de manera diferente*, elementos monumentales que *atraigan permanentemente a visitar y visitar la ciudad*, la estructura urbana de una ciudad atractiva se convierte en un producto digno de visitar, al ofrecer *actividades variadas y altamente diversificadas*.

Derecho a la Belleza:

El espacio urbano debe *incorporar una dimensión estética* y un *urbanismo armonioso* y sostenible como prueba de *calidad urbana*.

Identidad comunitaria:

Es el derecho a una organización interna del espacio urbano que facilite la *cohesión sociocultural de las comunidades*. Además la identidad comunitaria de un sector en específico *puede*

tener que ver con algún aspecto físico del territorio que habitan, por lo que algunas veces es necesario considerar esto para evitar afectar la identidad de algún sector. Los cambios y las renovaciones deben ser coherentes con los rasgos históricos, valores y particularidades del sector que afectan.

Movilidad y circulación:

Garantizar la movilidad por la ciudad por medio de una correcta cohesión en los desplazamientos además de las infraestructuras adecuadas para moverse con facilidad por la ciudad, asegurando el menor impacto posible al medioambiente, es necesario procurar la peatonalización de ciertos sectores de la ciudad limitando el espacio que ocupan los vehículos en la ciudad, además de se debe tratar de eliminar la mayor cantidad de barreras arquitectónicas posibles

para garantizar accesibilidad y movilidad a todas las personas, es decir pensar la ciudad para aquellos en los que no se pensó en su diseño inicial.

Derecho al espacio público:

El libre acceso a espacios públicos es un derecho fundamental debido a que estos funcionan como un escenario de convivencia donde los individuos se relacionan con otros y se reconocen como miembros de una comunidad, estos reúnen a diferentes pobladores de ámbitos y esferas sociales diferentes en un lugar común, por ello estos espacios deben velar por proteger los derechos y libertades de cada uno de los ciudadanos, ya que aquí es donde todos los habitantes de la ciudad deberían encontrarse en condiciones de igualdad.

Igualdad y disfrute del espacio público:

Nadie por más poder que ostente puede apropiarse de los espacios públicos, pues el espacio público es precisamente el límite de la propiedad privada, tampoco puede imponer restricciones al acceso y uso de este, si se traspasa a conceptos de diseño y planificación los espacios deben considerar mecanismos de acceso y tránsito adecuado para todos los ciudadanos.

RRoR – Reciclaje urbano

Toda acción arquitectónica actúa siempre sobre alguna preexistencia, sean estas físicas, geográficas, culturales, etc. Es por esto que definir precisamente el concepto de preexistencia es un trabajo difícil, por lo cual se debe trabajar como un todo, entendiendo e interpretando el lugar en el que se trabajará.

En este proyecto en particular, se abordará la preexistencia en tres ejes principales, la **preexistencia física**, entendida como efectivamente lo construido (ruina), la **preexistencia histórica** del contexto entendiendo la carga histórica que recae en este punto de la ciudad y la **preexistencia geográfica**, paisajística que este punto en particular de la ciudad proporciona.

Proyectar sobre lo construido (RRRoR):

A grandes rasgos el trabajo sobre y con una preexistencia puede ser clasificado de cuatro maneras según la forma y finalidad de la intervención, **reconstruir**, **rehabilitar**, **restaurar** y **reciclar**.

Reconstruir: como la palabra indica es volver a construir lo que ya existió.

Rehabilitar: reparar, devolver una construcción decadente a su antiguo estado.

Restaurar: se vincula exclusivamente con las acciones sobre el patrimonio heredado y con valor histórico, artístico o arquitectónico, su objetivo es la puesta en valor, supone la permanencia de la preexistencia a través de su capa-

ciudad de transformación y compromiso con la cultura del momento.

Reciclar: se relaciona con la transformación de la preexistencia para así iniciar un nuevo ciclo de vida, supone ver la arquitectura como un recurso renovable, donde lo obsoleto se plantea como un recurso disponible para producir una nueva vida a dicha arquitectura.

En el caso en particular de este proyecto la definición que más se ajusta a la intervención sobre las ruinas sería la del **Reciclaje** y en segundo lugar el de Restauración, por el valor histórico de las ruinas además del avanzado estado de degradación en el que la estructura se encuentra.

Reciclaje arquitectónico:

El reciclaje se plantea como alternativa rentable de **recuperación de un espacio residual**, incorporándolo a la trama urbana como un **espacio central y destacable dentro de la ciudad**, realizando un cambio de uso parcial, ya que además de estanque de agua se propone un espacio público de uso mixto cuyo **usuario objetivo son los niños** pero no excluye a otros tipo de usuarios, de modo que el uso principal histórico del terreno pase a segundo plano secundando a "INFANTOPOLIS", además, entendiendo que el reciclaje se funda en el hecho de que la obsolescencia es algo natural, el proyecto debe ser susceptible a nuevas intervenciones o modificaciones a lo largo de su historia, es decir un posible reciclaje en el futuro, este reciclaje producto del usuario al que apunta da la

oportunidad de innovar e investigar en los **nuevos modos de habitar**, indagando en soluciones alternativas al espacio arquitectónico.

Al momento de reciclar una ruina arquitectónica lo que se hace es utilizar la misma como **punto de partida argumental** de lo que será el nuevo proyecto, no se trata exclusivamente de respetar la preexistencia sino que además transformarla.

En el reciclaje debe haber un dialogo entre lo existente y lo nuevo, aquí el valor de la preexistencia no está situada en su posible carga patrimonial ni histórica, sin desmerecer estos valores, sino fundamentalmente material, simbólica y geométrica, que proporcionará las guías para una nueva imagen, comprometida con el tiempo y cultura actual.

Ruina como recurso estético:

La intención del uso de las ruinas es de precisamente usarlas como un recurso estético con esto se refiere a que serán **una fuente de influencias formales para el desarrollo del nuevo proyecto**, serán así un recurso que proporcione guías lo suficientemente "arbitrarias" y con cierta "autonomía", por ende **el punto de usar la preexistencia es que ellas permiten la creación de lenguajes arquitectónicos propios**, es decir la forma del proyecto no estará exclusivamente determinada por la función, sino que además por las formas que la ruinas proporcionen, al final **la preexistencia actuará como parámetro artístico para el diseño del producto de su reciclaje**.



Residentes junto al estanque, Cerro Cárcel, 1960 / Autor desconocido

Los niños y la ciudad

Hay que reconocer que a los niños como los ciudadanos que son se les están negando sus espacios en la ciudad y que son sumamente necesarios para su desarrollo, hay que proporcionarles dichos espacios, espacios que sean seguros donde entablar comunicación, compartir juegos, aventuras, con otros niños, espacios de esparcimiento, que les permita seguir pensando y actuando como lo que son, niños.

Si para un adulto resulta estresante vivir en la ciudad, considerando que esta está diseñada en función de ellos, con sus espacios aptos para sus necesidades, para un niño lo es mucho más, los espacios por lo general están desproporcionados a ellos, además para un niño es más difícil enfrentarse al mundo ya que no cuenta con elementos suficientes para hacerlo, su capacidad para resistir el estrés ambiental es

menor por el simple hecho de que no tienen la experiencia acumulada suficiente, estas condiciones y factores de vida cada vez más adversos producen que para ellos sea cada vez más difícil lograr alcanzar a desarrollar totalmente su potencial físico como mental.

Los niños perciben el mundo de una forma más poética que espacial por lo cual es necesario que el arquitecto considere diferentes factores que permitan al niño desarrollar imaginación, y así lograr que su entorno armonice con su comportamiento.

El déficit de espacios seguros y atractivos aptos para niños sumado a los avances tecnológicos de la era digital ha producido que para ellos cada vez sea menos atractivo salir a las calles, prefieren permanecer en sus hogares, buscan-

“El espacio no es una condición dada, el espacio es una valiosa herramienta que puede ayudar a crear un profundo sentido de colaboración en la vida”

(David Kelley, 2012).

do estímulos por medio de una pantalla algo que a largo plazo produce que su imaginación se desarrolle en menor grado a lo que lo haría creando sus propias formas de jugar.

En el ambiente urbano contemporáneo de nuestra sociedad se ha optado por que los niños pasen gran parte del día bajo supervisión de algún adulto, para facilitar esto se le exige que de una u otra forma estar constantemente quieto, sea por su seguridad o por temas formativos, además “la calle ya no es segura” es una expresión frecuente, por lo cual incluso en su tiempo “libre” están constantemente supervisados por algún adulto y si sus padres no pueden se les imparte alguna actividad extracurricular para que permanezcan bajo vigilancia, no existe una interacción libre con otros niños.

Es por esto que es necesario generar un equilibrio, con espacios donde los niños puedan hacer precisamente lo contrario, espacios donde puedan moverse e interactuar con otros niños y libremente, ya que en dicha convivencia adquieren conocimientos y experiencias distintas a las que podrían adquirir de un adulto, el fin de generar estos espacios es que los niños aprendan a compartir bajo sus propias reglas.

“Lo importante para el desarrollo de la personalidad del niño, es el efecto que produce en su mente el juego, especialmente cuando a través de la función simbólica se liga a los contenidos del inconsciente”.

Guido Macias-Valadez. Introducción al Desarrollo Infantil: Génesis y Estructura de las Funciones materiales. Edit. Trillas. Pág. 255

El Juego en Grecia:

Los filósofos en la antigua Grecia ya consideraban el juego como algo importante y que estaba intrínsecamente relacionado a los niños, al punto que en su idioma la palabra jugar era (paidia) y niños (paides), el juego tenía tal influencia en las formas de preservación de su cultura que la palabra educación derivaría de ambas (paidia). Incluso el filósofo Platón, destacó el potencial que el juego suponía para el desarrollo y la evolución de las sociedades, al punto que propondría el vigilar el los juegos, con el fin de preservar la sociedad Griega.

En los antiguos textos griegos la palabra que describe el “juego” surge como la oposición de la que describe “trabajo” (considerando que por trabajo se referían a las actividades con

connotación principalmente agrícola), y si bien la etimología está estrechamente relacionada con la palabra que usaban para denominar a los “niños”, no era algo exclusivamente acotado a ellos. Grandes músicos y poetas como Homero, sabios como Pitágoras y filósofos como Heráclito veían su sabiduría como una forma de “juego intelectual”, incluso la guerra se trataba como si de un juego reglado y casi ritual se tratara. Es imposible separar los resultados de la alta cultura por completo del juego, en 1938 Johan Huizinga en su publicación “Homo Ludens”, propuso que todas las formas de cultura en una última instancia se predicen (practican) a través del juego. Se podría hacer una relación a lo que en el presente se denomina como vocación, jugando y complejizando el “juego” se perfeccionan ciertas labores. En este sentido la búsqueda libre de “juegos más complejos”

como actividades opuestas al “trabajo”, ayudaron incluso a *desarrollar actividades tan sofisticadas y complejas como el debate y política*, a modo de ejemplo, los jóvenes de clase alta en Atenas, consideraban que perfeccionar las habilidades para debatir o las prácticas escénicas, como un *juego intelectual* gracias a ello se alcanzaron brillantes resultados en expresiones literarias como *el teatro, la música* y algunas de *las bases de la democracia*.

En la exploración espontánea y el juego improvisado, formas de entretenimiento que operan sin reglas o bajo reglas flexibles, es donde el autodescubrimiento tiene lugar, transformándolo en un paradigma de la actividad creativa. Tanto para Platón y su discípulo Aristóteles, el “jugar” representaba una *ambigüedad moral* ya que reconocían que el juego tenía una re-

lación seria con la *difusión de las normas de su sociedad*, pero a la vez que le consideraban algo *intrínsecamente infantil* y poco serio. Pese a que para Platón el juego estaba más cerca de ser algo irracional y moralmente cuestionable, sus escritos demuestran que él consideraba que el juego, de alguna forma *proporcionaba estímulos para el entendimiento*. Platón reconocía la importancia del juego de los niños en la producción de las sociedades, esta relación es la primera de su tipo alguna vez registradas, mas no la última, y este cuestionamiento lo llevo a *proponer el juego de bajo una perspectiva utilitaria* y con fines formativos, una propuesta radical para la época.

“Ninguna sociedad realmente ha notado lo importante que el juego es para la estabilidad social, mi propuesta es que se debería regular los juegos de los niños, dejarlos jugar siempre los mismos juegos, con las mismas reglas, mismas condiciones, divertirse con los mismos juguetes, de esta forma deberías poder lograr adultos y una sociedad con un comportamiento más estables.

Por el contrario, si los juegos siempre se cambian y modifican, si se crean nuevos, los jóvenes no van a querer repetirlos dos días seguidos. No se podrían fijar estándares de un buen y mal comportamiento, se unirán a cualquiera que llegue con alguna novedad o haga algo diferente. Esto es una amenaza para la estabilidad social, por eso la gente que promueve este tipo de innovación para los niños están maliciosamente modificando la personalidad de los jóve-

nes, rechazando lo viejo y valorando lo nuevo, promover estas expresiones y actitudes es un potencial desastre para nuestra sociedad (...) La gente que supone que al cambiar los juegos de los niños solo están “jugando” con sus reales y serias consecuencias. Ya que en vez de prevenir esto, le dan su bendición, ellos no se dan cuenta que al presentar novedades en los juegos de los niños, generaran adultos completamente diferentes a los de la generación previa, que buscaran diferentes formas de vivir, lo que significa nuevas leyes, nuevas instituciones y como dije antes consecuencias desastrosas para nuestra sociedad.”

No es mera casualidad que “paideia” se pueda traducir además al mismo tiempo como educación, entrenamiento o cultura. Ya que básicamente *el juego es una forma primitiva e intuitiva de generar y transmitir conocimientos*, fue una de las primeras formas de educar y transmitir saberes, de fomentar la creatividad, así fue como el juego mutó desde una visión más infantil y libre a una perspectiva más adulta, guiándolo hacia las formas más regladas y tradicionales de educación. Así la educación se expandió, llenando de esta forma la separación existente entre las elites griega que asimilaban y aprendían sus tradiciones por medio de un mentor y el resto de los ciudadanos, una progresión que determinaría que una cultura como la Griega lograra alcanzar puntos de sofisticación tan álgidos en aspectos culturales como la *música, el teatro, la política y la guerra*.

“(El escritor creativo) es lo mismo que un niño jugando, él crea un mundo de fantasía que toma muy enserio – es decir, invierte una gran cantidad de emociones – mientras se separa de la realidad”

1907, Sigmund Freud. “Creative Writers and Day Dreaming”

“El gran Leonardo (da Vinci) tuvo cosas de niño durante toda su vida; suele decirse que todos los grandes hombres deben conservar algo de su infancia. Siguió jugando aun siendo adulto, por lo que en ocasiones para sus contemporáneos era un hombre inquietante e incomprensible”

Sigmund Freud

La sociedad y lo niños:

Para lograr una ciudad más o menos organizada, nuestra sociedad ha optado por **segregar los espacios** según los posibles usuarios, esto se ve reflejado en los equipamientos públicos como por ejemplo **los colegios**, estos son espacios con diversos programas pero que cuya finalidad es “educar”, **recintos donde niños y adolescentes pasan la mayor parte del día confinados**, y al hacer esto las demás áreas de la ciudad se desentiende de las necesidades de dichos usuarios, enfocándose en el resto de grupos sociales. Este reparto del espacio público sumado la invasión de las calles por parte de los automóviles, y los cambios en hábitos sociales, ha afectado negativamente la autonomía, seguridad, salud y la calidad mental de los niños, ya que es en el ámbito urbano en que

se desarrolla la vida de la mayor parte de los menores, es por ende necesario considerar que dichos puntos también son competencia de la arquitectura y del urbanismo, y que es necesario **generar una ciudad que capaz de compartir la carga y ser responsables de los menores que viven en ella.**

Los niños en la actualidad pasan más tiempo o confinados a espacios cerrados, (casa, escuela, automóvil, centros comerciales), frente a pantallas, actividades dirigidas por adultos (talleres, clases, tareas) que jugando al aire libre y con otros niños. El **adultocentrismo**, de la ciudad en todo ámbito, sea transporte, medios de comunicación, actividades recreativas, etc. Ha olvidado lo que es ser niño, para un adulto cuando un niño en el espacio público es ruidoso, sucio, desordenado, le parece inaceptable, **se espera**

que se comporten y usen los espacios como si fueran adultos y cada vez a más temprana edad, y si no lo logran se les considera “enfermos” o con algún tipo de problema.

En la ciudad contemporánea donde las familias cada vez se encuentran más socialmente aisladas, existe una constante debilitación de los lazos vecinales, la población envejece cada vez más, se produce un debilitamiento de los grupos sociales minoritarios como los niños y ancianos, por lo que es necesario replantear ciertos espacios, y que dentro de sus finalidades estén la recreación y exista la posibilidad de generar lazos entre diferentes usuarios más allá de los círculos exclusivamente académicos y de formación, como también de los estratos sociales, un espacios que sirva de herramienta para generar nuevos vínculos, un lugar que

ayude a generar una nueva cohesión social y fortalecer los lazos de estos grupos debilitados.

Los niños necesitan la naturaleza... y la naturaleza necesita a los niños:

Según el periodista y autor de varios libros que abordan el tema de infancia y naturaleza Richard Louv muchos de los problemas psicossomáticos que aquejan a jóvenes como la obesidad, trastornos del aprendizaje, depresión, estrés, hiperactividad, etc. Pueden relacionarse con lo que él denomina “déficit de naturaleza”. Según varios estudios psicológicos, el contacto con el medio ambiente y el juego libre en el exterior mejoran aspectos como la autoestima, la sociabilización, la observación, disciplina, favorece la creatividad, imaginación, autonomía, la coordinación, equilibrio y agilidad, ayuda a

reducir el estrés, generar confianza, inspiran sentimientos positivos, contribuyen al bienestar y la salud en general, problemas que según el psicólogo, psicobiólogo y neurocientífico estadounidense Jaak Panksepp podrían deberse precisamente a un exceso de sedentarismo y la falta de juego espontáneo pues el juego podría estar relacionado con la maduración cerebral al incrementar los niveles de dopamina que el cuerpo libera. Además el amor por la naturaleza crece en la infancia, por el contacto cotidiano con ella, atender estas necesidades podría generar en un futuro una sociedad más respetuosa con las demás formas de vida, procurando la sostenibilidad del ambiente y de nuestra propia especie pues los niños son el futuro.

Santuarios de juego:

No existe evidencia de que las mentes jóvenes puedan madurar óptimamente sin satisfacer sus necesidades de jugar, esta es una herramienta primaria de sociabilización, esta búsqueda de una maduración social puede ser facilitada a través de abundantes juegos libres en la niñez temprana. Promover espacios protegidos donde poder jugar y sociabilizar, en una sociedad cada vez más peligrosa con niños carentes de entretención en espacios libres, supondría así una decisión sabia. Ya que al brindarles de un espacio donde poder sociabilizar libremente permitiría además identificar casos con necesidades de atención especiales mucho antes incluso de que estos se cristalicen en problemas psicológicos serios.

La familia es un pilar importante en la formación de un niño, pero que sucede si la familia no puede proveer oportunidades de juego, quizás la sociedad debería considerar invertir en “santuarios de juego” espacios donde fusionar juegos entretenidos y una educación emocionalmente satisfactoria, especialmente considerando que la falta de juegos tiene otras consecuencias psicológicas además de los desórdenes de atención e hiperactividad (Brown, 1998). Existen así mismo otros beneficios inmediatos atribuibles a esto por ejemplo, una sesión de juego físico de aproximadamente media hora, una hora antes de dormir, reduce la mayoría de los problemas relacionados a los trastornos del sueño en los jóvenes, además de otro efecto secundario es el hecho de que una niñez alegre podría reducir la ocurrencia de depresión tanto en infantes como en adultos. (Mol

Lous, et al., 2002)

El juego y las habilidades sociales:

Promover la sociabilización entre los niños a través del juego no está exento de problemas, sus habilidades sociales no están completamente desarrolladas por lo que frente a un conflicto se llevan sus conocimientos sociales al límite. Durante el juego pueden haber desacuerdos y que estos produzcan conflictos entre niños, problemas que necesitan ser correctamente resueltos, ya que sin la correcta guía dichos problemas pueden terminar resultando en casos crónicos de “bullying”. Así es como los campos de juegos proporcionan una oportunidad maravillosa para compartir las expectativas sociales adultas a un niño, no se trata de someter al niño a pensar como adulto, sino

que de mostrar la perspectiva adulta como guía para solucionar sus propios conflictos, y lograr así un aprendizaje social positivo.

La ciudad como campo de juegos:

La finalidad, los posibles usos y el valor que tienen los espacios públicos urbanos no pueden ser categorizados de la misma forma para un adulto, un niño y un adolescente, esto supone un problema particular para el área del diseño de espacios públicos. Si bien los adolescentes al tener más independencia y ser más “similares” a los adultos resultan menos afectados, por su diseño, a los niños se los tiende a excluir de las áreas públicas, este punto es preocupante ya que, es aquí donde se aprende realmente de la sociedad, se dónde ellos deberían ser capaces de explorarla, observarla, absorber sus valores, y ganar el sentido de pertenencia.

Las experiencias de la vida no pueden ser aprendidas completamente en el ambiente fa-

miliar, ni en las escuelas, ni clubes juveniles, el desarrollo social más amplio necesita del contacto de los niños con la ciudad.

La gran curiosidad de los niños los llama hacia el entorno en el que se encuentran, por ejemplo, muchas veces los niños prefieren jugar en el patio delantero de sus casa antes de hacerlo en el trasero, y la razón es simple, los niños quieren ser parte de la comunidad que los rodea, esperando aprender como ellos, su casa, su calle y su vecindario encaja en una sociedad más grande. (Gleeson & Sipe, 2006, pp 76-77), por lo que se les debe permitir y facilitar el entrar en contacto con la ciudad.

“el regalo máspreciado que podemos darle a los más jóvenes es un espacio social; el espacio necesario o privacidad – en el que puedan

convertirse en seres humanos”, (Opie & Opie, cited in Ward, 1978, p. 88).

Las formas en las que los niños hacen uso de los espacios de la ciudad son variadas pero según el espacio que usan, se podrían agrupar de **dos formas**, Lynch hace la distinción entre los que denomina “**programmed children’s space**” y los “**unprogrammed spaces**”, los primeros son espacios urbanos deliberadamente diseñados para ellos o que tienen en cuenta su posible uso o uso correcto como parques de diversiones y juegos especializados por decirlo de una manera **espacios cerrados** y los segundos son espacios cuyo fin principal es otro pero que indirectamente y gracias a la imaginación de los niños **se pueden transformar en campos de juego** como lo son las calles, patios, escaleras, espacios abiertos, un ejemplo de esto es

como una plaza que técnicamente no se podría clasificar como un espacio con juegos, simplemente al caminar por ellos se puede ver niños tratando de sacar provecho a los elementos de mobiliario, los usan y disfrutan, saltando por escaleras, jugando en las fuentes o corriendo por el pasto.

El problema de los campos de juegos con juegos especialmente diseñados, los “**programmed children’s space**” es que por lo general son **soluciones estándar**, rígidas, que no consideran aspectos fundamentales como la variedad de usos, y que los niños crecen por lo que las necesidades de ellos cambian a medida que esto sucede.

Los niños son ciudadanos, que necesitan interactuar con la sociedad que les rodea por

ende no pueden ser segregados a espacios “especializados”, son parte de la vida diaria de la ciudad, necesitan ser incluidos, y para que esto se logre es necesario **plantear una ciudad “jugable”** capaz de funcionar como patio de recreos, una ciudad repleta de “unprogrammed spaces” en este sentido lo ideal sería crear una **ciudad amigable para con los niños**, donde los elementos funcionales de la calle fuesen diseñados con la intención de que además se acomoden a las posibles actividades recreacionales de los niños, siguiendo esta idea, la misión del arquitecto sería la de estar consciente de que **existe una oportunidad de diseñar aprovechando la imaginación de los niños** y usar cada detalle del entorno como un estímulo para su imaginación.

Entonces si se quiere incentivar el uso por par-

te de los niños de los espacios sin programar sería necesario generar una **continuidad comprensible en el paisaje**, para lograr así que ellos puedan usarlo como un “gimnasio al aire libre”, es necesario lograr una legibilidad en el paisaje urbano, el sociólogo Walter Baruzzi considera que uno de los objetivos del urbanismo que considere a los niños, debería ser que ellos fueran capaz de conocerlo como la palma de su mano, extrapolando esto un espacio público apto para niños **debe ser legible o propenso a ser investigado para reconocerlo, ser seguro, libre de obstáculos y recorrible** (Lennard, 2000).

Espacios públicos urbanos para niños y niñas:

Según el estudio “Espacios públicos urbanos para niños/as y adolescentes” realizado el año 2016 por el consejo de la infancia es necesario elaborar una nueva definición de espacios público con foco en la niñez, para ello proponen la siguiente definición:

“Todo aquel lugar exterior o interior, que obedece o no a un programa específico de uso público, en el cual se produce el encuentro y la integración de diversas personas, donde todos se sienten acogidos, sin importar su condición etaria, racial, nivel socioeconómico, u otro. Es el espacio contrario a la segregación, gratuito, idealmente en contacto con la naturaleza de ciudad y espacialmente articulado e integrado

a un sistema mayor de recorridos y movilidad. Obedece al tipo de espacio donde se estimula la creatividad, el juego libre y el descubrimiento”

CONSEJO NACIONAL DE LA INFANCIA. (2016). Estudio Espacios públicos urbanos para niños/as y adolescentes realizado por Estudios y Consultorías Focus Limitada en conjunto con Fundación Patio Vivo. Santiago, Chile.

Y adjuntan el siguiente decálogo de atributos espaciales para espacios públicos que se denominen como con foco en la niñez:

1. Su ubicación geográfica debe permitir la accesible por vía peatonal, tener acceso ciclísticas o conexión con el transporte público local.
2. Debe permitir movilidad limpia con una

- infraestructura y equipamiento adecuado
3. Debe estar espacialmente **interconectado** con partes mayores o menores de espacio vacío y público.
 4. Complementarse y estar interconectado con **edificios públicos educativos, culturales, deportivos o afines**.
 5. Que se relacione y contenga **naturaleza y biodiversidad**.
 6. Que su configuración, diseño y equipamientos sea fruto de un proceso de niños, niñas y/o adolescentes que refleje sus sueños y necesidades.
 7. Debe ser capaz de acoger tanto **diversidades** etarias, de género, racial, cultural y socioeconómica.
 8. Que sea **poli funcional y poli espacial**, con distintos tratamientos de luz y sombra; lleno/vacío; silencio/sonidos; -movimiento/reposo u otros contrastes.
 9. Que sea un espacio proclive al monitoreo de uso y **dúctil a transformaciones** si es que es necesario.
 10. Que sea **GRATUITO**.
- Además propone estándares para la planificación diseño e implementación de dichos espacios lo que se pueden agrupar en tres dimensiones, **Supervivencia y Desarrollo, Protección y Participación**.
- Supervivencia y Desarrollo:**
- La planificación, el diseño e implementación de espacios públicos, genera condiciones para el encuentro y la convivencia entre grupos etaria y culturalmente heterogéneos.
 - La planificación, diseño e implementa-

ción de los espacios públicos, prioriza y garantiza el contacto y acceso de niños, niñas y adolescentes con espacios naturales y naturaleza en general.

- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos, asegura posibilidades de movilidad libre e independiente para niños, niñas y adolescentes.
- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos, entregan oportunidades que motivan a los niños, niñas y adolescentes al juego libre, activo y a la exploración.
- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos, consideran su rol formativo y de aprendizaje para los niños, niñas y adolescentes acogiendo diferentes capacidades físicas, sociales

y cognitivas.

Protección:

- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos asegura la inclusión y acoge la diversidad evitando la segregación.
- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos, resguardan sus condiciones físicas y ambientales, de manera de aumentar la apropiación y uso por parte de niños, niñas y adolescentes.
- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos, promueve la creación de vínculos y redes de apoyo entre los miembros de la comunidad.
- La planificación, diseño e implementación de los espacios públicos, resguardan la identidad, armonía y habitabilidad de

los barrios promoviendo la pertenencia, la apropiación y el aprecio por estos.

Algunos criterios de espacios amigables con los niños:

Participación:

- La planificación, diseño, implementación y monitoreo de los espacios públicos, consideran de manera incidente la perspectiva y opinión de niños, niñas y adolescentes.
- La planificación, diseño, implementación y monitoreo de los espacios públicos, contempla el diseño y aplicación de metodologías pertinentes de participación de niños, niñas y adolescentes.
- La planificación, diseño, implementación y monitoreo de los espacios públicos, contemplan una oferta diversa de actividades que incorporan a los niños, niñas y adolescentes.

Senderos organizadores que permitan al niño decidir cómo y dónde jugar, incorporar elementos que estimulen su creatividad como tierra, agua o arena, como también espacios amplios donde utilizar bicicletas, patines, balones o simplemente correr, diferenciar los espacios por rangos etarios pero sin segregar el espacio debe ser capaz de servir tanto a menores que quieran jugar o para quienes quieran conversar o juntarse con amigos, dicha sectorización debe estar correctamente demarcada con colores, figuras en el pavimento. Deben existir lugares de descanso donde los acompañantes de los niños puedan vigilar a los niños manteniendo una distancia prudente.

Consideraciones por edad:

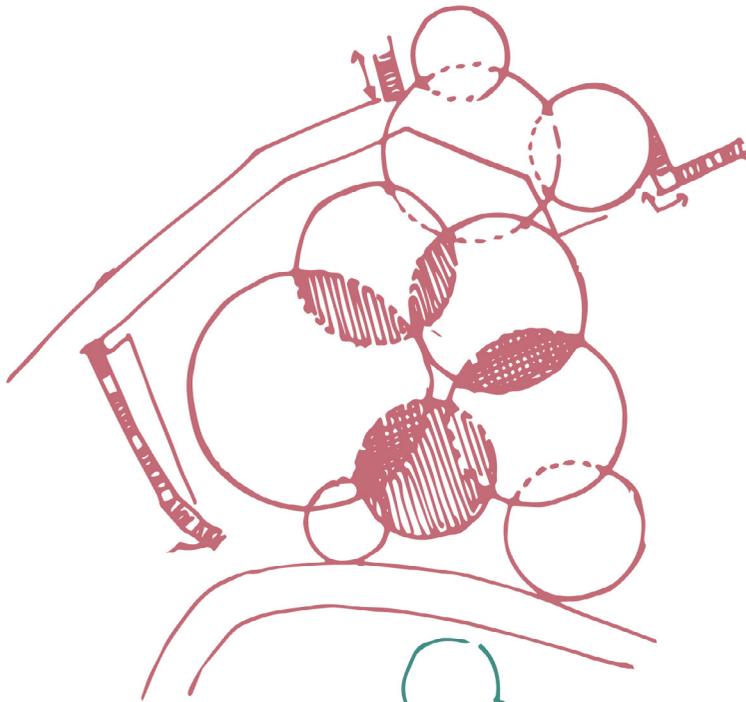
3-5 años: en esta etapa del desarrollo de los niños estos ya son capaces de evaluar sus conductas y de autorregularlas, es por esto que ya puede compartir juegos con otros niños, requiere la oportunidad de explorar su entorno, ya que tiene el suficiente nivel de autonomía motriz que le permite dicha acción, por lo cual hay que estimular dicha exploración, pero sigue siendo riesgoso y podría salir accidentado, por ende es necesaria aun la supervisión de algún adulto.

6-12 años: en este periodo ya inicia un contacto con la cultura de su sociedad gracias a la independencia alcanzada y al colegio. Aquí aprende a trabajar y compartir en grupo, se desarrolla aquí el sentido de pertenencia y puede

realizar juegos con reglas y grupales, necesitan en esta etapa de espacios para interactuar con sus pares seguros y supervisados, su pensamiento es más lógico y objetivo por lo cual puede obtener información descubrir y conocer el mundo que lo rodea, el principal riesgo de accidente radica en accidentes por realizar actividades en espacios que no son aptos para dichas actividades, andar en bicicleta o patineta por ejemplo.



Proyecto



"La curva bella es aquella que, al igual que en la naturaleza, no está trazada al azar y responde a una geometría"

Pablo Olalquiaga / Alfonso Olalquiaga

EL Libro de las Curvas

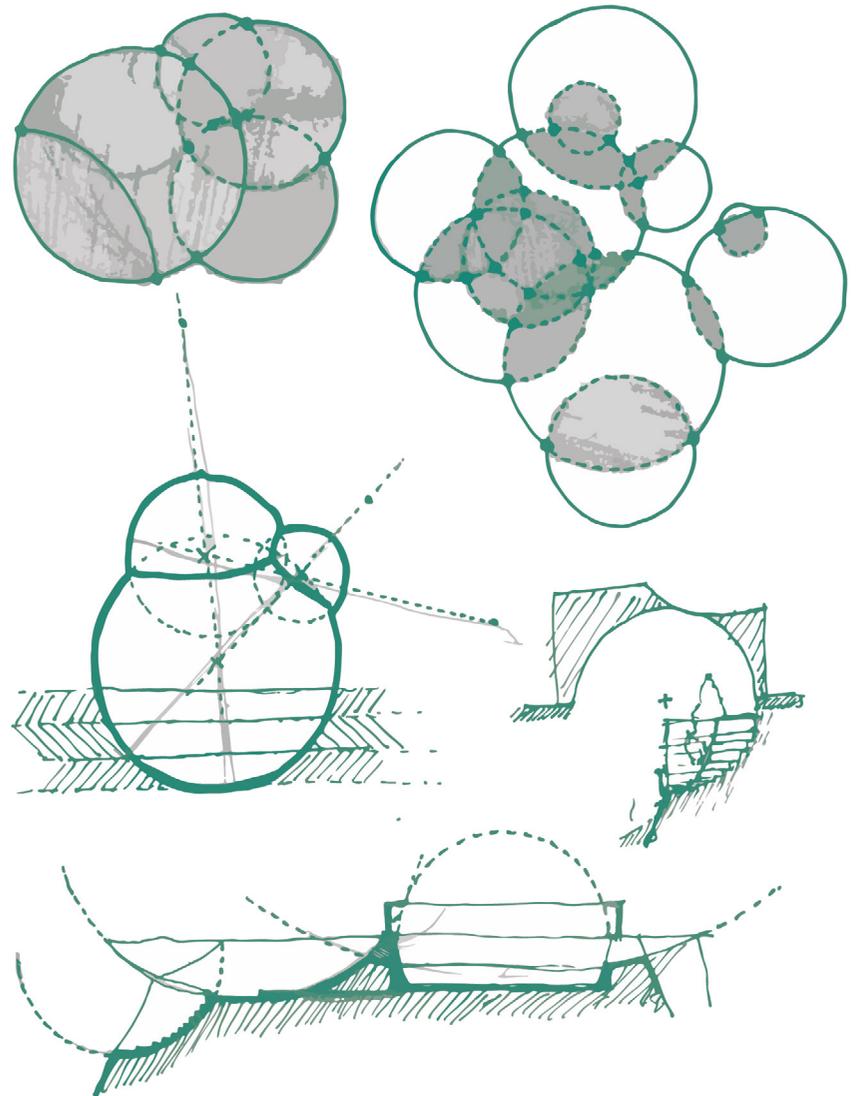
La Búsqueda :

Objetivo: Generar un espacio público atractivo y que llame a la actividad, espacio al aire libre pero protegido para fomentar la actividad lúdica, física durante todo el día y todo el año.

Método: Crear un paisaje de actividad, a través de una transición continua entre el espacios interiores y el paisaje exterior, abriendo un abanico más amplio de posibles usos informales, la idea es ofrecer un nuevo tipo de espacio público, donde la forma de fluir sea distinta a la que la ciudad normalmente permite. La intención es crear una serie de espacios que en conjunto logren difuminar la línea entre realidad y fantasía, usando pendientes, curvas, formas, texturas, pavimentos, la idea es proporcionar una experiencia arquitectónica distinta, una experiencia disfrutable, un lugar físico distinto a los que se pueden encontrar en el resto de la ciudad, el punto es descubrir constantemente

nuevas y distintas formas de usar el relieve, el punto es jugar.

Colinas de asfalto hierba y hormigón que ondu-
len dentro, fuera, alrededor, creando un paisaje
lúdico que interactúe con las ruinas, fomentan-
do diferentes formas de jugar, pendientes sua-
ves pueden ser perfectas para patinar, andar en
bicicletas, las pendientes más abruptas para
deslizarse, rodar, correr, la idea es darles una
superficie que les permita usarlos de su propia
manera, dependiendo únicamente de lo que
imaginen en el momento, un terreno uniforme,
comprensible, pero a la vez extenso, un terreno
que genere un paisaje a su escala, donde no
se sientan tan pequeños, un espacio conforta-
ble en los que los niños se sientan seguros de
explorar, una mezcla entre espacios interiores
y exteriores, capaz de fomentar la recreación e
interacción entre los niños.



Esquemas / Elaboración propia.

Orden, Geometría, Agua

La Forma:

Se plantea un proyecto con foco en los niños, un **espacio público de uso libre** donde sea posible la libertad de elección del juego, la exploración, el movimiento y la interacción, un espacio capaz de canalizar esa energía de los niños y al cual se le saque el mejor provecho, para ello la forma del mismo es muy importante, se busca generar un espacio distinto, con **formas amigables e intuitivas**, para quienes que aún viven la ciudad de una forma distinta.

Para ello se usarán las **curvas**, el imaginario del agua, la fluidez del movimiento ya que, las curvas llaman a entrar en movimiento, y el movimiento es **manifestación de vida**, las curvas no interponen límites, estas al estar en la naturaleza, en el agua, son amigables, por el otro

lado **las rectas**, que no son más que una humanización extrema de la misma curva, pensada, desnaturalizada, ellas son una curva cuyo radio se llevó al infinito, que tiene una **funcionalidad clara**, unir dos puntos de la forma más directa, es eficacia, si la recta representa la manera funcional de pensar de la sociedad, la curva sería su opuesto y los niños serían la curva.

Siguiendo esta idea, la forma geométrica que los une a ambos es **la espiral**, una espiral que es básicamente un **circunferencia puesta en constante movimiento**, en crecimiento, es una circunferencia cuyo radio crece constantemente y que en este despliegue va disminuyendo su curvatura, disminuye a medida que la distancia entre la tangente de la curva y el centro de la "circunferencia" se aleja, es así una **manifestación geométrica de la vida y el paso del tiempo**,

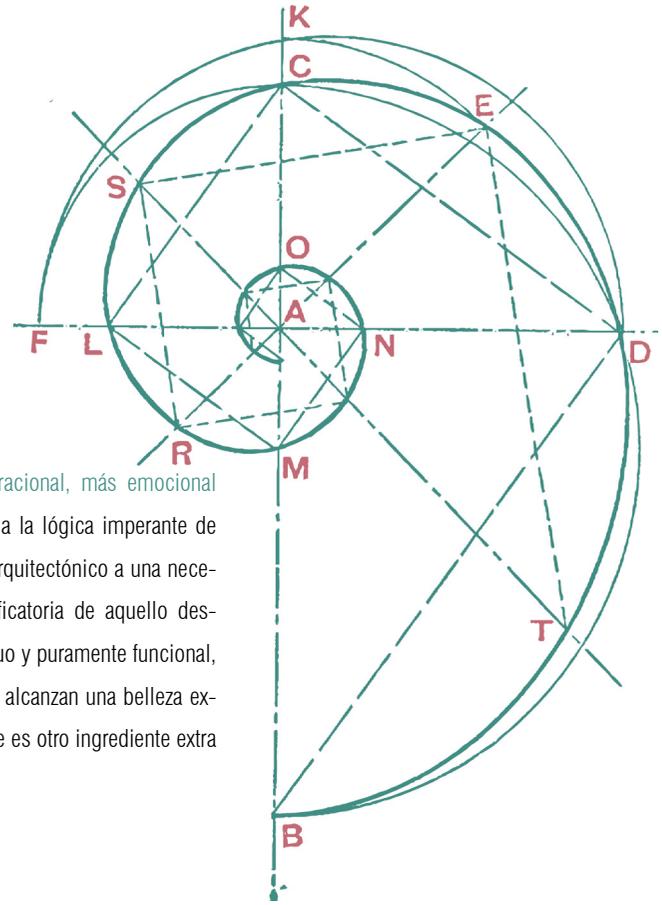
"Quiero hacer edificios que produzcan un nuevo tipo de paisaje, que fluyan junto a las ciudades contemporáneas y las vidas de sus habitantes".

Zaha Hadid

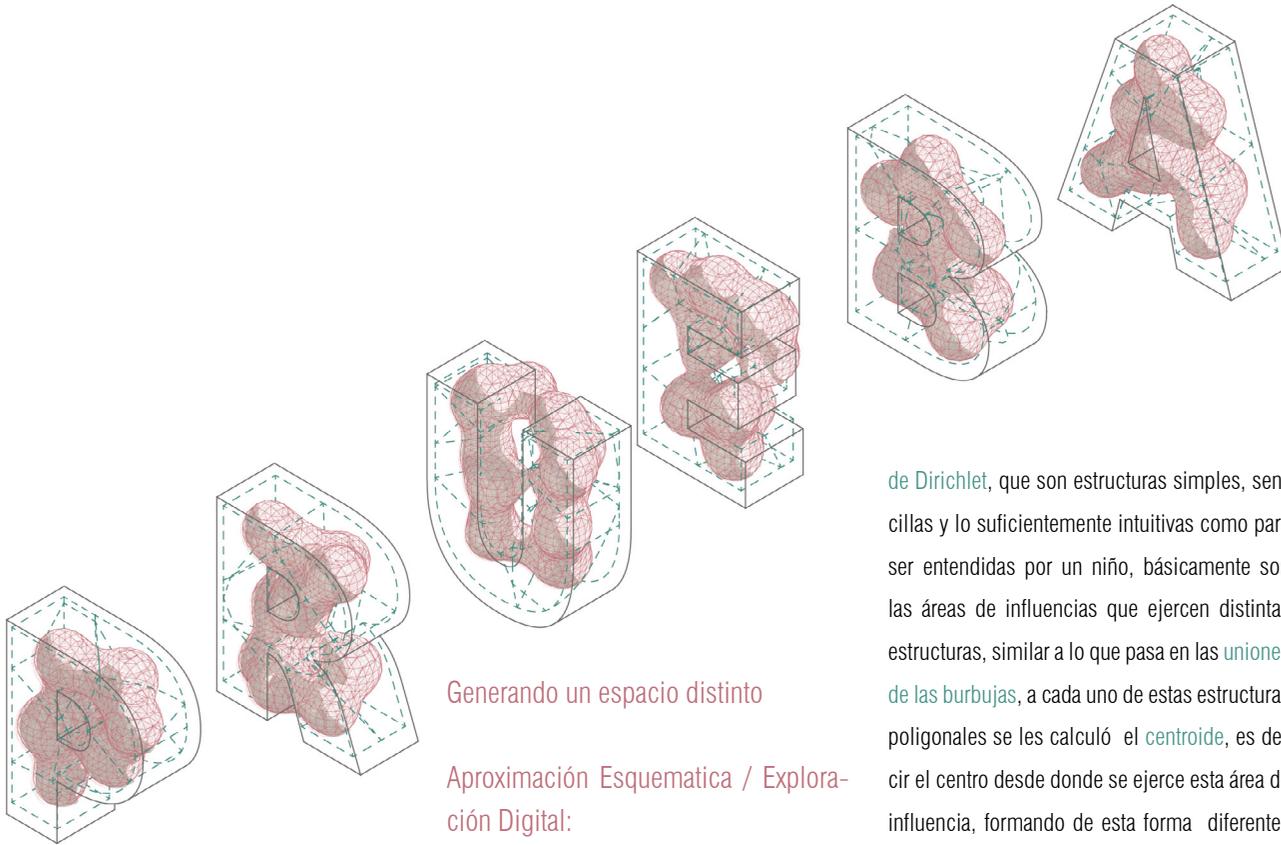
atributo dado gracias a que se puede encontrar reflejada en el crecimiento de distintos seres vivos, formas que adquieren simplemente porque responde a la lógica de auto replicación y la acumulación de material, la famosa “ratio de Phidias”, la relación aurea, el número de oro, distintos nombres para el mismo fenómeno, las espirales logarítmicas. Geométricamente hablando lo más destacable de esta forma es que es una figura que incorpora tiempo en su desarrollo, pese a que técnicamente no cambia de forma, sus giros si lo hacen constantemente, es un continuo cambio de la misma forma, es por esto que para diferentes culturas las espirales comparten un significado simbólico transversal, son formas que representan la expansión, energía, el crecimiento y la vida, como también se les ha dado tanto el significado de fecundidad, como de resurrección.

La curva es menos racional, más emocional e intuitiva, se opone a la lógica imperante de reducir el problema arquitectónico a una necesidad puramente edificatoria de aquello desprovisto de lo superfluo y puramente funcional, haciendo esto es que alcanzan una belleza excepcional, belleza que es otro ingrediente extra a su utilidad.

“La curva no se percibe de una forma tan inmediata como sucede con la recta. La curva es posible percibirla de diferentes formas según sea el ángulo o la perspectiva que se tome. Cada proyecto concreto demandará el uso de unas formas u otras, pero éstas tendrán que estar controladas por una geometría.”



Phi (la ratio de Phidias): regresión a la media de la naturaleza, básicamente es una auto replicación constante que ayuda a mantener las proporciones a diferentes escalas, es por ello que en obras de arte como arquitectura “bellas” o con las “proporciones correctas” es posible reconocer esta razón ya que estamos programados para buscar la media, el equilibrio, las proporciones.



Generando un espacio distinto

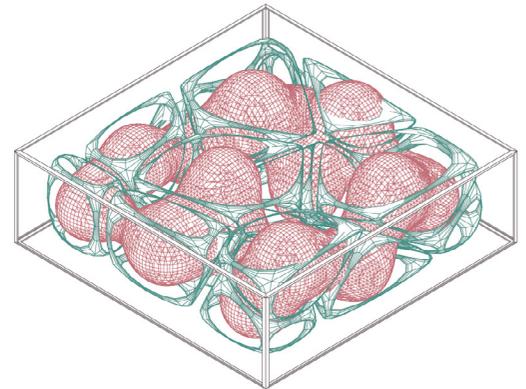
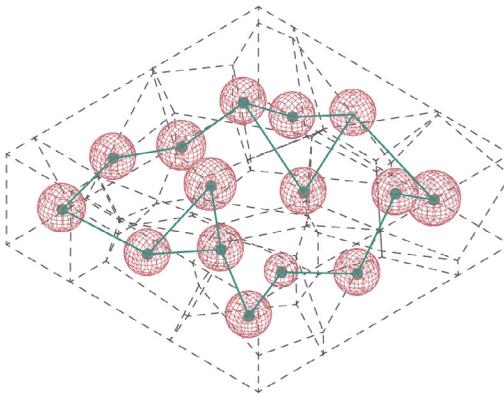
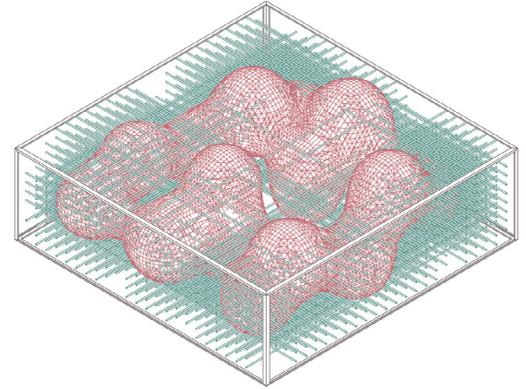
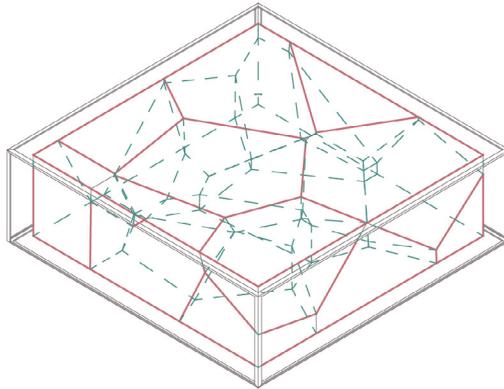
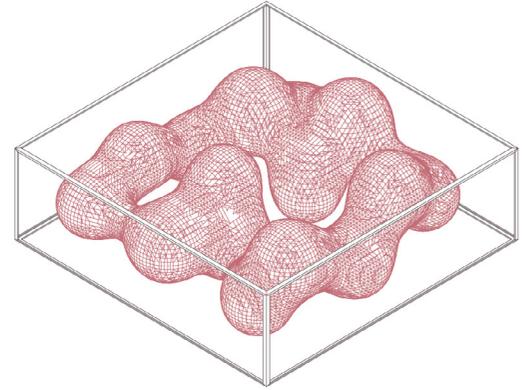
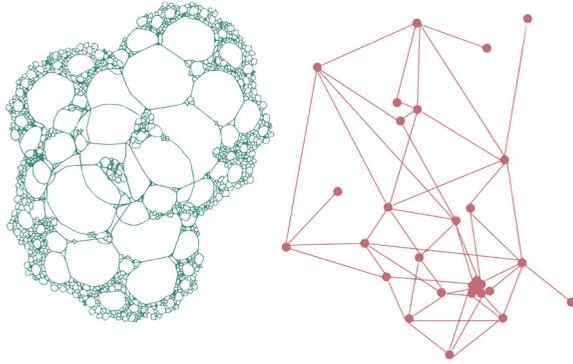
Aproximación Esquemática / Exploración Digital:

Burbujas y patrones Voronoi:

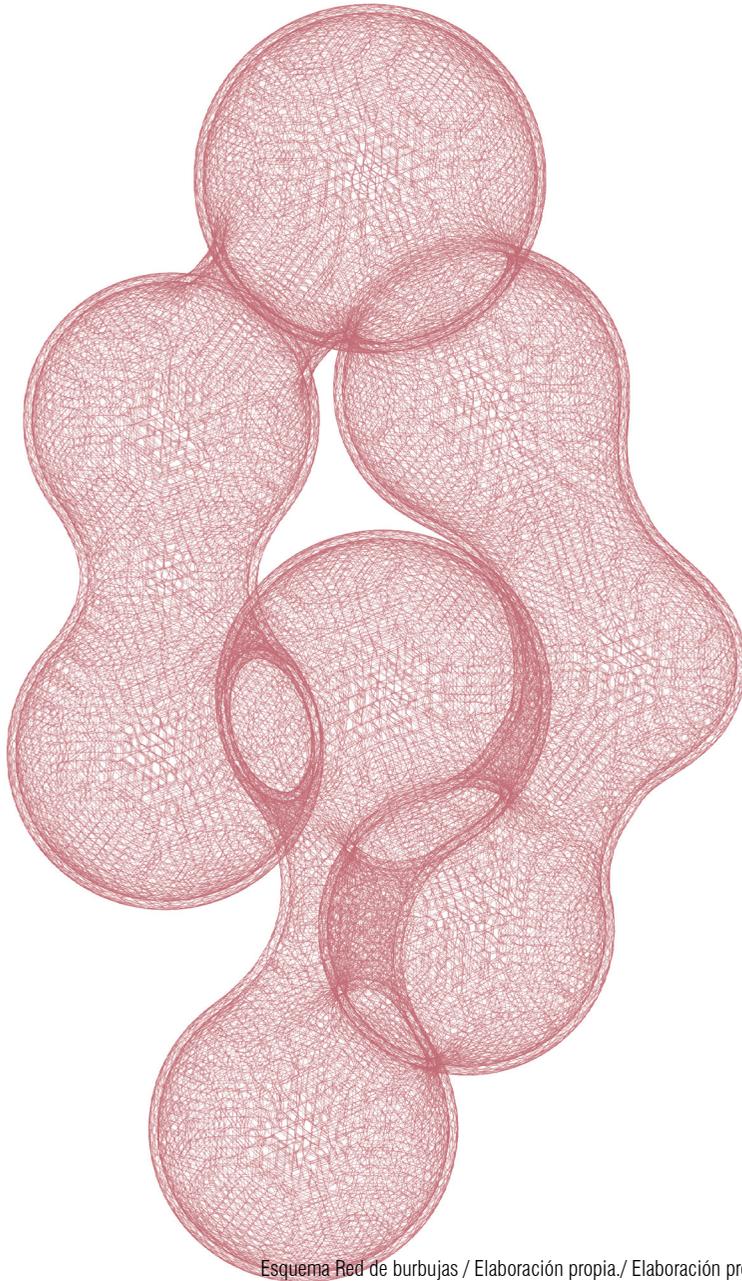
Atraído por las formas naturales más amigables, como del flujo del agua y las burbujas, se comenzó a realizar una experimentación con diseños paramétricos para subdividir un volumen de espacio y para crear superficies curvas proporcionales a partir de él, en primer lugar un espacio acotado fue subdividido en "N" polígonos usando patrones Voronoi o Tesalaciones

de Dirichlet, que son estructuras simples, sencillas y lo suficientemente intuitivas como para ser entendidas por un niño, básicamente son las áreas de influencias que ejercen distintas estructuras, similar a lo que pasa en las uniones de las burbujas, a cada uno de estas estructuras poligonales se les calculó el centroide, es decir el centro desde donde se ejerce esta área de influencia, formando de esta forma diferentes burbujas cuyo radio depende únicamente del volumen del polígono que lo contenga, y posteriormente, usando cargas de fuerza conectarlos a las dos burbujas cuyos centros sean las más próximas, para generar conexiones diversas entre todas las esferas, dando como resultado un objeto que puede ser recorrido por su interior de diferentes formas, adaptable al volumen de espacio disponible manteniendo el suficiente espacio para poder circular por su exterior.

PROYECTO



Creación volúmenes Paramétricos, Simplificado / Elaboración propia.

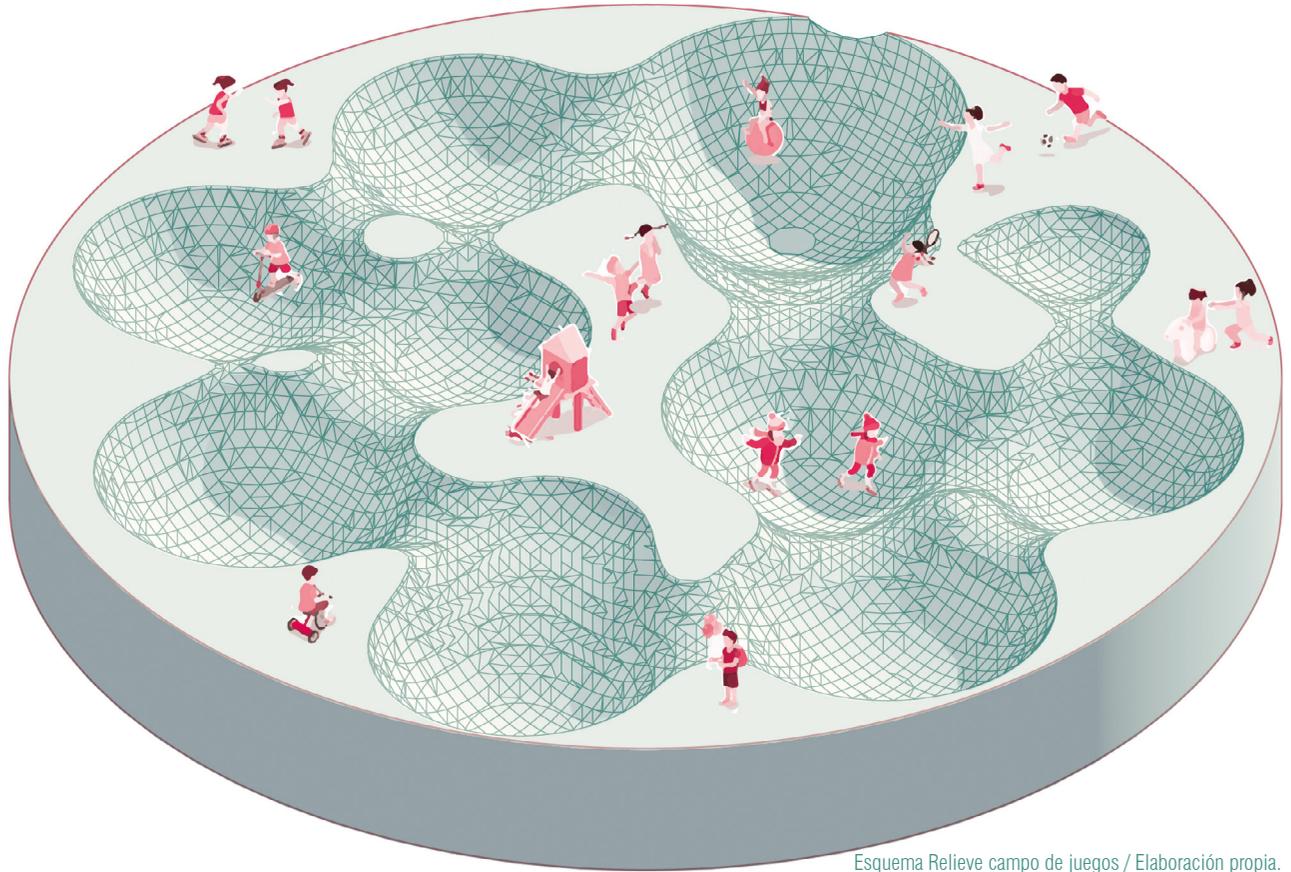


Esquema Red de burbujas / Elaboración propia./ Elaboración propia.

Generando Relieves:

Posterior a la creación de las ecuaciones para generar las sub divisiones celulares, se aplicó a un volumen circular, se obtuvo un resultado similar, pero dicho resultado se aplicó de una forma diferente, en vez de generar un volumen, se sustrajo de otro, obteniendo un molde en negativo, el que dependiendo de la altura a la que se partiera, generaba una superficie plana en la cual habían distintas perforaciones que dependían del tamaño de la burbuja sustraída, como resultado se generó una superficie irregular, con un relieve con distintas pendientes y de distintos tamaños, similar a lo que ocurre en el fondo de una caverna cuando esta se repleta de agua.

PROYECTO



Esquema Relieve campo de juegos / Elaboración propia.

Aproximación Esquemática / Exploración Analógica:

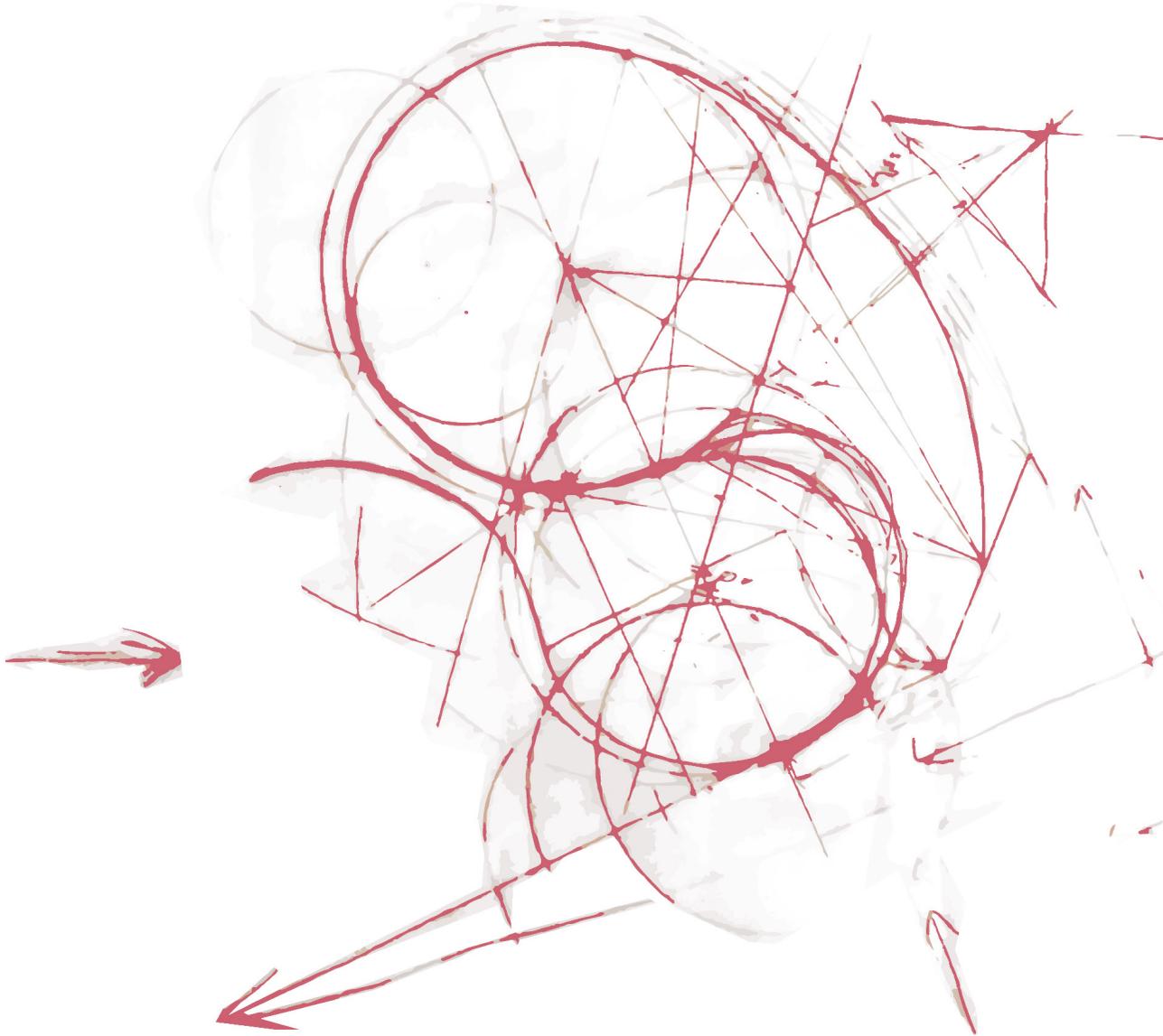
En paralelo al trabajo digital, se realizó un trabajo análogo de **producción de Plantas esquemáticas** usando como base la circunferencia proporcionada por el estanque de agua del “Sitio Estanque”, usando como **guías y artícu-**

ladores el foso y los pilares que lo rodean. La idea es la de optimizar el espacio que hay en este terreno, **generando circulaciones espirales y circulares** buscando tanto generar como conectar diferentes posibles recintos.

Estos se realizaron de manera tradicional sobre

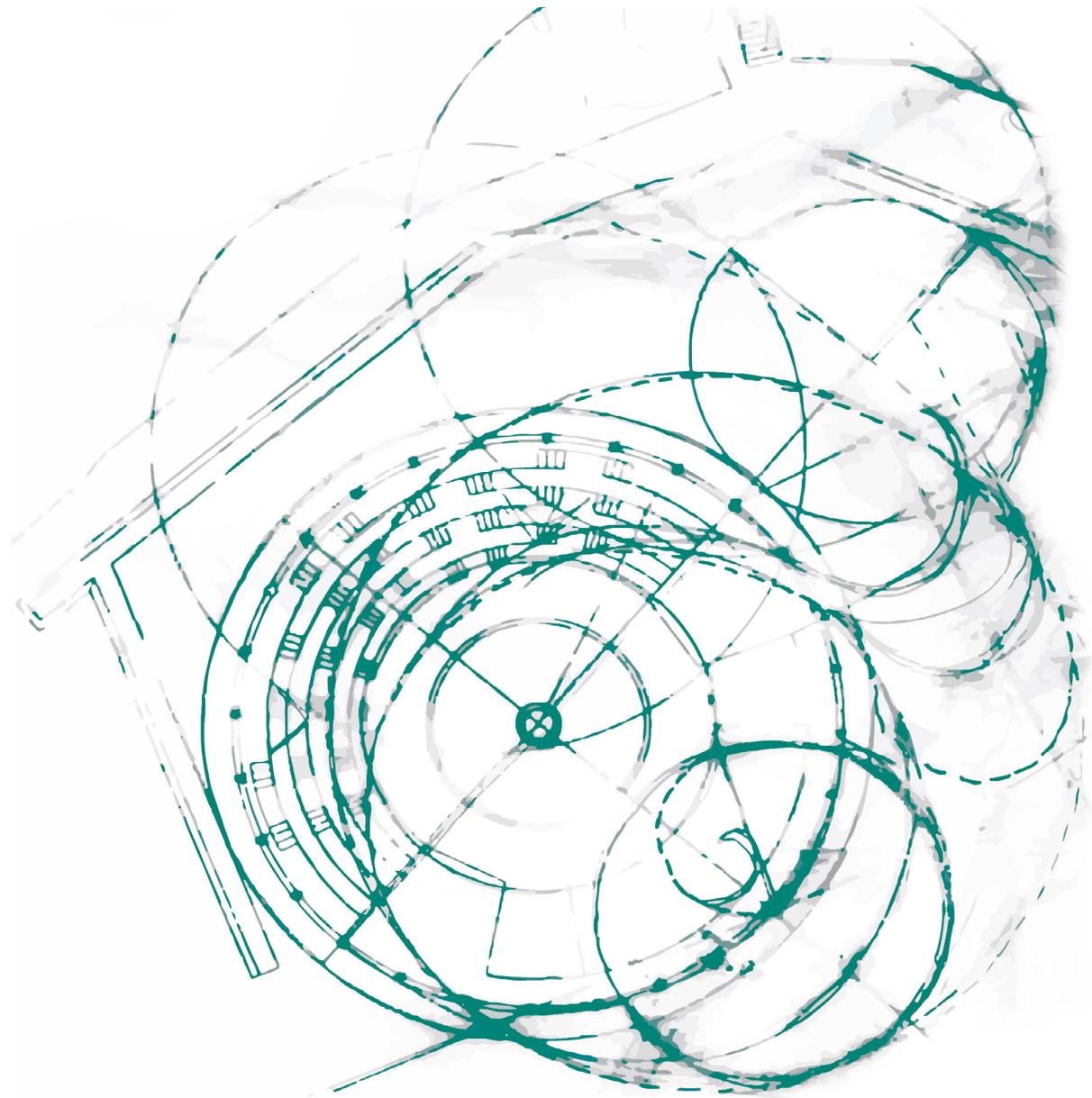
planimetrías del terreno utilizando papel vegetal, compás, regla y lápiz.

A continuación se mostraran algunos de los ejercicios realizados con una breve descripción de lo realizado:



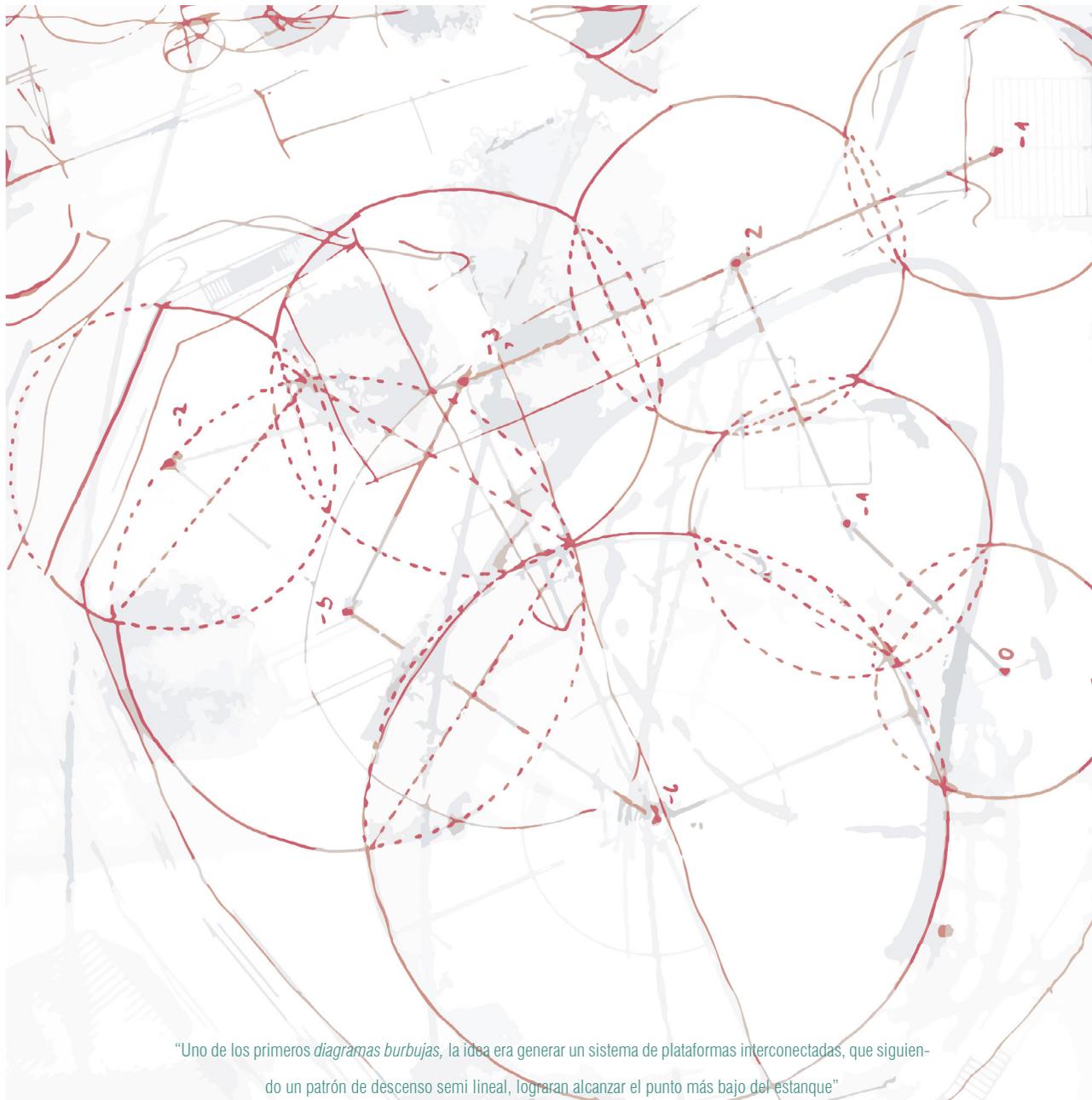
Ensayo de enlaces consecutivos de puntos con arcos de circunferencia, la idea era conectar diferentes curvas a través de una línea continua.

PROYECTO



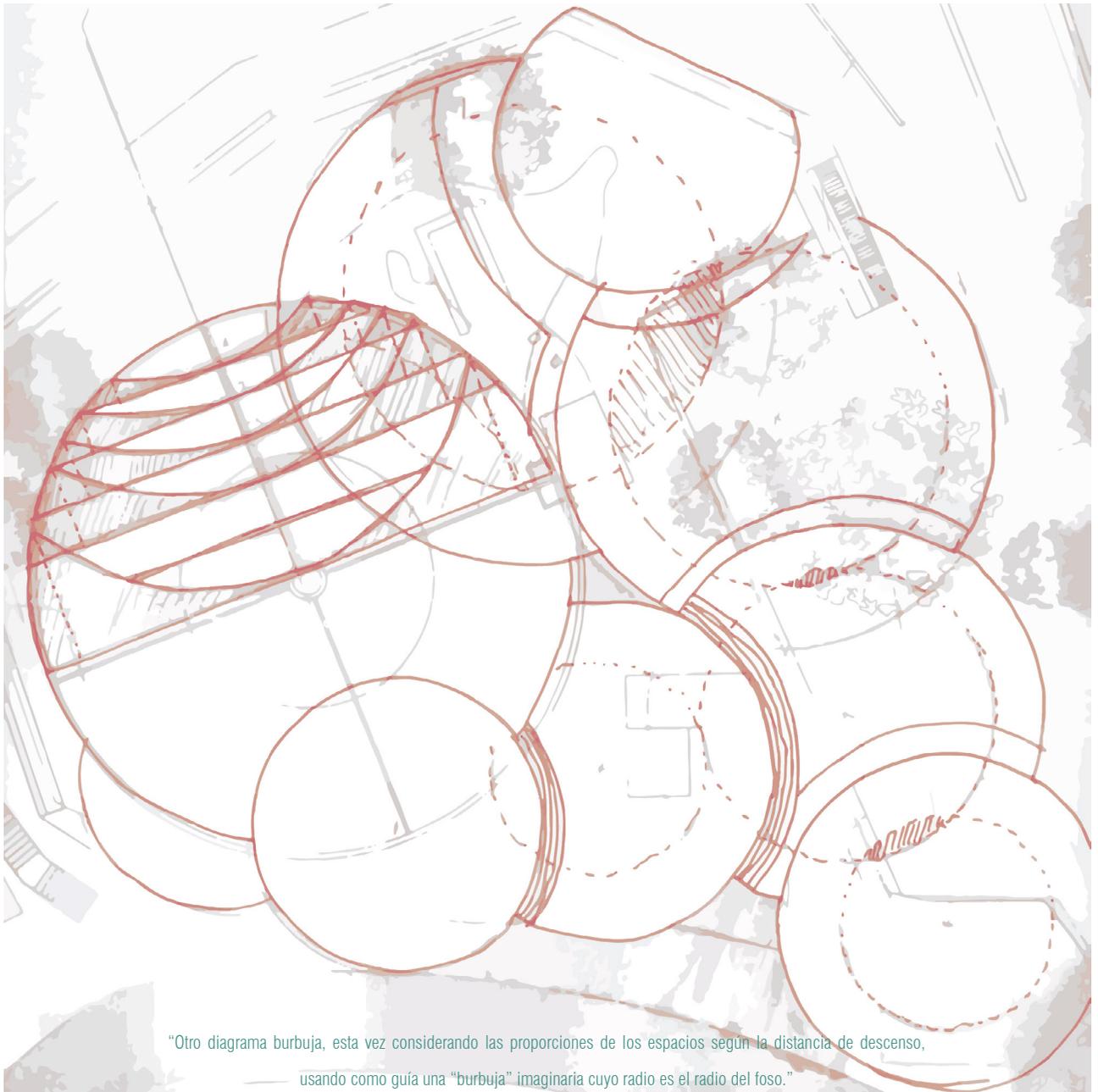
Aplicación de enlaces consecutivos para generar espirales interconectadas, con el fin de generar un vaivén y disminuir la pendiente en el hipotético caso de necesitar subir y bajar los 6 metros del estanque.

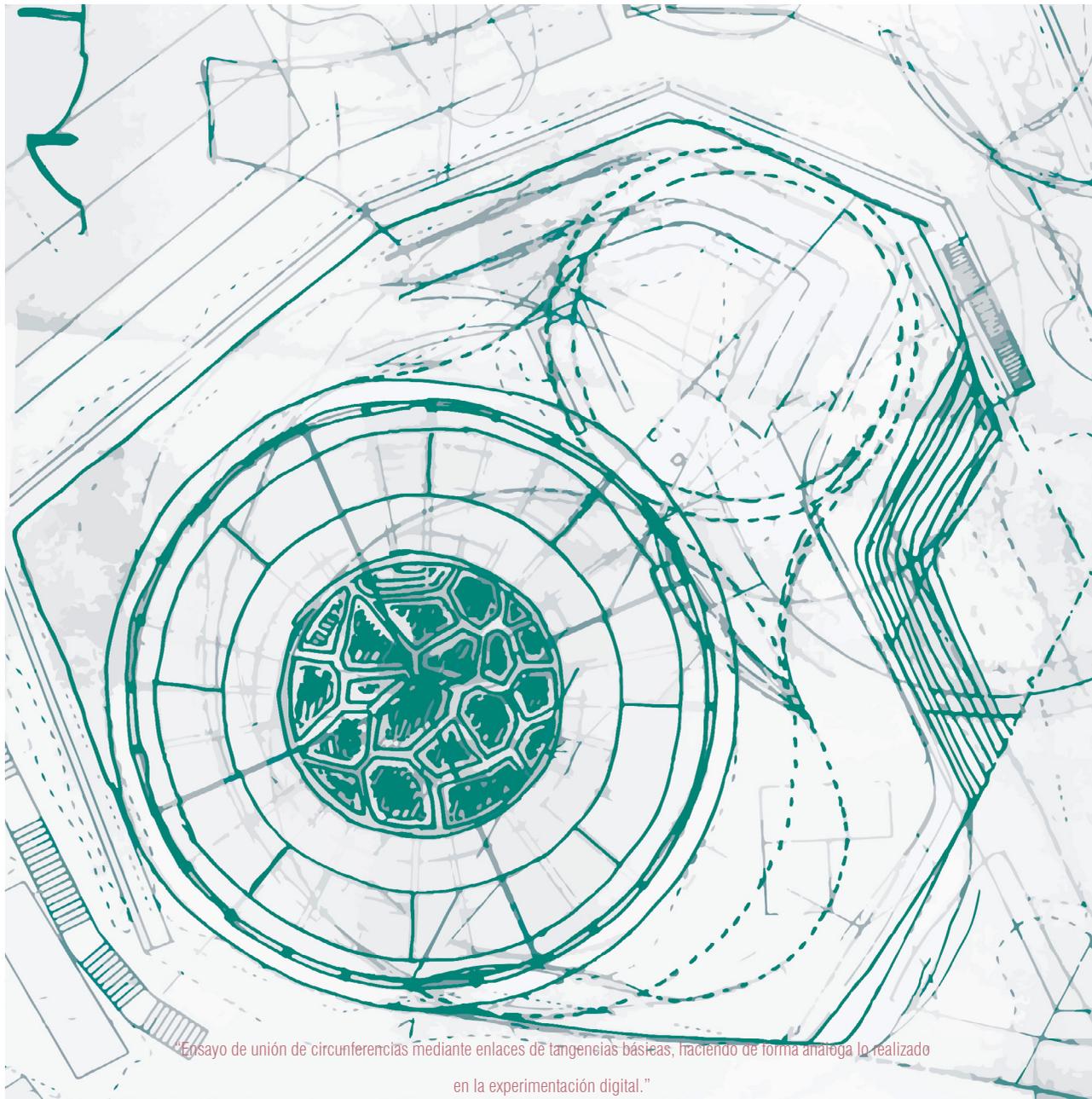
- INFANTÓPOLIS -



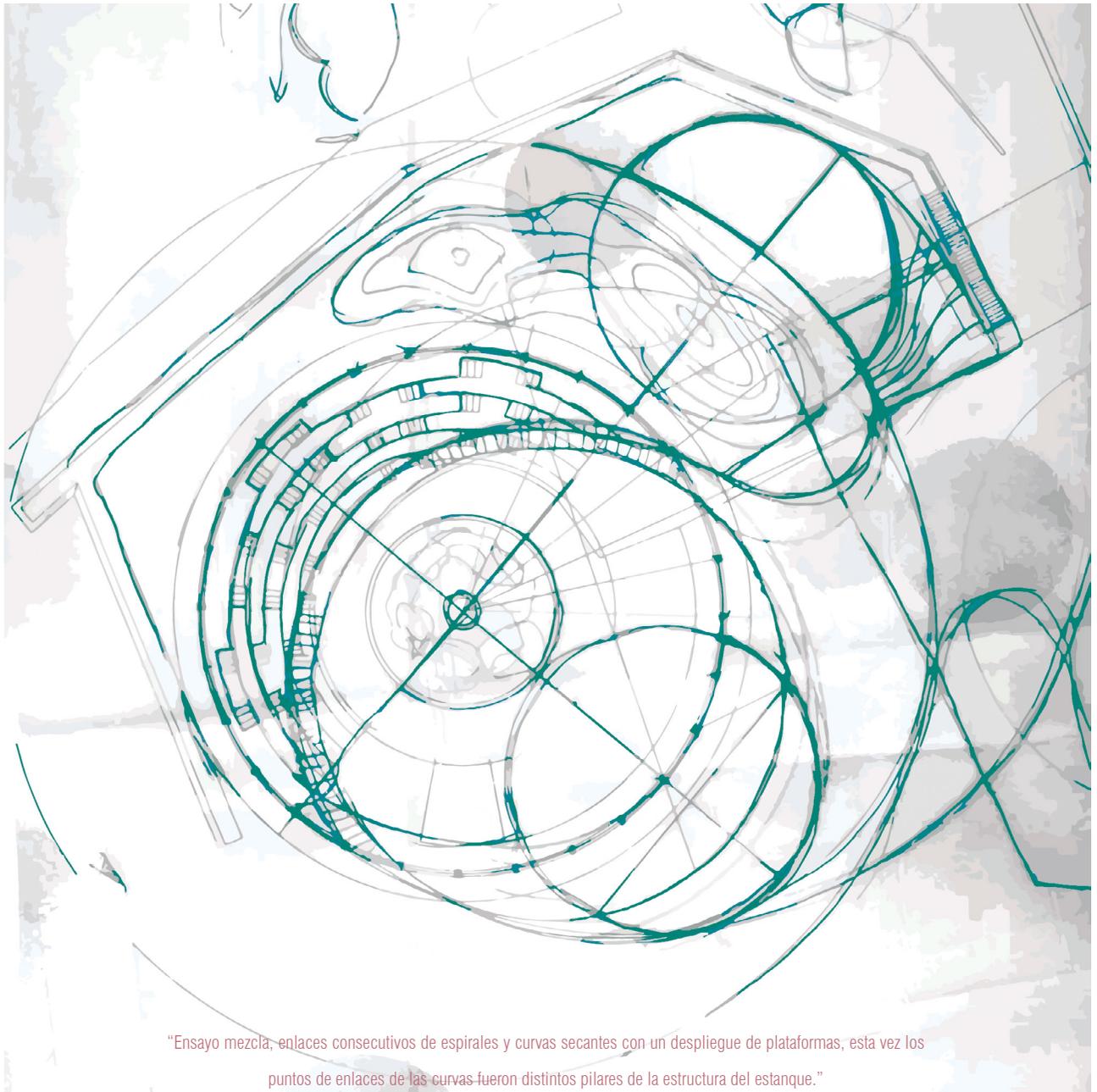
“Uno de los primeros *diagramas burbujas*, la idea era generar un sistema de plataformas interconectadas, que siguiendo un patrón de descenso semi lineal, lograrán alcanzar el punto más bajo del estanque”

PROYECTO





"Ensayo de unión de circunferencias mediante enlaces de tangencias básicas, haciendo de forma análoga lo realizado en la experimentación digital."



“Ensayo mezcla; enlaces consecutivos de espirales y curvas secantes con un despliegue de plataformas, esta vez los puntos de enlaces de las curvas fueron distintos pilares de la estructura del estanque.”

Criterios de Intromisión

Proyecto:

Se buscará crear un proyecto de **espacio público multifuncional**, pensado para ser atractivo para niños como adultos pero que principalmente sea usado por niños, la idea del espacio es que este permita el **libre juego**, por medio de un espacio compuesto de **formas poco frecuentes en el ambiente urbano tradicional**, con el fin de crear un contexto distinto, generando formas en el terreno que permitan además de jugar seguramente, **transformar la experiencia de recorrer el cerro** en algo "entretenido", tanto para ascender como descender. Y así **usar la imaginación de los niños como aliado** en la definición de los posibles usos.

Por su ubicación la idea es establecer una conexión entre la parte baja del cerro y la cima,

creando un **recorrido exclusivamente peatonal al interior de esta cuadra**, y de esta manera proporcionar un espacio seguro donde puedan convivir armoniosamente una mezcla heterogénea de distintos grupos sociales.

Aspectos urbanos:

Continuación recorrido Av. Alemania, Plaza Bismark, Parque Cultural, Plaza el descanso, plan de Valparaíso.

Aprovechar condición de dominio de la quebrada para **consolidar** si valor como hito en el paisaje urbano.

Complementación con PCV Adulto-Joven, proporcionando usos que hasta ahora el proyecto no contempla, además de ser un nuevo motivo de visita al sector.

Recuperar el valor histórico como los hitos ad-

yacentes, Cárcel Cementerios y zona patrimonio de la humanidad.

Intervenciones del espacio:

El espacio público debe ser capaz de permitir usos a un rango etario amplio pero sin olvidar que el **usuario principal es el niño**. La idea es generar un ambiente inverso al presente en el resto de la ciudad, donde el juego es algo secundario, aquí la idea es que cualquier **otro uso** debe estar **supeditado al juego de los niños**.

Orden jerárquico vertical, donde el punto de mayor valor, **INFANTOPOLIS** se encuentre en la cima, **dominando el paisaje** que permita Triple relación simbólica, nacimiento, PCdV transformación, y la necrópolis muerte.

Extender el terreno limitado a través de recorridos curvos que extiendan el desplazamiento por el espacio, disminuyendo la pendiente y generando recorridos atractivos.

Consolidar las ruinas del estanque como la de las antiguas casonas del pasaje Aquiles Reed, el primero como guía principal y contenedor del campo de juegos y la segunda como una plaza de descanso, el primer punto en el ascenso hacia INFANTOPOLIS.

Recuperar el espacio residual que actualmente es el sector noroeste del cerro cárcel rehabilitándolo como un espacio público de tránsito, conectando el pasaje Aquiles Reed que actualmente es sin salida con la parte alta del sitio estanque. Además de la reapertura de la escalera del pasaje Daneri que da a la calle Atahualpa y

actualmente está cerrada (por motivos de seguridad), además de proponer una nueva escalera que conecte con la escalera Mondaca del Cerro Panteón, dando doble acceso a los niños que estudian en el Colegio República Argentina.

Plan Regulador

Respecto a la normativa presente en el plan regulador de Valparaíso el terreno se emplaza en la zona correspondiente a la ZCH-LF (zona cerros del anfiteatro), y por ubicación los únicos usos prohibidos son equipamientos de clase comercial (centros comerciales, grandes tiendas, supermercados, mercados, estaciones o centros de servicio automotor, clubes nocturnos, discotecas, y similares), seguridad y centros de detención, y de actividades productivas consideradas molestas o peligrosas.

Se permite una ocupación máxima de suelo del 70%, además al ser un terreno aislado no está sujeto a restricciones de fachada continua, y en temas de altura se exige que este terreno no debe superar en 4 pisos la altura más alta existente en la manzana y en este caso corresponde a la ex cárcel, uno de los edificios más altos del sector.



Cierre

Conclusión

Reflexiones Finales:

El proyecto de título es un proceso, y eso es lo que se tratara en este apartado.

Este es un proyecto que surgió a medida que la investigación avanzaba, es un proyecto que nace a partir un sentimiento muy personal, la falta del juego, una carencia que nos afecta como sociedad pero que afecta en más medida a los niños y adolescentes, deuda que solo se ha ido agravando conforme avanzan los años y que no tiene una simple ni rápida solución. Lo que inicialmente era una idea para realizar un espacio para desarrollar juegos y deportes urbanos, fue mutando a medida que la investigación avanzaba, el contexto por ejemplo, para mi pasó de ser un espacio disponible en la trama urbana, a algo especial, se fue mostrando

como un abanico a medida que se recopilaban datos, con todos sus valores históricos, geográficos y poéticos. Además por otro lado el tema de los niños fue tomando peso y relevancia al descubrir la verdadera importancia que el juego infiere en su desarrollo, y por sobre todo la importancia de que interactúen con otros niños más allá del entorno escolar y familiar, esta interacción heterogénea a mi parecer podría ser incluso una herramienta para cambiar nuestra sociedad desde sus bases. Estos y otros puntos fueron los que terminaron por guiar la propuesta hacia todo lo que representa INFANTOPOLIS.

Para lograr una buena propuesta se trata de mantener presente además de la necesidad de construir el proyecto, aspectos históricos y de identidad del lugar, tratar de mantener una relación simbólica con la idea de la protección de

la vida del estanque en el pasando, además de renovarse y de estar a la altura tal cual lo hiciera su vecino la -ex cárcel.

Usando esta idea es que este es un proyecto se transforma en un planteamiento teórico de cómo podría ser un lugar de la ciudad distinto, un espacio casi surreal, atractivo a los niños y casi confuso para los adultos, un lugar en los que ellos fueran capaces de ser libres de usarlo como ellos quisieran, de descubrir su entorno con todos sus sentidos.

Las mayores dudas y cuestionamientos resultantes de esta propuesta están en el cómo asegurar el uso de estos espacios por los niños, ya que uno de los puntos más importantes al momento de plantear un espacio para niños es precisamente hacerlos parte del diseño de

este tipo de espacios, por el tipo de proyecto y al no poder realizar este tipo de consulta se planteó usando como guías proyectos de “playgrounds” presentes en las grandes ciudades del mundo, donde esto ya es un tema relevante, principalmente en Europa, además de mis propias experiencias y recuerdos de cómo me gustaría que fuera un lugar para jugar.

Epílogo:

A modo de cierre de este documento me gustaría decir que desarrollar un proyecto de espacio público con foco en los niños no es para nada una tarea fácil. Si ya en nuestra sociedad es difícil producir espacios públicos comunes, más complicado es desarrollar dichos espacios para niños.

Es necesario un compromiso más allá de lo

que la arquitectura alcanza a aportar, si bien algo que se inculca durante los años de academia es que la arquitectura puede ofrecer un cambio muchas veces radical a como se vive en la ciudad, a modo personal no siempre es así, generar una ciudad amistosa con los niños requiere un compromiso mayor, algo que supera las posibilidades que la arquitectura permite, en los niños vemos la parte más frágil de nuestra humanidad, se requiere un compromiso como sociedad para lograr un cambio de raíz.

Este proyecto no puede ni podría cambiar el paradigma de distribución de los espacios de la ciudad, es por esto que es solo un *ejercicio*, este es un proyecto que puedo decir disfruté investigar, las libertades existentes en este periodo académico permiten trabajar la arquitectura desde otra perspectiva, como se planteó,

un proyecto de arquitectura no cambiará toda la forma en que se organiza la sociedad.

La intención es quizás agitar las aguas, y en el mejor de los casos llamar la atención de alguien, alguien que pueda y quiera plantear una solución similar o distinta, y por ende quizás más válida, la idea es tratar de solucionar parte de este problema de una forma distinta, *“locura es hacer lo mismo una y otra vez esperando obtener resultados diferentes”*, no se planteó un campo de juegos tradicional, con la esperanza de quizás obtener resultados diferentes, pues la escases de juego no es un problema que solo afecta a los niños, nos afecta a todos, *todos fuimos niños, pero pocos lo recuerdan.*

Bibliografía

1. Segovia, O., & Neira, H. (2009). Espacios públicos urbanos: una contribución a la identidad y confianza social y privada. *Revista INVI*, 20(55).
CChC. (2018). *Infraestructura Crítica para el Desarrollo 2018-2027*.
2. Gobierno de Chile, Fondo de solidaridad e inversión social, ministerio de planificación. (2006) Universidad Católica de Chile. Estudio Preinversional a ChCC "Espacio de uso cotidiano de niños y niñas".
3. CONSEJO NACIONAL DE LA INFANCIA. (2016). Estudio Espacios públicos urbanos para niños/as y adolescentes realizado por Estudios y Consultorías Focus Limitada en conjunto con Fundación Patio Vivo. Santiago, Chile.
4. Observatorio de la Sostenibilidad Fundación Cristina Enea (2012). El Derecho de la Infancia a la Ciudad, Seminario: Proyectos Educativos de Movilidad Infantil en las Ciudades.
5. López Roa, J. (2012). El derecho al espacio público. *Provincia*, (27), 105-136.
6. Institut de Drets Humans de Catalunya (2004). Carta de Derechos Humanos Emergentes.
7. García Taranco, Raúl (2018). Inercia arquitectónica. El papel de la preexistencia en las transformaciones.
8. Bohigas, Oriol (2009) Las Preexistencias como Discurso Estético, *Quaderns d'arquitectura i urbanisme*, nº 259.
9. Panksepp J. (2007). Can PLAY diminish ADHD and facilitate the construction of the social brain?. *Journal of the Canadian Academy of Child and Adolescent Psychiatry* = *Journal de l'Academie canadienne de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent*, 16(2), 57-66.
10. Alvarez Aránguiz, L. (2001). Origen de los Espacios Públicos en Valparaíso: el discurso higienista y las condiciones ambientales en el siglo XIX. *Revista de Urbanismo*,

CONTEXTO

(4)

11. D'Angour, Armand. (2013). Plato and Play: Taking Education Seriously in Ancient Greece.. American Journal of Play. 5. 293-307.

12. PNUD-Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. 2000. Informe Desarrollo Humano en Chile. Más sociedad para gobernar el futuro.

13. PNUD-Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo. 2002. Informe Desarrollo Humano en Chile. Nosotros los chilenos: un desafío cultural.

14. Segovia, O. y G. Dascal, eds. 2000. Espacio público, participación y ciudadanía. Santiago: Ediciones SUR.

15. Lloyd Wright, Frank: El futuro de la Arquitectura, Editorial Poseidón, Barcelona, 1979, p. 196.

16. CONSEJO NACIONAL DE LA INFANCIA. (2016). Estudio Espacios públicos urbanos para niños/as y adolescentes realizado por Estudios y Consultorías Focus Limitada en conjunto con Fundación Patio Vivo. Santiago, Chile.

17. Borja, J. y Z. Muxí. (2003). Espacio público: ciudad y ciudadanía. Barcelona: Editorial Electa.

18. Orrego Canale, José (2017). Ascensor-Museo del Agua: Valorización y Recuperación de Infraestructuras Urbanas: Estanque Cerro Cárcel como conector con el plan de Valparaíso.

Material adjunto:
Ecuación Rhinoceros 5 + Grasshopper

