

LUDOTECA DEL BARRIO YUNGAY

Un nuevo Tipo Arquitectónico para Santiago

Amaro Nahuel Donoso Bravo
Profesor Guía: Mario Marchant Lannefranque

Memoria para optar al título de arquitecto
Universidad de Chile
Facultad de Arquitectura y Urbanismo
2018

CONTENIDO

PREFACIO

1. Presentación _____	p.10
2. Sobre el Tipo Arquitectónico _____	p.10
2.1 Definición _____	p.10
3. Cronología del concepto de Tipo Arquitectónico _____	p.11
3.1 Generación del concepto Tipo Arquitectónico _____	p.11
3.2. Anulación del concepto Tipo Arquitectónico _____	p.12
3.3 Reformulación del concepto Tipo Arquitectónico _____	p.13
4. El Tipo Arquitectónico como instrumento proyectural en la arquitectura ____	p.14
5. Identificación de los Tipos Arquitectónicos en Santiago _____	p.14
5.1 Definición de Características _____	p.14
6. Sobre el Tipo Arquitectónico en la ciudad _____	p.17
6.1. “Zonificación funcional de la ciudad”, en función de verbos: ____	p.17
7. Sobre los espacios del Tipo Arquitectónico _____	p.17
7.1 “Clasificación funcional del contenido”, en función de espacios: _	p.17
8. Sobre el uso de los sistemas gráficos _____	p.20
8.1 Primera parte: índice y matriz. _____	p.20
8.2 Segunda Parte: Categorización. _____	p.20
Bibliografía _____	p.30
PARTE I _____	p.35
1.1 Introducción _____	p.36
1.2 Tema y asunto arquitectónico _____	p.36
1.3 Objetivos _____	p.39
PARTE II _____	p.41
2.1 La Proto-Ludoteca _____	p.43
2.2 Ludoteca _____	p.48
2.3 Juguetes _____	p.66
PARTE III _____	p.77
3.1 Desarrollo de proyecto _____	p.78
3.2 Lugar _____	p.80
3.3 Programa arquitectónico _____	p.100
3.4 Usuarios _____	p.102
3.5 Idea proyectual _____	p.102
FINAL _____	p.105
Bibliografía _____	p.106
Anexos _____	p.107

PREFACIO

TAXONOMÍA

TIPOLOGICA

DE SANTIAGO

1. Presentación

El siguiente documento se enmarca en el proceso de titulación de la Carrera de Arquitectura de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile, dentro del aula temática “Modificación de lo Convencional” a cargo del profesor Mario Marchant.

Es el resultado de la investigación proyectual en torno a la idea de Tipo Arquitectónico que, a través de un encargo transversal, orientó una primera etapa del proceso de investigación en diseño arquitectónico con el propósito de definir, reconocer y catalogar los tipos presentes en la ciudad de Santiago. Tomando como referencia el trabajo realizado por Jean Nicolas Louis Durand en el libro “*Precis et lecons D’Architecture*” (1809), en el cual hace un reconocimiento y posterior clasificación de los objetos arquitectónicos que componen la ciudad según su programa y uso. De este modo, se elaboró un denso índice de tipos arquitectónicos reconocidos en la ciudad, los cuales a través de un proceso de discusión bibliográfica, observaciones en terreno y problematizaciones colectivas permitió identificar 156 tipos presentes en la ciudad. Todo este trabajo devino en una síntesis gráfica a la que denominamos “Taxonomía Tipológica de Santiago”, la cual permite dar cuenta de la complejidad de los elementos arquitectónicos que dan forma a la ciudad.

El documento se estructura en tres partes. Una introducción donde todo el proceso de inmersión se sintetiza en un texto que permite entender el marco teórico en que se sitúa la investigación proyectual. La segunda parte es una suerte de instructivo, el cual da pie para utilizar la síntesis gráfica del proceso. Finalmente, la tercera parte se compone de los diferentes diagramas que sintetizan todas las ideas en torno al trabajo realizado y decantan en la “Taxonomía Tipológica de Santiago”, la cual incluye un índice de los tipos identificados en la ciudad con sus características particulares.

La construcción de un marco teórico fue esencial para poder definir el ámbito de la investigación del proyecto de título, para lo cual, a través del estudio de diferentes autores, se tomó una postura en torno al concepto del Tipo, puesto que, desde el primer acercamiento a la noción de Tipo por Quatremere de Quincy a finales del siglo XVIII, éste ha sido entendido de diferentes maneras, dependiendo el contexto cultural, social y técnico-material de la época en que se abordó. Por ello, a partir de ese documento inicial, fue necesario ampliar el espectro de lecturas, referencias y bibliografía para poder definir y comprender el concepto Tipo. Todo este marco teórico fue sintetizado en el siguiente texto y permite entender la postura adoptada para elaborar la “Taxonomía Tipológica de Santiago”, definiendo el concepto Tipo para luego ocuparlo como instrumento de diseño en el proyecto de título.

2. Sobre el Tipo Arquitectónico

2.1. Definición

La palabra “Tipo” proviene del griego “*Typos*”, significando modelo, matriz, impresión o molde. Desde su condición lingüística la palabra nos suscita a entender que la idea alude a algo que pueda ser repetible teniendo una estructura como base o instrumento, generando la posibilidad de replicarlo y aplicarlo variadas veces.

En la disciplina arquitectónica, el concepto Tipo se define por ser la identificación de un elemento u objeto de arquitectura, implicando una categoría entera de objetos que poseen características comunes. En otras palabras, “*es un concepto que describe un grupo de objetos caracterizados por tener la misma estructura formal [...] el concepto de tipo se basa fundamentalmente en la posibilidad de agrupar los objetos sirviéndose de aquellas similitudes estructurales que le son inherentes.*” (Moneo, 1978), de igual forma, el Tipo se debe tanto a su condición formal (a los principios geométricos que lo estructuran) como también a su actividad y uso que subordi-

na de igual manera esta estructuración, por lo tanto, la idea de Tipo implica una propiedad morfológica como también de uso.

El Tipo Arquitectónico se vuelve identificable mediante su reproducción o repetibilidad, condición manifestada mediante el lenguaje (nombrar una obra arquitectónica) dando origen a la tipificación. Como aclara Rafael Moneo, *“La identificación de un elemento de arquitectura, tal como la “columna”, o de un edificio, tal como un “tribunal”, implica una categoría entera de objetos similares, [...] con características comunes. Esto significa que el lenguaje también reconoce [...] el concepto tipo”* (Moneo, 1978), y este reconocimiento por parte de la sociedad, a través del lenguaje, solo es posible si el Tipo es reconocible en su multiplicidad en lo urbano, lo cual implica mantener sus condiciones inherentes morfológicas, dando así como resultado a la identificación del objeto, derivando inevitablemente una categoría entera de elementos similares y con características comunes. Así, por ejemplo, cuando se habla de un mercado inmediatamente una serie de imágenes mentales son asociadas al mencionar este edificio, puesto que existe una relación común abstracta que los vincula. En este sentido, el lenguaje reconoce implícitamente el concepto de Tipo.

Carlos Martí Arís en el ensayo “Las Variaciones de la identidad”, enfatiza en que el análisis tipológico está directamente emparentado con los procedimientos clasificatorios. Sin embargo, tipología y clasificación no pueden considerarse como métodos estrictamente equivalentes, ya que difieren sustancialmente en sus estrategias y objetivos. El fin principal de una clasificación es establecer distinciones entre los fenómenos analizados para poder formular categorías que contienen a las distintas especies y clases; la tipología, por su parte, se ocupa sobre todo en la búsqueda de similitudes o vínculos estructurales entre las cosas u objetos, con el intento de establecer una base común que subyace a elementos distintos.

Hablar de Tipo en arquitectura implica aceptar que es un concepto que involucra una multiplicidad de

significados, prueba de ello son las diferentes interpretaciones de éste a lo largo de la historia de la arquitectura. A continuación, se realizará una síntesis histórica en torno al Tipo, a modo de construir una base común para el desarrollo del presente documento y el posterior proceso de diseño y materialización del proyecto de título.

3. Cronología del concepto de Tipo Arquitectónico

Anthony Vidler, en la editorial de la revista *Oppositions* N°7 del año 1976, caracterizó el proceso histórico del concepto del Tipo en tres etapas. La primera, llamada “La Primera Tipología”, se desarrolla a partir de la filosofía racionalista del periodo de la Ilustración, durante el cual nace el concepto a manos de Quatremere de Quincy. “La Segunda Tipología”, para Vidler, surge durante el Movimiento Moderno al enfrentar la masificación y la producción en serie dada por el periodo industrial a finales del siglo XIX, y fue intensificada por los arquitectos modernistas al plantear modelos maquinistas, estandarizados y ahistóricos como fundamentos de proyectación. Por último, “La Tercera Tipología” se origina a partir de las críticas al Movimiento Moderno, situación liderada por el arquitecto Aldo Rossi al proponer la ciudad como el ámbito central para la proyectación mediante el texto *“Arquitectura de la Ciudad”* publicado en el año 1966, siendo una respuesta post-modernista.

3.1 Generación del concepto Tipo Arquitectónico durante el periodo de la Ilustración

La primera noción sobre el Tipo nos remite a finales del siglo XVIII, en un período definido como Ilustración, en el cual Europa fue sujeto de importantes transformaciones en ámbitos políticos, sociales, culturales, filosóficos y arquitectónicos. El objetivo principal de este movimiento fue eliminar las falsas creencias, la superstición y la ignorancia: la razón y

la ciencia remplazaron los pensamientos conservadores anteriores, transformándose así en guías para el progreso entendido como camino hacia el futuro.

En este contexto, Quatremere de Quincy formuló la primera definición explícita entorno al concepto de Tipo Arquitectónico en su *“Dictionnaire Historique de l’Architecture”* (1832), estableciendo que las nociones académicas y teóricas que situaban al Tipo como sinónimo de modelo estaban equivocadas. Para Quincy el modelo alude a un objeto que debe repetirse tal cual es, el Tipo es, por el contrario, un objeto a partir del cual se pueden concebir obras que no se parezcan entre sí. Básicamente la noción de Tipo Arquitectónico manifestaba en el objeto aquellas características que permitieron establecer los vínculos con el pasado, una identidad acuñada con anterioridad pero permanente en el tiempo, una idea a priori, haciendo una primera alusión a la idea de un invariable abstracto presenten en el Tipo que definía la naturaleza del edificio. En palabras sencillas, para Quatremere el Tipo es la idea genérica, la forma básica común de la arquitectura.

Durante el mismo periodo, el teórico Jean Nicolas Durand realizó su texto *“Precis et lecons D’Architecture”* (1809) un documento extenso en imágenes de edificaciones catalogadas según similitud, ofreciendo a los arquitectos de la época una herramienta a modo de repertorio para la comprensión de la composición arquitectónica. Durand enfatiza la idea de Tipo Arquitectónico como objeto de estudio que presenta una forma y uso identificable, de manera concreta. La investigación clasifica según morfología y uso al que sirven, identificando: hospitales, prisiones, palacios, teatros, aduanas, cuarteles, universidades, etc. Generando una lista de Tipos Arquitectónicos con principios de composición reconocible. Según Moneo, *“El trabajo de Durand anticipaba lo que iba a ser la actitud teórica ante la arquitectura durante buena parte del siglo XIX: un conocimiento basado en la historia, considerándola como material disponible, y soportado por la composición.”* (Moneo, 1978).

La aportación teórica del trabajo de Durand radi-

ca en ser un punto de inflexión respecto al saber tradicional. Poner énfasis en la composición como instrumento de proyecto era una forma de acercarse a la obra de arquitectura desde una perspectiva menos preconcebida, es oposición al modelo como forma de proyectar. En este sentido el edificio no es más que la resultante de componer, combinar y/o sumar las partes y elementos que lo constituyen.

3.2. Anulación del concepto Tipo Arquitectónico durante el periodo del Movimiento Moderno

A comienzos del siglo XX una nueva sensibilidad intentaba renovar la arquitectura, rechazando toda experiencia académica teórica previa (Moneo, 1978). El Movimiento Moderno, influenciado por las vanguardias, consiguió obviar los referentes formales que habían caracterizado la arquitectura precedente y, por tanto, la noción de Tipo. Para los teóricos, el concepto de Tipo Arquitectónico, tal como se entendió durante el siglo XIX, engloba la idea de inmovilidad y por tanto restringía el afán creador del arquitecto, planteando que el proceso de diseño -y por extensión la construcción- podían plantearse sin referencia alguna a los ejemplos precedentes, estableciendo un claro rechazo a la producción arquitectónica desde la idea del Tipo, a pesar de que se valió de ejemplos fuera de la disciplina arquitectónica, como los patrones productivos propios del universo maquinista o las producciones plásticas de las vanguardias artísticas.

En el contexto del Movimiento Moderno, la producción arquitectónica debía constituirse como una nueva imagen de sociedad, aquella basada en las ideas positivistas y el mundo industrializado de la época; para Le Corbusier, la industria de la construcción debía ser análoga a la del automóvil, esto significaba entender los productos arquitectónicos desde la lógica de los sistemas de producción en serie, (la repetición y el gran número), estableciendo una nueva forma de entender el Tipo, ahora como un modelo que se repite con exactitud; el tipo se había convertido en prototipo (Moneo, 1978).

Tanto la idea de la obra de arquitectura como un ob-

jeto espacial singular y único, como la producción en serie de la arquitectura -a pesar de su profunda contradicción- coincidían en superar la noción de Tipo Arquitectónico como concepto clave para la comprensión de la arquitectura, esto marcará el quiebre que establece el Movimiento Moderno con cualquier alusión al concepto decimonónico del Tipo, lo que Vidler (Vidler, 1976) define como “Segunda Tipología”, donde desaparece por completo cualquier referencia del Tipo como vínculo con el pasado y experiencia arquitectónica previa.

En definitiva, el Movimiento Moderno tendía a igualar, semejar y normatizar para producir en serie, existiendo la idea de Tipos Arquitectónicos funcionales, técnicos, normatizados y ahistóricos (a diferencia de la idea de tipo arquitectónico nacido de la Ilustración).

3.3 Reformulación del concepto Tipo Arquitectónico en el periodo Postmodernista

A mediados del siglo XX, se reconoce un periodo en el cual se reposiciona el concepto Tipo Arquitectónico desde una visión crítica al Movimiento Moderno. Es el arquitecto Aldo Rossi quien retoma la cuestión del Tipo en la disciplina, su interés se origina en la comprensión de las formas y tejidos urbanos de las ciudades, actitud manifestada en su texto “*Arquitectura de la Ciudad*”, constituyendo a la ciudad tradicional como eje de sus atenciones. Como ratifica el teórico Anthony Vidler, para Rossi “*La ciudad provee material para la clasificación, y la forma de sus artefactos proveen las bases para la re-composición. Esta tercera tipología, así como las dos primeras, está claramente basada sobre la razón y clasificación, como sus principios rectores.*” (Vidler, 1976). Rossi reside su análisis en una condición formal, centrada en el vínculo entre morfología urbana y tipología edilicia, utilizando los Tipos como instrumentos de investigación para definir lo urbano, “*vincula el concepto tipo como principio de arquitectura y, de ese modo, análisis y proyectación tienen en la tipología un punto de encuentro, pues se parte de una teoría de la ciudad fundada en el*

papel configurador de los tipos edilicios.” (Waisman, 1984)

La significación de la formulación del Tipo que realiza Rossi radica en volver a plantear al concepto como elemento estructurador, entendiendo que el Tipo posee un valor de componente en el hecho urbano, siendo el Tipo Arquitectónico quien construye ciudad, considerando los aspectos morfológicos y funcionales de los objetos arquitectónicos. De este modo, Rossi estudia la tipología edilicia desde su aspecto formal, ya que considera que “*las formas mismas en su constituirse van más allá de las funciones.*” (Rossi, 1966), invirtiendo la fórmula modernista “la forma sigue a la función”, premisa del Movimiento Moderno. De esta manera, Aldo Rossi vuelve a poner en discusión al Tipo Arquitectónico de la ilustración como una idea relevante para la arquitectura, y anulado durante el periodo Moderno, entendiendo que el Tipo para el movimiento moderno era un instrumento mecánico carente de significación.

Desde Rossi, el interés por el concepto Tipo en la disciplina ha manifestado una acentuada inclinación, como explica Cesar Naselli en el artículo de la revista SUMMARIOS en 1984, “*El problema de la tipología arquitectónica es uno de sus más notorios rescates desde que las investigaciones italianas de fin de la segunda posguerra lo proponen como instrumento útil para la composición del significado y re-adequación de las ciudades existentes, en general de fuerte carácter histórico. La extensión de este interés y de su práctica proyectual, que llega hoy más allá de la relación que existiría entre morfología urbana y tipo edilicio, para extenderse sobre el territorio total, ha hecho redescubrir la utilidad del concepto de tipo para revelar los valores intrínsecos del hecho arquitectónico, su sentido y las reglas de su dominio y aplicación.*” (Naselli, 1984)

4. El Tipo Arquitectónico como instrumento proyectual en la arquitectura

Comprender, analizar e indagar el concepto Tipo Arquitectónico tiene como objetivo, para el presente proceso de título, utilizarlo como base y problema disciplinar para la formulación del proceso de diseño proyectual que busca instaurar preguntas a partir de objetos arquitectónicos.

El Tipo es una herramienta para el quehacer arquitectónico, *“El tipo es el concepto de que dispone el arquitecto para aprender las cosas, el objeto de su trabajo. Más tarde actuará sobre él: destruyéndolo, transformándolo o respetándolo. Pero su trabajo comienza, en todo caso, con el reconocimiento del tipo.”* (Moneo, 1978). Esto insinúa una profunda característica del Tipo ligada a su naturaleza dinámica, que admite el cuestionamiento y la transformación. El arquitecto puede extrapolar a partir del Tipo modificando y/o interpretando: su(s) espacios, su(s) usos, su(s) estructura, su(s) expresión estética, etc. Operaciones arquitectónicas que, finalmente, tienen como consecuencia la aparición de un nuevo Tipo.

Todas estas ideas decantan en que el estudio del Tipo se puede leer como un procedimiento cognoscitivo por medio del cual la realidad de la arquitectura revela su contenido esencial y su relación con el medio. Es una forma que permite vincularnos con la historia y con el presente a través del proyecto, pero sin que éste se convierta en un impedimento de transformación. Ante esto la pregunta que plantea Rafael Moneo en su introducción al ensayo *On Typology* es clave para entender estas discusiones: *“¿Qué clase de objeto es una obra de arquitectura?”* (Moneo, 1978)

5. Identificación de los Tipos Arquitectónicos en Santiago

Reconocer los Tipos Arquitectónicos presentes en lo urbano significa comprender la naturaleza de nuestro entorno inmediato. De este modo, se identificaron los diferentes Tipos Arquitectónicos que componen a la ciudad de Santiago, con el objetivo de definir objetos de estudio para su posterior clasificación tipológica.

Como primer proceso, se identificaron Tipos Arquitectónicos presentes en la ciudad de Santiago, los cuales fueron ordenados alfabéticamente en un índice de Tipos. Se reconoce posteriormente que cada Tipo Arquitectónico posee condiciones y características de uso y estructura que le dan forma y lo vinculan con su contexto y sus habitantes. En base a esto, el índice se complementó con una matriz de características que definen individualmente a cada Tipo Arquitectónico identificado en la ciudad. Estas son: 1. Acceso, 2. Escala, 3. Gestión, 4. Propiedad y 5. Uso, rasgos que abarcan ámbitos económicos, administrativos, sociales y urbanos. Estas condiciones nos parecen pertinentes de considerar ya que nos acercan a entender la naturaleza de los objetos arquitectónicos reconocidos, y, a su vez, como posibles herramientas para proyectar a partir de éstas.

5.1 Definición de Características

a. Acceso: Hablar de acceso en arquitectura significa hablar de aquel contacto que se genera entre el Tipo Arquitectónico y el habitante al realizar la acción de traspaso desde el exterior al interior o viceversa, un ejercicio en el cual entendemos que existen diferencias en la manera de cómo realizar este traspaso, provocando variadas formas de concebir el acceso. Ante ello, se determinan tres tipos de accesos, los cuales son:

a.1 Acceso público: Entrada de manera libre, sin restricciones para los individuos

a.2 Acceso público con restricción: Entrada de manera libre, siempre y cuando los individuos se ajusten a reglamentaciones y/o acuerdos.

a.3 Acceso privado: Entrada exclusiva, es decir, solo para algunos individuos, existiendo limitación en todo momento para aquel que no pertenece al lugar o recinto.

b. Escala: La escala es un asunto de proporción que ayuda a clasificar objetos de acuerdo a la relación de sus partes físicas (largo, ancho y alto). Para ello determinamos cuatro medidas relativas para encasillar a los Tipos Arquitectónicos (pequeño, mediano, grande y gigante), las cuales tienen un sustento en el imaginario colectivo, sin aludir estrictamente a una cierta cantidad de m² o m³. Un ejemplo de ello sería pensar en el quiosco como escala pequeña, en contraste con un aeropuerto de escala grande o gigante.

b.1 Escala pequeña: Tamaño relativo a dimensiones inferiores a lo medio.

b.2 Escala mediana: Tamaño relativo a dimensiones intermedias o moderadas, considerándose lo medio.

b.3 Escala grande: Tamaño relativo a dimensiones que superan lo medio.

b.4 Escala gigante: Tamaño relativo a dimensiones que superan de manera excesiva y sobresaliente lo medio.

c. Gestión: En relación con el Tipo, gestión es comprender quién se hace cargo del objeto arquitectónico. Establecer el “quién” es vislumbrar las políticas que en términos de funcionamiento y organización puede adquirir el Tipo. Establecemos que, a grandes rasgos, existen tres maneras de gestión, las cuales son:

c.1 Gestión pública: Administración, organización y funcionamiento a cargo del Estado.

c.2 Gestión privada: Administración, organización y funcionamiento a cargo de un ente privado.

c.3 Gestión mixta: Administración, organización y funcionamiento a cargo de una asociación público-privada.

d. Propiedad: Propiedad es entender a quien le pertenece el Tipo. Comprender el dominio del objeto arquitectónico es definir la pertenencia, la cual conlleva características distintivas de acuerdo al propietario. Ante ello, establecemos dos tipos de propiedades:

d.1 Propiedad pública: Que pertenece a la nación toda, entregando beneficios a varios individuos al mismo tiempo al no presentar exclusión, ya que todos poseen derecho sobre él.

d.2 Propiedad privada: Que pertenece a un particular y excluye a aquel que no posee derecho sobre él.

e. Uso: Esta característica hace referencia a la cantidad de individuos que utiliza al Tipo Arquitectónico. Hablar de uso en función de la cantidad de usuarios permite comprender dinámicas que se establecen en el edificio, entendiendo que existe una diferencia en cuanto a que si ciertas actividades son realizadas por un individuo o más. Los usos son:

e.1 Uso colectivo: Uso de manera grupal, es decir, que involucra a más de un individuo.

e.2 Uso individual: Uso que involucra a un único individuo.

e.3 Uso mixto: Uso tanto colectivo como individual.

6. Sobre el Tipo Arquitectónico en la ciudad

Para dar cuenta de los Tipos Arquitectónicos como elementos y edificios que dan forma a la ciudad, éstos fueron clasificados a partir de un criterio funcional, es decir, el uso o actividad predominante, para posteriormente agruparlos en grandes grupos funcionales dentro de la ciudad.

Se tomó como decisión elaborar una clasificación de la ciudad en base a los postulados en la Carta de Atenas y los cuatro grupos funcionales que en ella se presentan, pero desde una perspectiva crítica, poniendo en cuestionamiento la idea de segregar las funciones primarias, planteando la idea de utilizarlas como elementos móviles y susceptibles a interrelacionarse, lo que permite entender la urbe en una dimensión más compleja y contemporánea.

Por consiguiente, nos acercamos desde una perspectiva instrumental y crítica a lo que se estableció en el IV Congreso Internacional de Arquitectura Moderna (CIAM) y la publicación del manifiesto de urbanismo de la ciudad moderna, la Carta de Atenas (1933), en la cual Le Corbusier propone mirar la ciudad a partir de las diferentes actividades sociales que se pueden evidenciar en ella, donde define cuatro zonificaciones esenciales que tienen sustento en los acciones: habitar, trabajar, recrear y circular. Aquí es donde se puede hacer una conexión con la postura frente al problema del Tipo, puesto que se abordó desde una perspectiva funcionalista. A partir de esto, la visión de ciudad que se plantea en la Carta de Atenas toma sentido para los objetivos metodológicos de trabajo.

Clasificar los Tipos Arquitectónicos a partir de estos cuatro grupos funcionales significó tomar una postura crítica de los conceptos claves de los que se valieron los teóricos del Movimiento Moderno para dar forma a la “ciudad ideal”. La distancia temporal ha hecho que los conceptos que definieron la “ciudad ideal” esbozada en la Carta de Atenas en la

década del '30 sean limitados para poder entender la ciudad contemporánea. La zonificación planteada por Le Corbusier tiene un carácter estanco, son grupos segregados y que no se mezclan. Usando la metáfora de la “máquina”, que tanto abundó durante el movimiento moderno, a cada individuo le correspondía una función específica, y lo mismo ocurría con las partes que constituyen la ciudad. A partir de esto, se utilizaron las cuatro grandes zonas funcionales de la ciudad ideal (habitar, trabajar, recrear, circular) como conceptos móviles y que se pueden vincular entre sí (Imagen 0.1). Por ende, la ciudad ya no debe ser entendida en solo cuatro zonas funcionales segregadas, sino como el resultado de la relación e interacción entre éstas, definiendo dieciocho categorías funcionales. Si se piensa en las viviendas que integran comercio de pequeña escala como un almacén o una peluquería, se puede considerar que la actividad (o el acto) se define como habitar y trabajar simultáneamente. Sobre esto mismo se profundizará en la siguiente sección que explica el funcionamiento de las diferentes relaciones funcionales propuestas para la ciudad.

En definitiva, elaborar la investigación en base a la ciudad planteada por los congresos de CIAM no implica adherir a sus planteamientos ni asumir que siguen vigentes; muy por el contrario, se toman como forma de problematizar estos postulados y una crítica a esta forma de entender la ciudad, dando cuenta de que la realidad urbana contemporánea es mucho más compleja de lo que se intentó materializar en el “modelo ideal de la ciudad funcional” del siglo XX.

Finalmente, de 4 categorías (Habitar, Trabajar, Recrear y Circular) se plantean 18 nuevas categorías de organización, estas son:

- 1.Circular, 2.Circular/Recrear, 3.Circular/Trabajar,
- 4.Circular/Trabajar/Recrear, 5.Habitar, 6.Habitar/Circular,
- 7.Habitar/Trabajar, 8.Habitar/Trabajar/Recrear, 9.Recrear,
- 10.Recrear/Trabajar, 11.Recrear/Trabajar/Habitar, 12.Trabajar,
- 13.Trabajar/Circular, 14.Trabajar/Habitar,
- 16.Trabajar/Recrear, 17.Trabajar/Recrear/Circular,
- y 18.Trabajar/Recrear/Habitar.

Las 18 nuevas categorías planteadas funcionan según el entendimiento de una presencia jerárquica que se reconoce por el primer verbo que denomina, en otras palabras, todo Tipo Arquitectónico es entendido con una función dominante: siempre el objeto arquitectónico responderá a una primera instancia con un rol de mayor importancia, lo que no obstaculiza que, a su vez, el Tipo Arquitectónico posea acciones secundarias o terciarias (si el caso se presenta), es por ello que entendemos que (por ejemplo) Habitar/Trabajar no es lo mismo que Trabajar/Habitar.

6.1. Definición de la categoría “Zonificación funcional de la ciudad”, en función de verbos:

En resumen, para lo que significa el trabajo instrumental, se entenderá los siguientes conceptos:

Habitar: Se entenderá habitar a los actos vinculados a residir o alojar(se), es decir, toda actividad realizada en la ciudad, que involucre alguno de estos aspectos, tendrá la condición de habitar. Dentro de este marco podríamos considerar tanto una vivienda, como un hotel.

Trabajar: Se entenderá trabajar a los actos vinculados al oficio o acciones que involucren realizar una actividad física o mental con el propósito de producir, dando como resultado un bien o servicio. Para evitar confusiones, y puesto que “podemos trabajar en cualquier edificio”, se considerará como concepto principal el que incluya la esencia del trabajar, por ejemplo, una industria o un edificio de oficinas; aunque puedo trabajar en un colegio u hospital, su esencia está determinada por la recreación, mental o del cuerpo, de esta forma, trabajar no sería el concepto principal que engloba a estos tipos arquitectónicos.

Recrear: Se entenderá recrear o recrearse a las actividades que ocupan el tiempo libre, permitiendo la entretención y el ocio. Se incluirá en esta categoría las actividades ligadas al cuerpo y el espíritu.

Circular: Se entenderá circular a todos los actos dentro de la ciudad que involucren o impliquen desplazarse dentro de ella, tanto las infraestructuras como los edificios que permitan su desarrollo.

La combinación de estas cuatro acciones producirá las nuevas categorías propuestas. En efecto, todas las categorías son planteadas con igual valorización, es decir, que la clasificación número 1 “Circular” tenga un verbo no significa que sea de menor interés en comparación con una que tenga dos o más verbos.

7. Sobre los espacios del Tipo Arquitectónico

Según lo planteado hasta ahora, cada Tipo Arquitectónico es enlazado a una o más acciones (verbos), lo cual permite establecer su lugar en la ciudad. Por otro lado, se reconoce que cada Tipo posee a su vez una acción interna que establece una manera particular de ser utilizado, suscitando que su organización espacial sea reconocida al ser distintiva por su uso propio, determinando que su composición es diferente en relación con otros tipos. Ante ello, se determinó como segunda categorización clasificar cada Tipo en función del espacio que motiva.

7.1 Definición de la categoría “Clasificación funcional del contenido”, en función de espacios:

Para comprender las categorías espaciales es necesario previamente entender a que nos referimos cuando hablamos de Espacio. Mientras que para el área de las matemáticas el Espacio es un conjunto de puntos, en arquitectura el concepto Espacio nos remite al ámbito en el que se desarrollan las actividades humanas. Espacio es un concepto con múltiples interpretaciones, ideas que nacen de acuerdo a cada periodo histórico y su cosmovisión de mundo. Ante tal variedad, el Espacio al cual hacemos referencia para nuestro estudio es aquel espacio contenido por el Tipo, como menciona Bruno Zevi “*el carácter primordial de la arquitectura, el carácter por el que se distingue de las demás actividades artísti-*

cas, reside en su actuar por medio de un vocabulario tridimensional que involucra al hombre (...) El espacio interno, aquel espacio que (...) no puede ser representado completamente en ninguna forma, ni aprehendido ni vivido, sino por experiencia directa, es el protagonista del hecho arquitectónico. (...) Las cuatro fachadas de una casa, de una iglesia, de un palacio, por bellas que sean, no constituyen más que la caja en la que está comprendida la joya arquitectónica (...) En todo edificio, lo que contiene es la caja de muros, lo contenido es el espacio interno.” (Zevi, 1951). Por lo tanto, aquel vacío o espacio interno englobado por el objeto arquitectónico puede ser cualificado según las actividades experimentadas por los habitantes-, adquiriendo cualidades diferenciadas en torno a contextualización y singularidad que distinguen a un espacio de otro. Ante ello, se han definido 19 espacios, estos son:

Espacio Administrativo: Aquel en donde se generan actividades de administración y gestión.

Espacio Comercial: Aquel en donde se generan actividades de comercio, es decir, actividades de compraventa o intercambio de bienes o servicios.

Espacio de Culto: Aquel en donde se generan actividades de culto, es decir, actividades de desarrollo espiritual y/o religioso.

Espacio Deportivo: Aquel en donde se generan actividades deportivas, es decir, prácticas que suponen entrenamiento de la condición física del cuerpo.

Espacio de Desechos: Aquel en donde se generan actividades en torno los residuos y su tratamiento o eliminación.

Espacio Educativo: Aquel en donde se generan actividades de educación, es decir, la formación y capacitación para el desarrollo intelectual y/o físico.

Espacio de Entretención: Aquel dónde existe atracciones con el fin de otorgar diversión y esparcimiento a los individuos.

Espacio Escénico: Aquel donde se generan activi-

dades escénicas, es decir, relativo al escenario.

Espacio de Exhibición: Aquel donde se generan actividades de exhibición, es decir, relativo a mostrar algo a un público.

Espacio Fúnebre: Aquel donde se generan actividades de culto relativo a los difuntos.

Espacio Gastronómico: Aquel donde se generan actividades en torno a la preparación y/o servicios de alimentos.

Espacio Industrial: Aquel donde se generan actividades industriales, es decir, la producción o elaboración de recursos, productos o servicios a través de un conjunto de operaciones.

Espacio de Alojamiento: Aquel donde se generan actividades de alojamiento, es decir, residir, existiendo o no una prestación de servicio de este.

Espacio de Reunión: Aquel donde se generan actividades de reunión, es decir, la congregación de más de un individuo para la producción en conjunto de un objetivo común.

Espacio de Salud: Aquel donde se generan actividades en torno a la salud, dando lugar a la prevención, tratamiento y recuperación del cuerpo.

Espacio de Seguridad: Aquel donde se generan actividades en torno a la seguridad, es decir, controlar o proteger un bien o lugar.

Espacio Sanitario: Aquel donde se generan actividades en torno a lo sanitario y a lo higiénico.

Espacio de Transporte: Aquel donde se generan actividades de transporte, es decir, la conducción de personas o bienes.

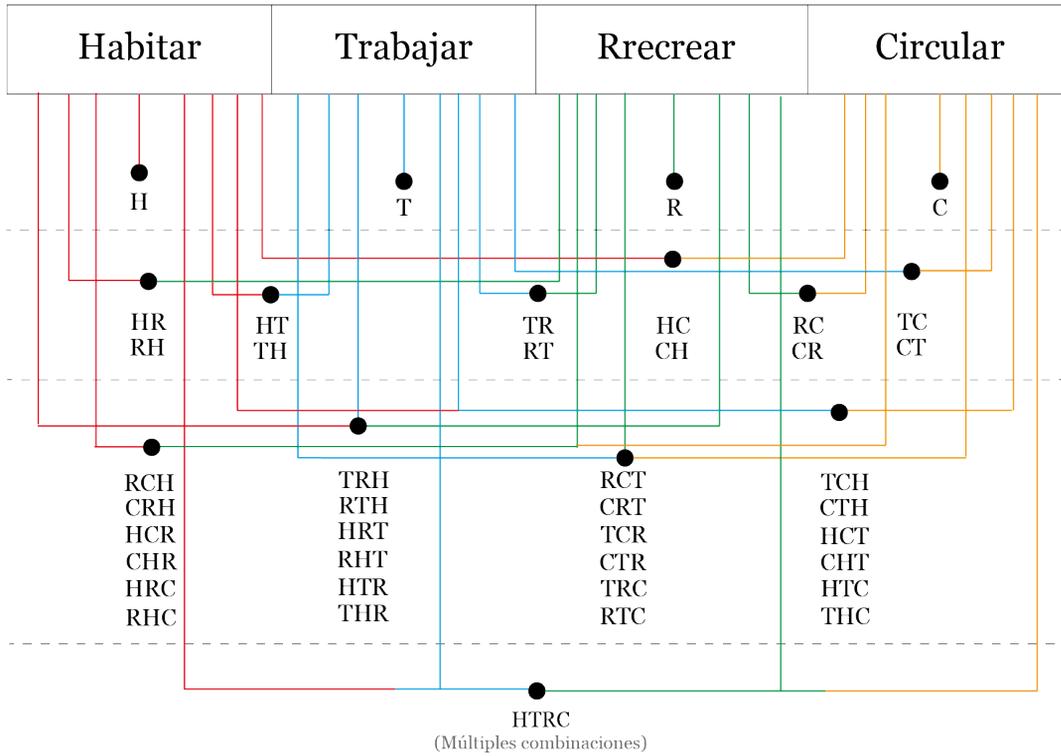


Imagen 0.1 | Esquema de relaciones de verbos que toma como eje de partida el planteamiento propuesto en la Carta de Atenas, 1933, proponiendo nuevas situaciones a partir de la combinación de acciones.

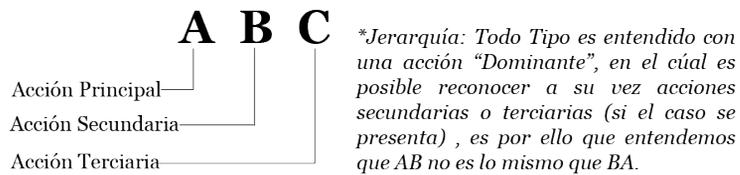


Imagen 0.2 | Esquema de jerarquía de los verbos mediante el orden de las siglas.

8. Sobre el uso de los sistemas gráficos

8.1 Primera parte: índice y matriz.

El índice es una lista ordenada alfabéticamente que contiene 156 Tipos Arquitectónicos reconocidos en el contexto de Santiago, donde a su vez es cruzado con una matriz en torno a características (acceso, escala, gestión propiedad y uso), dando como resultado que cada Tipo tenga marcaciones de acuerdo a sus condiciones propias.

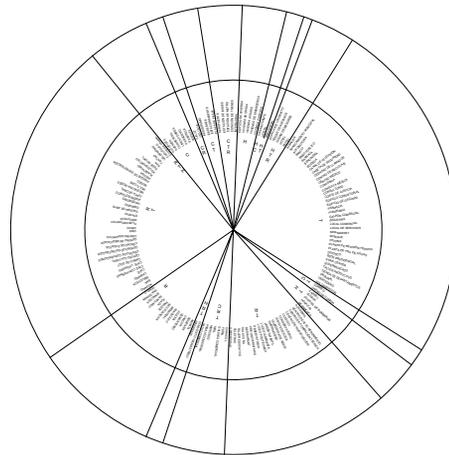
Para continuar con la etapa siguiente se ha añadido en la matriz una última columna (ver en índice y matriz final) la cual identifica a cada Tipo con la categoría de “Zonificación funcional de la ciudad” (uso de verbos, siendo reconocida por medio de la sigla), con el objetivo que el lector reconozca en cual categoría se encuentra el Tipo seleccionado a observar en la siguiente síntesis gráfica.

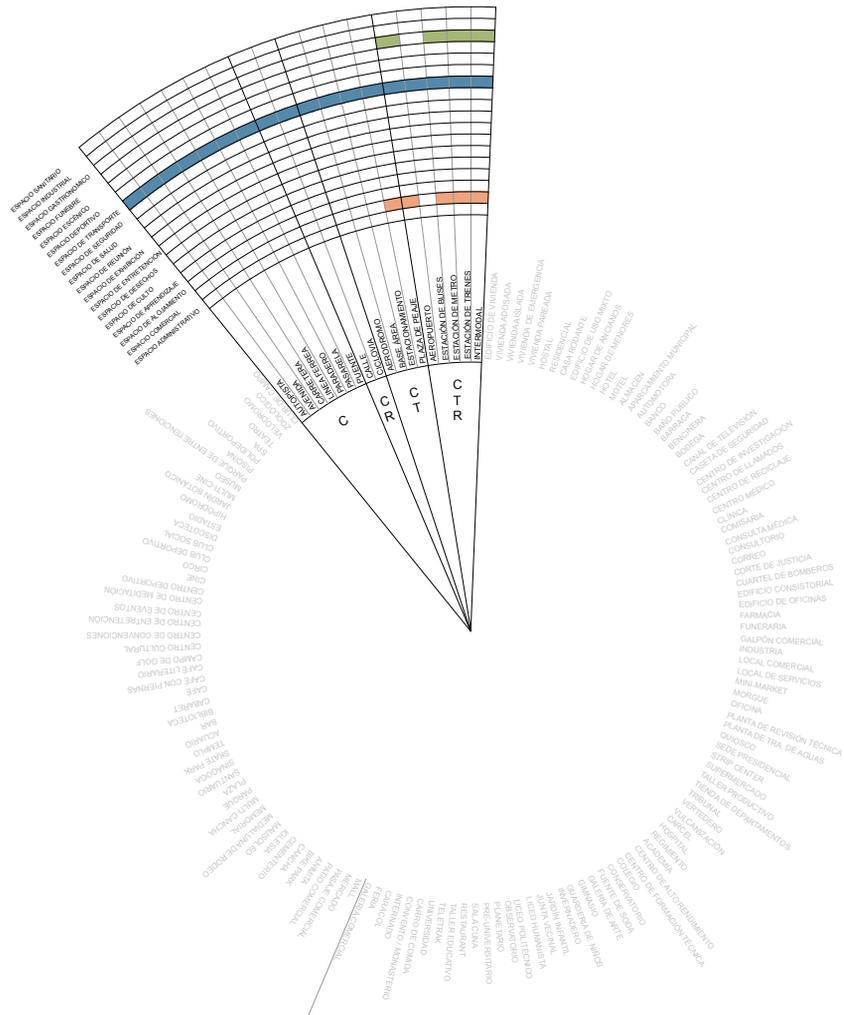
A modo de ejemplo, el tipo “Mall” y “Vivienda aislada”:

No. Tipo	Acceso			Escala				Gestión			Propiedad		Uso		
	Público	Público. c/ rest.	Privado	Pequeña	Mediana	Grande	Gigante	Pública	Privada	Mixta	Pública	Privada	Colectivo	Individual	Mixto
101 Mall	○	●	○	○	○	●	●	○	●	○	○	●	○	○	○
152 Vivienda aislada	○	○	●	●	●	○	○	○	●	○	○	●	○	●	●

8.2 Segunda Parte: Categorización.

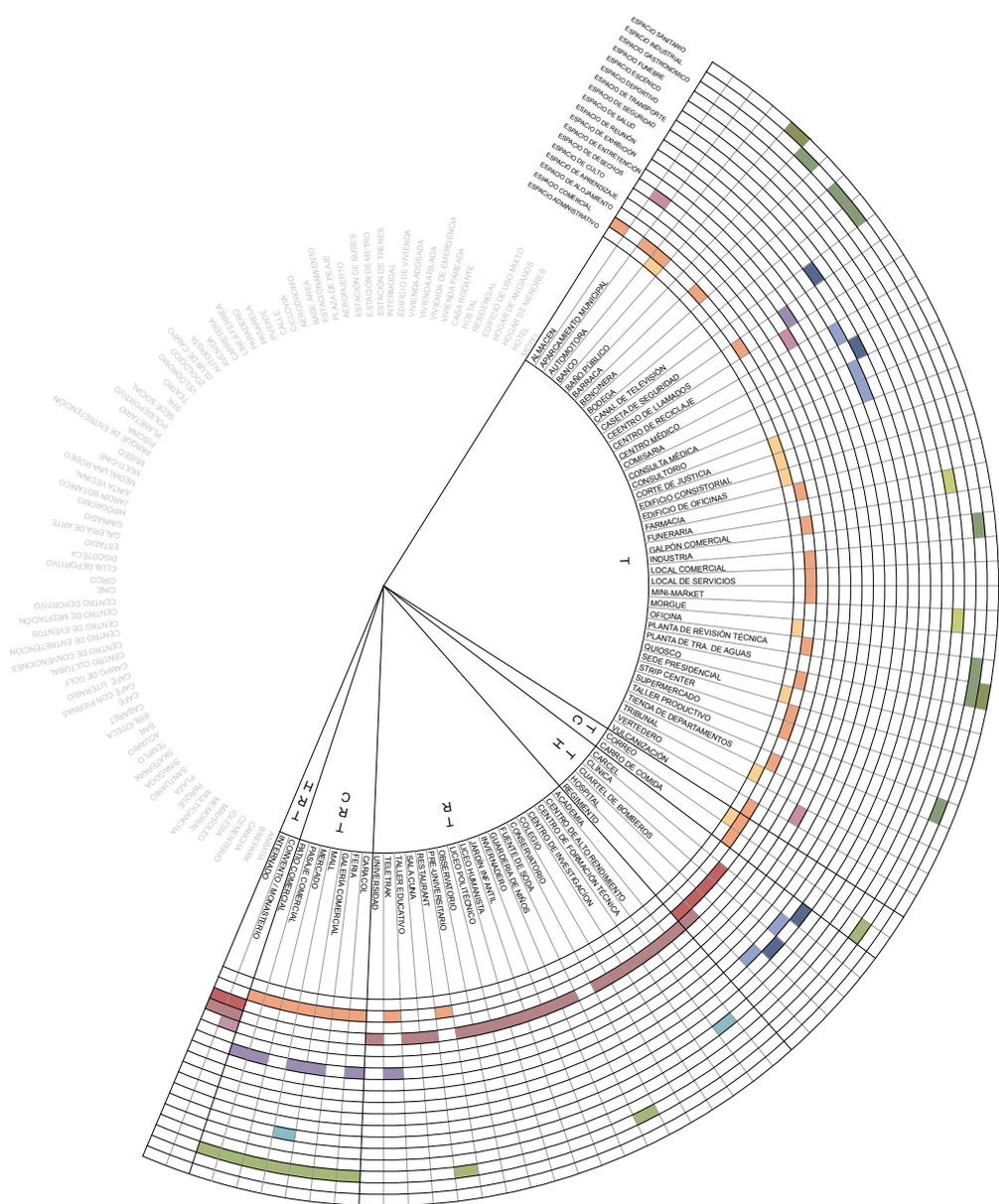
El Tipo se categoriza en dos ámbitos, el primero (interior del círculo) es la “Zonificación funcional de la ciudad”, en donde cada Tipo es ubicado en relación a su acción en la urbe. El segundo ámbito (exterior del círculo) es “Clasificación funcional del contenido”, en donde cada Tipo es catalogado de acuerdo al Espacio que suscita.





Categorización

1.Circular, 2.Circular/Recrear, 3.Circular/Trabajar, 4.Circular/Trabajar/Recrear



Categorización

- 12.Trabajar, 13.Trabajar/Circular, 14.Trabajar/Circular, 15.Trabajar/Habitar 16.Trabajar/Recrear,
 17.Trabajar/Recrear/Circular, 18.Trabajar/Recrear/Habitar

Bibliografía

- Abner, J. (1995). La cuestión de las tipologías arquitectónicas. Venezuela: Ediciones de la biblioteca de arquitectura, facultad de arquitectura y urbanismo, Universidad Central de Venezuela.
- Argan, G. C. (1996). On the Typology of Architecture (1963). En K. Nesbitt, *Theorizing a New Agenda for Architecture: Anthology of Architectural* (págs. 240-247). New York: Princeton.
- Calvino, I. (2010). *Seis propuestas para el próximo milenio*. Madrid: Ediciones Siruela.
- Corbusier, L. (1950). *La carta de Atenas*. Buenos Aires: Contémpera.
- Durand, J. N. (1819). *Precis des lecons d'Architecture, donnees l'ecole royale polytechnique*. Paris.
- Forty, A. (2004). *Words and Buildings: a vocabulary of modern architecture*. Londres: Thames and Hudson.
- Gregotti, V. (1985). I terreni della tipologia. *Casabella* N°509-510, 4-7.
- Kajima, Kuroda, & Tsukamoto. (2008). *Made in Tokyo*. Tokyo: Kajima institute publishing.
- Koolhaas, R. (2006). *La ciudad genérica*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Koolhaas, R. (2007). *Espacio basura*. Barcelona : Gustavo Gili.
- Koolhaas, R., Boeri, S., Kwinter, S., & Tazi, N. (2000). *Mutaciones*. Barcelona: Actar.
- Martís, C. (1993). *Las variaciones de la identidad: ensayo sobre el tipo en arquitectura*. Barcelona: Ediciones Sebal.
- Moneo, R. (1978). On Typology. *Oppositions* N°13, 22-44.
- Montaner, J. M. (2011). Tipo y estructura. *Eclosión y crisis del concepto de tipología arquitectónica*. En J. M. Montaner, *La modernidad superada. Arquitectura, arte y pensamiento del S.XX* (págs. 115-139). Barcelona: Gustavo Gili.
- Ockman, J., & Frausto, S. (2005). *Architourism, authentic, escapist, exotic, spectacular*. New York: Prestel Verlag.
- Quatremere de Quincy, A. (1788-1895). *Encyclopedie Methodique Architecture*. Paris.
- Rossi, A. (1982). *La arquitectura de la ciudad*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Sassen, S. (1999). *La ciudad global : Nueva York, Londres, Tokio*. Buenos Aires: Eudeba.
- Vidler, A. (1976). The Third Typology. *Oppositions* N°7, 13-16.
- Zevi, B. (1951). *Saber ver la arquitectura*. Buenos Aires: Poseidón.

LUDOTECA DEL BARRIO YUNGAY

Un nuevo Tipo Arquitectónico para Santiago

PARTE I.

1.1 | Introducción

Existen muchas formas de jugar, la ciudad contemporánea se convierte en un escenario ideal para ello. De todas esas formas, una implica la interacción con los juguetes. Los juguetes son objetos que usualmente asociamos a la infancia y por ello vienen cargados de recuerdos y sentimientos. Tomar un juguete antiguo es transportarnos al pasado, recordar momentos de alegría en torno a ellos.

En lo últimos años hemos visto como desde la educación y otras instancias, el juguete, y los juegos se han convertido en una herramienta complementaria al aprendizaje, tan importante que se ha ido incorporando en mallas curriculares, el caso de las salas MAFA son un ejemplo de ello. Organizaciones como el Observatorio del Juego, dedicadas a promover los juegos de mesa como una herramienta necesaria para el aprendizaje han fomentado la creación de pequeñas colecciones de juegos en colegios bajo la iniciativa de “La Pieza Clave”. Paralelamente, los espacios de juego se han ido popularizando en niños, jóvenes y adultos, experiencias colectivas en torno a los juegos de mesa han cobrado gran relevancia en la oferta recreativa de la ciudad y han devenido en la aparición de nuevos usos contemporáneos y actividades en parques y otros espacios públicos, como los festivales de juegos de mesa que anualmente congregan a gran cantidad de personas en torno a la actividad lúdica.

El presente proyecto de título indaga la noción del tipo arquitectónico como motor y herramienta proyectual. Un punto de partida que sustenta teóricamente las decisiones tomadas para proponer la ludoteca como un tipo arquitectónico inédito en la ciudad de Santiago.

Ubicada en el tradicional barrio Yungay, la ludoteca es un tipo arquitectónico que recoge todas estas experiencias identificadas en la ciudad y las incorpora para definir un nuevo tipo arquitectónico para Santiago. Entenderemos por ludoteca aquel espacio

que resguarda una colección de juguetes y los pone a disposición de sus usuarios para el uso en sala o el préstamo. Alberga espacios para el juego, el aprendizaje y la difusión de la cultura de los juguetes. Así, este espacio se constituye en un espacio cultural y recreativo inédito en la ciudad de Santiago que pone en valor los juguetes, democratiza el acceso a ellos y da espacio y tiempo para el juego libre.

1.2 | Tema & Asunto Arquitectónico

El aula temática a cargo del profesor Mario Marchant, se presenta con el título “*Modificación de lo Convencional*”, que podríamos entenderlo como “Modificación del Tipo”, puesto que el *tipo* será el instrumento que definirá el devenir del proyecto de arquitectura, el motor de la concepción teórica de éste, en definitiva, el punto de partida del proyecto de título.

Sobre este campo es donde el taller busca operar: entender y reconocer el tipo nos permite acercarnos a la naturaleza de la obra de arquitectura. Evidenciar los elementos y partes que la componen. Para Aldo Rossi en la ciudad confluyen todos los tipos, que pueblan y construyen la ciudad. Es así que esta aula escoge la ciudad de Santiago como ámbito de acción del proyecto de título y estudio del tipo. Una metrópolis que engloba una realidad compleja, pero a la vez cotidiana y conocida. Entender y observar fenómenos contemporáneos nos hará cuestionar la noción convencional de algún tipo arquitectónico. Un cuestionamiento con premisas desde la arquitectura: su programa, estructura, uso, combinación de uno o más tipos, una mutación o un híbrido, que pongan en tensión lo establecido y desencadenen una problematización, en consecuencia, una pregunta de arquitectura.

En estos elementos se sustenta el proyecto de título. Podemos dividir el proceso en tres etapas: una introductoria donde se realizó un trabajo en grupo



Fig.02: Afiches de los eventos festivos de juegos de mesa al aire libre Fuente: <https://devir.cl/>

del análisis de la ciudad de Santiago en función de los tipos que podemos localizar en ella, que finalizó con la síntesis gráfica del estudio en una Taxonomía Tipológica de Santiago. La segunda etapa consiste en el análisis de un tipo y la formulación de interrogantes, que finalmente decantan en un problema de arquitectura, el cuál a su vez dará pie para la tercera etapa de elaboración de un proyecto arquitectónico.

[La observación de lo cotidiano]

El proyecto de título se planteó como una indagación arquitectónica en torno a la noción del tipo, en la ciudad de Santiago como escenario de operación. Influenciado por el trabajo realizado por los arquitectos japoneses Momoyo Kaijima, Junzo Kuroda y Yoshihara Tsukamoto en el libro *Made in Tokyo*, que tiene sustento en la observación de lo cotidiano y en cómo los usos contemporáneos influyen en la aparición de nuevos tipos arquitectónicos de naturaleza híbrida y fuera de la tradición arquitectónica. La aparición de estas arquitecturas de naturaleza híbrida surge como respuesta a las nuevas formas de habitar, a las necesidades del contexto social y económico de la ciudad y la estructura legal urbana de Tokio; en este sentido, estas arquitecturas aparecen como síntomas de una realidad multidimensional de la ciudad contemporánea. A partir de esta experiencia, me surgió el interés por buscar esos híbridos propios de Santiago, desarrollar mi propio *“Made in Santiago”*, no en el sentido de catálogo o *guide-book*, sino como un instrumento para acercarme desprejuiciadamente a nuevas formas de habitar la ciudad. Todo esto me llevó a encontrar nuevos usos contemporáneos en tipos arquitectónicos ya existentes, en este sentido, la idea de hibridación programática me llamó la atención como forma inicial de trabajo para sustentar el ámbito en que el proyecto de título define su base teórica. Metodológicamente fue un trabajo en terreno y de observación, de lecturas e indagación en línea, lo que devino en una serie de propuestas de diferente índole con potencial para convertirse en un futuro proyecto. De esta forma es como me aproximo a la noción de la *“ludoteca”* como concepto a estudiar.

La idea surge como una reflexión crítica y oportunidad de diseño proyectual luego de la observación de nuevas dinámicas en torno a los juegos de mesa que estaban definiendo nuevos usos en determinados tipos arquitectónicos de la ciudad de Santiago. Las formas de jugar han ido evolucionando conforme la tecnología avanza, esto ha significado para los juegos tradicionales la necesidad de reinventarse y diseñar nuevas mecánicas que hoy en día se están aprovechando en ámbitos más amplios que solo la recreación. Colegios, universidades y centros culturales están utilizando las colecciones de juguetes como un complemento a la educación formal, espacios de reunión lúdica están cobrando mayor relevancia en la ciudad y emergen como una oferta recreativa inédita: el festival Juegos en el Parque, *Tabletop Day Chile* y el *Devir Fest* son prueba de ello. El año 2015 surge la iniciativa Observatorio del Juego, un centro de estudio que analiza y promueve el juego como una manera eficaz de motivar a los estudiantes a participar activamente en experiencias de aprendizaje a través de los juegos de mesa. Las antiguas nociones de guardería están dando paso a espacios de recreación para padres e hijos, con una oferta de juguetes para los niños y servicios asociados para los padres. Todo este panorama está emergiendo como nuevos usos en tipos arquitectónicos presentes en la ciudad y definiendo algunos nuevos no reconocidos en la Taxonomía Tipológica de Santiago, realizada como primera etapa del proceso de Proyecto de Título. A partir de ello surge como interrogante, ¿cuál es el lugar de los juguetes? ¿cómo transformar estas experiencias contemporáneas en un nuevo tipo arquitectónico para Santiago?

1.3 | Objetivos

Se plantea como hipótesis que la ludoteca es un inminente tipo arquitectónico en Santiago y que las diversas manifestaciones y usos contemporáneos en torno a la cultura del juguete son el antecedente de ello.

Objetivo General

Proponer la ludoteca como un nuevo tipo arquitectónico de la ciudad de Santiago, definido a partir de las experiencias recolectadas en la indagación proyectual y la experiencia internacional.

Objetivos Específicos

1. Identificar manifestaciones contemporáneas en torno a los juguetes que se constituyan en un antecedente para definir un nuevo tipo arquitectónico
2. Estudiar la ludoteca en cuanto concepto y tipo arquitectónico.
3. Poner en valor el juguete en sus múltiples dimensiones: como objetos dedicados a la entretención, como instrumentos pedagógicos y como herramienta que da cuenta de la cultura y tradición de nuestro país.

PARTE II.

2.1 | La Proto-Ludoteca

Llamaremos proto-ludoteca a todas aquellas experiencias espaciales y/o programáticas evidenciadas en la ciudad de Santiago que consideran de manera parcial algún atributo de lo que el concepto ludoteca implica. Por tanto, no pueden ser consideradas como ludotecas, en cuanto tipo arquitectónico (tal como lo entenderemos para el desarrollo de esta investigación proyectual).

El estudio sobre estas diferentes experiencias concluyó con la definición de tres casos de proto-ludotecas y una cuarta que no tiene manifestación en un espacio físico, sino que se desarrolla como programa itinerante en barrios y plazas. A partir de esta primera indagación, se plantea como hipótesis que la ludoteca es un tipo arquitectónico inminente en la ciudad de Santiago y que todas estas experiencias recolectadas no son más que el prolegómeno de su génesis como tal.

1. Nuevo programa arquitectónico

Corresponden a los espacios que disponen de una colección de juguetes y juegos de mesa y aparecen como programa arquitectónico dentro de un tipo tradicional como una biblioteca, universidad, instituto o centro cultural. Sus usuarios son todos los miembros de dichas instituciones y por lo general asumen un enfoque educativo por sobre el recreativo, sirviendo como complemento a diversas funciones mayores.

Un hito que da cuenta de la aparición de éstos nuevos espacios, es la instalación de la primera colección pública de juegos de mesa en el Centro Comunitario Bellavista en el año 2014. El espacio consistía en un sector dentro de biblioteca que consideraba una colección de juegos de mesa disponibles para el préstamo lo que se complementó con mobiliario para su uso en sala, donde cualquier persona regis-

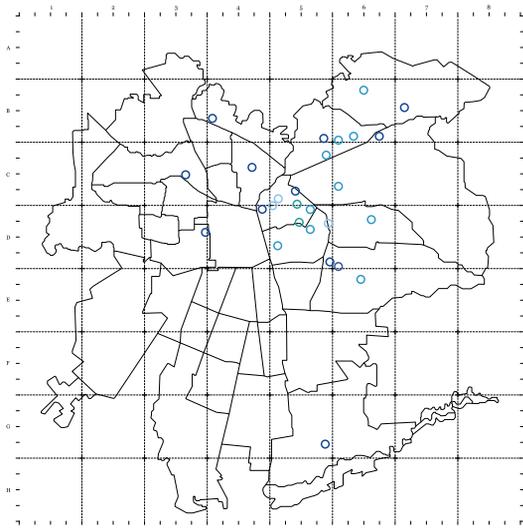
trada podía hacer uso de las instalaciones y la colección. Un aspecto relevante de esta experiencia es el amplio rango etario que abarcó, desde la infancia hasta la tercera edad, dando cuenta que los juegos de mesa son un asunto transversal. El siguiente extracto de un artículo sobre la inauguración de este espacio da cuenta de esta idea .

“Una inauguración llena de vecinos, familias, abuelos y amantes de los juegos de mesa, rodeados de prensa específica de los juegos como también medios de televisión y prensa escrita fue el ambiente de recibimiento de este proyecto [...] El impacto de esta ludoteca es invaluable porque reunirá a amantes de los juegos de mesa que podrán compartir de Lunes a Domingo y donde ya no tendrán que buscar lugares no aptos para el juego, solicitar permisos o pagar por poder ocupar un espacio para reunirse a compartir”

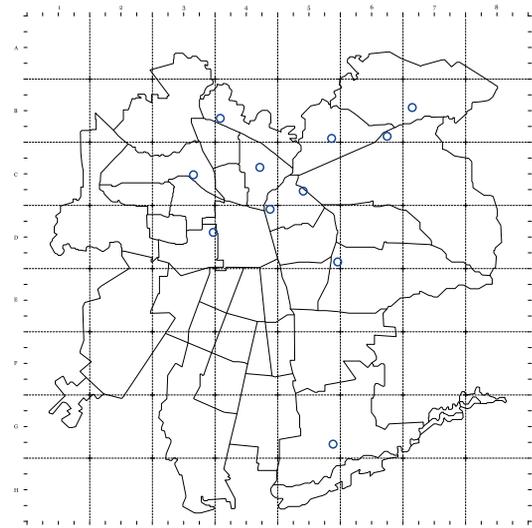
Por otra parte, plantea implícitamente la idea de que en la ciudad no existen (o no están definidos) espacios que den cabida a diferentes manifestaciones colectivas para jugar mediante los juguetes (en este caso los juegos de mesa). Es por esto por lo que la proto-ludoteca, en palabras de sus impulsores, se constituye como un espacio de encuentro, aprendizaje y difusión de los juegos, inédito en la ciudad.

2. Híbrida

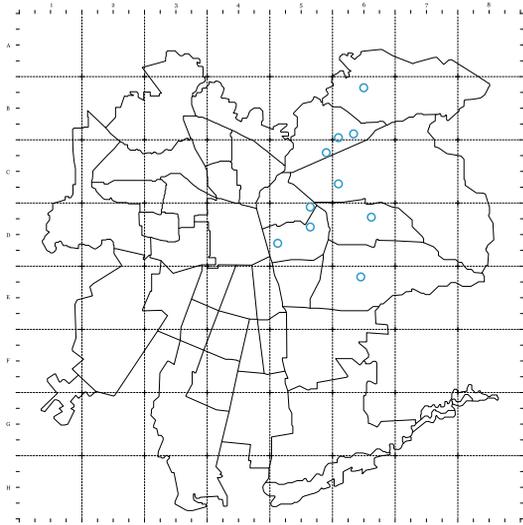
Corresponden a los espacios que disponen de una colección de juegos de mesa y espacios para el juego que asumen dos programas arquitectónicos diferentes pero complementarios. En la mayoría de casos aparecen junto a una cafetería, bar o incluso una tienda. Ambos programas operan simultáneamente, sin ser uno más protagónico que otro. Están enfocados exclusivamente en la entretención a través de los juegos de mesa cuyo público objetivo son adultos y jóvenes. Son estos espacios los que se han dedicado el último tiempo de difundir la cultura de los juegos de mesa y promover actividades colectivas en torno a ellos.



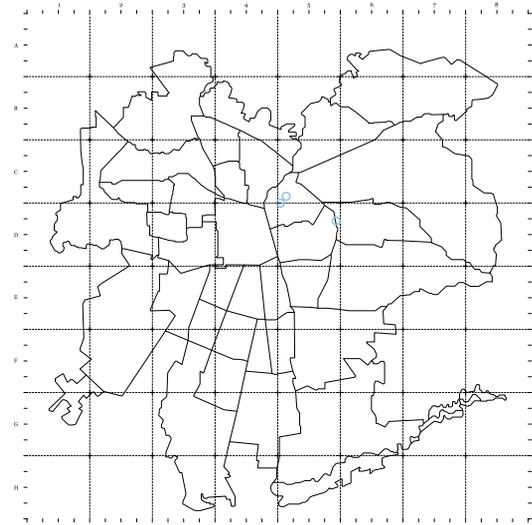
Catastro general



Proto-Ludoteca - Nuevo uso Arquitectónico



Proto-Ludoteca - Mutación



Proto-Ludoteca - Híbrida

Fig.03: Catastro de Proto-Ludotecas en Santiago. Fuente: Elaboración propia

3. Mutación (*Stand and play*)

Son espacios que disponen de una colección de juguetes con el objetivo de complementar los tiempos libres de los niños y niñas después del colegio. Son una derivación de las guarderías, sin embargo, su oferta programática, incluso espacial, se enfoca en dar cabida a diferentes actividades entre padres e hijos, las cuales a menudo incluyen tienda, cafetería o espacios para trabajar. La mayoría de los casos estudiados funcionan en viviendas habilitadas como espacios de juego y como se observa en las cartografías realizadas, aglomeradas en el sector oriente de Santiago.

4. Itinerante

Son colecciones de juguetes que se utilizan para organizar eventos al aire libre de forma itinerante. Se utilizan como una forma de democratizar el acceso a los juguetes en grupos vulnerables y como medio de sociabilización entre la comunidad. Son actividades que operan en el espacio público de barrios como la calle, canchas o pasajes.

La identificación de estos nuevos espacios de uso contemporáneo dio pie para ampliar el espectro de referencias de los lugares que resguardan una colección de juguetes para el préstamo. Para ello se estudió la Ludoteca desde una perspectiva internacional, lo que además implicó profundizar en su origen como espacio, los diferentes tipos que existen, algunas referencias producidas desde el ámbito de la arquitectura y todo lo necesario para construir una idea de ludoteca en cuanto tipo arquitectónico.

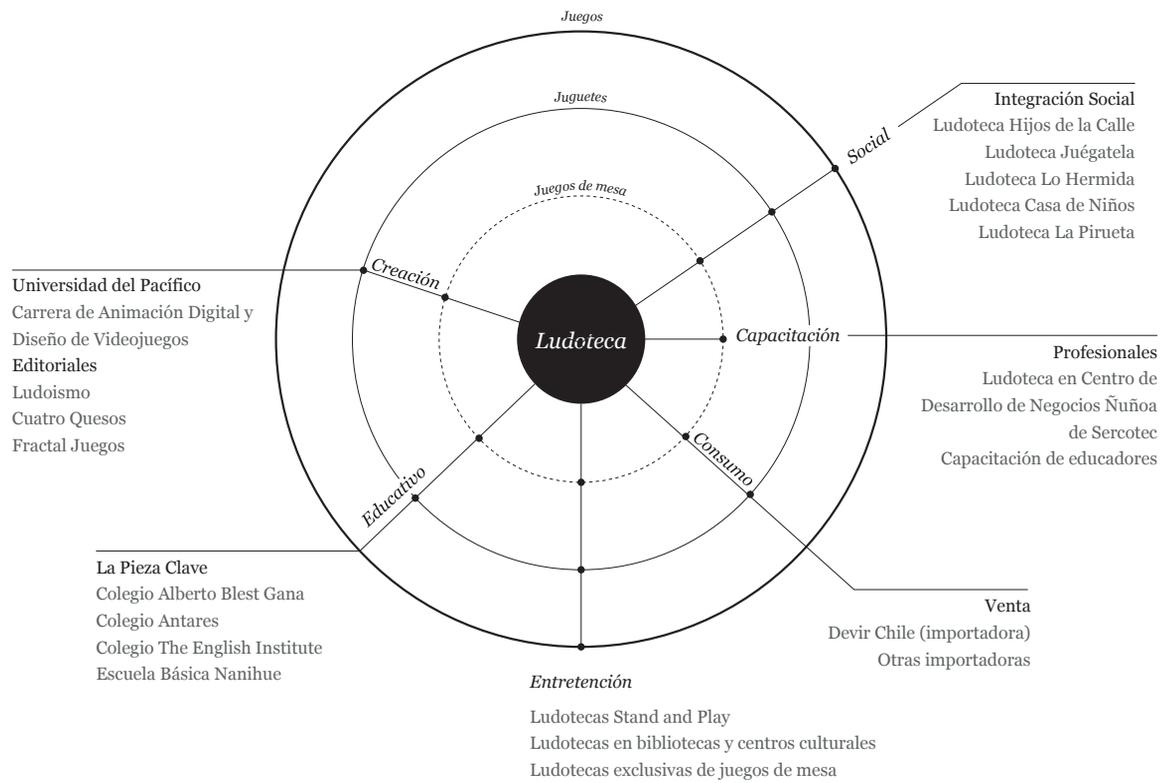


Fig.04: Formas contemporáneas de utilizar los juguetes en distintos ámbitos. Fuente: Elaboración propia

Nuevo programa arquitectónico

	Usuario			Espacio			
	Niños	Jóvenes	Adultos	Gastronómico	Entretención	Aprendizaje	Comercial
LU1 - Ludoteca en Biblioteca USACH	○	○	●	○	●	●	○
LU2 - Ludoteca en U. del Pacífico	○	○	●	○	●	●	○
LU3 - Ludoteca en Biblioteca Viva	●	●	●	○	●	●	○
LU4 - Ludoteca en Biblioteca Bibliomños	●	●	●	○	●	●	○
LU6 - Ludoteca en C. Comunitario Bellavista	●	●	●	○	●	●	○
LU8 - Ludoteca en C. Cultural España	○	●	●	○	●	●	○
LU12 - Ludoteca en Goethe Institut	○	●	●	○	●	●	○
LU14 - Ludoteca en B. Municipal Peñalolen	●	●	●	○	●	●	○
LU15 - Ludoteca en Biblioteca Vitacura	●	●	●	○	●	●	○
LU16 - Ludoteca en C. Lector Lo Barnechea	●	●	●	○	●	●	○
LU17 - Ludoteca en B. Municipal de Renca	●	●	●	○	●	●	○
LU18 - Ludoteca en B. Municipal de Recoleta	●	●	●	○	●	●	○

Híbrida

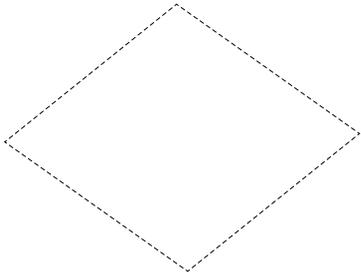
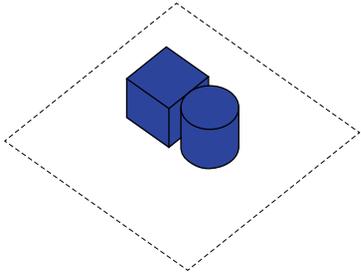
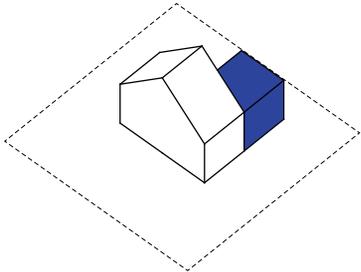
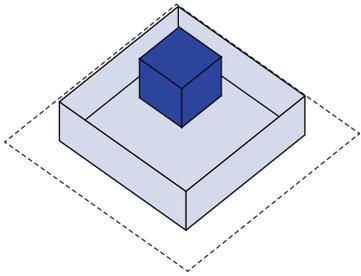
	Usuario			Espacio			
	Niños	Jóvenes	Adultos	Gastronómico	Entretención	Aprendizaje	Comercial
LU5 - Ludoteca Casa Club	●	○	○	○	●	●	○
LU7 - Ludoteca Entreniños	●	○	○	○	●	●	○
LU19 - Ludoteca Rukayen	●	○	●	●	●	●	○
LU20 - Ludoteca Rukayen 2	●	○	●	●	●	●	○
LU21 - Ludoteca Peekaboo	●	○	○	○	●	●	○
LU22 - Ludoteca My World	●	○	○	○	●	●	○
LU23 - Ludoteca Poki Tane	●	○	○	○	●	●	○
LU24 - Ludoteca Café Tropa	●	○	●	●	●	●	○
LU25 - Ludoteca Café Tropa 2	●	○	●	●	●	●	○
LU26 - Ludoteca + Café Gluck	●	○	●	●	●	●	○
LU27 - Ludoteca + Café Coco Café	●	○	●	●	●	●	○
LU28 - Ludoteca Espacio Arcoiris	●	○	○	○	●	●	○

Mutación

	Usuario			Espacio			
	Niños	Jóvenes	Adultos	Gastronómico	Entretención	Aprendizaje	Comercial
LU9 - Ludoteca + Tienda Movieplay Funstore	○	●	●	○	●	○	●
LU10 - Ludoteca + Tienda Warpig Games	○	●	●	○	●	○	●
LU11 - Ludoteca + Café 2D6	○	●	●	●	●	○	○

Itinerante

Eventos al aire libre	●	●	●	●	●	●	●
Ludoteca La Pirueta (UMCE)	●	●	●	○	●	●	○
Ludoteca Juégatela	●	●	●	○	●	●	○
Ludoteca Casa de Niños	●	●	●	○	●	●	○



2.2 | Ludotecas

[Una definición de ludoteca]

La noción de ludoteca, al ser un asunto contemporáneo, suscita una multiplicidad de significados. Hasta el día de hoy no existe un consenso claro y único para poder definir las con claridad. María Borja i Solé¹ pionera e impulsora de las ludotecas en España, establece que elaborar una descripción general de las ludotecas es una tarea compleja, puesto que se adaptan a las necesidades y circunstancias locales de los países y zonas en que se ubican. Es por ello que, con un fin de diseño proyectual, se estudiaron diversas fuentes bibliográficas las que, desde distintas perspectivas, definen qué es una ludoteca.

Como definición general y en cuanto a la idea de Tipo Arquitectónico, la ludoteca (del latín ludus, «juego», «juguete» y de la palabra griega théke «caja», «lugar donde se guarda algo») es un tipo arquitectónico contemporáneo que resguarda una colección de juguetes y los pone a disposición de sus usuarios para su uso y préstamo. Se encarga de propiciar nuevos espacios de interacción y experiencias lúdicas, poniendo en valor los medios y el tiempo para jugar, aprender y sociabilizar mediante los juguetes.

Uno de los principales objetivos de una ludoteca es poner en valor el juguete como un bien colectivo, entendiéndolo tridimensionalmente como un instrumento recreativo, cultural y educativo. Para ello dispone de espacios de juego y prueba de juguetes, de colección y conservación, información, documentación, educación y capacitación. A partir de este triple enfoque (recreativo, cultural y educativo) es posible desprender que en la ludoteca el ámbito de los juguetes no es exclusivo de la infancia, sino que opera transversalmente en todas las edades y se ma-

nifiesta de diferentes formas. Así, sus usuarios serán los niños, jóvenes, adultos y cualquier persona interesada en la cultura de los juguetes.

[Algunos autores y otras definiciones]

María Borja i Solé entiende las ludotecas como espacios a cargo de ludotecarios, con una colección de juguetes seleccionados y organizados que potencia el “juego por el juego”, a través de un servicio de préstamo y uso en sala. Son lugares abiertos y cerrados, estimuladores y diversificadores de la actividad lúdica, del juego libre, con y sin materiales. Habitualmente son el referente lúdico de la comunidad y están abiertas a ella asesorando en juegos y juguetes no sólo a la niñez sino también a sus familiares y a otros profesionales del ámbito de la educación y/o de la salud.

Para Natalia Reyes Ruiz de Peralta², las ludotecas son espacios donde el juego se entiende como una actividad en la que tomamos un papel con la intención de disfrutar y la consecuencia de aprender, donde el instrumento en que se soporta la actividad es principalmente el juguete. En el texto: “Ludoteca: Orígenes de un espacio de juego con nombre propio” realiza una pequeña síntesis de la historia de las ludotecas y sus principales objetivos. Hace particular hincapié en el modelo español de ludotecas, las cuales se definen como centros que ofrecen un espacio adecuado donde jugar y un asesoramiento a los padres sobre los juguetes por parte de los animadores (ludotecarios), como también una forma de producirlos artesanalmente. En él define algunas características que debiesen estar siempre presentes en una ludoteca:

1. La existencia de una colección de juguetes y/o material lúdico a disposición de los usuarios.
2. La existencia de un espacio adecuado para uso ex-

1. Catedrática de la Universidad de Barcelona, pionera e impulsora de las ludotecas, es un referente internacional sobre este tema. Ha publicado más de 50 artículos y 16 libros. Actualmente codirige el Máster Intercontinental en Juego y ludicidad de la Universidad de Barcelona

2. Licenciada en Pedagogía, Doctora en Pedagogía, Teoría e Historia de la Educación y Doctora en Ciencias de la Educación de la Universidad de Granada

clusivo de la ludoteca.

3. Un proyecto sociocultural-educativo que sustente su programación
4. Que tenga como objetivo principal el desarrollo de las personas a través del juego en el tiempo libre.
5. Que estén a cargo de uno o más especialistas (ludotecarios)

En el texto *“Toy Libraries/Lekoteks in an International Perspective”* (1992) se explora la experiencia de las ludotecas a nivel internacional. El trabajo de investigación fue desarrollado por Jane Brodin³ y Eva Bjorck-Akesson⁴ quienes definen una ludoteca como un servicio que facilita la oportunidad del juego compartido y el préstamo de juguetes, donde los usuarios pueden ser niños, padres, abuelos, educadores “or any other person or persons interested in toy and play” (Brodin & Bjorck-Akesson, 1992), en resumen, abierta a toda la comunidad. Son espacios que no solo se remiten al préstamo de juguetes, además sirven a la comunidad entregando información y guía respecto a éstos. Estas dos autoras definen tres tipos generales de ludotecas:

1. Ludotecas enfocadas en la comunidad
2. Ludotecas (Lekotek) enfocada en niños con necesidades especiales
3. Ludotecas con programas sociales y culturales

La tercera categoría esboza una línea de trabajo que se busca abordar con el proyecto de título, puesto que se entienden como centros primeramente recreativos, pero enfocadas también en un ámbito cultural y social. El siguiente extracto da cuenta con mayor precisión de estas condiciones:

“Examples of such toy libraries are found in

Italy, France, Switzerland, and Belgium. The Italian toy library movement builds on the concept of play as a mean for deep change in society and emphasizes the cultural traditions of play as opposed to an “international” way of playing using commercialized toys. At the toy library everybody can try, make and lend toys and games. The toy libraries also are places for festivals and artistic activities. In Hungary, there are toy exhibitions, workshops and toy making sessions reminiscent of the Southern European toy libraries. The cultural value of play and toys is stressed, and the aim is to discover, save and enrich Hungarian play and toy culture. To sum up, the toy libraries in Southern Europe are notable for having a primary function of providing social and cultural meeting places for people of different ages. In these countries, both play and games are seen as important for the development of the child and for people in society at large. There is an emphasis on traditional toys and games rather than “international” commercialized toys and games. The making of toys is also part of these programs. Young and old people gather to attend workshops on different themes to make traditional toys together. The discovery of differences between people and creativity is a focus for these toy libraries, and the toy library’s function is as a place for socializing without imposed limits. The recreational need of older children are especially provided for at these toy libraries” (Brodin & Bjock – Akesson, 1992, p.100)

En resumen, son espacios para toda la comunidad, donde se pone en valor los espacios de socialización a través de los juguetes y que involucran a los usuarios en actividades de construcción de juguetes, workshops, exhibiciones, transmisión y preservación de los juegos tradicionales y actividades cognitivas y creativas. En este texto aparece la naturaleza

3. Jane Brodin es profesora emérita del Departamento de Estudios de la Infancia y Juventud de la Universidad de Estocolmo. Es miembro de la Toy Library Association

4. Eva Bjorck-Akesson profesora de educación especial de la Escuela de Educación y Comunicación de la Universidad de Jönköping , forma parte de la Toy Library Association



Fig.05: Estantería de una colección de juguetes de una ludoteca. Fuente:

y objetivo de las ludotecas: espacios colectivos que utilizan los juegos y juguetes para estimular experiencias colectivas y generar instancias de sociabilización en torno a ellos.

Para Javier Calderón, arquitecto y Máster en Desarrollo Urbano y Territorial de la Universidad Politécnica de Cataluña, las ludotecas son espacios de expresión lúdico-creativa para niños, jóvenes y adultos, cuya primera finalidad es favorecer el desarrollo de las personas en una dinámica de interacción lúdica. En el texto “Relevancia de las metodologías de participación ciudadana: construcción de una ludoteca comunitaria” retoma la idea del rol intergeneracional de estos espacios ya que estimulan el proceso de estructuración afectivo-cognitivo de los niños, socializan creativamente a los jóvenes y mantienen el espíritu de realización en el adulto. En este entendido, la ludoteca es una intervención transversal en rangos etarios y de género, un lugar de encuentro de la comunidad que se desarrolla a través del acto lúdico. Específicamente el caso es-

tudiado, la ludoteca fue una instancia creada por y para los pobladores, los cuales se involucraron en el desarrollo de propuestas, toma de decisiones y construcción del espacio destinado a la ludoteca. En cuanto al rol del juego (y las actividades lúdicas), lo entiende como una herramienta por la cual dejamos de ser padres, hijos, vecinos, etc. y nos volvemos compañeros, puesto que se diluyen las jerarquías y se olvidan los prejuicios, [el encuentro lúdico] es *el lugar donde tenemos la posibilidad de escuchar a los que no hablan, de mirar a los olvidados y de hacer bailar a los avergonzados* (Calderón, 2017, p.38).



Fig.06: Espacios de juego en una ludoteca. Fuente:

[Una breve historia sobre las Ludotecas]

Las ludotecas tienen un gran auge en Europa a partir de la década del '60 como respuesta a diferentes condiciones que en un primer momento buscaban mitigar desigualdades culturales, sociales y económicas producto de las consecuencias del periodo de posguerra. En esta época la UNESCO comienza a impulsar y promocionar la creación de ludotecas como medio para favorecer el derecho al juego y la recreación. Esta experiencia coincide con la publicación de La Carta de los Derechos del Niño, uno de los acontecimientos más relevantes en esta materia, puesto que significó una nueva mirada de la infancia durante el siglo XX.

En 1959 la ONU reconoció a través de UNICEF los derechos de la infancia. En la “Carta de los Derechos del Niño” (ratificada por la Asamblea General de las Naciones Unidas en 1989), expone el derecho al juego en su artículo 7c⁵. En este sentido, el derecho de los niños al juego y a las actividades recreativas propias de su edad es establecido expresamente. Esto significaba que, por primera vez, los estados se comprometen a garantizar que los niños gocen del derecho al juego y al esparcimiento, un derecho que parecía diluirse en el desarrollo de una sociedad en la que cada vez había menos espacios abiertos para jugar, menor seguridad en las calles para hacerlo, menos hermanos y hermanas con quien jugar y el juguete, útil de la infancia por excelencia, se convertía prácticamente en un artículo de lujo de la sociedad de consumo. (Reyes Ruiz de Peralta, Natalia. 2010)

Previo a la difusión institucionalizada del jugar como un derecho, surge como primera experiencia la idea del *Toy Loan* en Estados Unidos. En el con-

texto de plena crisis económica producto de la Gran Depresión que afectó a gran parte de las economías del mundo, en la ciudad de Los Ángeles (EE. UU.), el dueño de una juguetería se da cuenta de que un grupo de niños estaba robando juguetes de su tienda. Más allá de llamar a las autoridades y castigar el hecho, entiende la profundidad del problema e instala un servicio de préstamo de juguetes, con un funcionamiento similar a las bibliotecas⁶. Este hecho significó el mayor esfuerzo en esta materia hasta la década del '60 donde la idea de la colección de juguetes dispuestas al público para complementar los tiempos de ocio, la educación y otras áreas cobra mayor relevancia.

El concepto de ludoteca comienza a tomar forma en Europa a partir de la década del '60 como respuesta a las nuevas necesidades de la infancia. La primera experiencia en el continente europeo surgió en Copenhague, Dinamarca, que se realizó en un centro juvenil en 1959 (Bargot, 1979). A partir de este acontecimiento comenzaron a surgir ludotecas en los países escandinavos: Suecia, Noruega, Dinamarca y Finlandia, los cuales siguieron casi el mismo patrón de composición, orientadas en las necesidades especiales de niños y niñas con dificultades de aprendizaje o que presentaban alguna discapacidad física o mental. Holanda, Alemania, Suiza y Bélgica se sumaron también a este modelo el cual se nombró en Suecia como *Lekotek*. La Ludoteca “*Astrid Lindgrens Barnsjukhus*”⁷ surge por iniciativa particular en el año 1963, es la primera ludoteca Sueca y hasta el día de hoy permanece abierta (Ruiz, 2012). En esta ludoteca los juguetes se utilizan con el fin de potenciar el desarrollo natural de niños y niñas. A diferencia de otras formas de ludoteca, la colección de juguetes se utiliza con un fin en específico, no existe el juego libre, sino que es una actividad dirigida por profesionales de la educación o la psicología

5. “El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho”.

6. El programa Toy Loan aún sigue vigente, con el mismo funcionamiento que en 1935. Atienden a más de 30.000 jóvenes y con una colección que supera las 45.000 – Link: <http://dpss.lacounty.gov/wps/portal/dpss/main/programs-and-services/toy-loan/history-and-alumni-memories/>

7. “Una unidad pedagógica especial a donde pueden ir las familias con su niño en edad preescolar para recibir asesoría y préstamos de material de juego para el hogar” (Ruiz, 2012)



Fig.07: Toy Loan en la ciudad de Los Angeles, EE.UU. (1935). Fuente: [http://dpss.lacounty.gov/wps/portal/dpss/main/programs-and-services/toy-loan/history-and-alumni-memories/!](http://dpss.lacounty.gov/wps/portal/dpss/main/programs-and-services/toy-loan/history-and-alumni-memories/)



Fig.08: Toy Loan en la ciudad de Los Angeles, EE.UU. (1935). Fuente: [http://dpss.lacounty.gov/wps/portal/dpss/main/programs-and-services/toy-loan/history-and-alumni-memories/!](http://dpss.lacounty.gov/wps/portal/dpss/main/programs-and-services/toy-loan/history-and-alumni-memories/)

que acompañan el juego. En este sentido, el modelo *lekotek* se enmarca en un contexto pedagógico complementario, en la cual se utilizan los juguetes como un medio terapéutico con el objetivo de brindar una atención especializada a niños de preescolar con problemas de aprendizaje, además de orientar a padres y docentes que los acompañan, inclusive pueden incluir un centro de diagnóstico y tratamiento, complementario a los espacios de la ludoteca. Junto con los países escandinavos, Australia, Japón y Corea también adoptaron este modelo.

Otro modelo se dio en forma paralela y se enfocó en el ámbito cultural y social con particular énfasis. En Italia y Francia y Bélgica predominó este modelo el cual se enfoca en la comunidad desde tres aspectos relevantes: el educativo, el social y el cultural. Este modelo entiende los juguetes como herramientas pedagógicas complementarias, como forma de socialización de la comunidad y como una forma de transmitir y dar cuenta la cultura del contexto en que se insertan.

La década de los setenta fue una época de crecimiento y expansión de las ludotecas en varios países. Mientras que en Europa, Estados Unidos y Australia éstas crecían en número, en Latinoamérica comienzan a aparecer las primeras experiencias de ludotecas: Brasil, Uruguay, Perú, Argentina y Cuba fueron los países que incursionaron en este nuevo modelo de espacio para los juguetes y la infancia. El mayor número de ludotecas en Latinoamérica está concentrado en Brasil, contando actualmente con una red de aproximadamente 350 “*brinquedotecas*”, enfocadas principalmente en mitigar las desigualdades sociales y económicas, facilitando el acceso de los niños más pobres a juguetes y espacios para jugar (Bautista, 2000).

En España las ludotecas no aparecieron hasta después de la dictadura franquista, casi entrando en la

década de los '80. María de Borja i Solé fue pionera e impulsora de las ludotecas en España, en 1980 documentó e instó la creación de una red de ludotecas en Cataluña, posterior a que su tesis doctoral del “*Estudio para la implantación de una red de ludotecas para Cataluña*” (Universidad de Barcelona, 1979) viera la luz.

Actualmente existen asociaciones de ludotecas en gran parte del mundo, sobre todo en Europa donde se concentran la mayoría de ellas. La ITLA (International Toy Library Association) con sede en Bélgica se destaca como una de las más relevantes puesto que agrupa al resto de agrupaciones dedicadas a la promoción de ludotecas. La mayoría tiene por objetivo promover la creación de ludotecas y el uso de juguetes y juegos como una herramienta para la formación de las personas como ciudadanos.

Si inicialmente las ludotecas surgen como un modelo socio educativo enfocado en la infancia y con el objetivo de asegurar el derecho del juego en los niños y complementar la educación formal, hoy en día son espacios para toda la sociedad, donde la colección de juguetes se constituye en una importante herramienta educativa integral y de socialización lúdica que pone en valor el tiempo de ocio y asegura los espacios para ello.

Las ludotecas actualmente existen en la mayoría de los países, aunque en cada uno de ellos se adaptan a unas necesidades y contextos sociales específicos. En Chile han surgido algunas experiencias bajo el nombre de “ludoteca”, sin embargo, en la mayoría de los casos solo se remiten a una colección de juguetes sin una repercusión espacial, en este sentido, solo dotan de las herramientas, pero no aseguran los espacios para el juego y el encuentro con otras personas. Así como un set de libros no hace una biblioteca, la ludoteca no se constituye con una caja con juguetes⁸.

8. Para el incendio de ocurrido en Valparaíso el año 2014 Unicef hizo llegar a distintos establecimientos educacionales un kit que incluía juguetes y libros bajo el nombre de ludoteca. Para efectos de esta investigación proyectual esta experiencia no puede considerarse como ludoteca en cuanto tipo arquitectónico, solo da cuenta de que la importancia de los juguetes excede su función recreativa y que el acceso a ellos es un derecho que debe asegurarse en la infancia. Link: <http://www.onu.cl/es/unicef-y-consejo-nacional-de-infancia-entregan-9-ludotecas-a-ninos-afectados-por-incendio-en-valparaiso/>

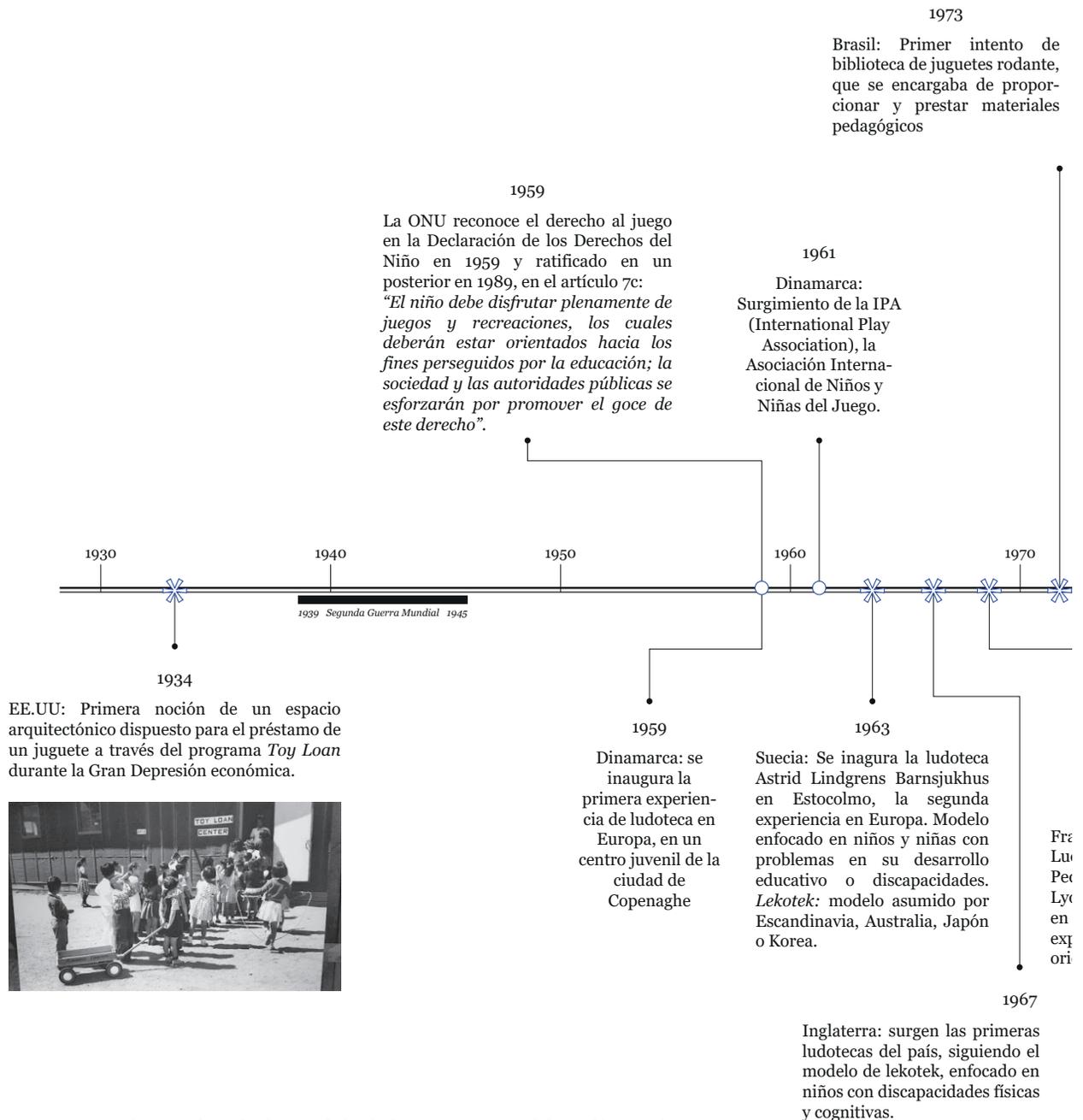


Fig.09: Línea de tiempo de las ludotecas. Fuente: Elaboración propia

1981

España: Se inaugura la primera ludoteca pública en la ciudad de Barcelona, "La Guineu" la cual aún continúa abierta.



1975

R.F. de Alemania: Primera experiencia de ludoteca itinerante o móvil, la cual tenía por objetivo dar a niños y adultos de pueblos vecinos la oportunidad de conocer diversos juguetes y de llevarlos prestados gratuitamente

1980

USA: Creación de la USA Toy Library Association (USA/TLA)

1984

1986

Brasil: Se celebra el Primer Seminario Latinoamericano de Ludotecas, la cual dió origen a la FLALU (Federación Latinoamericana de Ludotecas)

1981

Brasil: Se crea la primera ludoteca del país, la *brinquedoteca* Indianápolis en Sao Paulo

1990

1989

Cuba: en octubre se inaugura la primera ludoteca del país en La Casa de las Américas con una selección de 30 juegos tradicionales de diferentes pueblos del mundo.

2000

2010

2014

Chile: Inauguración de la primera ludoteca pública en el Centro Cultural Providencia. Pensada como un espacio de préstamo de juegos de mesa para diferentes edades.



1968

Francia: Creación de la *dotheque du Centre Pédagogique du Jouet de Paris*, la primera ludoteca en Francia como una nueva experiencia educativa destinada a los niños

[Referencias]

Para realizar un estudio de la ludoteca como tipo arquitectónico se estudiaron una serie de referentes recolectados que permitieron entender su programa arquitectónico y principales relaciones estructuras espaciales, además de poder definir criterios de emplazamiento, superficie y alcance.

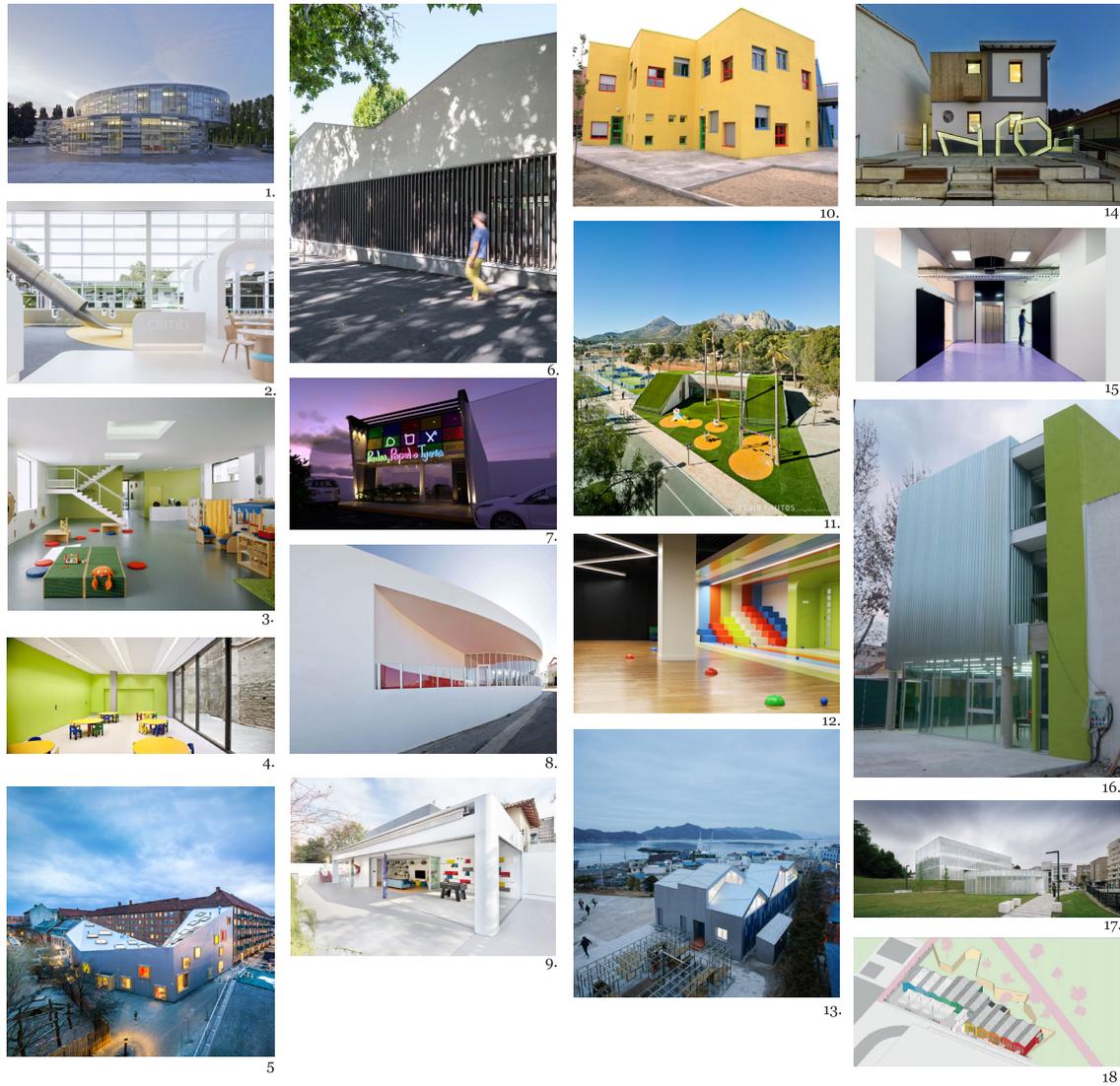


Fig.10: Referentes utilizados para elaborar una idea de ludoteca como tipo arquitectónico (ver información en anexos).
Fuente: Elaboración propia

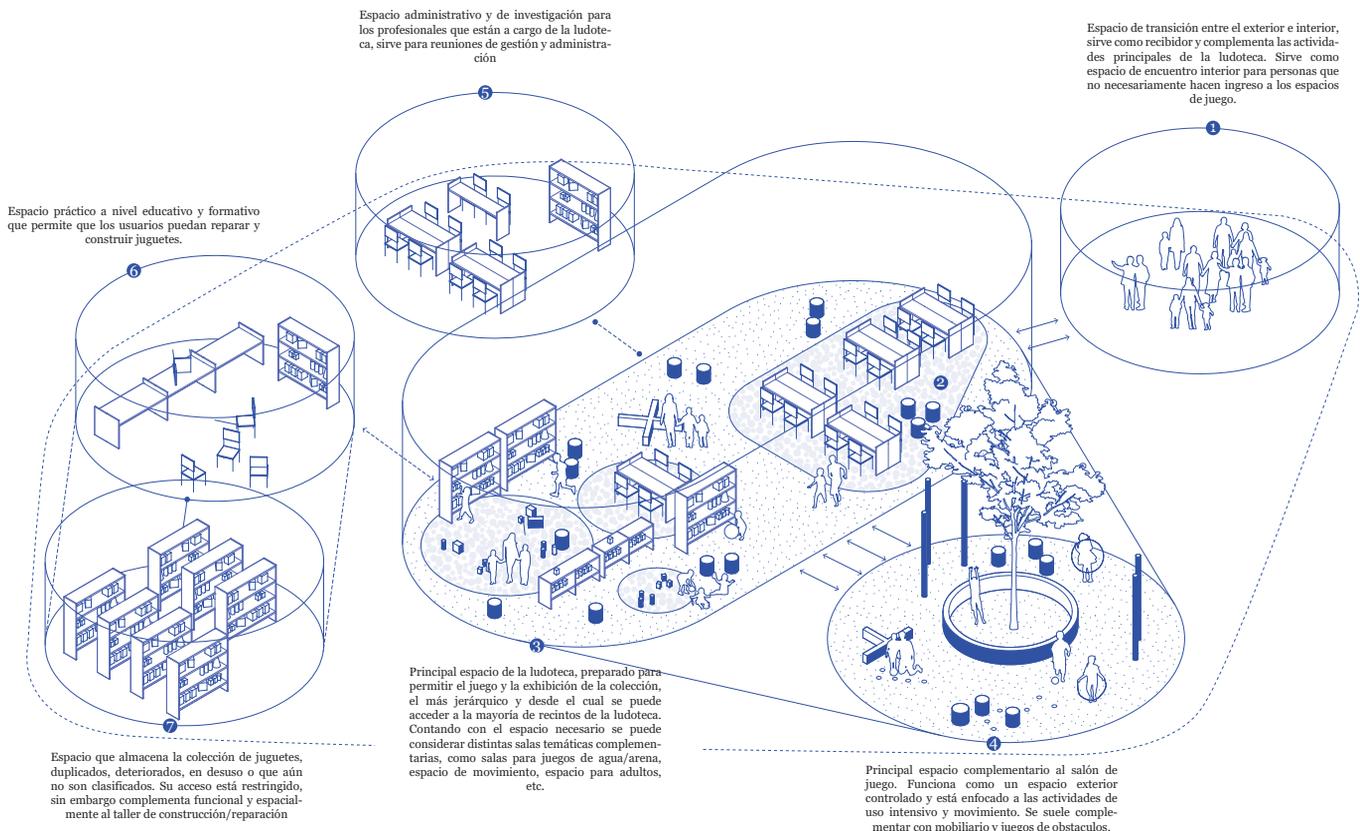
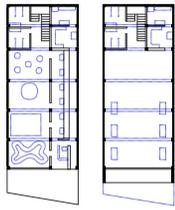
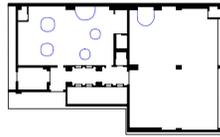


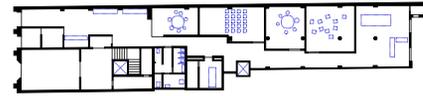
Fig.11: Principales elementos identificados en las ludotecas que se tomaron como referencia. Un punto de partida para la transformación de la ludoteca como un tipo arquitectónico para Santiago. Fuente: Elaboración propia



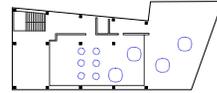
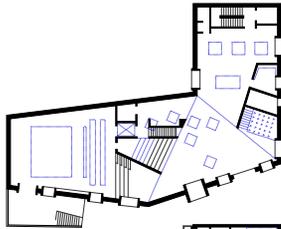
Ludoteca Piedra, Papel o Tijeras
2017
124m²



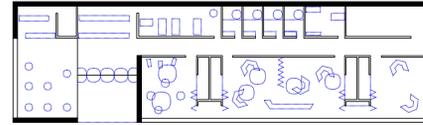
Centro Infantil Kalorias
2013
410m²



Ludoteca Casp
2016
596m²



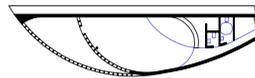
Ludoteca + Aulas polivalentes
2010
600m²



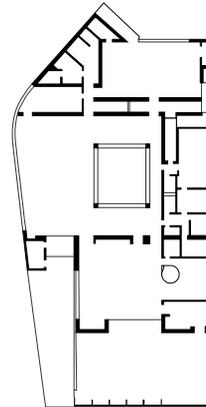
Ludoteca Flor de Amancaes
2015
720m²



Ama'r Children's Culture House
2013
1.083m²



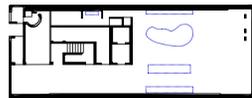
Ludoteca Municipal de Dólar
2017
124m²



Ludoteca + Mediateca Pernes-les-Fontaines
2015
900m²



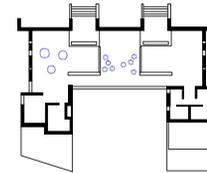
Ludoteca Bonneuil-sur-Marne
2008
380m²



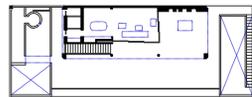
Brinquedoteca Sao Paulo
2015
247m²



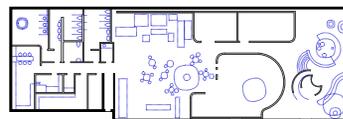
Ludoteca Castelo Mifio
2012
184,5m²



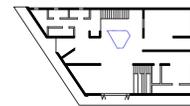
Ludoteca La Nucia
2014
315m²



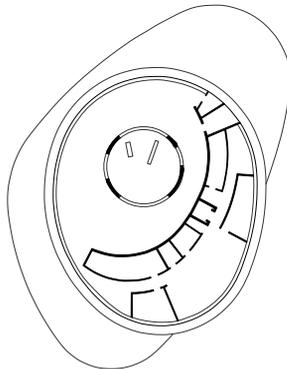
Ludoteca + Oficinas
2017
1.058m²



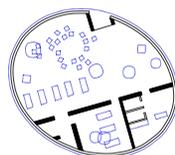
Ludoteca NUBO
2017
768m²



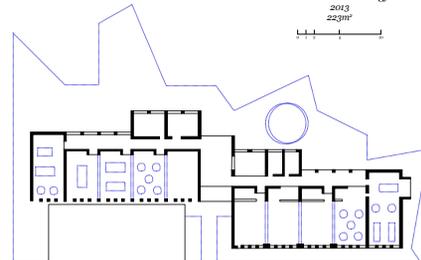
Centro Infantil Gangjin
2013
223m²



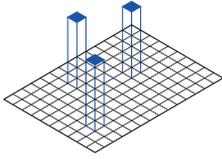
Ludoteca + Mediateca La Ferté-Bernard
2014
1.249m²



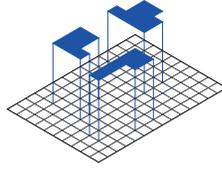
Ludoteca Torrelavega
2015
160m²



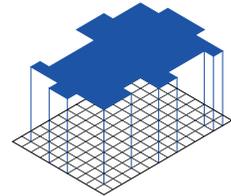
Ludoteca de Valdegastea
2019
769m²



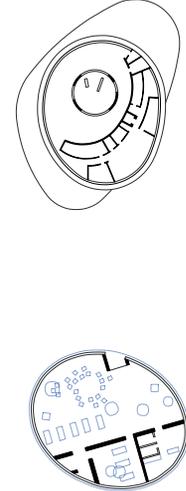
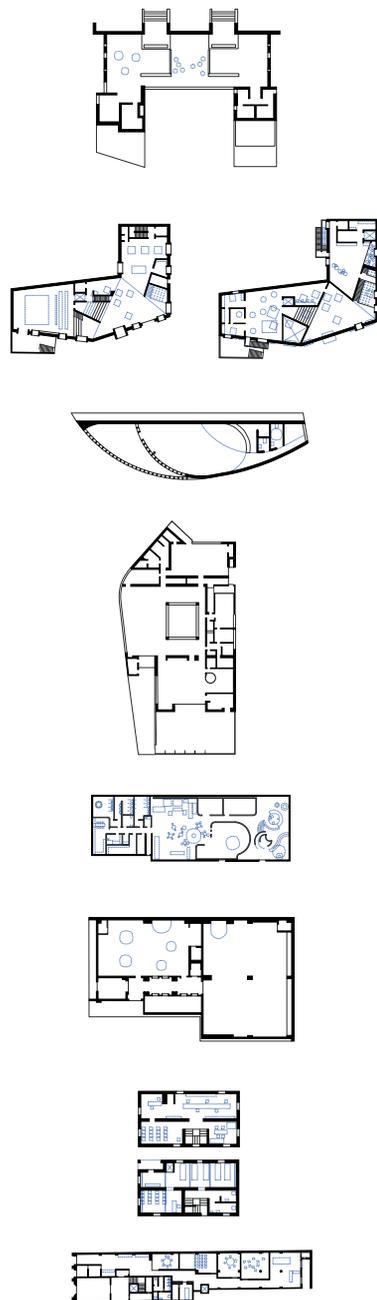
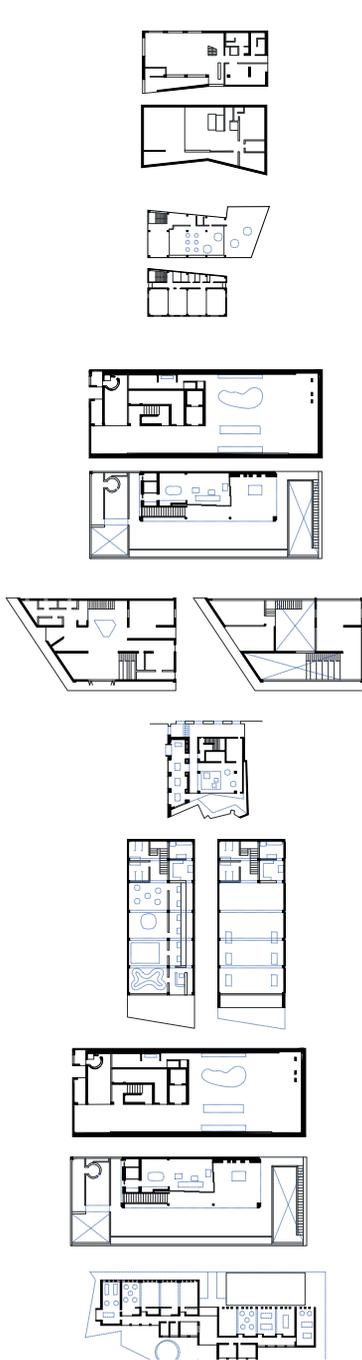
Barrios

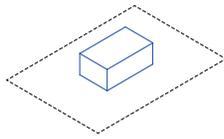


Comunas

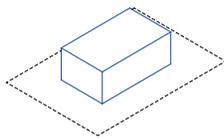


Ciudad

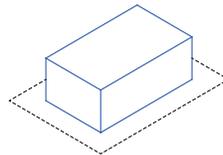




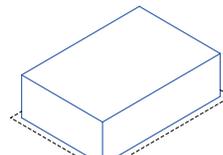
0 - 250m²



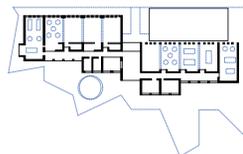
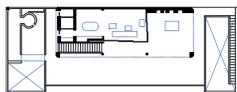
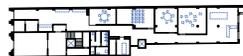
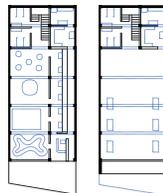
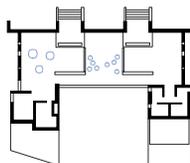
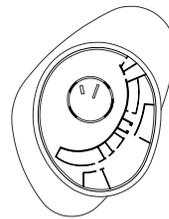
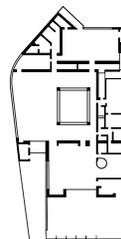
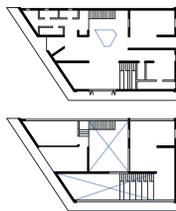
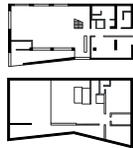
250 - 500m²

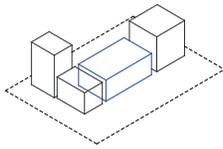


500 - 1.000m²

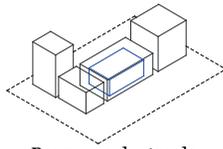


1000+ m²

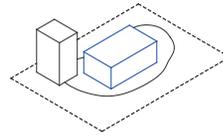




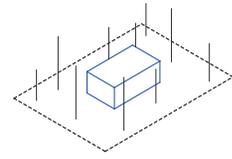
Edificio entre medianeros



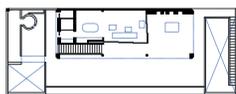
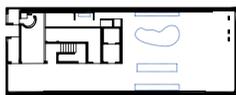
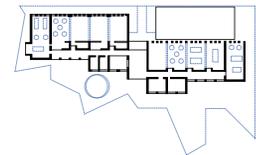
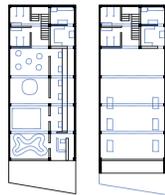
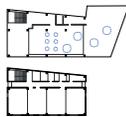
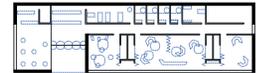
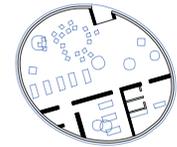
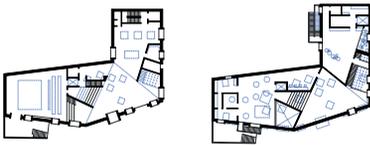
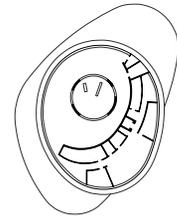
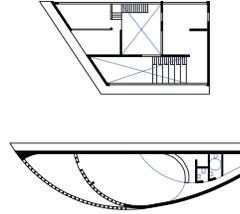
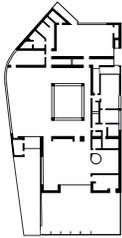
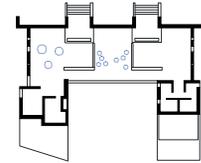
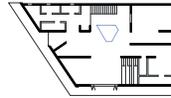
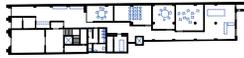
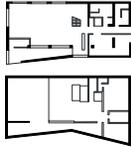
Programa dentro de equipamiento mayor



Edificio Aislado

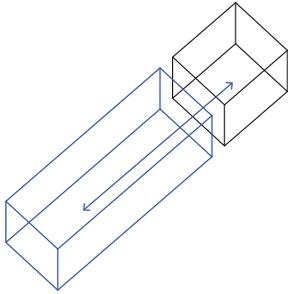


Edificio en el parque

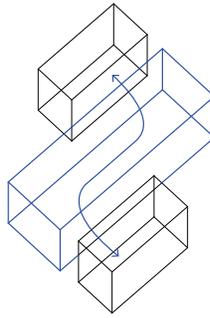


El espacio interior y el patio de juegos

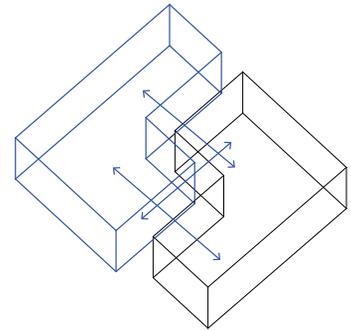
La gran mayoría de referencias incluye un patio de juegos al aire libre, al cual se accede desde un interior controlado. Aparece como un elemento relevante que permite actividades de juego libre y de mayor intensidad.



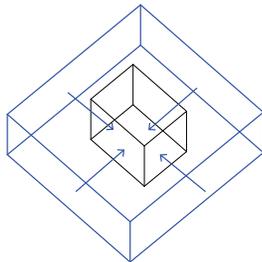
Transición directa desde el interior patio exterior. Es la forma más recurrente entre las referencias



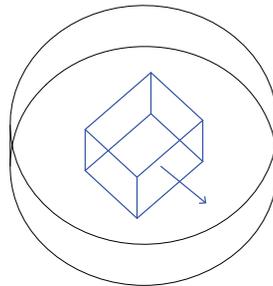
El espacio de juegos se constituye en un nexo entre patios exteriores a través de una transición indirecta



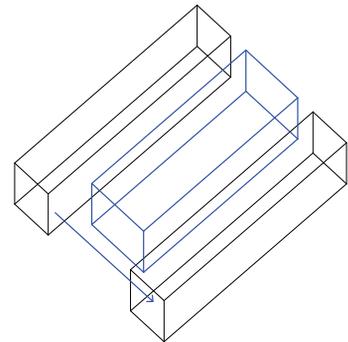
Tanto el espacio de juego como el patio exterior adquieren la misma relevancia y se relacionen a través de transiciones directas



El patio de juegos aparece como un elemento interior, dentro del espacio de juego al cual se accede y se ve desde cualquier lugar



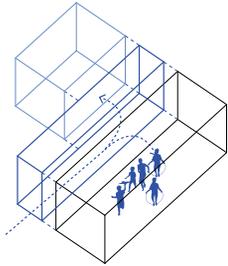
El espacio de juego se sitúa en un espacio abierto con una transición única pero visible desde todos los ángulos



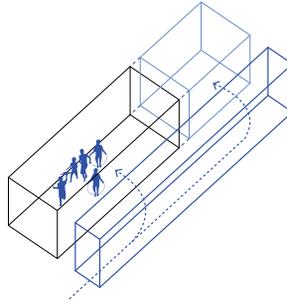
El patio exterior se ubica bordeando el espacio interior, sin embargo no se constituye en un nexo entre estos.

Las circulaciones

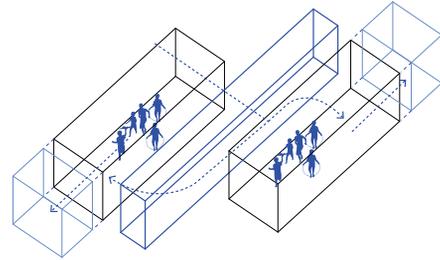
A pesar de que no son muchas las referencias, las circulaciones son una forma de vincular los espacios de juego y colección con los servicios complementarios como administración, baños, salas privadas entre otros.



La circulación divide los espacios de juego y colección de los complementarios



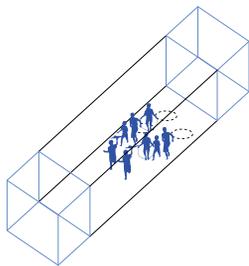
El espacio de juego y colección se relaciona con los complementarios a partir de una circulación que lo une



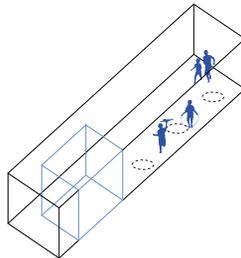
Una unidad más compleja donde la circulación es un nexo entre dos núcleos de juego

El espacio unitario

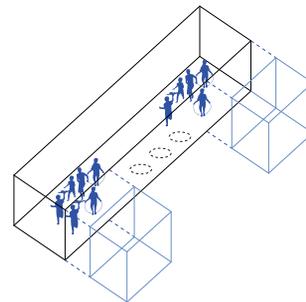
La gran mayoría de referencias se estructura a partir de un espacio unitario de juego y colección donde los espacios complementarios se ubican dentro de este. No existen circulaciones definidas lo que potencia la sensación de juego libre. Los espacios se suelen definir a partir de mobiliario, diferencias de nivel o paneles.



El espacio unitario de juego y colección se libera, dejando los espacios complementarios como una extensión de este



El espacio unitario se divide a partir de los espacios complementarios, sin perder la condición unitaria



El espacio unitario se libera y los complementarios se ubican de forma remota, segregando ambas situaciones

2.3 | Juguetes

Juego y juguetes son conceptos diferentes. El juguete ante todo es un artefacto, un objeto construido artesanal o industrialmente con el objetivo de ser utilizado para jugar, aunque no todos los juegos lo requieran. Por otra parte, el juego se puede asociar a la idea de actividad improductiva y superflua -al margen de las actividades serias- cuyo fin es la entretenimiento o diversión (Pérez de Arce, 2003).

El juguete es un instrumento del juego que resulta una constante en la historia de la humanidad, es un elemento tan primigenio como lo fueron las herramientas agrícolas y las armas. Diversos hallazgos arqueológicos dan cuenta que, incluso antes del desarrollo de la cultura occidental, los juguetes existieron en sociedades muy diversas. Esto se atribuye principalmente a que su función no se limitaba a la diversión; son una forma de introducir a los niños al mundo de los adultos -a través de un mundo miniaturizado- puesto que los prepara para ciertas situaciones de la vida social; a través de los juguetes es posible transmitir valores simbólicos, normas y conductas; son una parte importante en la formación de los niños puesto que estimulan el desarrollo de destrezas y habilidades sensorio-motrices, creativas e imaginativas.

Parece una tarea compleja poder definir el primer juguete de la historia, ya sea producto de la fragilidad material, o la incapacidad de diferenciarlos de herramientas, utensilios o estatuillas mágicas. A pesar de ello, se han encontrado diversos objetos que con certeza parecen ser juguetes, la mayoría fabricados a partir de partes de animales como huesos u órganos: sonajeros, muebles en miniatura de barro cocido han sido encontrados en las excavaciones de Suse y Lagash, en Mesopotamia (Irán) (Antoñanzas, 2005).

En Egipto se han encontrado, dentro de sarcófagos infantiles, juguetes de alabastro que datan del año 2.000 a.C. como pelotas de vejiga de animal, trom-

pos de madera o piedra y muñecas de oro, marfil o bronce. En Grecia y Roma el juguete ocupaba un importante papel en la vida social y el entretenimiento de los niños y hacían particular énfasis en las hazañas físicas y como una herramienta para desarrollar habilidad y destreza.

Si bien los hallazgos de juguetes de la Edad Media son escasos, la representación pictórica de escenas cotidianas da cuenta de la importancia que tuvieron estos en la infancia como objetos didácticos. A través de ellos se inculcaban hábitos, costumbres y disciplinas y roles sociales. (Cabrera, 2016) En el mundo adulto también eran muy utilizados, pero con fines decorativos (algo que se repetirá a lo largo de la historia hasta nuestros días). En esta época es cuando aparecen las primeras industrias artesanas de juguetes en Alemania, Francia y los Países Bajos. Caballos, muñecas, soldaditos, armas, sonajeros eran algunos de los juguetes que caracterizaron este periodo, elaborados en diversos materiales como barro, textiles, madera y hojalata.

En el Renacimiento se produjo un gran desarrollo del juguete, se comienzan a asentar las principales zonas de fabricación de juguetes. Las muñecas alemanas fueron famosas en gran parte de Europa, las cuales se complementaban con casas de muñecas y mobiliario de plata. Las casas de muñecas tuvieron un auge en Holanda, las cuales eran reproducciones de las casas burguesas y se convirtieron en un elegante pasatiempo del siglo XVII. En este periodo aparecen las primeras reproducciones del juego de la oca, el antecedente de algunos juegos de mesa que conocemos hoy como el Monopoly.

Como consecuencia de la Revolución Industrial, la manufactura de juguetes vivió un importante desarrollo, debido a la mecanización de la industria que permitió la elaboración en serie de juguetes, a menores costos y tiempos de producción. Por otra parte, las transformaciones sociales y económicas, además del auge de la burguesía, marcaron también una nueva forma de relacionarse con ellos. Durante el siglo XIX los juguetes sufrieron importantes transformaciones, sobre todo por el uso de nuevos



Fig.12: Niña jugando a la pelota y niño con caballito de madera y molinillo, Iohannes Baptista Matthaei (1475). Fuente: <https://ecodiario.economista.es/cultura/noticias/8041858/12/16/Caballos-de-madera-muecas-o-pajarillos-asi-eran-los-juguetes-de-los-ninos-de-la-Edad-Media.html>

materiales que permitieron la fabricación de juguetes de mayor complejidad, terminación y duración. El papel maché, el caucho, la porcelana, la cera fueron algunos de los nuevos materiales que se utilizaron en la elaboración de juguetes, principalmente muñecas.

Un importante acontecimiento para el devenir de los juguetes como instrumentos pedagógicos fueron las transformaciones en la pedagogía moderna impulsadas por Fiedrich Fröbel y Karls Gras. En esta transformación el juguete adquiere una relevancia didáctica inusitada, puesto que preparan a los niños para la vida adulta a través de actividades creativas, artísticas y arquitectónicas. La serie de dones

(Fröbelgaben) de Fröbel son considerados como el primer juguete didáctico de la historia¹, consisten en pelotas, bloques de construcción, papeles coloreados para doblar entre otros. Los diseñó con el objetivo de utilizarlos como herramientas físicas para el aprendizaje a partir de dos premisas: los seres humanos son seres creativos y el juego es el motor del verdadero aprendizaje².

Los juguetes evolucionan y están relacionados con la época en la que existen; los vestidos de las muñecas pueden ser copia fiel de los modelos que se utilizan en la vida real; los autitos de juguetes han ido evolucionando conforme lo hacen los distintos modelos de automóviles. La influencia histórica también ha

1. El aporte de Fröbel se extendió más allá de los juguetes. La revolución en la forma de enseñar significó un cambio de paradigma de los espacios educativos, a él se le atribuye la noción del kindergarten (1839)

2. <https://www.elmundo.es/vida-sana/familia-y-co/2018/04/13/5ac64343ca474103668b45do.html>



Fig.13: Tablero original del popular juego Candy Land (1949). Fuente: <http://www.fanpop.com/clubs/candy-land/images/3327008/title/1949-original-candy-land-game-photo>

sido un factor que determina el tipo de juguetes de la época. Los distintos descubrimientos también influyeron en el mundo infantil. A mediados del siglo XIX aparecen las primeras locomotoras de juguetes, las cuales funcionaban a través de un mecanismo de relojería. Alemania fue el país que mostró mayor interés en la producción de este tipo de juguetes.

A principios del siglo XX y producto de los avances tecnológicos, conviven los juguetes clásicos como las muñecas junto con lo que simbolizan el futuro, como los trenes, autobuses o coches de hojalata. En

esta época también aparece uno de los juguetes que más éxito tuvo en el mercado durante todo el siglo XX, el Mecanno.

La aparición del plástico significó un cambio profundo en el mundo del juguete. El mercado se expande, la industria se especializa, los juguetes abaratan sus costos de producción y las jugueterías cobran mayor relevancia. La muñeca fue el primer juguete que fabricado en plástico. Progresivamente, y conforme a la tendencia mundial en todas las industrias, el plástico comenzará a sustituir a lo demás materia-

LEGO



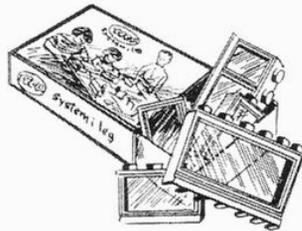
Kundeinformation

februar 1957

PLASTICAFDELINGEN

LEGO-byggenyt:

Nu fås de moderne system-vinduer også med glas. Den nye æske har no. 1231, og indholdet er afpasset efter den sædvanlige enhedspris: kr. 2.00



Vinduerne nr. 1230 og 1231 er konstrueret på en ny måde med knopper ligesom murstenene. Dette giver et langt mere stabilt byggeri, idet man kan bygge ud over vinduerne som vist på tegningen. — Og så passer de nye vinduer til alle LEGO-sten, idet man er uafhængig af riller i stenene.

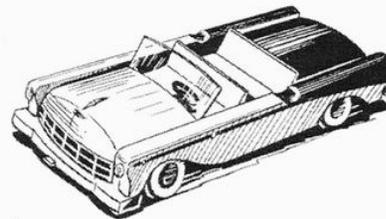
System i leg — system i salg.

For at lette ekspeditionen i forretningerne er LEGO-byggesystemet lagt op i æsker til enhedspriser. Disse



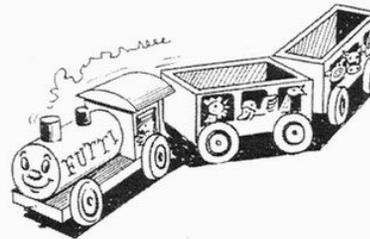
priser er yderligere markeret med hver sin farve: På æsker til 1 kr. er desinnummeret trykt med rødt — på æsker til 2 kr. med blåt og på æsker til 3 kr. med orange.

TRÆAFDELINGEN



Chevrolet »Bel Air« nr. 600

begyndte at løbe af LEGO's samleband lige før jul, og vi er nu fuldt leveringsdygtige. — En virkelig elegant LEGO-nyhed. Pris: kr. 12.85



Toget Futti nr. 409

vil udfylde et savn. Et fikst tog med en enkel og robust konstruktion og morsomme stafferinger.

Pris: kr. 8.50

København: Oscar Jensen
Emdrup Banke 21, Kbhvn. Ø
Telefon_RYvang 9085

Repræsentation:
Sønderjylland og øerne: Arne Bedtker
Godthåbshave 10, Kbhvn. F
Telefon FAAn 5388

Nord- og Midtjylland: H. Johansen
Korsagervej 4, Aabyhøj
Telefon_Aarhus 57956

Fig.14: Panel publicitario de Lego System (1957). Fuente: <http://www.miniland.nl/Historie/lego%20system%20i%20leg%20eng.htm>

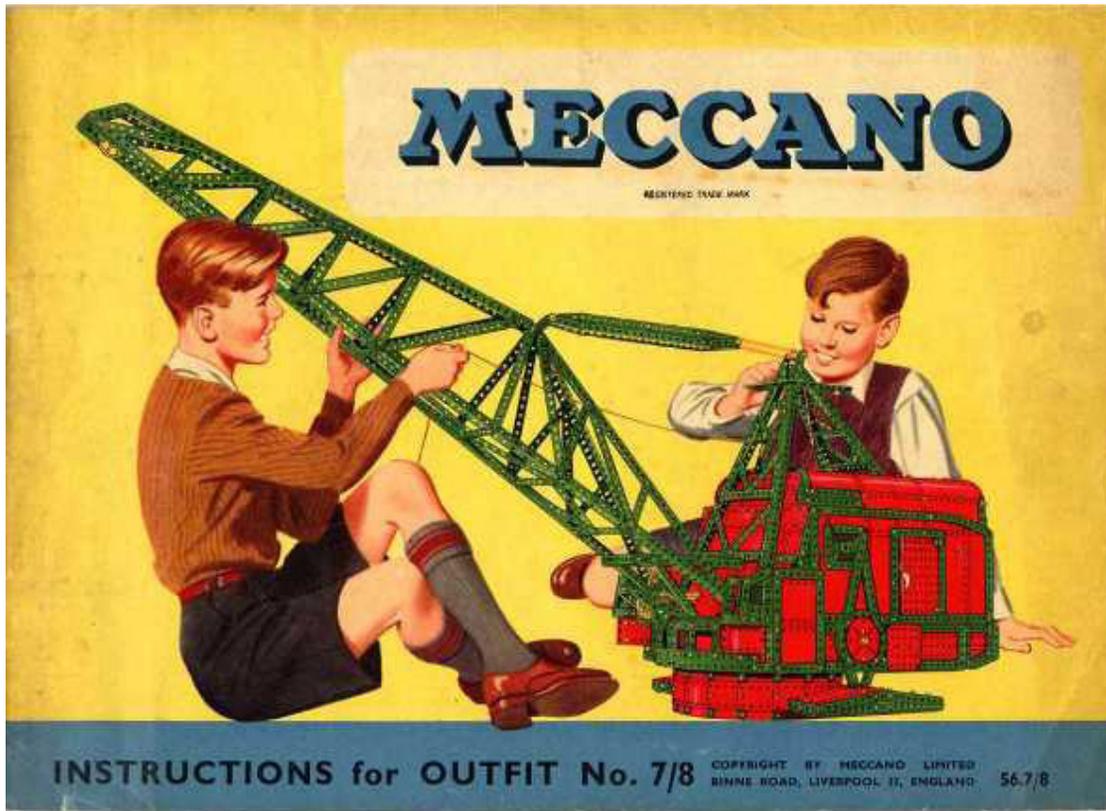


Fig.15: Caja del popular juego de construcción Meccano. Fuente: <https://www.meccanoindex.co.uk/>

les, hasta el día de hoy que en las vitrinas en épocas navideñas se ven atiborradas de juguetes fabricados en plástico.

Como se estableció anteriormente, el contexto histórico influyó en el tipo de juguetes que se popularizó en cada época. Si durante las dos guerras mundiales los juguetes de corte bélico como soldaditos, cascos, tanques, aviones y barcos tuvieron un importante auge; en la década del '60 la carrera espacial y la ciencia ficción estimuló la aparición de los primeros cohetes y naves espaciales.

Con la aparición de la electrónica a partir de la década de los ochenta comienza a tomar forma el panorama que actualmente conocemos. La introducción de las nuevas tecnologías dio paso a los juguetes a control remoto, juguetes con sonidos incorporados

y consolas de videojuegos, estas últimas en la última década se han convertido en uno de los negocios más importantes de la industria del entretenimiento. Paralelamente a este fenómeno, la industria del cine y la televisión ha influido considerablemente en los juguetes los cuales, por temporadas, se popularizan entre los niños.

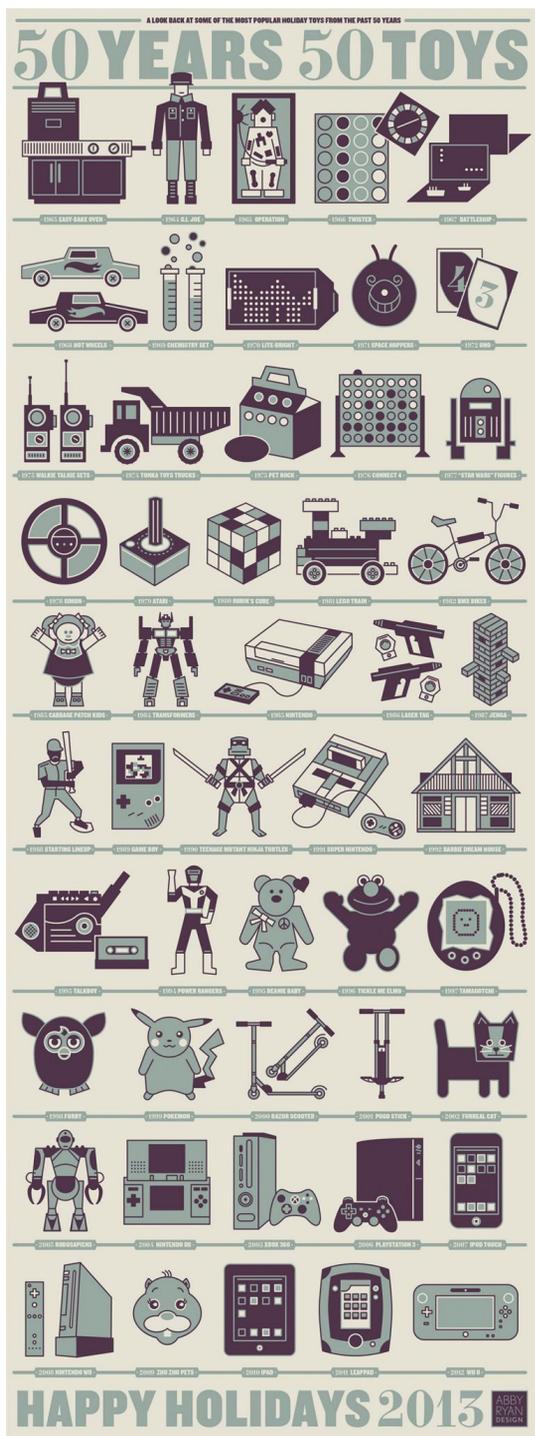


Fig.16: Infografía de los últimos 50 juguetes que “arrasaron” en Navidad. Fuente: <http://www.silviagaliana.com/infografia-50-juguetes-que-arrasaron-en-navidad/>

[Los juguetes en Chile]

La producción y comercialización de los juguetes modernos comenzó recién en el siglo XIX. En América Latina esto surgió justo con el proceso de “civilización” de las costumbres a que dio paso el estrecho contacto con las culturas francesa e inglesa producto de la inmigración y los frecuentes viajes a Europa que realizaban las familias más ricas de la capital. Esta toma de contacto con países europeos devino en un acelerado proceso de modernización del país en muchos ámbitos, uno de ellos fueron las costumbres y modos de vida de las clases más acomodadas.

La relación entre la infancia y los juguetes, que hoy se nos presenta como una realidad ineludible, se fue construyendo históricamente a partir de diferentes factores. Uno de los más relevantes fue la llegada de modelos culturales extranjeros que la oligarquía chilena adoptó en su modo de vida; los juguetes se convertían así en uno más de los tantos mecanismos de socialización propios de esta década. Para el año 1870 los juguetes eran un asunto exclusivo de las clases más acomodadas, los cuales obtenían a través de casas importadoras o de los largos viajes que frecuentaban al extranjero.

La prensa de las últimas décadas del siglo diecinueve es demostrativa de la expansión que tuvo el mercado infantil. En la época navideña eran comunes los afiches publicitarios de la Casa Combier, el Bazar español y la Casa Prá. El Bazar Alemán, propiedad de Krauss Hnos., inauguró en 1910, a un costado de la Catedral de Santiago, un nuevo edificio que se transformó en uno de los lugares más importantes en la comercialización de juguetes. En esta época prácticamente todos los juguetes que circulaban entre los niños de clase alta eran comprados en Europa. Para el año 1904 los juguetes de origen alemán representaban el 80% de las ventas (Santis, 2010). La importación de muñecas solo era una parte de los juguetes populares de la época; juegos de loza en miniatura, soldaditos de plomo, trenes, tambores y ri-

fles complementaban la oferta que abundantemente se publicitó en la prensa durante la época navideña. Las transformaciones tecnológicas y el espíritu modernizador se vieron reflejados en algunos juguetes de la época: los trenes a escala y el innovador *Mecanno*¹, inventado en 1901 por el inglés Frank Hornby, son ejemplo de ello.

Si los juguetes industriales importados estaban destinados a las clases más ricas de la capital, los artesanales hicieron su aparición en los segmentos más populares, producto de los caros precios que estos tenían en un comienzo. La mayoría de los niños pobres se entretenía con juegos tradicionales que no requerían el uso de un juguete; las “bolitas” fue una de las pocas excepciones, las que se masificaron en toda la población infantil por ser un juego barato y que incluso, dependiendo de la habilidad del jugador, no requería comprar nuevas unidades.

A comienzos del siglo XX se comenzó a valorar el acceso de todos los niños a los juguetes. En la década de 1910 se organizaron actividades orientadas en mitigar las desigualdades sociales y materiales a través de la entrega de ropa, calzado y juguetes a los niños pobres. Durante el gobierno de Pedro Aguirre Cerda (1938-1941), la Primera Dama Juana Aguirre Luco, institucionalizó la “Pascua de los niños pobres”, una masiva celebración que bajo la premisa de “no dejar a ni un niño sin juguetes en navidad”, permitió que niños y niñas de escuelas y orfanatos pudieran recibir juguetes en época navideña (Rojas, 2010). Si bien este hecho se constituye como una extensión de las iniciativas que ya se estaban llevando a cabo desde comienzos del siglo XX, marcó un punto de inflexión en la preocupación institucionalizada sobre la infancia y la desigualdad social, democratizando el acceso a un objeto que hasta no mucho tiempo atrás, era exclusivo de las clases más acomodadas.

En 1944, seis años después de iniciarse la primera entrega masiva de juguetes, se oficializó formal-

1. El juguete consistía en un conjunto de piezas metálicas de diversos tamaños y formas que permitían ensamblarse a través de tornillos y tuercas para construir modelos y vehículos mecánicos



Fig.17: Juguetes que formaron parte de la exposición “Juguete Nacional” en el Centro Cultural Palacio La Moneda. (2011) Fuente: <http://www.ccplm.cl/sitio/exposicion-juguete-nacional/>

mente y de modo permanente el Comité Nacional de Navidad, cuyas funciones consistían en percibir, contabilizar e invertir los fondos provenientes de donaciones, erogaciones o aportes del Estado, instituciones sociales o de crédito, reparticiones públicas municipales y particulares para la celebración de la fiesta de la Pascua de los niños pobres (Santis, 2010). Esta política sistemática de distribución significó un masivo acceso a los juguetes, muchos niños recibían por primera vez un juguete como regalo en estas navidades populares. Esto implicó a su vez una mayor demanda de juguetes, lo que estimuló fuertemente la industria juguetera del país; en 1940 casi un 90% de los juguetes repartidos eran de confección nacional². A esto se le sumó los efectos que trajo consigo Segunda Guerra Mundial, que encarecieron y casi estancaron las importaciones desde el extranjero, abriendo camino a una prometedora industria juguetera nacional. El clima bélico mundial se manifestaba en los modelos estadounidenses que llegaban al país. Se hicieron frecuentes los barcos de guerra, los tanques, los cascos de infantería y soldaditos en contraste con los juguetes chilenos que se mantenían en la tradición: carretas de campo, camiones y carretillas, palas, tambores, muñecas, entre otros. La compra masiva de juguetes de fabricación nacional llevó a una cierta estandarización en los modelos, los cuales siguieron un patrón diferenciado para niños y niñas, reproduciendo estereotipos de género: palitroques, tambores, aviones, bolitas, carros, carretillas, cornetas y soldaditos de plomo para los niños; para las niñas en cambio, servicios de té, carteras, escosas, cuerdas para saltar, muñecas de trapo y cartón (Santis, 2010).

La década de los años cincuenta y con mayor ahínco en los sesenta, la industria juguetera vivió un inusitado auge. Las transformaciones tecnológicas permitieron abaratar los costos y tiempos de producción; la introducción de nueva maquinaria especializada, como consecuencia de la política de puertos libres, permitió la mecanización de los procesos de ma-

nufactura artesanal, esto trajo como consecuencia el desplazamiento de los talleres artesanales, las grandes industrias absorbieron a las más pequeñas que no podían competir en este incipiente mercado. Cabe destacar que, a pesar de constituirse como una promisoriosa industria, la manufactura de juguetes nacionales no incursionó en la creación de juguetes de diseño chileno. La mayoría de las fábricas compraban plantillas y licencias de modelos de juguetes extranjeros y los replicaban en el país. Un ejemplo de lo anterior fue la incorporación informal de los personajes de Disney a los modelos producidos localmente. Lo único que es posible atribuir al ingenio local fue el decorado de los juguetes, los cuales solían recurrir a referentes cotidianos y locales como los recorridos de buses. Incluso los juguetes considerados “tradicionales” como el volantín, el trompo o las bolitas no son más que producto del mestizaje cultural, son juguetes universales que es posible encontrarlos indistintamente en muy variadas culturas.

Con la apertura comercial aplicada a partir de 1975, la industria nacional, incluida la de los juguetes, debió enfrentar un nuevo escenario. Comenzó un periodo de importación de productos del extranjero, principalmente japoneses y menor costo que la producción local, lo que implicó un declive de toda la industria juguetera nacional. Algunas fábricas se enfrentaron a la obligación de cerrar mientras que otras tuvieron que disminuir su volumen de producción. Una de las que logró enfrentar el modelo neoliberal imperante fue la conocida Otto Kraus que combinó la producción propia con una fuerte campaña publicitaria³.

A pesar de todo el esfuerzo de la industria local, las importaciones de juguetes cada vez abarataban más sus costos, y a su vez, la producción local se encarecía. Las licencias que permitían replicar personajes del cine y la televisión fue uno de los pocos factores que mantuvieron a la industria local con vida hasta

2. “La cantidad de juguetes distribuidos tuvo fluctuaciones, pero fue siempre masiva. En 1939 se entregaron unos 460 mil a lo largo del país. En 1940 se repartieron unos 200 mil y al año siguiente 460 mil” (Rojas, 2010, p.441)

3. Entre los juguetes más recordados de la producción nacional de Otto Kraus están las tacitas de té Patricia, los caballitos de madera y el imponente camión de plástico Goliat.



Fig.18: Juguetes populares de fabricación artesanal. Fuente:<http://www.museohistoriconacional.cl/sitio/Contenido/Galerias/46361:Juguetes-del-mundo-popular>

inicios del siglo XXI. Plásticos Gloria logró mantener cierta presencia en el mercado gracias al rubro de las muñecas y el clásico Topo Gigio y la Malibú Barbie. A pesar de lo éxitos de venta, acentuados en las épocas navideñas, las ventas no fueron las suficientes y el año 2002 la industria dejó de funcionar. El nuevo escenario del comercio afectó también a las tiendas de juguetes. Las grandes tiendas del retail como multi-tiendas y supermercados concentraron la comercialización de juguetes. Esto se acrecentó con la llegada de las multinacionales Mattel y Hasbro, que para el 2008 dominaban casi el 50% de las ventas (Santis, 2010).

PARTE III.

3.1 | Desarrollo de proyecto

Las diferentes manifestaciones en torno a los juguetes analizadas anteriormente se constituyen en la base teórica de la propuesta de un nuevo tipo arquitectónico para Santiago: la ludoteca como una oportunidad de indagación proyectual. Tanto la experiencia local como internacional sirven de antecedentes para elaborar una propuesta que defina el espacio urbano en que opera el proyecto (el lugar) y su organización programática y espacial (el uso).

En relación con los referentes consultados y la bibliografía en torno al concepto de ludoteca, se observa claramente un énfasis en la primera infancia como principal usuario de estos espacios. En gran medida esto se debe a esa relación casi indisoluble que une la infancia con los juguetes. Sin embargo, si consideramos el antecedente europeo y la realidad contemporánea de Santiago, es posible desprender la idea de que una ludoteca enfocada exclusivamente en la infancia no responde cabalmente a las manifestaciones y necesidades contemporáneas en torno a los juguetes. Los juguetes son objetos que también se presentan en la vida adulta y de muy variadas formas:

Primero: son un elemento que, como pasa tiempo, estimula prácticas recreativas, sociales y colectivas como la interacción con otras personas.

Segundo: son instrumento activo en la formación integral de las personas. Jugar por medio de los juguetes y juegos de mesa permite ensayar habilidades útiles en el ámbito profesional como el liderazgo, comunicación, tolerancia, frustración entre otras “habilidades blandas”.

Tercero: los juguetes se pueden intercambiar, coleccionar e incluso construir: el oficio artesanal de la construcción de juguetes es una actividad económica que aún se mantiene vigente y que cada vez que aparecen en alguna red social (casi como un acontecimiento extraordinario), evocan una serie de sen-

timientos de nostalgia de una industria pasada que a través de estos objetos se vuelve a hacer presente.

Cuarto: son objetos que pueden evocar fragmentos de la cultura y tradición del país, sirviendo como instrumentos de la memoria que conectan el pasado con el presente. En este punto hay que hacer especial mención a los coleccionistas de juguetes y a los investigadores que a través de ellos reconstruyen la historia de un pueblo o un país.

Parece pertinente entonces repensar el usuario objetivo de las ludotecas tradicionales y plantear en este proyecto de título, una de alcance intergeneracional. Ante esto la experiencia de las ludotecas comunitarias podría acercarnos a un modelo que logra integrar en diferentes niveles a niños, jóvenes y adultos. La definición que entrega Javier Calderón en el texto: “Participación ciudadana en el desarrollo de una ludoteca comunitaria” (2017) da cuenta también de la importancia intergeneracional de las ludotecas:

Las ludotecas son un espacio de expresión lúdico-creativa de niños, jóvenes y adultos. Su principal finalidad es la de favorecer el desarrollo de la persona en una dinámica de interacción lúdica. Específicamente, estimulan el proceso de estructuración afectivo-cognitivo de los niños, socializan creativamente a los jóvenes y mantienen el espíritu de realización en el adulto. En resumen, se trata de una intervención transversal en los rangos etarios y de género, convirtiéndose en un lugar de encuentro de la comunidad, convergencia que se desarrolla a través del acto lúdico mediante los juguetes (Calderón, 2017)

El modelo que adoptaron las ludotecas países como Italia, Francia, Suiza o Bélgica entrega una serie de objetivos y misiones que se proponen como entidades educativas, que además asumen un rol social activo pero, por sobre todo, cultural:

“In the past twenty years, the Italian Toy Libraries has developed along three lines: 1) educational service, aimed at the school where

the introduction into school programs of play as educational methodology began in 1985. Teachers, however, have not been adequately trained. Educating with regards to play is not easy. It means a readiness to do things together and to be together. 2) Social service, aimed at offering equal opportunities for play to all, including support to underprivileged individuals. 3) Cultural service. Toys that are part of the folk tradition are sought out and reproduced in the toy libraries workshops. They represent a strong tie with our origins, with the cultural aspect of the past” (Bartoli, J, 1996 citado en Ruiz, 2012)

Parece relevante lo que se menciona en el punto tres que define como uno de los principales objetivos de las ludotecas su rol cultural en los contextos en que se insertan, trabajando como espacios de conservación, documentación y transmisión de tradiciones en torno al juego y el juguete. En Chile, a partir de reportajes y entrevistas a Juan Antonio Santis¹ es posible desprender la idea de que no existe una entidad dedicada a la investigación, documentación y preservación del patrimonio en torno al juguete chileno.

En la entrevista a Juan Antonio Santis publicada en la edición del pasado 08 de agosto de la revista VD de El Mercurio en un artículo titulado “Juguetes del Recuerdo” insiste en la idea de concretar un espacio que permita la investigación y difusión de la industria del juguete en Chile, la cual no había sido documentada hasta la investigación que comenzó Juan Antonio para su diplomado de museografía en el año 2000 . Dentro del mismo ámbito, una noticia del diario La Tercera titulaba: “El desconocido Museo del Juguete de la Quinta Normal”², en la cual se relata una breve historia de un espacio dedicado a la muestra de juguetes antiguos, como locomotoras,

triciclos y caballos de madera, trenes eléctricos, autos y camiones de hojalata, casas de muñecas, soldaditos de plomo y figuras de acción, el cual quedó inhabilitado como consecuencia del terremoto del 27F del 2010 y actualmente no ha podido ser restaurado, cuya colección de juguetes se encuentra en manos de la particular María Elena Troncoso, esperando que encuentren un nuevo lugar para ser exhibidos.

Todo este panorama estimula la idea de concretar un proyecto de título que tenga como eje medular el juguete, no solo como objetos del ocio, sino también como parte importante del desarrollo integral de los ciudadanos y portadores de una carga emocional y testimonio de la cultura y tradiciones de nuestro país. De esta forma, el proyecto propone replantear el rol de los actuales espacios destinados al préstamo de juegos y juguetes (no formalizados como ludotecas) y establece como ámbito de operación la entretención, educación y al igual que los modelos europeos, la cultura. Transformación que evidentemente tiene una repercusión en su concepción programática, de escala, gestión y financiamiento. A partir de esto se propone definir una ludoteca como proyecto de título opere particularmente a nivel comunal (pero con un alcance de mayor escala) y que se sustente en los siguientes objetivos:

1. Ser un espacio que dé cabida a diferentes instancias de encuentro lúdico y ponga en valor el tiempo para jugar y la interacción recreativa en torno a los juguetes
2. Ser un soporte que facilite la conservación, transmisión y exhibición de las tradiciones en torno a los juguetes, con un especial énfasis en los propios de Chile
3. Servir como plataforma para la estimulación de diferentes instancias creativas, fomentando el uso del juguete como elemento de aprendizaje y capacitación en diferentes edades, desde la primera infancia hasta la adultez, ya sea a nivel individual, colectivo, familiar o comunitario.

1. Es escultor, tiene un magíster en museología en la U. de Chile y una mapla trayectoria como coleccionista e investigador del juguete en Chile. Su investigación devino en una serie de publicaciones: “Juguetes con Uniforme” (2009), “Juguetes: 100 años de fabricación chilena” (2011) y “Neumann: juguetes alemanes fabricados en Chile” (2018), además de la realización de una serie de exposiciones a nivel nacional e internacional. Una de las más importantes fue “Juguete Nacional”, que tuvo lugar en el Centro Cultural La Moneda el año 2011.

2. <http://diario.latercera.com/edicionimpresa/el-desconocido-museo-del-juguete-de-la-quinta-normal/>

3.2 | Lugar

El espacio físico en que opera el proyecto de título desde su base teórica es la ciudad de Santiago. En este contexto, la localización del proyecto debía responder en primer lugar a este ámbito de estudio y a condiciones que la ludoteca como tipo arquitectónico, requiere de la ciudad. Para definir dónde y qué condiciones debía tener este lugar, se propusieron una serie de preguntas que me acercaron a definir el Barrio Yungay como el espacio urbano idóneo para testear la ludoteca como un nuevo tipo arquitectónico contemporáneo en la ciudad de Santiago.

¿Qué le entrega la ludoteca a la ciudad?

¿Qué le entrega la ciudad a la ludoteca?

Estas dos preguntas me llevaron definir parámetros de búsqueda, que, codificados como indicadores urbanos, definieron el lugar de emplazamiento de la ludoteca. A continuación, se presenta la síntesis gráfica de dicha búsqueda a modo de una serie de cartografías que definieron, en primer lugar, la comuna de Santiago como unidad administrativa mayor y, en segundo lugar, el Barrio Yungay como unidad local.

1.La comuna de Santiago reúne la mayor concentración de población infanto-juvenil y una de las más altas con población de la tercera edad, ambos grupos etarios pueden ser considerados como los más relevantes y que más uso de darán en diferentes horarios a la ludoteca.

2.La comuna de Santiago dispone de las mejores condiciones de accesibilidad y movilidad peatonal, con una densa red de metro que recorre los cuatro puntos cardinales de la superficie comunal. Para la ludoteca esto significa una oportunidad de abarcar a

una mayor cantidad de usuarios, tanto aquellos que viven en la comuna como los que no.

3.La comuna de Santiago es parte de las principales comunas que en los últimos años están viviendo un proceso de renovación urbana, lo que implica una mayor cantidad de habitantes y, por consiguiente, la necesidad de nuevos equipamientos que complementen los ya existentes.

Dentro de la comuna de Santiago la elección del emplazamiento responde a cuatro grandes criterios.

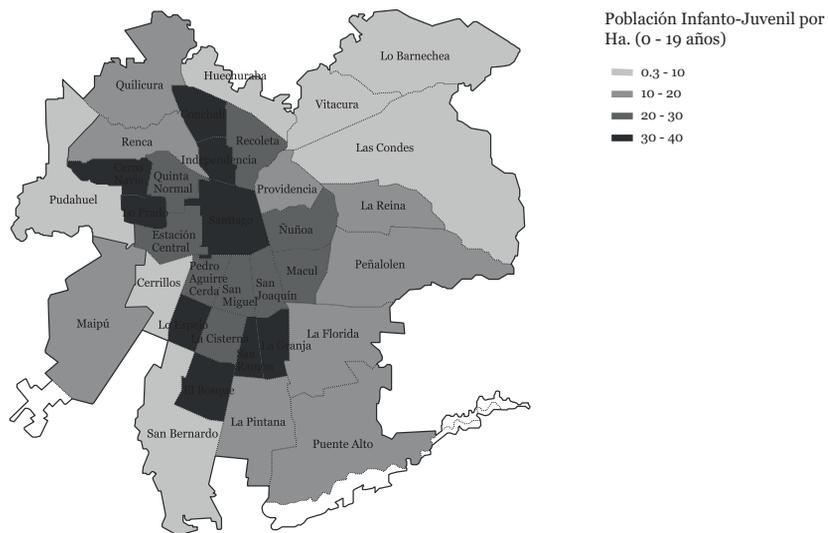
- 1.Presencia de un circuito cultural
- 2.Densidad de instituciones educativas
- 3.Proyecto de revitalización: la presencia de un proyecto
- 4.Población inmigrante: la ludoteca, como un espacio que resguarda una colección de juguetes, se constituye en un espacio ideal para fomentar dinámicas de integración social entre las personas. Los juguetes son una herramienta para que las diferencias culturales, sociales y económicas desaparezcan en un espacio que provee el material y las instancias para ello.

El estudio de caracterización de la población migrante de la Comuna de Santiago³ destaca la zona norponiente y centro sur de la comuna como zonas de mayor concentración de inmigrantes, destacando el Barrio Yungay, Balmaceda y el Centro Histórico las cuales acogen a población migrante proveniente de cinco o más países diferentes, entre los que destacan: Perú, Bolivia, Brasil, Haití, Colombia y República Dominicana. Esta situación se atribuye principalmente a la alta presencia de servicios de salud, educación y áreas verdes que presentan estos sectores y los bajos costos de arriendo que pueden adquirir producto del subarriendo de piezas.

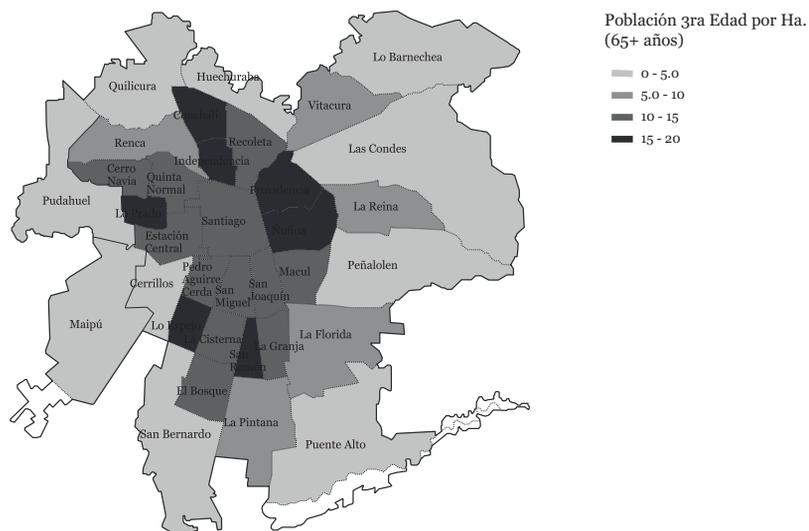
3. “Estudio y diagnóstico del colectivo de migrantes residentes en la comuna de Santiago” encargado por la Secretaría Comunal de Planificación de la I. Municipalidad de Santiago y elaborado por el Rimisp-Centro Latinoamericano por el Desarrollo Rural (2014)

La llegada de migrantes a Chile, y en particular a escala barrial, ha llevado a que surjan distintas percepciones y formas de posicionarse frente a esta población, las cuales se han visto sumidas en prejuicios, malos entendidos e incluso lejanía. Esto se aprecia, según los entrevistados, en el día a día de los distintos servicios públicos [...] que aún ven al migrante como a un otro distante. (I. Municipalidad de Santiago, 2015)

En esta línea, el documento elaborado por la Municipalidad de Santiago define líneas de acción general para enfrentar los conflictos en torno a la población migrante, entre los que se incluye ámbitos educacionales, de salud vivienda, cultura entre otros. En el ámbito cultural busca promover el encuentro multicultural en barrios, escuelas y centros culturales, a fin de que el reconocimiento mutuo de las identidades de origen favorezca la integración en la diversidad, en especial relación con la generación más joven y las personas migrantes nacidas en el territorio nacional. En este sentido, la ludoteca como espacio social y cultural se constituye en un elemento imprescindible, no solo para la integración, sino también como un aporte a las familias migrantes que en muchas ocasiones dejan a sus niños solos por varias horas durante el día.

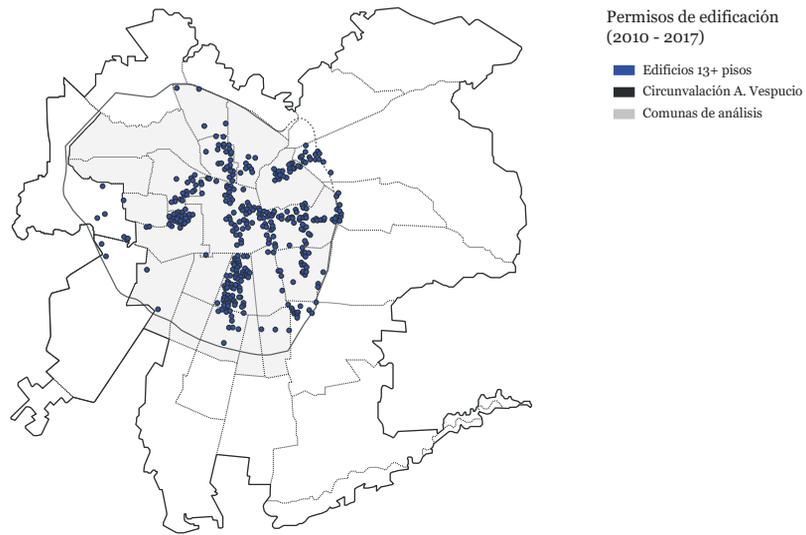


Densidad de población Infanto-Juvenil (0-19 años). Escala Comunal - Ciudad de Santiago

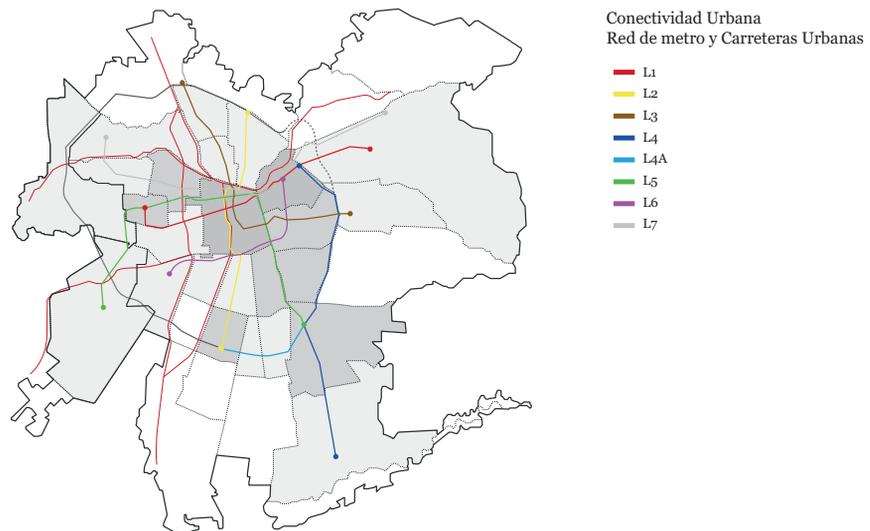


Densidad de población de 3ra edad (65+ años). Escala Comunal - Ciudad de Santiago

Fig.19: Indicadores urbanos como herramienta de elección de emplazamiento. Fuente: Elaboración propia con datos del Censo 2017 y Observatorio Urbano



Nuevos permisos de edificación para proyectos de 13+ pisos en comunas del anillo interior de Américo Vespucio. Escala Comunal - Ciudad de Santiago



Principales vías estructurantes de la ciudad + líneas de metro. Escala Comunal - Ciudad de Santiago

Fig.20: Indicadores urbanos como herramienta de elección de emplazamiento. Fuente: Elaboración propia con datos del Censo 2017 y Observatorio Urbano

[El Barrio Yungay]

Emplazado en el sector norponiente de la comuna de Santiago, el tradicional Barrio Yungay, declarado zona típica desde el año 2009, se configura como un barrio de gran diversidad cultural, social y económica, acentuando un carácter intercultural de gran interés patrimonial y turístico. Sus límites territoriales son: la calle Mapocho por el norte; Cumming por el oriente; Av. Libertador Bernardo O'higgins por el sur y Matucana por el poniente.

Como consecuencia de la construcción de la línea 5 del Metro de Santiago en el año 1997 y las estaciones Cumming y Quinta Normal, la mejora en la accesibilidad y conectividad se ha hecho notar en la llegada de turistas que buscan visitar la oferta cultural que ofrece este tradicional barrio. Diversos edificios y parque emblemáticos de la cultura chilena se ubican en el barrio, entre ellos destacan el Parque Quinta Normal, el Museo de la Memoria y los Derechos Humanos, el Museo de Historia Natural, Museo Artequín, Centro Cultural Matucana 100, Biblioteca de Santiago entre otros.

Hoy en día el barrio Yungay se constituye como un importante polo cultural y social dentro de la ciudad de Santiago, una parada obligatoria para turistas y un lugar de esparcimiento para grupos de familias los fines de semana. Desde el año 2009 existe una agrupación dedicada a promover las diferentes instituciones culturales del barrio. Bajo el nombre Circuito Cultural Santiago Poniente (CCSP) se agrupan 16 instituciones culturales que cada cierto tiempo organizan actividades simultáneas abiertas a la comunidad como eventos puertas abiertas, rutas culturales, fiestas musicales entre otras. Todo esto se constituye en un antecedente idóneo para plantear la ludoteca como una pieza más dentro del circuito ya existente, pudiendo establecer relaciones con las diversas instituciones que lo componen, como la realización de actividades en conjunto, apoyo material o evento de gran envergadura.

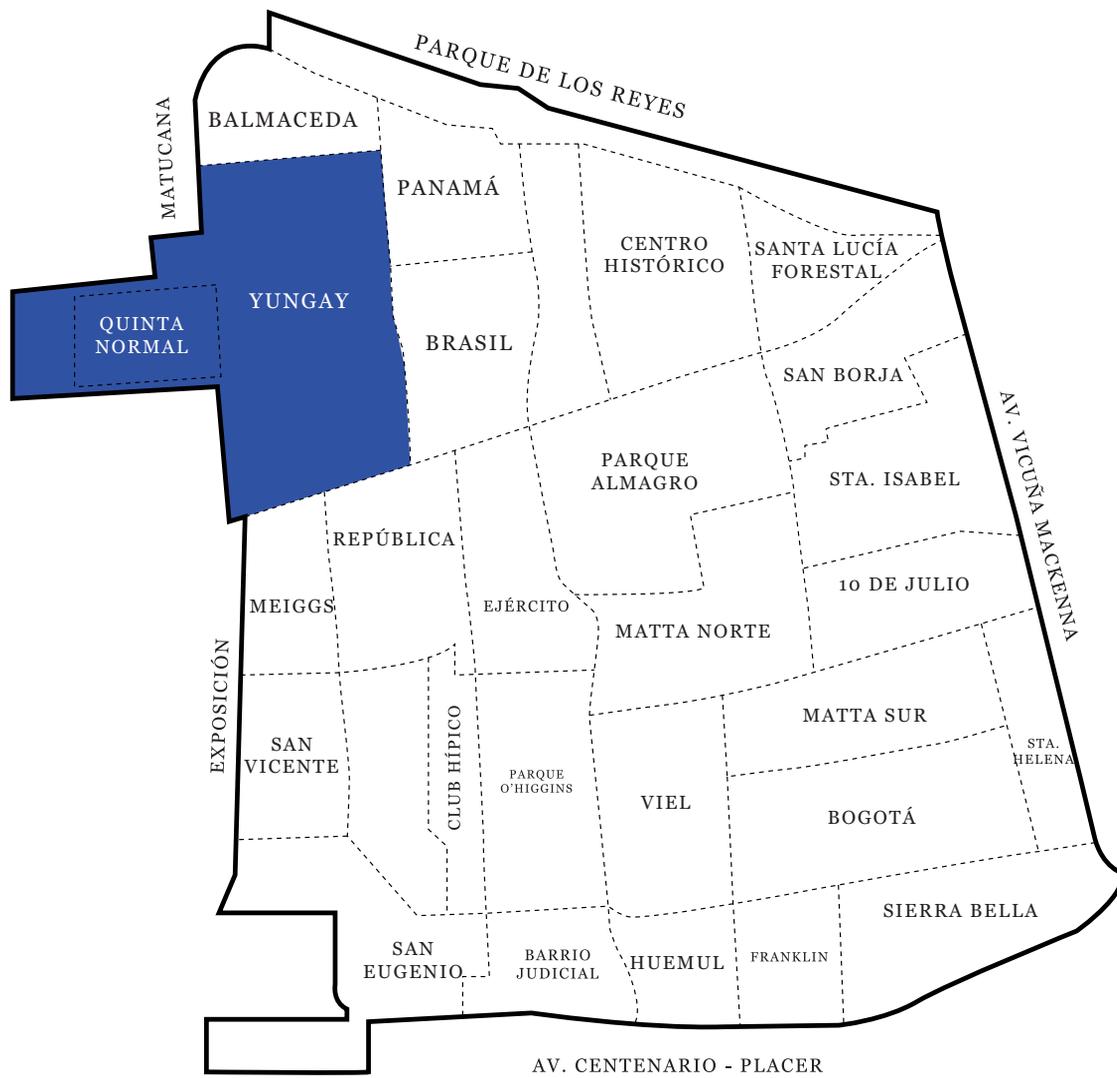
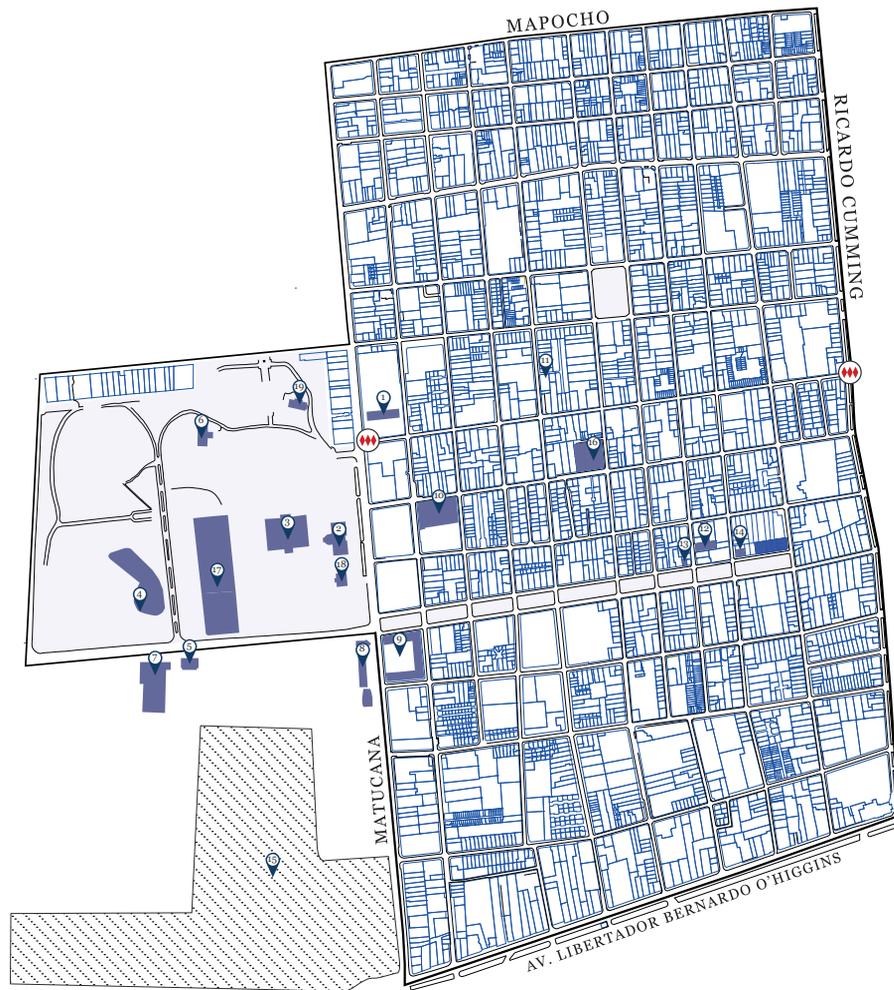


Fig.21: La comuna de Santiago y sus barrios. Fuente: Elaboración propia



Espacios Culturales

- | | |
|--|---|
| 1. Museo de la Memoria | 11. Museo de la Historieta Chilena |
| 2. MAC Quinta Normal | 12. Teatro Novedades |
| 3. Museo Nacional de Historia Natural | 13. Taller Sol |
| 4. Museo Ferroviario | 14. Centro Cultural Manuel Rojas |
| 5. Museo Artequín | 15. USACH |
| 6. Museo de Ciencia y Tecnología | 16. Centro NAVE |
| 7. Dirección Meteorológica de Chile | 17. Universidad de Chile |
| 8. Centro Cultural Matucana 100 | 18. Centro del Adulto Mayor |
| 9. Biblioteca de Santiago | 19. Corporación Cultural Balmaceda Arte Joven |
| 10. Museo de la Educación Gabriela Mistral | |



Espacios Educativos

- | | |
|--|---|
| 1. Lice Isaura Dinator de Guzmán | 11. Liceo y Colegio Nuevo Hispano Chileno |
| 2. Colegio Alto Palena | 12. Colegio ST. Elena Carmelitas Misión Teresiana |
| 3. Escuela Particular Victoria Prieto | 13. Escuela República de Israel |
| 4. Liceo N°2 Miguel Luis Amunategui | 14. Colegio Nuevo Diego de Almagro |
| 5. Colegio María Luisa Villalon | 15. Instituto Femenino Superior de Comercio |
| 6. Escuela Básica República de Panamá | 16. Escuela Particular Divina María |
| 7. Liceo Miguel de Cervantes y Saavedra | 17. Colegio San Antonio |
| 8. Liceo Técnico N°27 Clelia Clavel Dinat | 18. Internado Nacional Barrios Arana |
| 9. Liceo Polivalente A-28 Emilia Toro | 19. Colegio Part. Gabriela Mistral |
| 10. Escuela Salvador Sanfuentes Rep. EE.UU | |

[Antecedentes Históricos]

La creación del barrio Yungay surge fruto de la acción conjunta entre el Estado y distintos particulares que dieron forma al proceso de expansión urbana hacia el sector poniente de la ciudad. La adquisición de terrenos fuera de la ciudad por parte del Estado para la construcción del primer campo de experimentación agrícola, la Quinta Normal de Agricultura, estimuló que, a partir de la segunda mitad del siglo XIX, el desarrollo de barrios se orientase hacia el sector poniente de la ciudad (Ramón, 2007). Producto de la progresiva venta de hijuelas pertenecientes a la familia Portales se generaron los loteos que dieron forma al barrio. Al igual que el Santiago fundacional, éstos se estructuraron en forma de damero ortogonal, los cuales se subdividieron en manzanas y éstos a su vez, en sitios de diversas dimensiones. Finalmente, por decreto oficial del Presidente de la República José Joaquín Prieto Vial, el 5 de abril de 1839 se oficializó la creación del barrio Yungay, nombrado así en homenaje al triunfo de Chile contra la Confederación Perú-boliviana, constituyéndose en el primer barrio planificado del país.

Inicialmente el barrio se estableció como una urbanización satélite del trazado fundacional, bastante apartada del resto de la ciudad, cuyos límites se configuraron entre el camino a Valparaíso (actual calle San Pablo) por el norte, la cañada (hoy avenida Libertador Bernardo O'higgins) por el sur y entre la actual calle Matucana por el poniente y el callejón de Negrete (hoy Av. Brasil) por el oriente.

A partir de mediados del siglo XIX el barrio consolida su vocación residencial, en un contexto en que la ciudad de Santiago estaba sufriendo importantes cambios. Los procesos migratorios campo-ciudad de las familias adineradas, la bonanza económica producto de la apertura que permitió la independencia

y el auge de la minería no fueron más que el prolegómeno de los importantes proyectos urbanos que el intendente, Benjamín Vicuña Mackenna, impulsaría en la ciudad. La propuesta del camino de cintura significaba para la ciudad delimitar la “ciudad culta” de la ciudad bárbara. Para el barrio significó una serie de intervenciones y obras de mejoramiento de la infraestructura urbana: la ampliación del suministro de agua potable, el adoquinado de calles, la construcción de edificios públicos, plazas y paseos. Por otra parte, comienza el saneamiento de los ranchos que conformaban el límite más septentrional del barrio, dando paso a la construcción de conventillos y citsés que albergarían a los sectores populares.

El barrio acogió gran parte de los intelectuales que, contratados por el gobierno, habitaron el pujante sector poniente de Santiago, además de extranjeros, comerciantes y gran parte de la elite chilena, constituyéndose en un centro de expansión del casco histórico colonial y lo que llevó a considerarlo como el “punto germinal de la cultura chilena” (Laborde, 2000). A pesar de ser un barrio en que convivían sectores modestos y grupos muy acomodados, el barrio fue habitado preferentemente por familias de clase media y alta.

Durante el primer cuarto del siglo XX las familias más adineradas comenzaron a migrar a otras comunas como Ñuñoa y Providencia que, bajo el concepto de la ciudad jardín, prometían mejores condiciones medioambientales y de habitabilidad. Este fenómeno marcó el inicio de un prolongado proceso de recambio y deterioro del barrio. Las grandes mansiones del siglo XIX sufrieron un proceso de transformación producto de la subdivisión para el subarriendo, este factor, junto con el deterioro físico y la falta de mantenimiento de los espacios públicos y privados provocaron un desinterés en el sector y, en consecuencia, la disminución de las inversiones, lo que implicó además una baja del valor del suelo y de las propiedades del barrio. A este dilatado proceso

1. A este sector, que definía el límite norte del barrio, se le denominó “guangali” que etimológicamente significa pueblo o población de indios. Fue una forma de hacer referencia a los arrabales que se ubicaron en torno al camino a Valparaíso y eran habitados por sectores populares que sirvieron de mano de obra doméstica de las mansiones del barrio Yungay. (Araneda, 1972)



Fig.22: Tarjeta postal, de la Plaza Yungay de comienzos del siglo XX. En la imagen plaza se observa el monumento al símbolo heroico de la Batalla de Yungay, el Roto Chileno. Fuente: <http://mav.cl/foto/patrimonio-foto/fotografias-antiguas-de-santiago/plaza-yungay-estatua-del-roto-chileno.html>

se le sumó además un cambio de uso de suelo, con la aparición de nuevos usos orientados al comercio, servicio e industrias como talleres mecánicos, pensiones, bodegas y moteles.

En las últimas décadas del siglo XX este proceso comienza a revertirse producto de un interés gubernamental de enfrentar los problemas de deterioro y abandono de las áreas centrales de la ciudad. La baja inversión, tanto pública como privada, en sectores subutilizados de la ciudad impulsó a replantear la política de crecimiento en extensión que se había mantenido durante las últimas décadas. En 1987 el Ministerio de Hacienda promulgó la ley de Renovación Urbana, con el fin de estimular el desarrollo inmobiliario, en ella se declara al sector de Santiago Poniente como zona de renovación urbana. Sin embargo, va a ser en la década del '90 en que esta política de estado comienza a vislumbrar frutos, momento en que los inversores de inmobiliarias privadas comienzan a mostrar un gran interés en el

sector producto de una normativa permisiva que permitía grandes densidades y alturas (entre 12 y 20 pisos). A esto se le sumó el plan de repoblamiento impulsado por la municipalidad que destinó un subsidio especial de renovación urbana para viviendas. Todo este panorama estimuló la construcción de una gran cantidad de edificios en altura que impactaron negativamente en las características morfológicas y los atributos patrimoniales del barrio. Va a ser este proceso el que incentivaría a las agrupaciones vecinales a tomar la bandera de lucha por la protección del barrio y su patrimonio arquitectónico y cultural.

“En mayo de 2006, y caso por una casualidad, asistimos a la audiencia pública convocada por la Ilustre Municipalidad de Santiago, donde nos enteramos de las intenciones de las autoridades, de modificar el Plan Regulador Comunal de Santiago, Sector Parque Portales. Una vez más las autoridades pretendían imponernos un modelo de ciudad

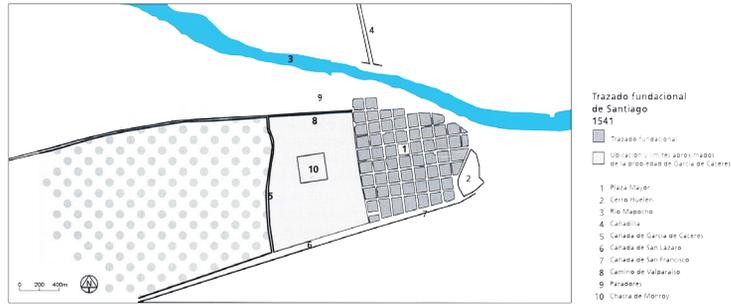
donde la comunidad no tiene derecho a decidir sobre su entorno. Rápidamente alertamos a los vecinos, nos reunimos en asamblea, realizamos campañas de firmas y gracias a la colaboración de diversos profesionales del barrio y a la movilización vecinal, logramos frenar el proyecto que pretendía aumentar las alturas de los edificios hasta 20 pisos”².

Esto marcó el inicio de un proceso de valorización del barrio a través de la elaboración de un expediente de diagnóstico sobre los principales atributos patrimoniales, arquitectónicos y urbanísticos presentes en él. Este expediente fue un trabajo en el cual se identificaron inmuebles y zonas de interés patrimonial, además de la elaboración de un catálogo y planimetría de éstos. Un trabajo en conjunto con la comunidad interesada en la protección de lo que ellos consideraban un barrio con una riqueza cultural que se veía amenazada por los intereses inmobiliarios en el sector.

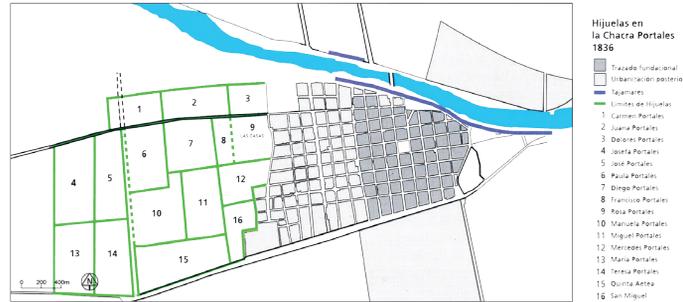
El esfuerzo conjunto de vecinos, organizaciones sociales y culturales a través de la Agrupación Defensa del Barrio Yungay, logró finalmente que el 19 de febrero del año 2009 el Consejo de Monumentos Nacionales declarase al Barrio Yungay como Monumento Nacional en categoría de Zona Típica³, lo que significó la protección de 113 hectáreas que comprenden los límites, calle Rosas por el norte, parte de la Av. Libertador Bernardo O’higgins por el sur, Matucana por el poniente y Almirante Barroso por el oriente.

2. Extracto que corresponde a la introducción del expediente técnico entregado al Consejo de Monumentos Nacionales para dar cuenta de los valores arquitectónicos y urbanísticos del barrio.

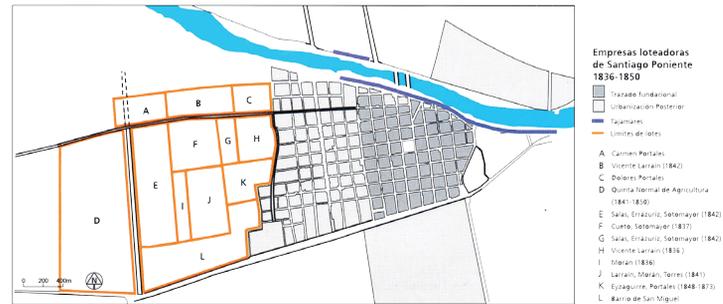
3. El documento oficial se puede consultar en línea en el siguiente link: http://www.monumentos.cl/servicios/decretos/43_2009



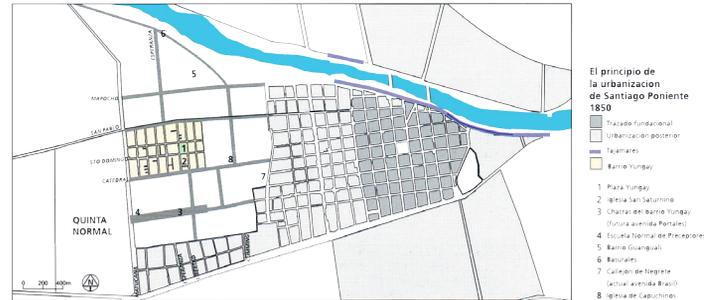
La Manzana del damero fundacional



Urbanización posterior que mantiene el mismo tipo de manzana



Loteo a partir de los trazados de las hijuelas será decidir en la posterior morfología de manzanas



Se observa una variante formal entre la manzana fundacional con la nueva urbanización de Santiago Poniente, con una forma alargada por sobre la cuadrada, producto del loteo a partir del trazado de las hijuelas de cultivo

Fig.23: Evolución morfológica del barrio Yungay. Fuente: Santiago Poniente: Desarrollo Urbano y Patrimonio (2000)

[Emplazamiento]

La propuesta contempla la utilización de los predios ubicados en la esquina definida por la extensión de la calle Portales y General Bulnes, adyacentes al nuevo tramo del parque Portales, propuesto en el plan maestro del programa que plantea la revitalización del polígono Portales-Matucana, iniciativa del PRBIPE.

El parque Portales es uno de las principales áreas verdes del barrio, con alrededor de 2,1 hectáreas y 800 metros de longitud. Es un espacio de encuentro y reunión de los habitantes del barrio. En el convergen estudiantes, turistas, migrantes y vecinos.

La propuesta de extensión del Parque Portales se define a partir del Programa de Revitalización de Barrios e Infraestructura Patrimonial Emblemática (PRBIPE), impulsado el año 2015 y que con gestión municipal y financiamiento del Banco Interamericano de Desarrollo (BID) busca revertir el deterioro físico de barrios con el objetivo de mejorar las condiciones de habitabilidad en sectores de interés patrimonial para potenciar la actividad económica y cultural.

Descripción del programa.

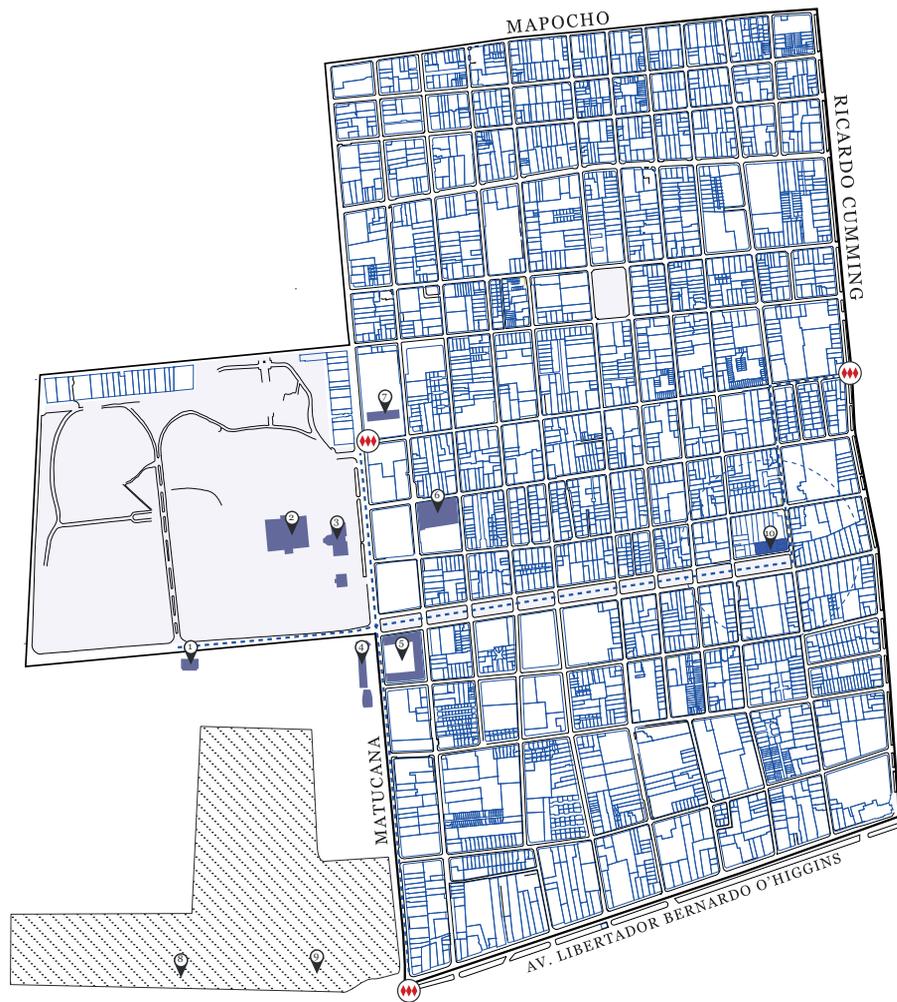
El programa busca atender el deterioro sostenido que presentan algunos barrios y la calidad de vida de sus habitantes para lo que se propone mejorar las condiciones de habitabilidad y del entorno de la población residente de los barrios intervenidos. La estrategia de intervención tiene un carácter piloto que intenta mostrar que, con un enfoque integral y una gestión adecuada, es posible revitalizar barrios patrimoniales de una manera efectiva y equitativa. El programa adopta un abordaje integral que incorpora las obras físicas de mejora del entorno urbano y de recuperación del patrimonio cultural e histórico, intervenciones de naturaleza social

*y de desarrollo económico de apoyo a la población residente*⁴.

Actualmente el plan opera en diversas ciudades del país, como Arica, Coquimbo, Cartagena, Lota y Santiago. De acuerdo con un estudio cuantitativo y cualitativo a partir de distintas instancias de trabajo, se consideraron dentro de la comuna de Santiago dos polígonos que presentaban una urgente necesidad de revitalización: Portales-Matucana en el barrio Yungay y Matta-Madrid en el barrio Matta Sur.

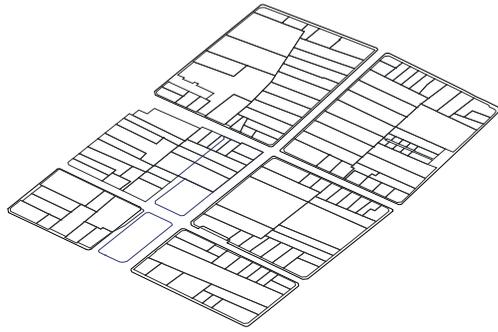
Parte de este plan es la propuesta de la renovación del polígono Portales-Matucana, cuyo principal objetivo es el mejoramiento de los atributos físicos del barrio, como áreas verdes, pavimentos y calles hasta las fachadas de diferentes inmuebles de interés patrimonial. De acuerdo con los datos aportados por las diferentes mesas de discusión, este plan surge como respuesta al evidente deterioro físico del barrio, provocando una obsolescencia urbana de los espacios tanto públicos como privados. La propuesta se estructura en torno al eje principal del Parque Portales, el cual considera su extensión hasta la avenida Bulnes (por el oriente) y se complementa con una serie de proyectos de diferente índole. La extensión del parque implica la expropiación de predios e inmuebles que constituyen la manzana entre las calles García Reyes y General Bulnes, además de la habilitación de la calle Portales, ambas acciones contempladas en el presupuesto del Plan de Revitalización de Barrios financiadas por el Banco Interamericano de Desarrollo. Esto se constituye como una excelente oportunidad de generar un proyecto que impacte positivamente este nuevo tramo. Aprovechando la adquisición de los terrenos aledaños al parque por parte de la municipalidad, se propone localizar la Ludoteca en el nuevo tramo propuesto, descentralizando la oferta cultural -cargada sobre la calle Matucana- y revalorizando el parque como un elemento importante dentro de un circuito cultural. De esta forma la ludoteca se constituye en un hito que le da valor al parque como un eje público que conecta diferentes puntos de interés cultural, turístico y patrimonial del barrio.

4. Descripción y objetivos del programa. Link: <http://www.programassociales.cl/programas/63279/2016/3>

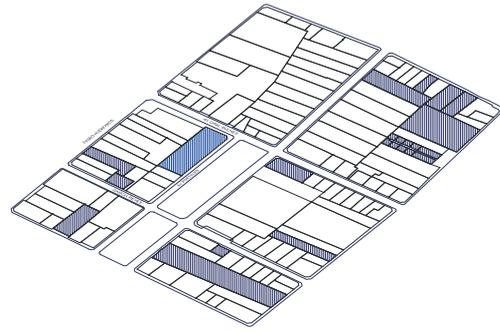


Espacios Culturale CCSP

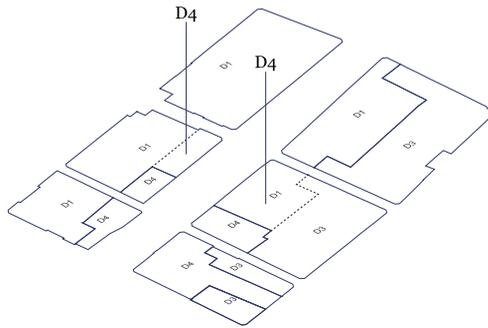
1. Museo Artequin
2. Museo Nacional de Historia Natural
3. MAC Quinta Normal
4. Matucana 100
5. Biblioteca de Santiago
6. Museo de la Educación Gabriela Mistral
7. Museo de la Memoria y los Derechos Humanos
8. USACH
9. Planetario USACH
10. Ludoteca de Yungay



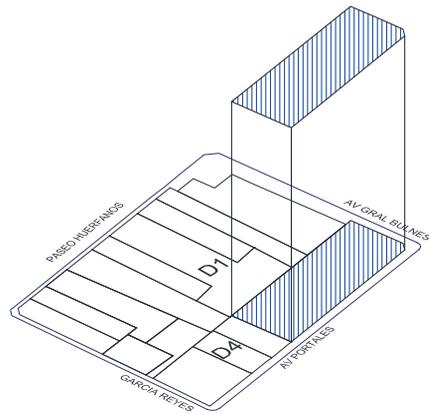
Situación actual



Propuesta Polígono Portales-Matucana



Normativa PRC por manzana
Se propone aplicar la normativa D4 (Parque Portales) al sector expropiado



Sector Zona Típica D4 - Parque Portales
Superficie: 1.744 m²
Coef. Ocupación: 1,0 = 1.744m²
Coef. Constructibilidad: 2,8 = 4.883,2 m²

Fig.24: Esquemas de operaciones urbanas. Fuente: Elaboración propia

[La manzana y la vivienda]

La morfología y las construcciones que configuran el Barrio Yungay las podemos entender también desde la perspectiva del tipo arquitectónico. La mayoría de las manzanas que constituyen el barrio son rectangulares, con dimensiones similares a las que configuran el trazado ortogonal del período colonial. Surgen producto de las prolongaciones de las calles del período colonial sobre las distintas chacras que dieron forma al loteo del barrio, es por esto que adquieren una forma rectangular cuyo lado más largo corresponde al eje norte-sur. Las dimensiones más frecuentes oscilan entre los 90 y 120 metros de largo.

Producto de la evolución constructiva del sector, este tipo de manzana fue transformándose hasta definir cuatro tipologías de manzanas identificables: cerradas, penetradas, divididas, fragmentadas.

1. Manzanas Cerradas: Corresponden al modelo tradicional y regular (90-120m), sus lados son continuos y se accede a los inmuebles desde el espacio público. Su forma con frecuencia es rectangular o cuadrada.

2. Manzanas Penetradas: Corresponden a aquellas manzanas que surgen por la inserción en el modelo base de cités, que tienen una vía de acceso al interior de la manzana, manteniendo la continuidad de la fachada.

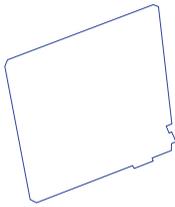
3. Manzanas Divididas: Corresponden a aquellas manzanas que se descomponen en dos o tres partes separadas por uno o más pasajes. La lectura de manzana unitaria se sigue manteniendo a pesar de esta operación.

4. Manzanas Fragmentadas: Corresponden a aquellas manzanas que surgen producto de una subdivisión importante de la unidad tradicional, la lectura unitaria desaparece y sus partes aparecen como elementos independientes. No es un caso frecuente, al

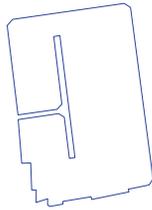
menos para el sector próximo al proyecto, un tipo de esta manzana es el que constituye el barrio Concha y Toro.

Las construcciones se ubican en el perímetro de la manzana, definiendo una fachada continua (principal característica de la actual fisionomía del barrio). Edificios colindantes que comparten un muro medianero con el acceso principal desde el espacio público. Las fachadas están constituidas por una serie de elementos característicos que las definen: una línea de zócalo o basamento, una línea de cornisa superior y un elemento intermedio que constituye el cuerpo principal que da forma al edificio masa.

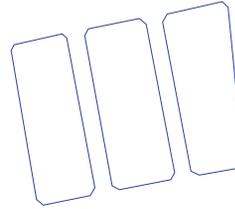
El patio interior es una característica de las construcciones del barrio que tiene una cualidad funcional: un área central que proporciona tanto iluminación como ventilación natural al inmueble. Independientemente del tipo de vivienda, los patios interiores se constituyeron en una forma de organizarla espacialmente. En torno a estos se desarrollan galerías de tránsito que son un intermedio entre el patio y los distintos recintos que la componen.



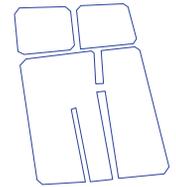
Manzana Cerrada
Representan el modelo tradicional y regular (90 a 120m), sus lados son continuos y se accede a los inmuebles desde el espacio público. Su forma con frecuencia es rectangular o cuadrada.



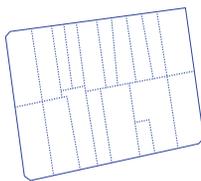
Manzana Penetrada
Surgen por la inserción en el modelo de base de citsés que tiene una vía de acceso al interior de la manzana



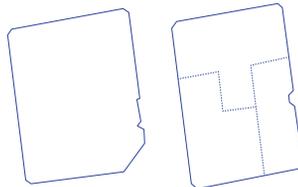
Manzana Dividida
La manzana tradicional en este caso se descompone en dos o tres partes separadas por uno o más pasajes, pero la unidad y la lectura de la manzana, como conjunto, no se ven afectadas.



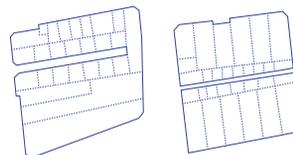
Manzana Fragmentada
Corresponde a una subdivisión importante de la unidad de manzana



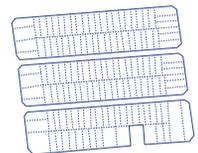
Predios Profundos
8-16 x 40-60



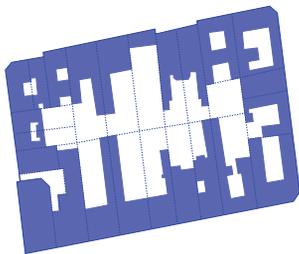
Grandes Predios
30-100 x 40-100



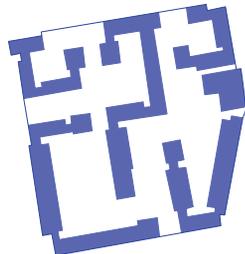
**Predios Profundos
Predios Rectangulares o Cuadrados**
7 x 40-60
8-16 x 10-22



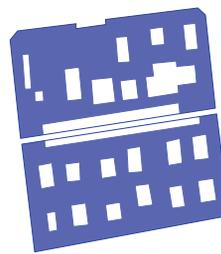
Pequeños Predios
6-9 x 8-25



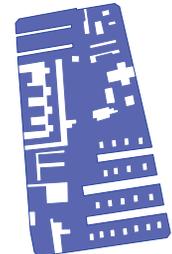
**Manzana Cerrada
Predios Profundos**
8-16 x 40-60



**Manzana Cerrada
Grandes
Predios**
30-100 x 40-100

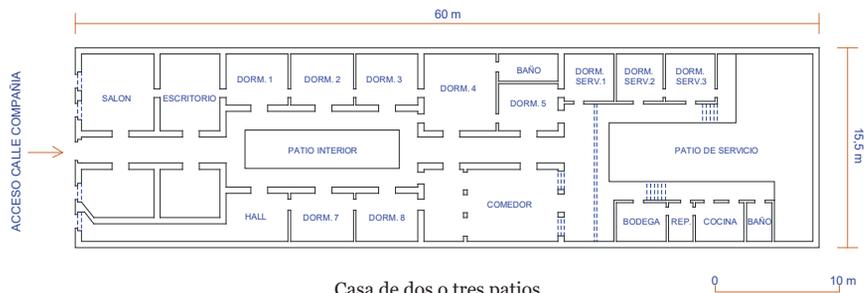


**Manzana Dividida
Predios Profundos
Predios Rectangulares o Cuadrados**
7 x 40-60
8-16 x 10-22

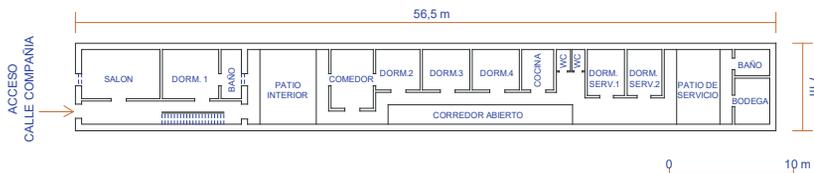


**Manzana Penetrada
Pequeños Predios**
6-9 x 8-25

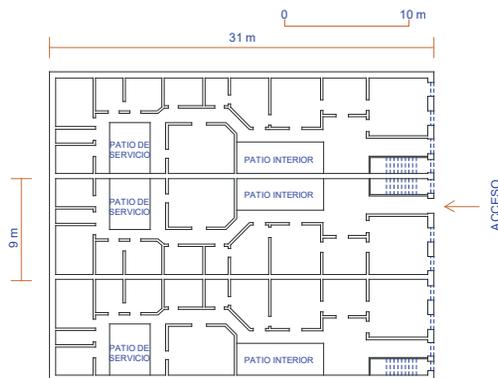
Fig.25: Tipologías de manzana del barrio Santiago Poniente. Fuente: Santiago Poniente: Desarrollo Urbano y Patrimonio (2000)



Casa de dos o tres patios
 Organización espacial determinada por dos o tres patios bordeados con galerías laterales, abiertas o vidriadas que conectan los diferentes recintos. Los recintos de carácter más público dan hacia la calle como el salón y el hall

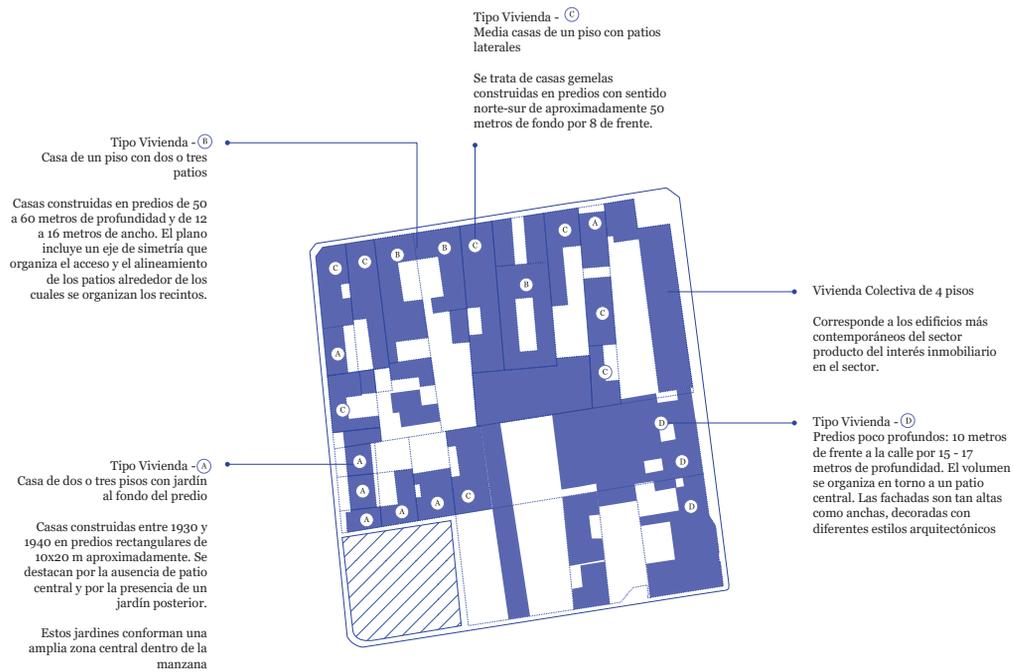


Media Casa de uno o dos pisos con patios
 Sigue el mismo principio la casa 1 pero con espacios más reducidos. La parte pública da hacia la calle, los dormitorios ocupan el cuerpo intermedio y los servicios el fondo de predio

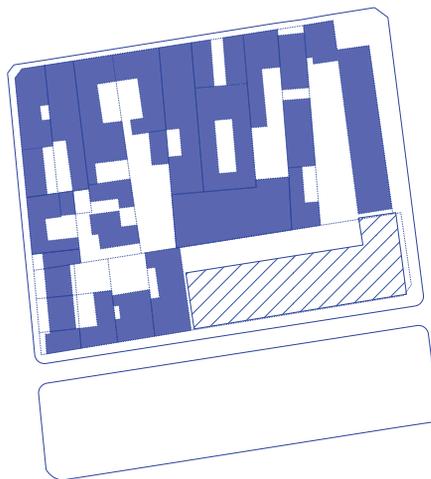


Inmueble Colectivo
 El modelo de media casa se aplica como base para elaborar conjuntos colectivos con varias unidades de viviendas. Surge por la superposición de dos medias casa, pero mantiene la estructura espacial

Fig.26: Tipologías de viviendas del barrio Santiago Poniente. Fuente: Santiago Poniente: Desarrollo Urbano y Patrimonio (2000)



Situación Actual
Corresponde a una manzana de tipo cerrada de predios profundos y cuadrados



Propuesta de Poligono Matucana-Bulnes
Se propone establecer un vínculo con la preexistencia mediante la continuidad tipológica de la manzana cerrada

Fig.27: Tipo de manzana del predio de la ludoteca. Fuente: Santiago Poniente: Desarrollo Urbano y Patrimonio (2000)

3.3 | Programa Arquitectónico

Para la construcción del programa arquitectónico de la ludoteca se tomó en cuenta en primer lugar que, como tipo arquitectónico contemporáneo, su ámbito abarca la cultura, la educación y la recreación. En este sentido el programa debe responder a este triple enfoque indistintamente. Por otra parte, se consideraron también los referentes seleccionados en el capítulo anterior, de esta forma, los programas arquitectónicos presentes en dichos proyectos sirvieron como antecedente para construir el de la ludoteca del barrio Yungay.

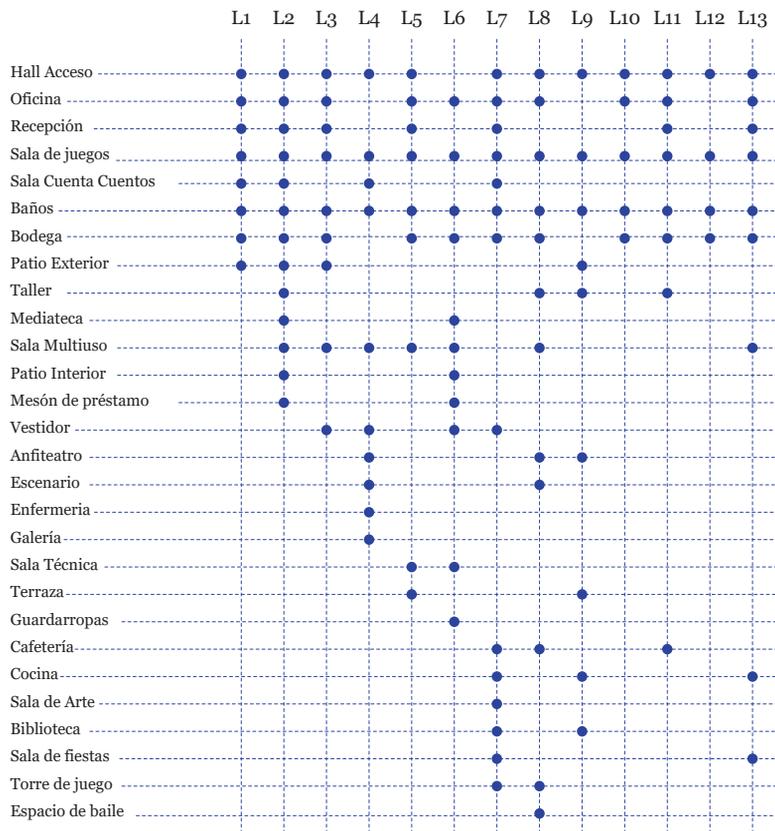


Fig.28: Cuadro resumen de programa arquitectónico de referentes. Fuente: Elaboración propia

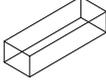
Área	Recinto	Superficie	Altura	
Colección	Depósito de Colección	300m ²	x2	
	Lab. Restauración	90m ²	x2	
	Lab. Creación	90m ²	x2	
	Oficina Investigadores	36m ²	x2	
	Bodega de materiales	24m ²	x1	
	Baños	9m ²	x1	
Entretención, y educación	Salones de juego	100m ²	x2 - x3	
	Mesón de préstamo	12m ²	x1	
Administración	Oficina	9m ²	x1	
	Oficina administración	12m ²	x1	
	Sala reunión	36m ²	x1	
	Sala conferencias	36m ²	x1	
	Comedor+Cocina	24m ²	x1	
	Baño	9m ²	x1	
Pública	Hall acceso	150m ²	x3	
	Informaciones	9m ²	x1	
	Lockers	12m ²	x1	
	Cafetería	90m ²	x1	
	Tienda	36m ²	x1	
	Exhibición	300m ²	x3	
	Patio interior	360m ²	x3+	
	Baños	24m ²	x1	
	Enfermería	9m ²	x1	
Mantenimiento	Bodega materiales	24m ²	x1	
	Sala de descanso	24m ²	x1	
	Baño + vestidor	18m ²	x1	

Fig.29: Propuesta de programa arquitectónico para la ludoteca de Yungay. Fuente: Elaboración propia

3.4 | Usuarios

Como ya se ha ido desarrollando, para efectos de este proyecto de título, la ludoteca no es un espacio exclusivo para la infancia. Como un tipo arquitectónico contemporáneo, la ludoteca del barrio Yungay (como experiencia emblemática) propone constituirse en un espacio recreativo, cultural y educativo enfocado en toda la población, o cualquier persona interesada en los juguetes y el juego (“or any other person or persons interested in toy and play”).

Sin embargo, es preciso considerar que, aunque el proyecto explora un enfoque transversal, el principal usuario de la ludoteca serán los niños. Esto se ve potenciado por la presencia de una gran cantidad de instituciones educativas y de población de la tercera edad, lo que fomenta un uso continuo de la ludoteca como espacio de encuentro.

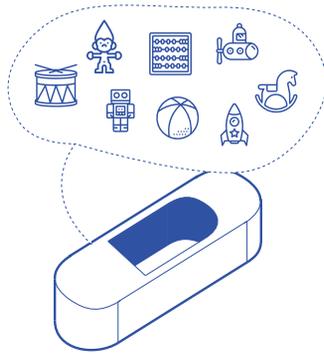
3.5 | Idea Proyectual

El proyecto se estructura en torno a la idea de entender la colección de juguetes como un bien colectivo. Para ello, este espacio asume la condición más pública de la ludoteca a través de un volumen, visible desde el exterior que configura un gran patio interior de carácter colectivo. Este volumen resguarda la colección y pone en valor -en su morfología- el patio como elemento característico y constituyente del tipo de vivienda del barrio (reinterpretado en un edificio de uso público).

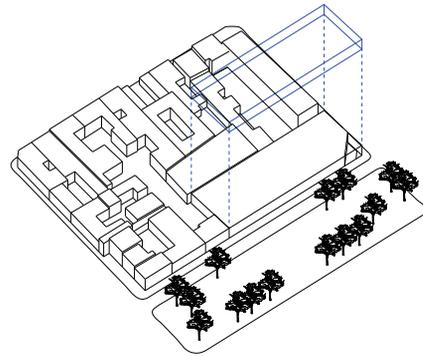
En su interior resguarda la colección de juguetes y los espacios dedicados a la investigación conservación y reparación de estos. Este volumen se interseca con uno cuerpo horizontal que reconstruye la manzana propia de Santiago Poniente.

En su vocación pública, el proyecto considera un gran acceso desde el parque que se constituye en un nexo entre el barrio y el interior urbano. Entre estos dos mundos se ubica una galería que define una antesala; un espacio de transición de carácter semi público que bordea el patio interior y da forma a la continuidad de la fachada que define la manzana. Este espacio asume una condición permeable a través de los elementos estructurales que lo constituyen, es un espacio intermedio de encuentro e intercambio colectivo para el barrio.

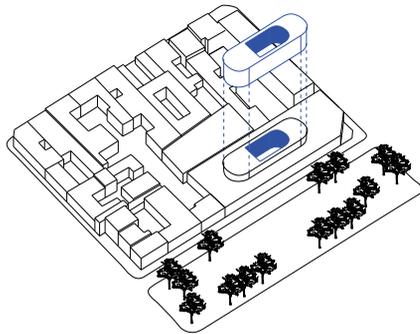
El primer nivel acoge las actividades más públicas de la ludoteca, la exhibición permanente, la cafetería, el sector de informaciones y salones de libre uso para intercambiar juguetes u organizar torneos, en definitiva, un interior urbano que crea un clima controlado para todos aquellos que quieran celebrar la cultura de los juguetes. Los diferentes salones de juego se ordenan conforme se asciende a través del volumen de la colección, cada uno diferenciado de acuerdo sus condiciones espaciales específicas.



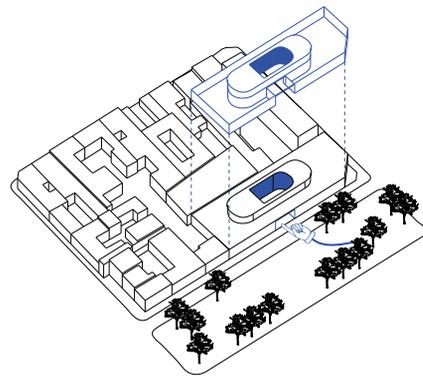
1. La colección de juguetes se resguarda en un volumen singular



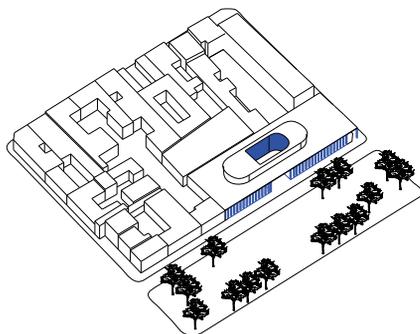
2. Un cuerpo horizontal reconstruye la manzana y define un ochavo en la esquina



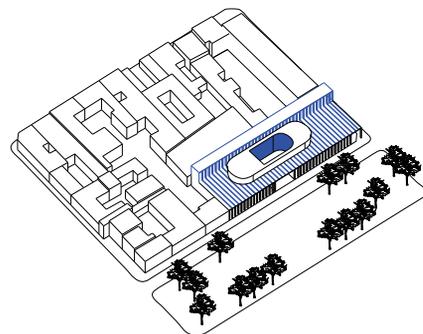
3. El volumen de la colección de juguetes se interseca con el cuerpo horizontal definiendo un patio central



4. Se abre un gran acceso desde el parque que conecta el exterior con el patio interior de carácter público



5. Una galería se dispone bordeando la calle, definiendo un espacio de transición semi-público que hace visibles los sucesos del interior



6. Un tercer cuerpo se ubica como medianero y resguarda los espacios de exhibición de la ludoteca.

FINAL.

Bibliografía

- AA.VV. (2000). Santiago Poniente: Desarrollo Urbano y Patrimonio. Santiago, Chile: Municipalidad de Santiago.
- Arce, R. P. (2003). Materia Lúdica: Arquitecturas del Juego. ARQ N°55, 9-15.
- Bargot, J. F. (1979). Une experience de lodotheque a Lyon: la joujoutheque du centre pedagogique de jouet.: Lyon : École nationale supérieure de bibliothécaires .
- Bautista, R. H. (10 de Agosto de 2000). Ludoteca: un espacio comunitario de recreación. Recuperado el 27 de Octubre de 2018, de FunLibre: <http://www.redcreacion.org/documentos/congreso6/REBautista.htm>
- Brodin, J., & Bjorck-Akesson, E. (1992). Toy libraries/Lekoteks in an international perspective. EuroRehab N°2, 91-102.
- Cabrera, S. A. (2016). Juegos y Juguetes Infantiles en el Arte Medieval. Madrid: Universidad Complutense de Madrid.
- Calderón, J. (2017). Relevancia de las metodologías de participación ciudadana: construcción de una ludoteca comunitaria. Revista de Urbanismo N°36, 33-43.
- Carvajal, R., Pascual, C., Arancibia, M., & Osorio, J. (2007). Estudio del patrimonio arquitectónico de Santiago Poniente. Santiago: El Sitio de Yungay.
- Flores, J. R. (2010). Historia de la infancia en el Chile republicano, 1810-2010. Santiago: JUNJI.
- Ilustre Municipalidad de Santiago. (2015). Santiago, lugar de encuentro. Transformaciones y propuestas. Santiago: CORTAL.
- Mejía, F. A. (2005). Artistas y Juguetes. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes .
- P. Universidad Católica de Chile. (2015). Juegos y Juguetes. Santiago: Ediciones UC.
- Penón, S. (2006). Las Ludotecas. Educación Social N°33, 83-91.
- Ramón, A. d. (2007). Santiago de Chile: Historia de una sociedad urbana. Santiago: Catalonia .
- Ruiz, N. R. (2012). Las Ludotecas: orígenes, modelos educativos y nuevos espacios de socialización infantil. Granada: Universidad de Granada, Facultad de Ciencias de la Educación .
- Santis, J. A. (2010). Juguetes: 100 años de fabricación chilena. Santiago: Ocho Libros Editores.

Académicos Consultados

Rodrigo Chauriye - Departamento de Arquitectura

Natalia Escudero - Departamento de Urbanismo

Jorge Inzulza Contardo - Departamento de Urbanismo

Oswaldo Moreno - Departamento de Arquitectura

María Isabel Pavez - Departamento de Urbanismo