UNIVERSIDAD TECNICA FEDERICO SANTA MARIA

Repositorio Digital USM **https://repositorio.usm.cl**

Departamento de Arquitectura Arquitectura

2020-08

AL BORDE DE LO ILEGAL
INSTALACIÓN LUDICA DE USO PUBLICO

RODRIGUEZ CANEO, JEAN FRANCO

https://hdl.handle.net/11673/50262

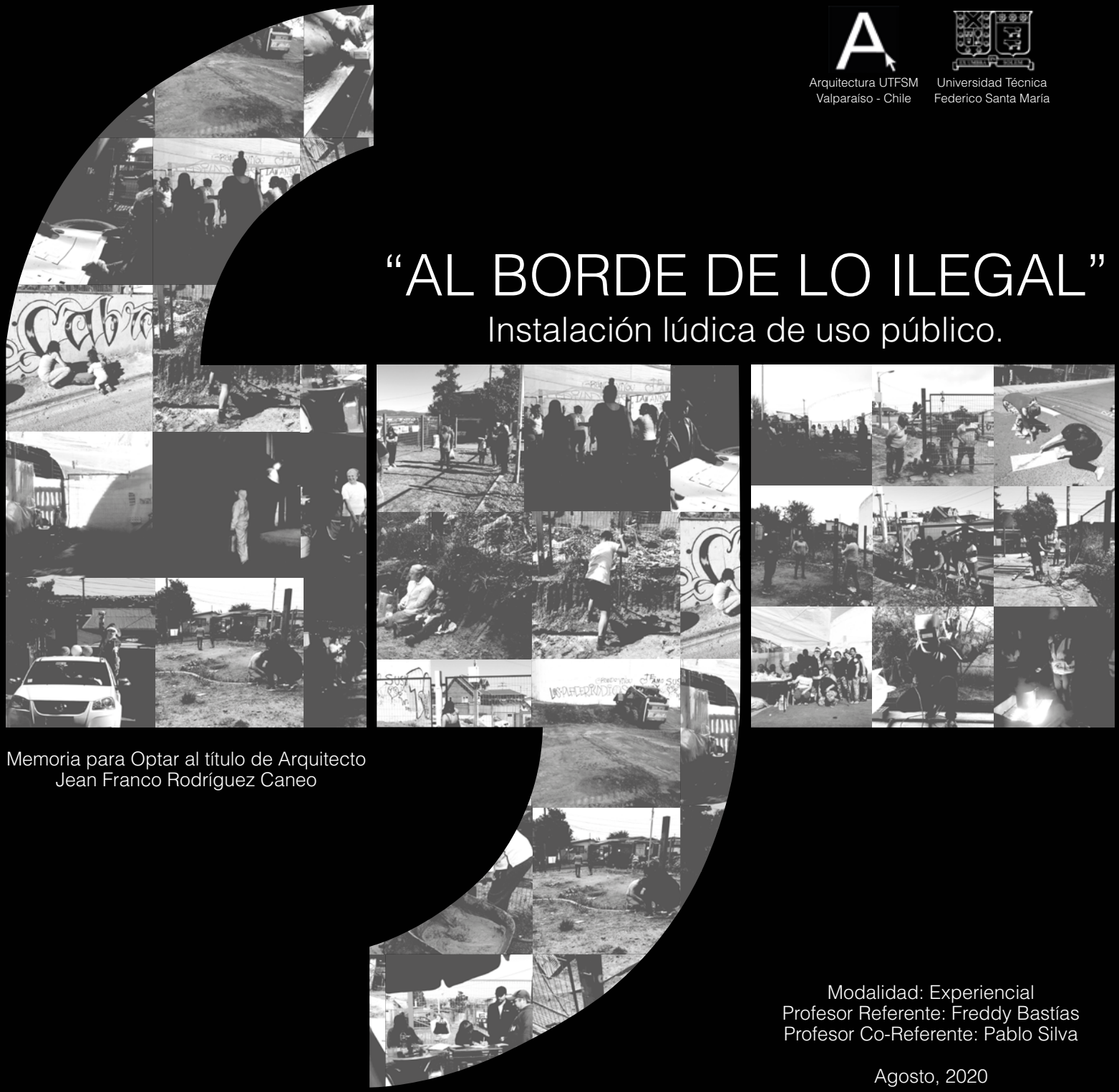
Repositorio Digital USM, UNIVERSIDAD TECNICA FEDERICO SANTA MARIA

Arquitectura UTFSM
Valparaíso - Chile

Universidad Técnica
Federico Santa María

“AL BORDE DE LO ILEGAL”

Instalación lúdica de uso público.



Memoria para Optar al título de Arquitecto
Jean Franco Rodríguez Caneo

Modalidad: Experiencial
Profesor Referente: Freddy Bastías
Profesor Co-Referente: Pablo Silva

Agosto, 2020

Universidad Técnica Federico Santa María
Departamento de Arquitectura UTFSM
Valparaíso - Chile

Memoria Proyecto Experiencial
“Al Borde de lo ilegal”

Memoria para Optar al título de Arquitecto

Jean Franco Rodríguez Caneo

Modalidad: Experiencial
Profesor Referente: Freddy Bastías
Profesor Co-Referente: Pablo Silva

Agosto, 2020

“

ALDO VAN EYCK

THE PLAYGROUNDS AND THE CITY

Si la infancia es un viaje, dejémonos comprobar que los niños no viajan de noche.

Agradecimientos

“

KJETIL TRAEDAL THORSEN

SNOHETTA

“La arquitectura no existe sin personas”

Agradecimientos.

A la mujer que sin pedir nada a cambio siempre estuvo dispuesta a conversar, diseñar, acompañarme, construir, cotizar, aconsejar y amarme, Catalina Ríos Figueroa.

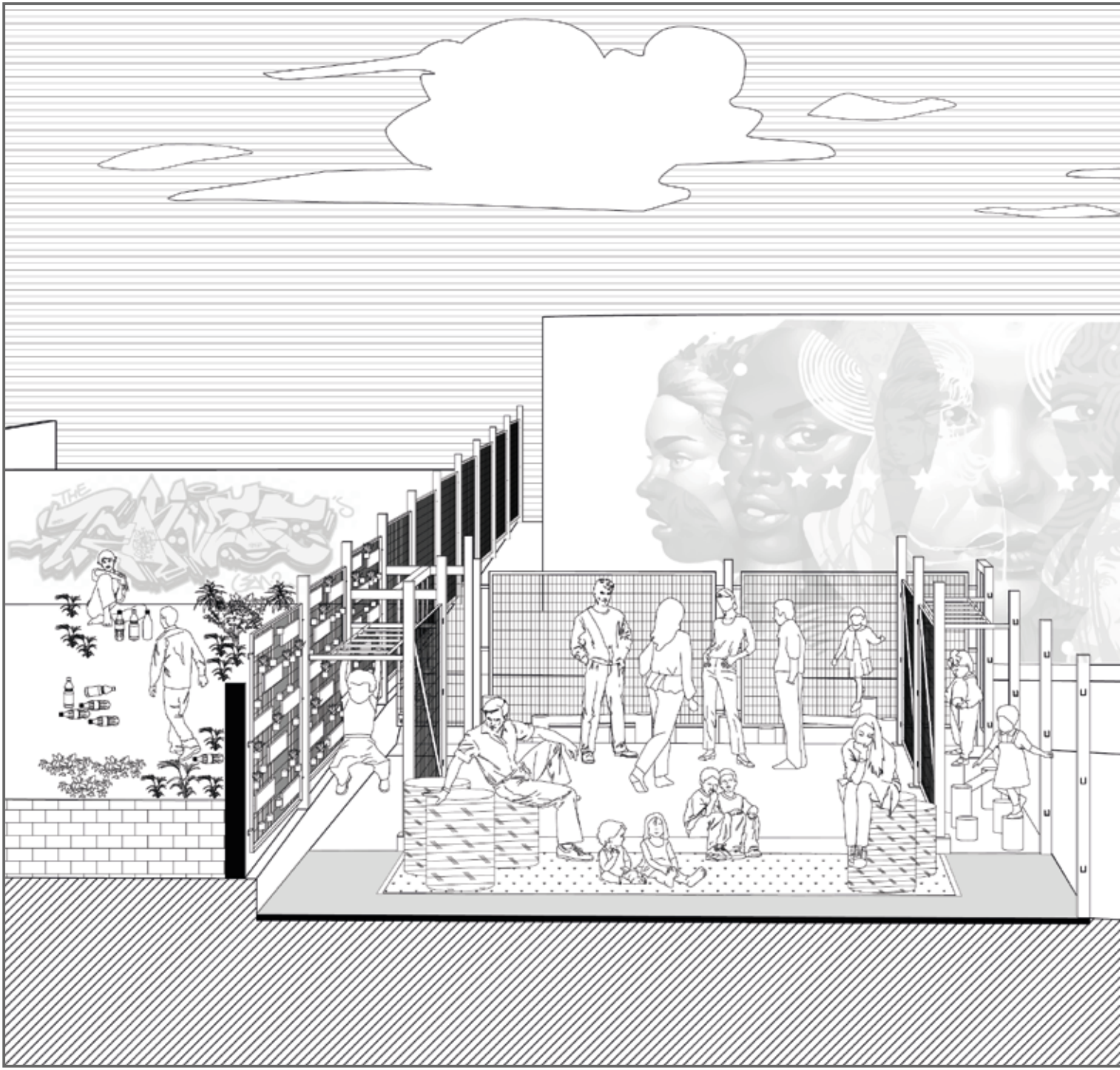
A mi padre Claudio Rodríguez, a mi madre Verónica Caneo, a mi hermana Maite Rodríguez y en especial a mi abuela materna Julia Olivares que me acompaño en todo este camino a la distancia.

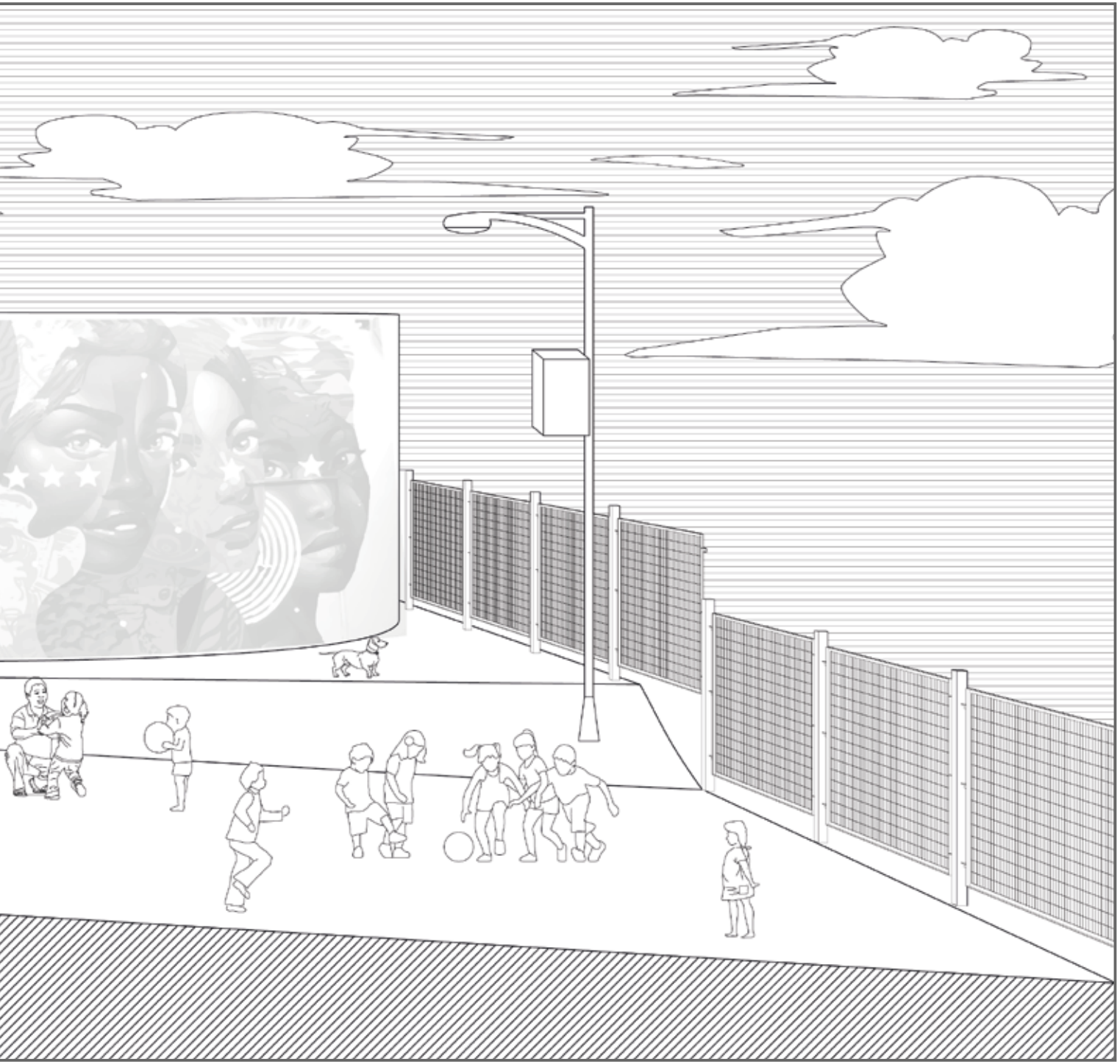
Unidad Vecinal 143-B. A Carol Bascuñán presidenta de la junta de vecinos “vista al mar”, a toda la directiva por la confianza entregada en el proceso y a toda la comunidad que participo en el proyecto semana a semana.

Familia. A toda mi familia que siempre estuvo dispuesta a ayudar y contener en todo momento, en especial a Juan Caro, Soledad Rodríguez, Nicolás Oyaneder y Mijael Rauter que participarón activamente en el proyecto, a la familia Ríos Figueroa por darme un espacio para construir parte del proyecto.

Amigos. A mis amigos de toda mi vida universitaria, Sebastián Muñoz, Franco Araya, Daniel Bobadilla, Laura Pizarro y Matías Ramirez.

Profesores. A los profesores que me ayudarón a crecer como estudiante de arquitectura y como profesional, Freddy Antonio Bastías, Pablo Silva y Gustavo Sarabia.





Resumen

“

ALDO VAN EYCK

ESPACIO/TIEMPO VS LUGAR/OCASIÓN

"Sea el que fuere el significado de espacio y tiempo, lugar y ocasión significan más. Porque espacio en la mente del hombre es lugar y tiempo es ocasión".

Resumen.

Un espacio residual dentro de la ciudad, puede ser un foco de actividades delictuales y basurales, pero al mismo tiempo tiene la posibilidad de ser visto como una oportunidad para diseñar algo con y para la gente… Este es el motor de donde nace y se desarrolla la experiencia “Al Borde de lo Ilegal”, con la comunidad Vista al Mar ubicada Cerro Placeres, Valparaíso, los cuales han luchado y esperado un largo tiempo por conseguir construir un espacio para ellos, la Sede Vecinal del sector.

El proyecto “Al borde de lo ilegal”, es una experiencia social que busca configurar movimientos de participación ciudadana, microactuaciones urbanas de regeneración de espacios, con el fin de lograr una intervención espacial que sea capaz de adaptarse a su contexto inmediato, tomando en cuenta el entorno social y cultural al cual se vera enfrentado como instalación, con el fin de hacer frente a la cruda realidad de los sectores más vulnerables de la ciudad, los caules deben día a día convivir con altos indices delictuales y de drogadicción.

Se plantea una instalación como agente de cambio urbano-social, que debe poseer una dualidad programática temporal capaz de regenerar el espacio urbano, de forma recreacional y dando soporte a reuniones vecinales, logrando cambiar en un corto período de tiempo, el prejuicio social impuesto sobre el lugar a través de una actividad humana primordial en el desarrollo arquitectónico y urbano, La recreación.

La experiencia esta enfocada en el proceso que se vive al involucrarse con una comunidad, al como un diseño de arquitectura nace influenciado totalmente por relatos y vivencias que la gente transmite al momento de participar en la construcciòn de un espacio comun que busca sacar el mayor partido posible de la gente que vive en la poblacion.

Rescatar que cualquier resultado es valido para una comunidad que lo unico que necesita es compromiso y confianza, cada momento es invaluable al momento de diseñar a la par de la gente.

Abstract

“

ALDO VAN EYCK

SPACE/TIME VS PLACE/OCCASION

"Be he who has the meaning of space and time, place and occasion mean more. Because space in the mind of man is the place and time is occasion."

Abstract.

A residual space within the city, can be a focus of criminal and garbage activities, but at the same time it has the possibility of being seen as an opportunity to design something with and for people ... This is the engine from where it is born and The "On the Edge of the Illegal" experience is developed with the Vista al Mar community located in Cerro Placeres, Valparaíso, who have struggled and waited a long time to build a space for them, the neighborhood headquarters of the sector.

The project "On the brink of illegality" is a social experience that seeks citizen participation movements, urban micro-actions to regenerate spaces, in order to achieve spatial intervention that is capable of controlling its immediate context, taking into account the environment social and cultural which will be faced as an installation, in order to face the harsh reality of the most vulnerable sectors of the city, the days of coexistence with high rates of crime and drug addiction.

An installation is proposed as an agent of urban-social change, which must have a temporal programmatic duality capable of regenerating the urban space, recreationally and supporting neighborhood meetings, managing to change in a short period of time, the social prejudice imposed on The place through a primary human activity in architectural and urban development, recreation.

The experience is focused on the process that is lived when getting involved with a community, as an architectural design is born completely influenced by stories and experiences that people transmit when participating in the construction of a common space that seeks to get the most out of it of the people who live in the population.

Rescuing any result is valid for a community that all it needs is commitment and trust, each moment is invaluable when designing alongside people.

Glosario

“

RICHARD ROGERS

“En vez de expandirse por los valiosos espacios verdes, las ciudades deberían utilizar suelo abandonado y edificios vacíos en desuso. Los centros comerciales de las afueras de las ciudades, los polígonos empresariales y las urbanizaciones suburbanas, a los que se accede con vehículo privado, son los enemigos de una ciudad próspera”

Glosario.

1- Borde. (1) Línea que limita la parte exterior o más alejada del centro de una cosa. RAE.

2- Ilegal. (1) Que no está permitido por la ley. RAE.

3- Lúdico. (adjetivo) Del juego o relacionado con esta actividad. RAE.

3- Placemaking. Diseño basado en la interacción directa con una comunidad, mediante reuniones en las cuales se avanza de manera consensuada, partiendo desde una lluvia de ideas hasta un anteproyecto. En este proceso el arquitecto se presenta como un intérprete de necesidades, sobre las cuales existen amplias posibilidades de solución.

4- Intersticios. Situaciones urbanas duales en la cual coexisten instalaciones propias de una ciudad formal y al mismo tiempo asentamientos informales o ilegales.

5- Juego. (1) Actividad que se realiza generalmente para divertirse o entretenerse y en la que se ejercita alguna capacidad o destreza. RAE.

6- Espacio Público. Se llama espacio público, al espacio de propiedad pública (estatal), dominio y uso público. Es el lugar donde cualquier persona tiene el derecho a circular en paz y armonía, donde el paso no puede ser restringido por criterios de propiedad privada, y excepcionalmente por reserva gubernamental.

7- Comunidad. Toma de terrenos por parte un colectivo de personas que buscan soluciones habitacionales. Conocidas también como campamentos, tomas, poblaciones callampas, guetos, etc.

8- Vista al mar. Comunidad Ubicada en lo alto del Cerro Placeres en Valparaíso, toma su nombre a partir de su posición privilegiada en lo alto del cerro.

Contenido 10/10

1/10 p.13
Introducción

5/10 p.97
Experiencia social

2/10 p.25
Marco Teórico

4/10 p.87
Referente Arquitectónico

3/10 p.47
Concepto Arquitectónico

6/10 p.170
Estado del arte.

9/10 p.285
Conclusiones.

8/10 p.273
Proyecto arquitectura.

7/10 p.181
Proyecto experiencial.

10/10 p.289
Bibliografia.

Cap. 1/10

Introducción

“

ERIC ZIMMERMAN

ENTREVISTA, PLAYPUBLIK

“Tanto el arquitecto como el diseñador de juegos comparten la característica de crear estructuras que se convierten en espacios de posibilidades que la gente habita, ya sean estructuras físicas como un edificio o estructuras de comportamiento como las reglas de un juego y en ambos casos la gente hará cosas que uno nunca espera. Eso es parte de los placeres de ser un diseñador.”

Introducción.

Este proyecto de título se enmarca en la modalidad experiencial de la carrera de Arquitectura de la Universidad Técnica Federico Santa María. Esta modalidad tiene por definición una mirada expansiva del campo de la arquitectura, operando ocasionalmente en el diseño de experiencias que consideran el tiempo como un elemento trascendental del entendimiento del espacio.

El foco en este caso es el espacio público, ya que su condición de espacio compartido permite explorar los límites de apropiación que el ciudadano puede llegar a aspirar dentro del mismo. Al convertir espacios urbanos en desuso en plataformas de juego y reunión se busca que el ciudadano, al cambiar de condición logre un nuevo punto de vista del espacio y otra forma de relacionarse con él.

Este trabajo es el resultado de un proceso experiencial que explora las potencialidades de expansión que hay en lugares de interticios urbanos en la ciudad de Valparaíso. Para conseguirlo se busca trabajar con el concepto general de Placemaking, herramienta práctica, que busca la mejora de un barrio, ciudad o región.

Título.

Diseño experiencial de una instalación lúdica urbana, experiencia enmarcada en el incentivo recreacional de espacios públicos, fomentar la conexión con el espacio urbano, potenciar el uso de espacios públicos en niños, mejorar los indices lúdicos actuales de nuestra juventud, disminuir indices delictivos en lugares públicos conflictivos en la ciudad de Valparaíso.

Tópico.

instalación lúdica urbana, de caracter efímero y proveniente de un diseño experiencial.

Problema.

Los instrumentos tradicionales de la arquitectura y planeamiento urbano, históricamente se han hecho cargo de las dinámicas de transformación, crecimiento y cambio en las ciudades. Estos planes han demostrado la dificultad para concretar proyectos en el corto y mediano plazo, porque dependen principalmente de un clima económico, largos plazos, y voluntades políticas.

Esta problematica se ve reflejada en el desuso de lugares urbanos de interés público, lugares que poseen un enorme potencial para comenzar un proceso de regeneración urbana al momento de instalar equipamientos o actividades que involucren a la comunidad, pero lamentablemente debido al tiempo que toma el desarrollo de un proyecto politicamente correcto estos espacios urbanos se ven programaticamente relacionados a la comisión de delitos y el consumo de alcohol y drogas.

Propuesta.

Debido a lo anterior se busca configurar movimientos de participación ciudadana, microactuaciones urbanas de regeneración de espacios, con el fin de lograr una intervención espacial que sea capaz de adaptarse a su contexto inmediato, tomando en cuenta el entorno social y cultural al cual se vera enfrentado la instalación, con el fin de hacer frente a la cruda realidad de los sectores más vulnerables de la ciudad, los caules deben día a día convivir con altos indices delictuales y de drogadicción.

Se plantea una instalación como agente de cambio urbano-social, que debe poseer una dualidad programática temporal capaz de regenerar el espacio urbano, de forma recreacional y dando soporte a reuniones vecinales, logrando cambiar en un corto período de tiempo, el prejuicio social impuesto sobre el lugar a través de una actividad humana primordial en el desarrollo arquitectónico y urbano, La recreación.

Planteamiento

“

OLGA SEGOVIA

CEPAL, MEDIO AMBIENTE Y DESARROLLO

El espacio público tiene dimensiones físicas, sociales, culturales y políticas. Es un lugar de relación y de identificación, de manifestaciones políticas, de contacto entre las gentes, de animación urbana, a veces de expresión comunitaria. Además de funciones físicas, el espacio público configura el ámbito para el despliegue de la imaginación y la creatividad, el lugar de la fiesta, del símbolo, del juego, de la religión.

Placemaking.

Placemaking es un enfoque multifacético para la planificación, diseño y gestión de los espacios públicos. En pocas palabras, se trata de mirar, escuchar y hacer preguntas a las personas que viven, trabajan y juegan en un espacio determinado, para descubrir sus necesidades y aspiraciones. Toda esta información se utiliza entonces para crear una visión común para ese lugar. La visión puede convertirse rápidamente en una estrategia de implementación, que podrían ser buenas soluciones a corto plazo y, además, puede traer beneficios a los espacios públicos y las personas que los utilizan.

Placemaking saca provecho de los activos de una comunidad local, la inspiración, y su potencial, en última instancia, la creación de buenos espacios públicos que promuevan la salud de las personas, la felicidad y el bienestar.

El anhelo de unir a la gente en torno a una visión más amplia para un lugar determinadoles permite a ellos darse cuenta de lo inspirador que su visión colectiva puede ser, además les permite mirar con nuevos ojos el potencial de los parques, centros de la ciudad, los muelles, plazas, barrios, calles, mercados, universidades y edificios públicos, luego de esto se desata un emocionante nuevo examen de situaciones cotidianas y experiencias en nuestras vidas.

Por desgracia, la forma en que nuestras comunidades se construyen hoy en día se ha convertido en un mero trámite institucionalizado, donde las partes interesadas de la comunidad rara vez tienen la oportunidad de expresar ideas y aspiraciones sobre los lugares que habitan. La forma de operar del placemaking es en primer lugar escuchar a los mejores expertos en territorio, las personas que viven, trabajan y juegan en un lugar.

La experiencia nos ha demostrado que cuando los desarrolladores y planificadores dan la bienvenida con participación en las bases de un proyecto urbano, se ahorran un montón de dolores de cabeza. Los problemas más comunes, como los dominados por el tráfico, las calles o los parques poco utilizados y aislados, pueden ser evitados adoptando la perspectiva Placemaking, que ve a un lugar en su totalidad, en lugar de apuntar a fragmentos aislados de la totalidad.

GUESS

Fiesta de navidad, Junta de vecinos 143-b.

11 Reglas para diseñar

“

PROJECT FOR PUBLIC SPACES

“CÓMO CAMBIAR UN LUGAR”, 1999.

PPS identificó 11 elementos claves para transformar los espacios públicos en lugares comunitarios vibrantes, ya sean parques, plazas, plazas públicas, calles, aceras, o la mirada de otros espacios exteriores e interiores que tienen espacios públicos. Usos en común. Este fue un hito clave, ya que este libro ayudó a lanzar y definir el movimiento Placemaking.

Placemaking.

1- La comunidad es la experta. El punto de partida importante para desarrollar un concepto para cualquier espacio público es identificar los talentos y actores dentro de la comunidad: personas que pueden proporcionar una perspectiva histórica, información valiosa sobre cómo funciona el área, una comprensión de los problemas críticos y lo que es significativo para ellos.

2- Crea un lugar, no un diseño. Para convertir un espacio de bajo rendimiento en un "lugar" vital, se deben introducir elementos físicos para que las personas sean bienvenidas y cómodas. El objetivo es crear un lugar que tenga un fuerte sentido de comunidad, una imagen cómoda, así como un entorno, actividades y usos.

3- Busca socios. Los socios pueden ser instituciones locales, museos, escuelas u otros, son fundamentales para el éxito futuro y la imagen de un proyecto de mejora del espacio público. Son invaluables para brindar apoyo y hacer que un proyecto despegue.

4- Puedes descubrir mucho solo observando. Al observar cómo las personas usan o no los espacios públicos, quedará claro qué tipo de actividades faltan y qué se podría incorporar. Además, cuando se construyen estos espacios, continuar observándolos dará una idea de cómo administrarlos y hacer que evolucionen con el tiempo.

5- Tener una visión. La visión detrás de un proyecto o espacio debe surgir de cada comunidad, a fin de introducir un sentido de orgullo en las personas que viven y trabajan en el área circundante. Junto con esta idea, viene el tipo de actividades que se implementarán y la imagen que se retratará.

6- Comienza con lo más ligero, más rapido y más barato. La complejidad de los espacios públicos hace que sea difícil hacer todo bien inicialmente. Los mejores espacios experimentan con mejoras a corto plazo que pueden probarse y refinarse durante muchos años, como asientos, cafés al aire libre, arte público, jardines comunitarios, murales, etc.

Placemaking.

7- Triangula. La triangulación, según Holly Whyte, es el proceso mediante el cual un estímulo externo proporciona un vínculo entre las personas y hace que los extraños hablen con otros extraños como si se conocieran. En un espacio público, la elección y disposición de diferentes elementos en relación entre sí puede poner en marcha el proceso de triangulación, uniendo a las personas.

8- Siempre te dirán que no se puede. Cuando se producen buenos espacios públicos, es inevitable encontrar obstáculos, porque "crear lugares" no es un trabajo real que algunos profesionales pueden hacer. Con un proceso más complejo, las mejoras a pequeña escala que nutren a la comunidad pueden demostrar la importancia de los "lugares" y ayudar a superar los obstáculos.

9- La forma es la base de la función. El aporte de la comunidad y los socios potenciales, la comprensión de cómo funcionan otros espacios, la experimentación y la superación de los obstáculos y detractores proporciona el concepto del espacio. Aunque el diseño es importante, estos otros elementos le dicen qué "forma" necesita para lograr la visión futura del espacio.

10- El dinero no es el problema. Una vez que se establece la infraestructura básica de los espacios públicos, los elementos que lo harán funcionar como vendedores, cafeterías, flores y asientos no son caros. Además, cuando las personas participan en el proceso, el costo se considera mucho más amplio y, en consecuencia, no es significativo en comparación con los beneficios.

11- El proyecto nunca está terminado. Las comodidades se desgastan, las necesidades cambian y otras cosas suceden en un entorno urbano. Estar abierto a la necesidad de cambio y tener la flexibilidad de gestión para implementar ese cambio es lo que construye grandes espacios públicos, grandes ciudades y pueblos.

Recopilatorio Placemaking, lugares varios.

Cap. 2/10

Marco Teórico

“

BOLÍVAR

1995

La sumatoria de las múltiples intervenciones y transformaciones que se van produciendo en momentos distintos [...] como una obra en permanente construcción.

Problemática urbana

“

JORDI BORJA

“LA CIUDAD CONQUISTADA”, 2003.

"hoy como ayer, una gran parte de la población del mundo vive en hábitats autoconstruidos, en los márgenes, en los intersticios, en las áreas abandonadas de las ciudades pensadas. Esta ciudad sin nombre de ciudad, que no aparece en los planos ni en los planes, responde también a una idea de ciudad por parte de sus autos constructores."

Problemática urbana.

La urbanización se percibe como un crecimiento descontrolado y desmedido, el cual impone y sobrepasa los márgenes legalmente establecidos, y va dejando a su paso situaciones urbanas duales en la cual coexisten instalaciones propias de una ciudad formal y al mismo tiempo asentamientos informales o ilegales.

Intersticios urbanos.

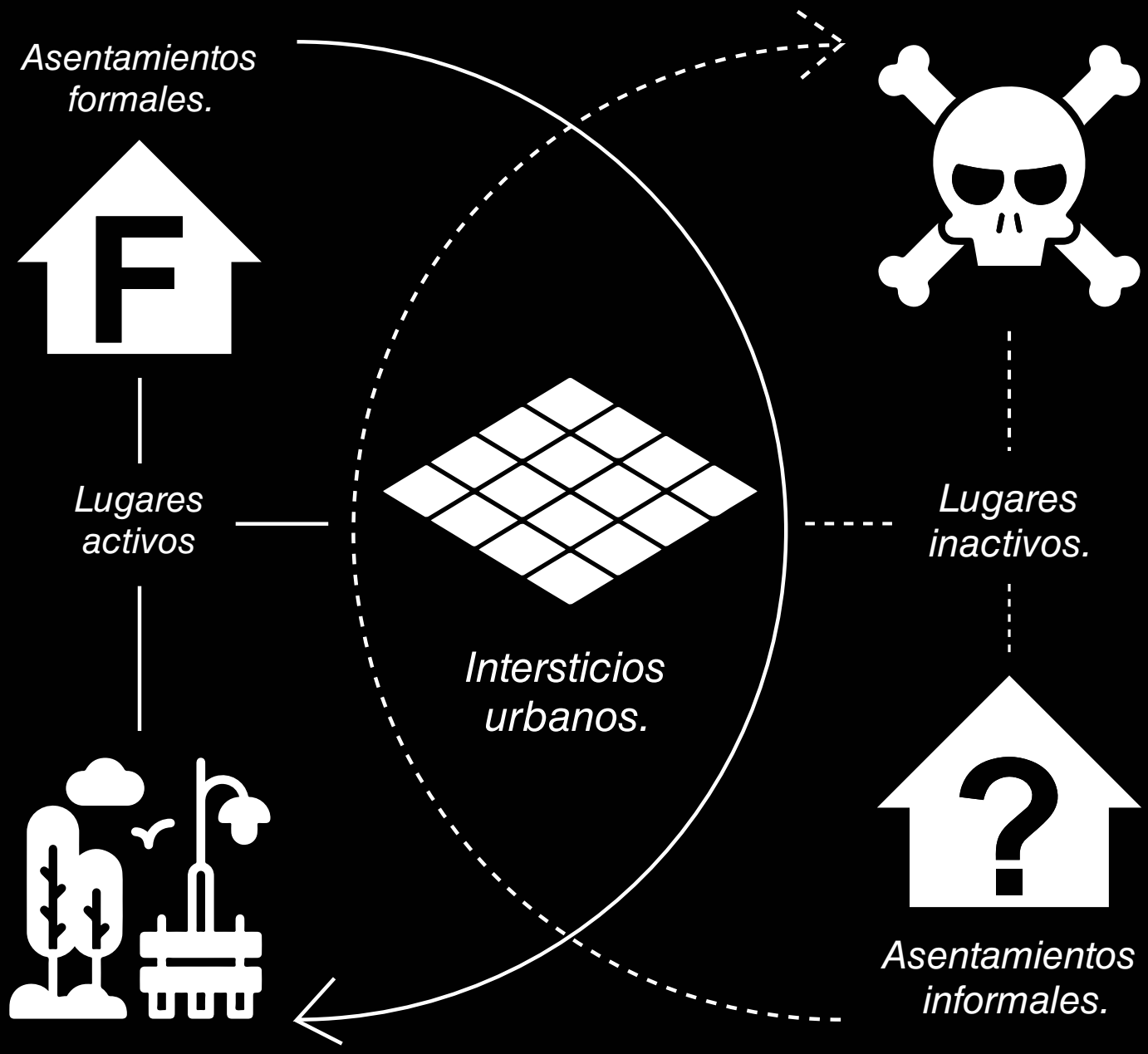
La ciudad puede ser entendida como un sistema complejo dinámico, también puede ser intervenida como tal. Para ello debemos identificar los espacios de cruce entre lo urbano y las instalaciones necesarias para la urbanización.
En mayor detalle este cruce se da con mayor frecuencia en él desborde urbano donde el aumento poblacional da alcance a las instalaciones y recintos privados. El tratamiento de estos espacios debe ser diseñado con la mayor flexibilidad y tolerancia al cambio, y es el espacio público.

La problemática del tratamiento de espacios de intersticio urbano, es que depende totalmente de la población que los rodea y su capacidad económica, participativa y política para intervenir estos lugares.

Separando dos grandes grupos de asentamientos urbanos, podemos identificar los formales e informales, y podemos fácilmente asociar la calidad del trabajo de espacios públicos a cada uno de estos grupos, siendo los asentamientos informales los más afectados al ser estos espacios muertos momentos adecuados para albergar delincuencia, drogadicción e inseguridad.

Se debe estudiar el concepto de asentamientos informales para entender la raiz del problema, y para comprender el como afrentar el diseño de espacios de intersticios urbano, se analizarán los temas generales que se desprenden del concepto de espacio público. En los siguientes temas a desarrollar se retomarán los aspectos aquí señalados para determinar los objetivos de la investigación y la metodología asociada al uso del espacio.

Diferencia de tratamientos de espacios de intersticio en el territorio.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Plaza deportiva, Las Condes, Santiago.

Ejempo terreno baldio, espacios de interticio.

Espacio Urbano informal Valparaíso.

Uno de los problemas que genera el avance descontrolado de la ciudad de Valparaíso son los asentamientos informales en los interticios urbanos.

Según la tesis doctoral de la arquitecto Andre Pino, el concepto “toma" se define como la acción de ocupar y habitar ilegalmente un terreno, es "la posesión de un terreno sin ventas ni títulos", construyendo sobre él una casa, un rancho o una mediagua. Es una respuesta a una carencia de quienes no poseen otra posibilidad frente a la falta de habitación.

Motivos empiricos de asentamientos informales:

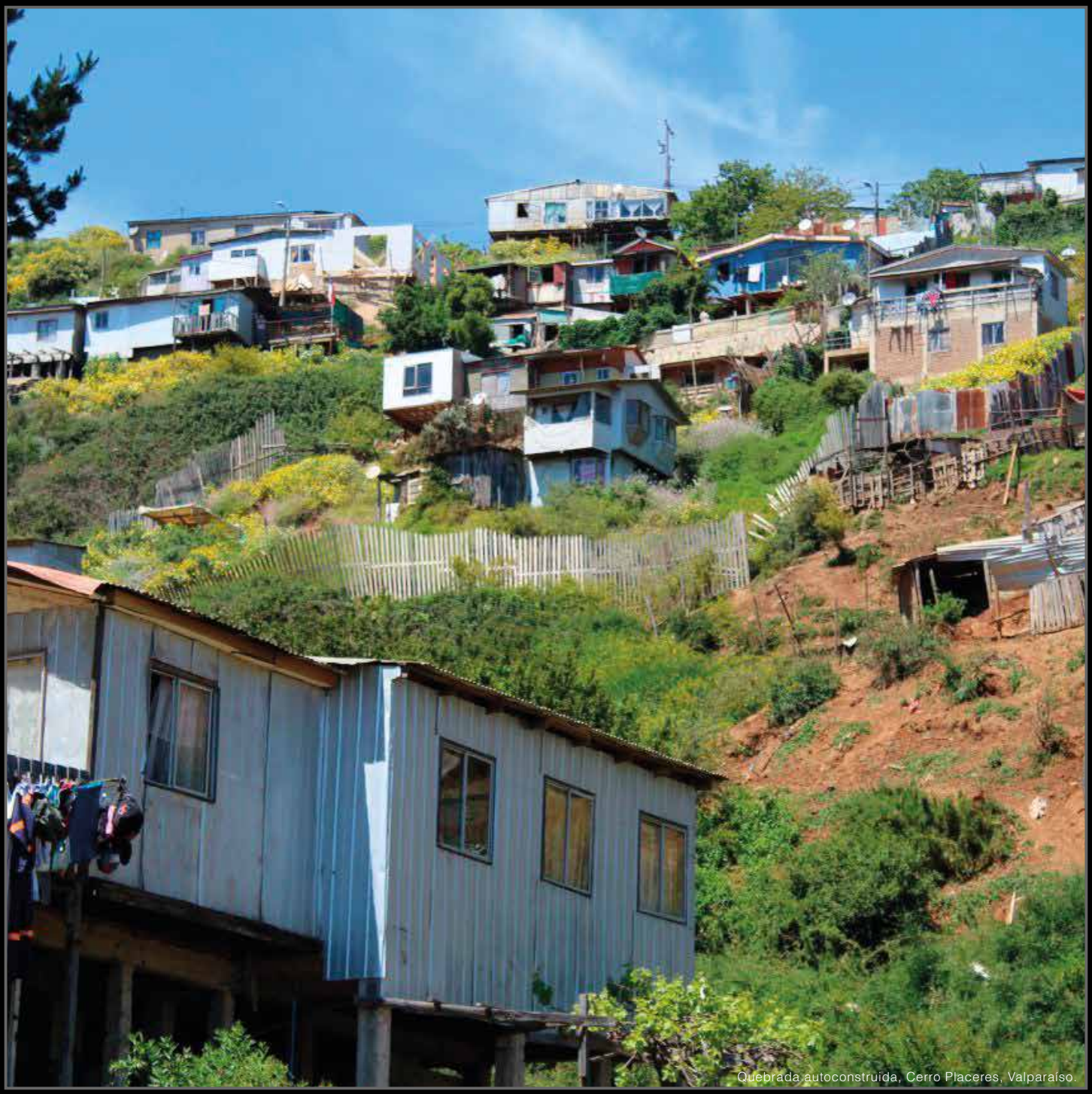
1- La toma para devenir dueños. Es la motivación principal que resuena en cada relato es la más obvia y se sustenta en aquel dicho que todo chileno conoce, "el sueño de la casa propia".

2- La toma ante la falta de medios económicos. La toma como solución habitacional se percibe como el único recurso viable para aquellas personas que no poseen otra posibilidad. Frente a la falta de recursos económicos, deben gestionar por sus propios medios la obtención de un lugar donde vivir.

3- La toma como una opción habitacional viable. El hecho de tomarse un terreno en una quebrada se concibe como una ocupación viable, con más posibilidades de permanencia por presentarse como territorios de bajo avalúo fiscal, de fácil acceso, sin control municipal efectivo, de poca o nula oposición de posibles propietarios privados37, y por ser territorios históricamente estigmatizados y catalogados popularmente como tierra de nadie.

4- La toma como lugar de origen. La quebrada como lugar de origen es la causa de ocupación más simple, ya que algunos vecinos son oriundos de ese lugar. La quebrada y la toma se constituyen como la única forma de vida que conocen.

5- La toma como conjunto residencial familiar. Modelo urbano de escala familiar y barrial propio a ellas, que se desarrolla como proyecto familiar y comunitario, siendo el resultado de una apropiación y construcción.



Quebrada autoconstruida, Cerro Placeres, Valparaíso.

Espacio Urbano de uso público.

El espacio urbano de uso público o espacio abierto urbano, siguiendo la acepción anglosajona del término, puede ser definido como aquel espacio de propiedad pública o privada, que es de libre, aunque no necesariamente gratuito acceso de la población de una ciudad, comuna o vecindario, para que ésta pueda desarrollar actividades sociales, culturales, educacionales, de contemplación y recreación. Es importante establecer que el acceso a dichos espacios no es necesariamente continuo a cualquier hora del día o día de la semana, y tampoco el carácter de los mismos es, necesariamente, predominantemente verde.

Para poder formular una definición del espacio urbano de uso público, resulta necesario establecer claramente sus funciones, las que podrían ser resumidas en:

1- Recreacional. Es decir la realización de actividades deportivas formales y no formales, el juego y la participación en actividades al aire libre. Los juegos libres y las caminatas al aire libre son actividades culturalmente aceptadas como el principal uso del espacio público de nuestras ciudades.

2- Social y cultural. Las celebraciones de fiestas patrias, los conciertos al aire libre, los encuentros políticos, pero también la celebración de reuniones comunitarias de nivel vecinal, aunque se encuentra poco regulado, dejando esta función al juicio particular de cada municipalidad.

3- Educacional. Ya sea mediante la creación de parques zoológicos, jardines botánicos o, en una escala menor pero no menos importante, la vinculación de las escuelas primarias y secundarias con el uso intensivo y organizado de los espacios públicos, como extensión y complemento de los programas educativos escolares. Este uso del espacio público es algo que se ha dejado mayoritariamente a la iniciativa de particulares.

"El espacio público puede y debe cumplir un rol estructurador de la forma urbana".- Llewelyn Davies. Op. cit. Hitos como el Parque Cultural de Valparaíso y el Borde costero, en Valparaíso, o el Cerro San Cristobal, en la ciudad de Santiago, son elementos centrales que aportan un carácter peculiar a las ciudades. Estos por lo general se relacionan con elementos característicos de la topografía y los cursos de agua, pero pueden ser generados a partir de un desarrollo inmobiliario particular, como podría ser una instalación lúdica anexa en cada espacio urbano en desuso.

Plan Plaza segura, Rancagua, construcción.

Planes públicos

“

ALEJANDRA CASANOVA

COORDINADORA NACIONAL

El Plan de recuperación de plazas denominado “PLAZA SEGURA” es una iniciativa generada desde la Subsecretaría de Prevención del Delito del Ministerio del Interior y Seguridad Publica, que tiene como principal objetivo propiciar ambientes de seguridad en áreas ciudadanas comunes, a través de la recupera-cion de sitios eriazos, de alto riesgo.

Planes públicos de regeneración de territorios.

En el proceso de avance urbano se genera una mixtura programática entre lo formal y lo informal, siendo el único punto en común entre ambos mundos, los espacios urbanos de uso público, que en primera instancia solo son espacios desechados por la urbanización ya que no son parte de una planificación macro, pero debido a los múltiples problemas delictuales que se asocian de forma intrínseca a estos espacios, es que han nacido planes públicos de recuperación de territorio.

Un ejemplo de esto es el proyecto gubernamental "Plaza Segura" creado por el Ministerio de Vivienda y Urbanismo (MINVU) 2012, en el cual se puede ver un esfuerzo de parte de las autoridades de proponer mejoras en el ámbito de plazas urbanas. Uno de los puntos que se pueden observar es la mejora de las Zonas recreativas, como su nombre lo señala promueve el uso lúdico del espacio por parte de distintos grupos etarios tales como niños, jóvenes y adultos. Durante estos años varios de los programas que participan en Plaza Segura se han dedicado a la recuperación de espacios públicos, sin embargo, recién con la creación de "Plan Plaza Segura" se fortalece y toma mayor protagonismo el concepto de prevención situacional del delito, es decir, recuperar un sitio eriazo o abandonado mediante un diseño urbano seguro, lo que permite que un lugar de esparcimiento familiar sea menos propicio y poco atractivo para la comisión de un delito y el consumo de alcohol y drogas.

Lamentablemente las grandes inversiones de dinero estatal y los largos plazos asociados a su construcción han ocasionado fallas en el proyecto. El plan se ve obligado a solo considerar agrupaciones vecinales consolidadas y reconocidas por los municipios, dejando al margen asentamientos irregulares y campamentos, lugares con múltiples posibilidades espaciales y con un arraigado interés por espacios públicos, esto sumado a la evidente paradoja de ser los sectores más vulnerables y propensos a la presencias de altos indices delictivos en la ciudad.

legado bicentenario

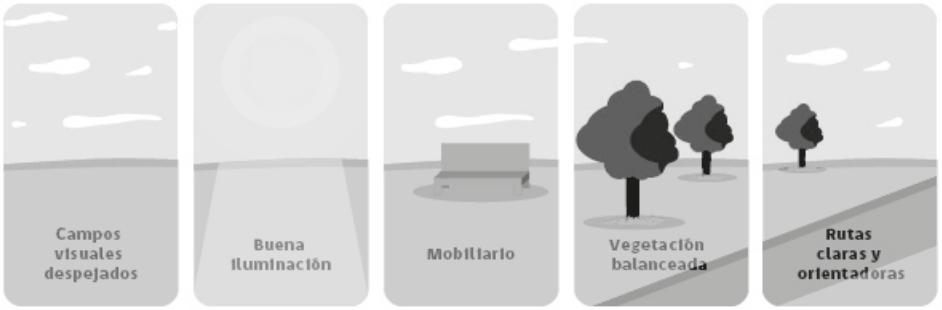
Legado Bicentenario
Programa Plaza Segura

Busca recuperar sitios eriazos, microbasurales o áreas verdes sin mantención

Identificados por Carabineros y la comunidad como **focos de delincuencia y consumo de alcohol y drogas.**

Zona de influencia:
Se recuperarán **200 espacios** públicos en 90 comunas de las 15 regiones del país.

Proyecto contempla



Fecha estimada de inicio de obras: Junio 2012

Fecha estimada de término de obras: Junio 2013

Financiamiento: Ministerio del Interior y Seguridad Pública

Espacio lúdico de uso público.

En este contexto las autoridades recomiendan lo siguiente:

1- La instalación de la zona recreativa debe tener una distancia adecuada de las viviendas, esto para evitar conflictos entre ambos usos y para potenciar la vigilancia natural.

2- Ubicar las zonas de juegos para menores de 12 años a una distancia máxima de visibilidad de 75 metros desde a lo menos dos viviendas.

3- Que la zona contenga equipamiento para los distintos grupos etarios de esta manera se asegura la utilización del espacio y la presencia de personas en todos los horarios del día.

4- Considerar zonas de juegos distintas y separadas por grupos etarios:

4.1- Niños menores de 6 años
4.2- Jóvenes de 6 a 12 años
4.3- Jóvenes mayores a 12 años.

5- Se recomienda la instalación de escaños alrededor de las áreas de juego, para permitir la vigilancia sobre todo en los equipamientos de juegos para niños, siendo optativo en el caso de los juegos para jóvenes y adultos.

6- Evitar que las áreas de juego enfrenten directamente una vía de alto trafico vehicular.

7- Considerar instalaciones recreativas resistentes al vandalismo y de fácil mantención.

8- Para evitar el deterioro de los equipamientos de juegos se recomienda recubrir las superficies con pintura anti grafitis y rayados

9- Considerar estructuras que permitan el control visual y privilegien la transparencia de los elementos.

Contextualización

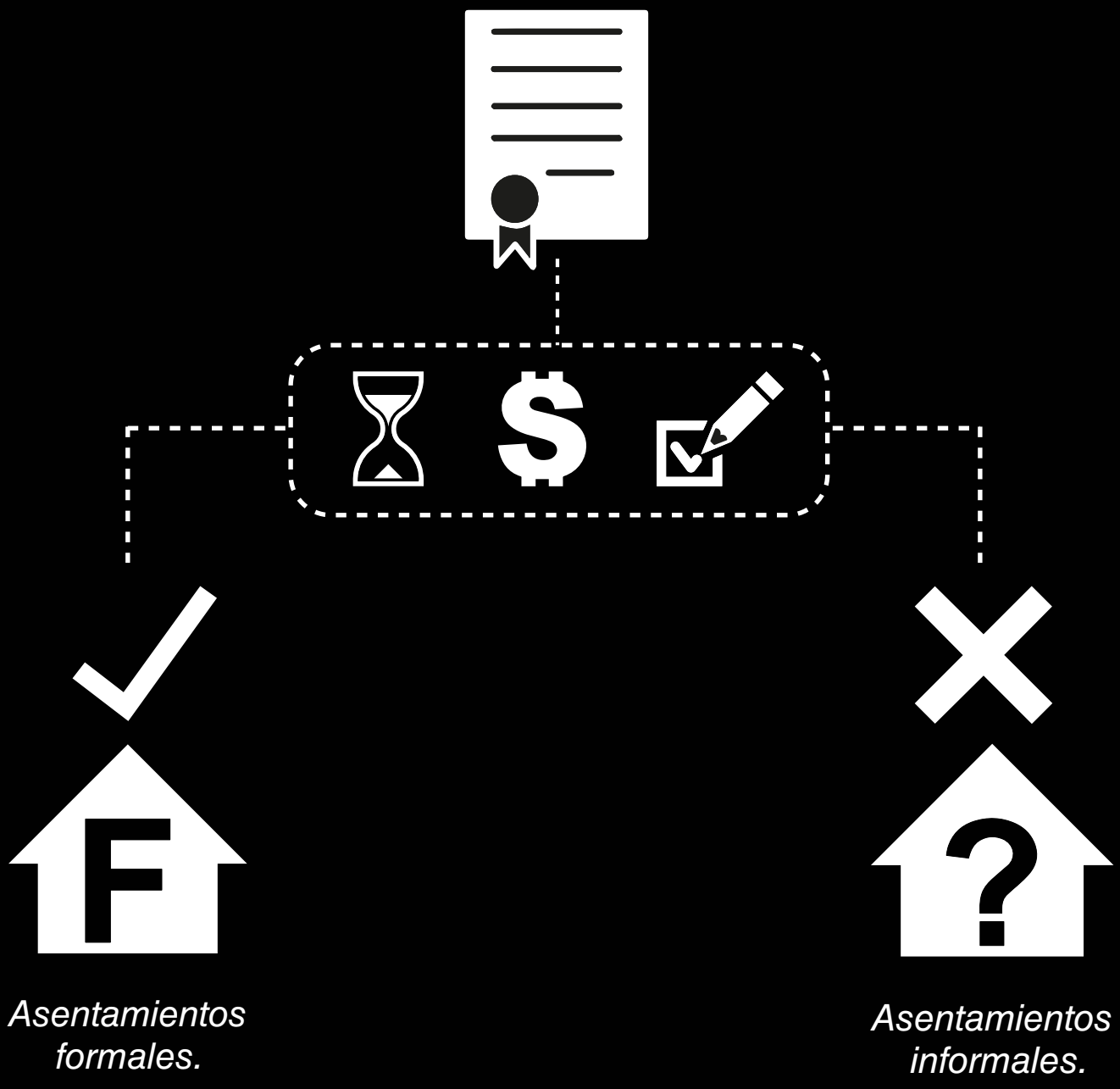
“

JAB

“PLAZA ESPERANZA VIVA”, 2016.

Para la ejecución de este proyecto se estableció un trabajo articulado entre las juntas de vecinos 143, 143-A, Fundación Junto al Barrio, Fundación Aldea y Fundación Mi parque. El proceso de ejecución consistió en la realización de 4 talleres de diseño participativo con dirigentes y vecinos.

Planes públicos de regeneración de territorios.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Proceso constructivo espacio urbano de uso público.

Extrapolando la información anterior, podemos asociarla a una realidad contextual más cercana.

1° Etapa de construcción: Mobiliario, Rutas claras y orientadoras.

1- Contexto: Cerro Placeres.

2- Unidad vecinal: 143 “Héroes del Mar”

3- Nombre proyecto: “Esperanza Viva”.

4- Fecha inicio: 10 de Mayo 2016.

5- Proyecto nacional: “Más plazas para Chile”.

6- Financiamiento: Supermercado Santa Isabel.

7- Intermediado: Fundación Mi Parque y Fundación Junto al Barrio.

8- Ejecución: Trabajo articulado entre la junta de vecinos 143-A, Fundación Junto al Barrio, Fundación Aldea y Fundación Mi parque.

9- Proceso de ejecución: Realización de 4 talleres de diseño participativo con dirigentes y vecinos/as; 3 talleres de diseño participativo con niños/as a cargo de Fundación Aldea y una jornada de construcción participativa que vinculó a voluntarios de Supermercados Santa Isabel, voluntarios de Fundación Mi Parque y voluntarios Junto al Barrio.

10- Fecha termino: 16 de Octubre 2016.

Valparaíso	Valparaíso	PMU 2012	1 | C | 2012 | 1295 - PLAZA SEGURA	$ 34.998.000	LICITACIÓN

El último catastro del Minvu (2014) muestra que existen 550 parques urbanos a nivel nacional, es decir, unidades de más de una hectárea que cuentan con actividades recreativas para los vecinos. La extensión de estas reservas correspondientes a plazas y parques dentro de las ciudades llega a 4.754 hectáreas en todo el país. En particular la Región de Valparaíso posee 837 hectáreas.

Plaza esperanza viva, Cerro Placeres, antes.

Plaza esperanza viva, Cerro Placeres, después.

Proceso constructivo espacio urbano de uso público.

Continuación de obra 2 años despúes de la primera etapa, debido a falta de financiamiento.

2° Etapa de construcción: Iluminación.

1- Contexto: Cerro Placeres.

2- Unidad vecinal: 143 “Héroes del Mar”.

3- Nombre proyecto: “Ilumina tu confianza y seguridad en Héroes del Mar”.

4- Fecha inicio: 04 de septiembre de 2018.

5- Proyecto nacional: Programa de proyectos urbanos sustentables.

6- Financiamiento: Fondo Nacional de Seguridad Pública (FNSP).

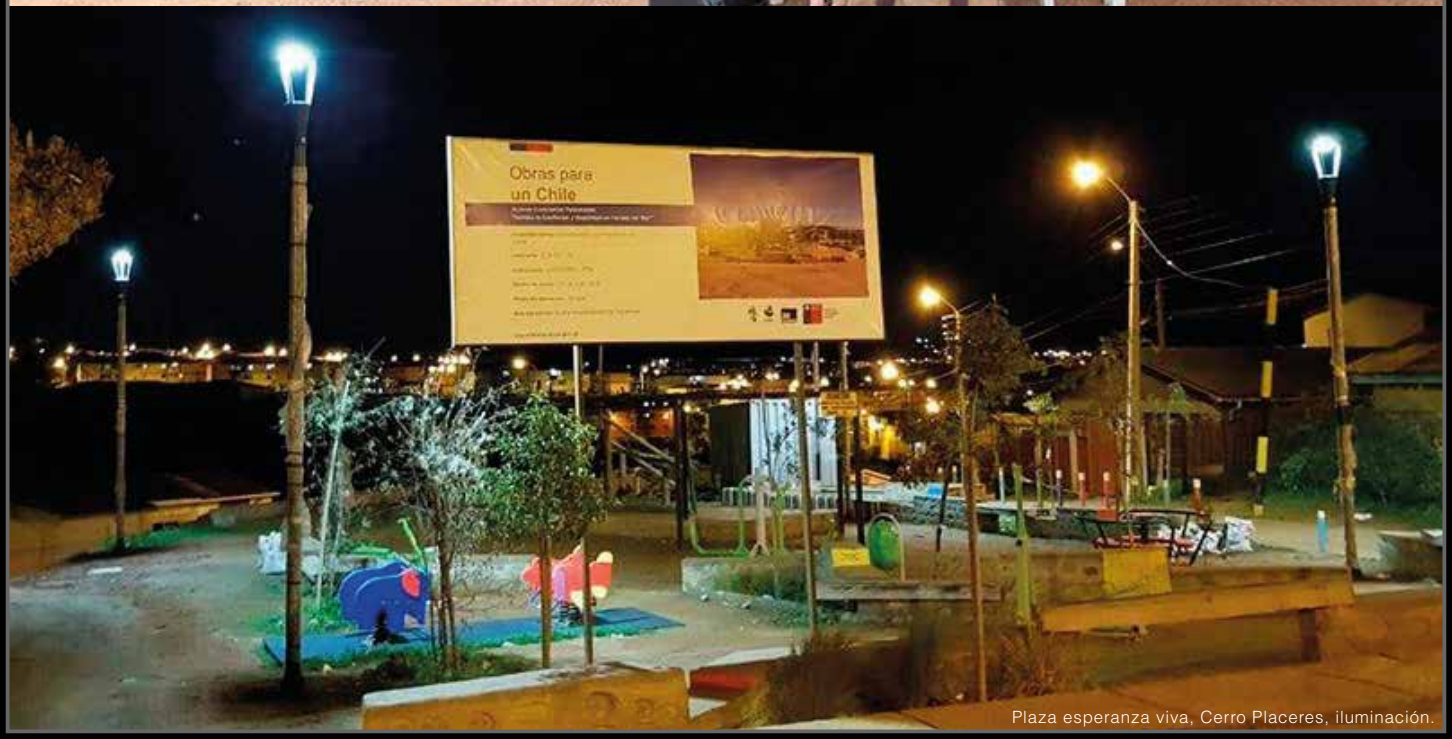
7- Intermediado: Juntas de Vecinos, Carabineros de Chile, Colegios y Jardines infantiles, Municipalidad de Valparaíso y Junto al Barrio.

8- Ejecución: Construcción de 20 luminarias públicas, distribuidas entre Plaza Esperanza Viva, calle Colo Colo y Vicente Zegers, beneficiando a 3.604 vecinos directamente

9- Proceso de ejecución: Para la ejecución efectiva de las luminarias, previamente se realizaron sesiones de Mesas Barriales de Seguridad.

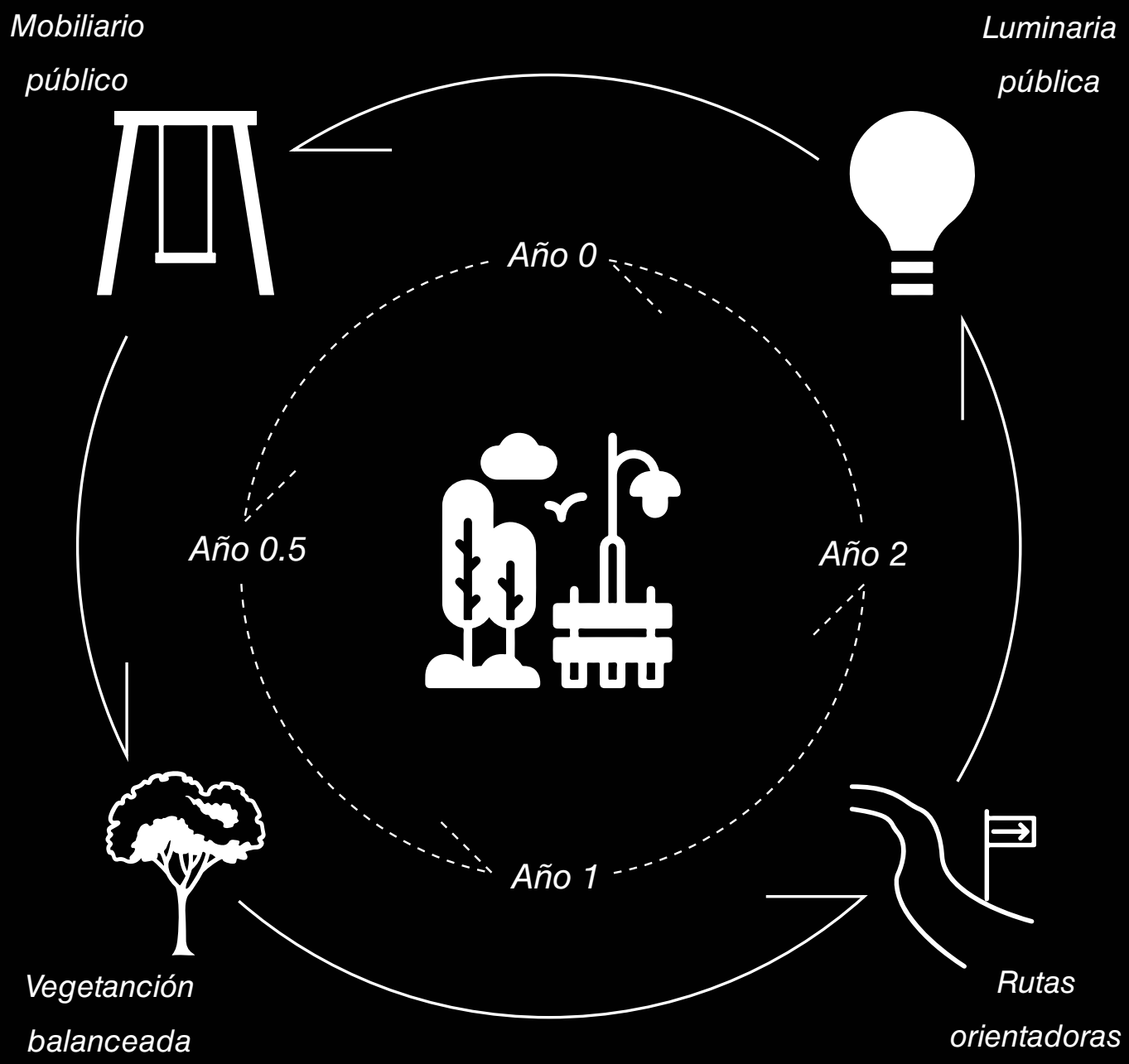
10- Fecha termino: 06 de Septiembre 2018.

Plaza esperanza viva, Cerro Placeres, inaguración.



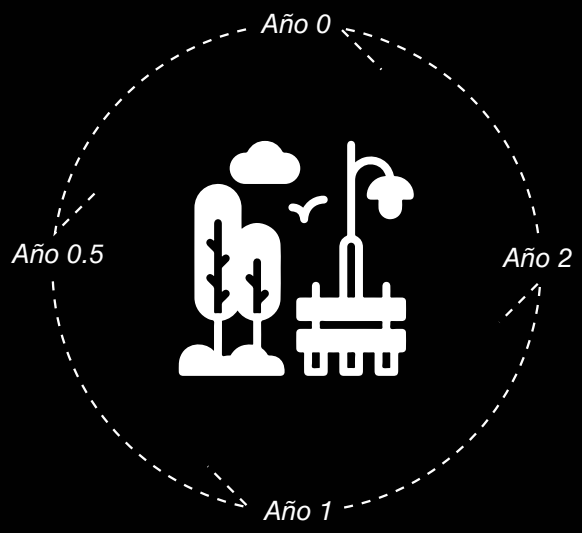
Plaza esperanza viva, Cerro Placeres, iluminación.

Proceso constructivo espacio urbano de uso público.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

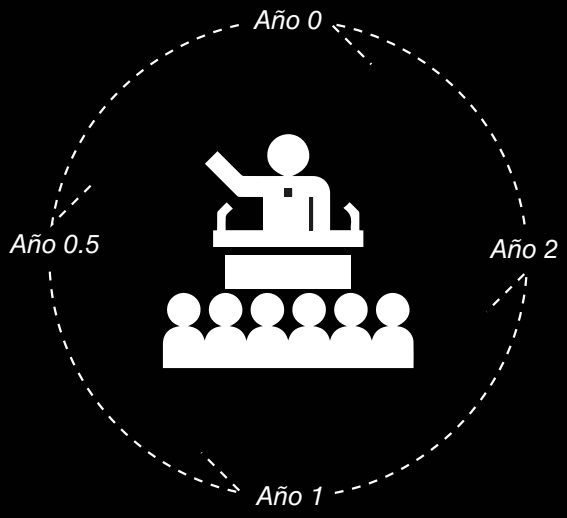
Relato experiencia proyectual de la población.



Asentamientos formales.

A pesar de lograr la transformación del espacio público, la gente clama por un espacio digno para reunión.

"Sede vecinal"



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Cap. 3/10

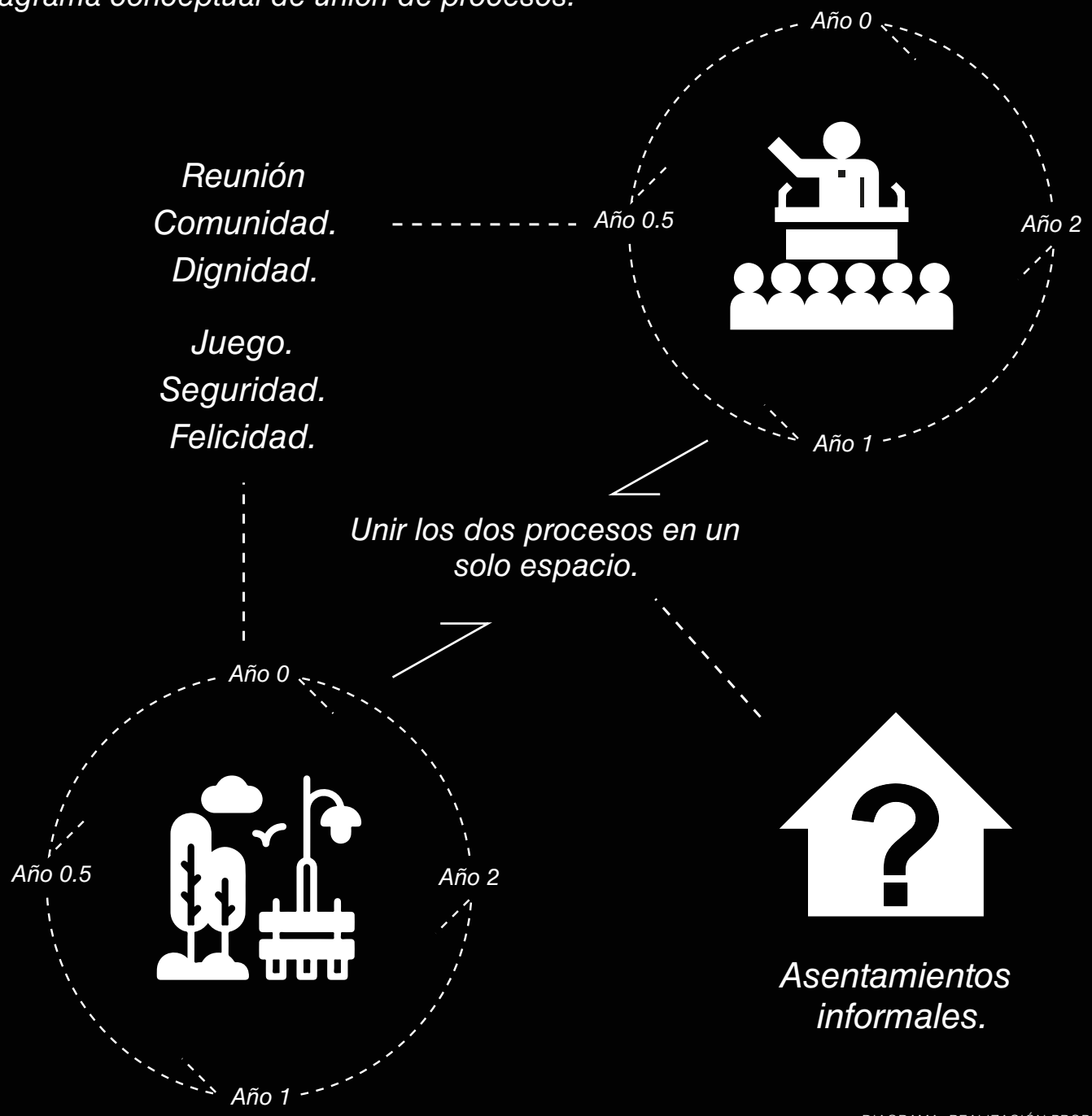
Concepto Arquitectónico

“

ARMANDO ALBERTS

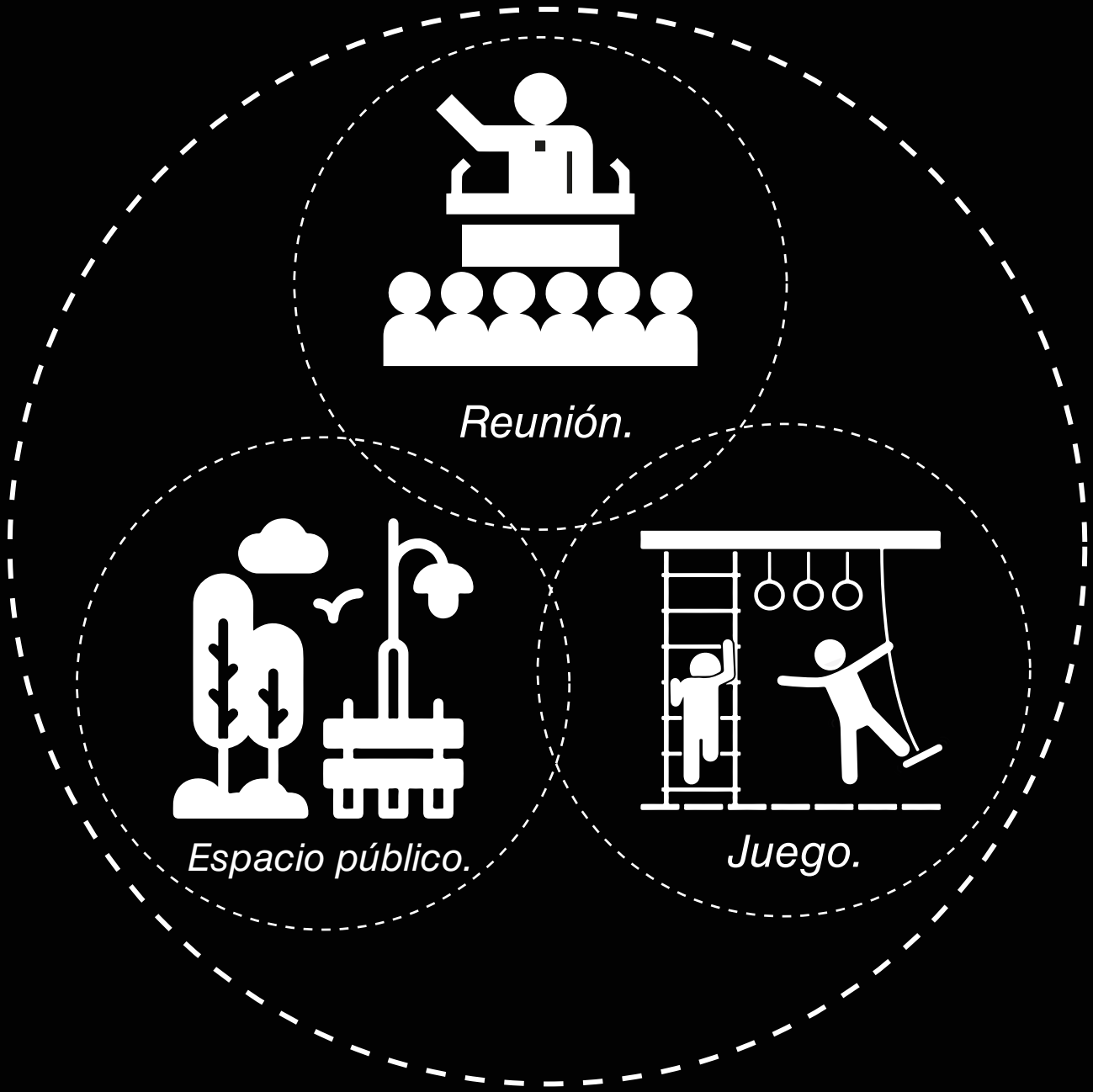
“Los nuevos potenciales se dirigen hacia un conjunto de actividades humanas que están más allá de la utilidad: el ocio y los juegos superiores. En contra de lo que piensan los funcionalistas, la cultura empieza donde acaba lo útil.”

Diagrama conceptual de unión de procesos.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Diagrama conceptual de elección de actividades.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Juego

“

JOHAN HUIZINGA

HOMO LUDENS

“Entre las características formales del juego la más importante era la abstracción espacial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas.”

Homo ludens.

En el año 1938, el teórico de la cultura Johan Huizinga publica su libro titulado “Homo Ludens” (Hombre que juega) donde discute la importancia social y cultural del juego como “una forma de actividad, como una forma llena de sentido y como función social”.

Huizinga sostiene que el juego es un elemento fundamental para el ser humano y un factor necesario para la generación de cultura. Con esto se añade una dimensión nueva al entendimiento del hombre como un ser que juega y que desde el juego genera su propia cultura. Uno de los aspectos más interesantes de los postulados de Huizinga corresponde a la noción de espacio y tiempo presentes en el juego. Según el teórico, una práctica de juego genera un espacio-tiempo propio característico:

“Entre las características formales del juego la más importante era la abstracción espacial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas.”

Homo ludens.

Las teorías de Huizinga tienen un eco que se extiende varios años hasta llegar a la época actual. La relación del homo ludens con su territorio es abordada primero por los exponentes del movimiento situacionista, movimiento que aparece a principios de los años 50 en respuesta al sistema capitalista de postguerra. Dentro de lo que plantean surge el acto de perderse en la ciudad como una acción con una posibilidad expresiva y a la vez analítica a través del concepto “deriva”.

La deriva es una acción lúdica colectiva por excelencia que consiste en un modo de comportamiento experimental ligado a las condiciones urbanas de la ciudad y a las condiciones psicológicas del habitante al recorrerla.

Francesco Careri describe a la relación entre juego y ciudad que trabajaban los situacionistas de la siguiente forma:

“Los situacionistas sustituyen la ciudad inconsciente y onírica por una ciudad lúdica y espontánea. Aunque mantienen su tendencia hacia la búsqueda de las partes oscuras de la ciudad, los situacio-nistas sustituyen el azar de los errabundeos surrealistas por la construcción de unas reglas de juego. Jugar significa en este caso, saltarse deliberadamente las reglas e inventar unas reglas propias, liberar la actividad creatriva de las construcciones de socioculturales, proyectar unas acciones estéticas y revolucionarias dirigidas contra el control social.”

Por lo tanto lo que nos sugiere la deriva como acción lúdica es recorrer la ciudad con nuevas reglas, reglas que intentan abolir un comportamiento funcional y determinista, pero que sin embargo no se sitúan en el extremo del caos aleatorio. La deriva es en este sentido un comportamiento lúdico constructivo, que se apoya en la creación de mapas psicogeográficos (mapas que abarcan capas de información sensorial, psicológica y geográfica).

La herencia proveniente de los situacionistas ha sido recogida por la escena actual de arquitectos, artistas visuales, artistas mediales, entre otros, que han volcado sus intereses en la relación entre juego y ciudad, develando al homo ludens contemporáneo. Esto se ve reflejado en la creación de festivales de intervención urbana, encuentros, el surgimiento de colectivos y la creciente diversificación de campo de acción de la arquitectura como disciplina.

Red ball project, Kurt Perschke.

Homo ludens.

Si consideramos que el juego posee un espacio-tiempo propio en el que se desarrolla (Huizinga), podemos identificar una oportunidad en la superposición de ese espacio-tiempo con diversos espacios urbanos cargados con acontecimientos cotidianos propios. Este estudio apuesta a que es en ese cruce donde se produce una apertura para re-imaginar el espacio urbano.

En este contexto, el proyecto pretende ser un aporte al campo de la arquitectura otorgando herramientas para promover el desarrollo urbano asociado al diseño de experiencias que revitalicen el espacio público. Para el ciudadano común, las posibilidades de juego en el espacio público están limitadas hacia escenarios estándar habilitados para este. Las plazas de juego y parques de diversiones son las plataformas que actúan como contenedores controlados de estas actividades que habitualmente se ven superadas por sus propios límites, generando escenarios inhóspitos para el jugador y el transeúnte. Por otra parte, por el hecho de ser espacios diseñados para acoger al juego de una forma controlada (bajo límites preestablecidos) arroja pocas posibilidades de desarrollo al no relacionarse con el resto de actividades que ocurren dentro de la ciudad.

El artista Robert Rickhoff trabaja con esta noción de espacios de juego como lugares imposibles, pero no desde una mirada utópica ni fantástica, sino desde el develamiento del absurdo que resulta para la ciudad actual, la posibilidad de habitarla a partir del juego. Para el artista no se trata simplemente de evidenciar una falta de condiciones propicias para el juego, sino la falta de condiciones de posibilidad en general de una reinterpretación o re-disposición del espacio a partir de otras miradas, otras necesidades que surgen desde el habitar más allá de la mera funcionalidad.

En este caso el resultado del cruce entre un escenario urbano actual y un acondicionamiento lúdico del mismo, desde el montaje, es un escenario nefasto en el que ambas actividades (transitar y jugar) son anuladas entre ellas.

Intervenciones artisticas, Robert Rickhoff.

Conceptos relacionados al juego.

1- Juego formal. Esta forma de juego es una categoría que solo ocurre cuando los jugadores siguen las reglas del juego y la experimentan el sistema através del estado de juego.

2- Juego Informal o actividades lúdicas. Entendido como las formas que no se someten necesariamente a un sistema de reglas para promover participación lúdica. Corresponden a actividades más espontáneas de juego. Las actividades lúdicas son actividades incluyen a los comportamientos que podríamos considerar como juego que no utilizan reglas explícitas sino que operan con condiciones de interacción más flexibles: por ejemplo un gato mordiendo una pelota, dos estudiantes lanzando un frisbee. Si bien en estos casos no se establece un sistema de reglas, el juego si requiere de ciertas condiciones básicas de interacción para realizarse.

3-Estado/actitud de juego. Estado cognitivo en el que se sumergen los jugadores, ya sea se encuentren en un juego formal o en un juego informal. Este tercer concepto es el más amplio e inclusivo de los 3. Se refiere no solo a actividades de juego en sí sino también a la idea de estar en un estado mental de juego.

Conceptos relacionados al juego.

Según el académico Stuart Brown "el juego es un mecanismo de adaptación y exploración que nos permite evolucionar." Brown afirma que a medida que los seres humanos vamos creciendo desarrollamos distintas modalidades de juego cada vez más complejas. En sus estudios establece una clasificación de las formas de juego en 7 categorías progresivas de la siguiente manera:

1- Juegos de Sintonía. Que establece una conexión, como por ejemplo entre el recién nacido y su madre.

2- Juegos con el cuerpo. En el que un bebé explora las formas en que su cuerpo funciona e interactúa con el mundo, como hacer sonidos divertidos o descubrir lo que sucede en una caída.

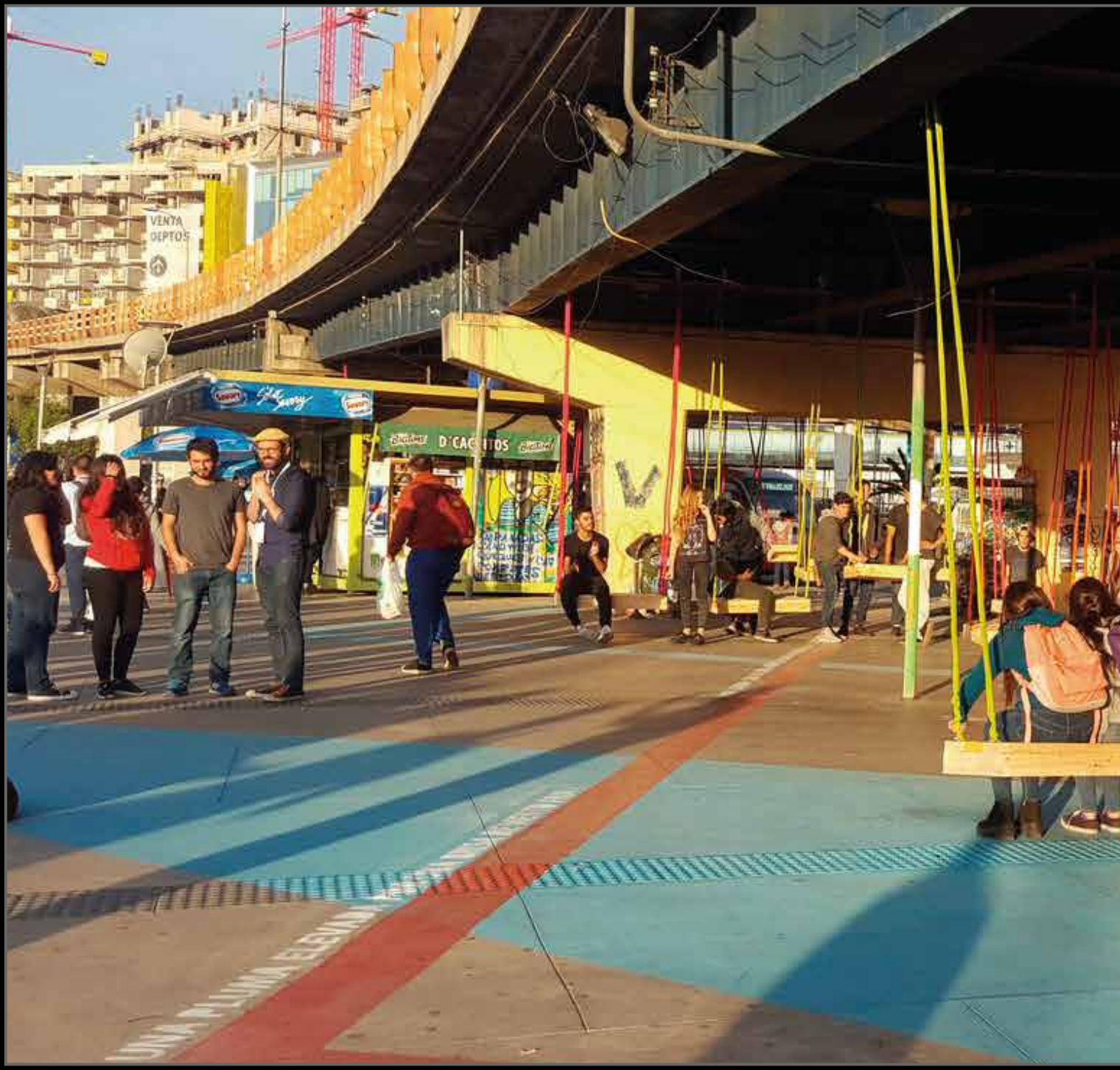
3- Juegos con objetos. Tales como jugar con juguetes, golpeando ollas y sartenes, manejando las cosas físicas de maneras que utilizan la curiosidad.

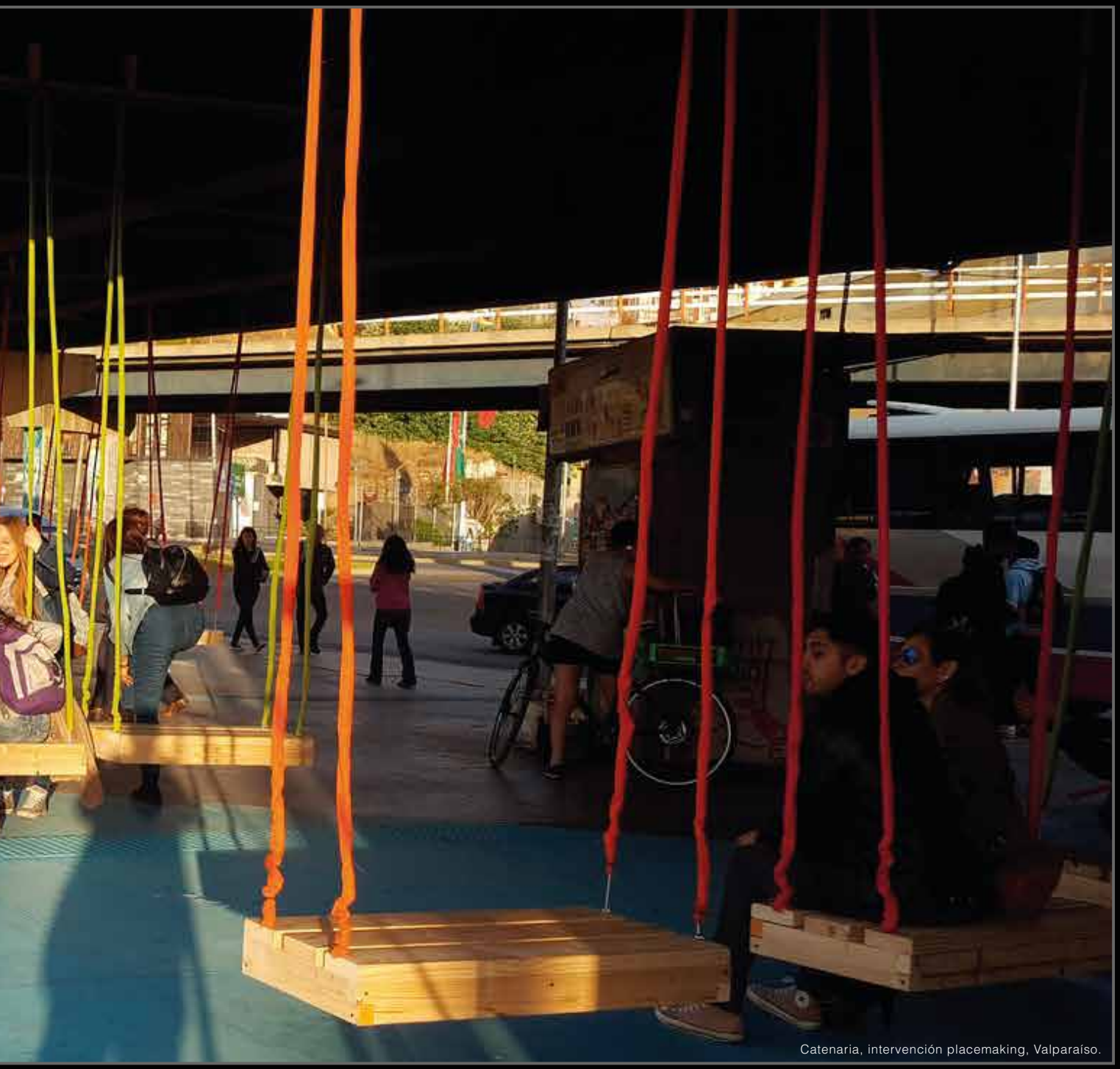
4- Juego Social. Juegos que implican a otros en actividades tales como volteretas, hacer caras, y la construcción de conexiones con otro niño o grupo de niños.

5- Juego Imaginativo. En el que un niño inventa escenarios de su imaginación y actúa dentro de ellas como una forma de juego, tales como jugar a ser princesa o pirata.

6- Juego Narrativo. El juego del aprendizaje y el lenguaje que desarrolla el intelecto, como un padre que lee en voz alta a un niño, o un niño vuelve a contar la historia en sus propias palabras.

7- Juego Transformador. Por el cual se juega con la imaginación para trascender lo que se conoce en el estado actual, para crear un estado superior. Por ejemplo, una persona puede experimentar para encontrar una nueva manera de utilizar un instrumento musical, teniendo así que la forma de la música a un plano superior, o, como Einstein era solía operar, una persona puede preguntarse acerca de cosas que aún no se conocen y jugar con las ideas no probadas como un puente hacia el descubrimiento de nuevos conocimientos."


VENTA
DEPTOS
D'CACHITOS



Catenaria, intervención placemaking, Valparaíso.

Componentes del juego urbano.

1- Espacio urbano. El juego urbano integra las características del espacio donde se desarrolla. No da lo mismo en qué lugar(es) de la ciudad se desarrolla. Reconoce los hitos de la ciudad, sus inflexiones, sus vacíos, sus nodos, sus bordes y a partir de esta lectura se posiciona.

2- Acontecimientos urbanos. El juego urbano se da dentro del "escenario urbano", que comprende el espacio físico de la ciudad y sus acontecimientos.

3- Escala. Desde la idea de espacio se desprende inmediatamente una noción de la escala del juego urbano. No es lo mismo que un juego de tablero donde el cuerpo está usualmente a una posición estática. Aquí el cuerpo es un agente activo en la dinámica de juego y los confines del juego son de acuerdo al espacio. La escala parte desde el cuerpo del jugador y se desarrolla a lo largo de la extensión del espacio urbano.

Componentes del juego urbano.

4- Espacio-tiempo. El espacio-tiempo propio del juego urbano se vincula di-rectamente con el paisaje mental del playscape que se genera en los jugadores de manera individual y colectiva. Huizinga lo establece de la siguiente manera: "El juego se aparta de la vida corriente por su lugar y su duración... Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio. Agota su curso y sentido dentro de sí mismo."

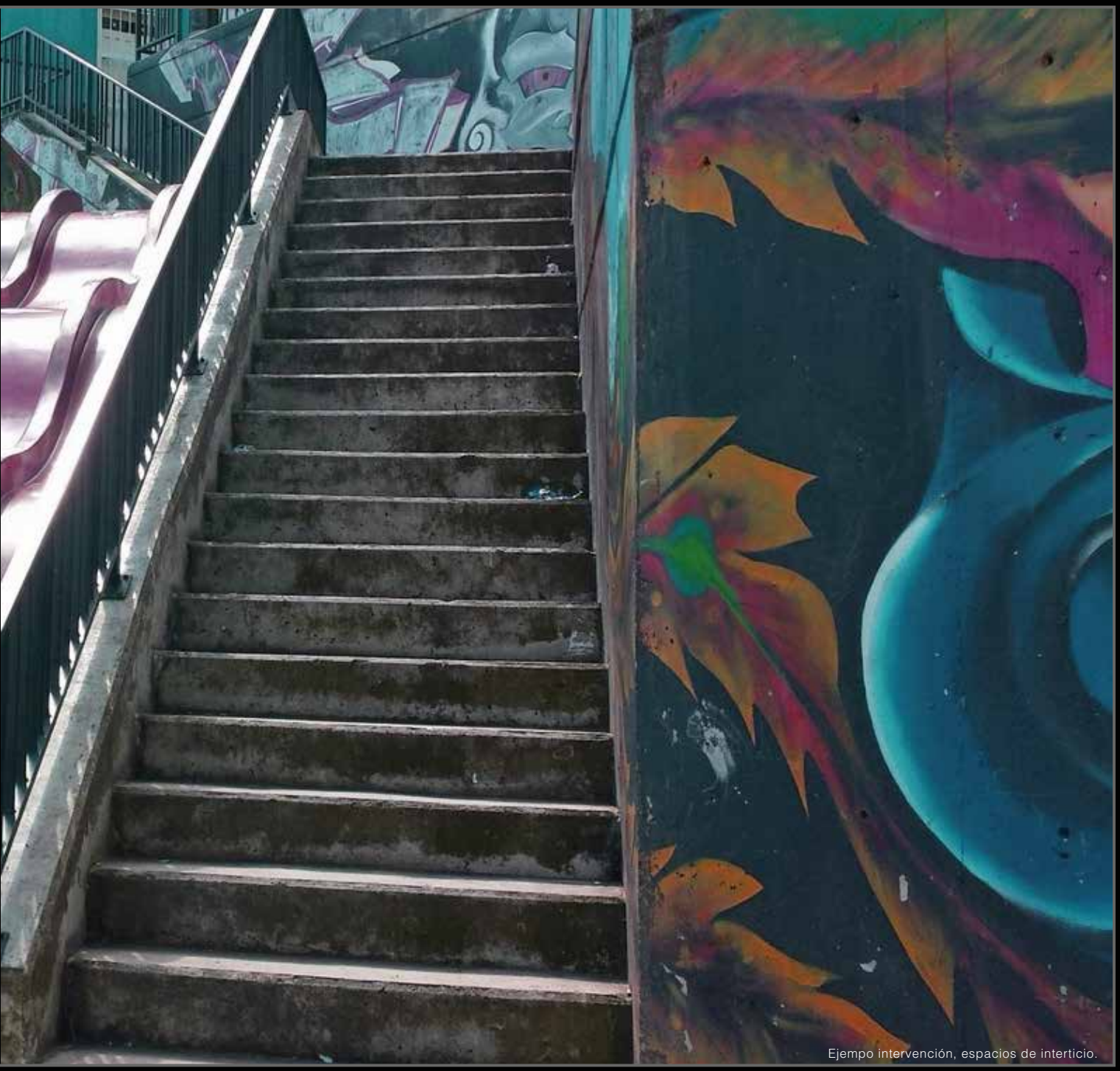
5- Condiciones de interacción. El juego urbano puede ser formal o informal, pero siempre requiere de condiciones que definan la interacción de los jugadores con la ciudad y entre sí. Las condiciones de interacción determinarán el tipo de juego urbano a desarrollar.

6- Adaptabilidad. Los cambios que se producen en la ciudad a raíz del movi-miento de los flujos urbanos, someten al espacio-tiempo del juego a estar en un constante estado de dinamismo y adaptabilidad. Flujos de distintos ritmos (peatones, automóviles, ciclistas, etc) pueden interrumpir el desarrollo del juego o bien integrarse al mismo dependiendo de las características del juego. Asimismo, la forma y dinámicas del juego se adaptan al escenario urbano y lo transforman. Si el escenario base cambia, el juego también lo hará.

7- Permeabilidad. El juego urbano convive con todos los elementos del paisaje urbano, por lo tanto deja espacios abiertos donde el habitante puede pasar de ser indiferente a ser espectador del juego, y asimismo, de ser espectador a ser jugador.

8- Emergencia. La emergencia hace referencia a propiedades o procesos de un sistema no reducibles a las pro-piedades o procesos de sus partes constituyentes. Dentro de un juego urbano, las condiciones de interacción definen las variables que se relacionarán entre sí. Pero el comportamiento de los jugadores, y los acontecimientos urbanos no son rígidos, al interactuar se producen propiedades emergentes.

9- Impredictibilidad. Todo juego tiene un cierto grado de impredictibilidad al tratarse de sistemas complejos. En el caso de los juegos urbanos esto se ampli-fica por entrar en contacto directo con los acontecimientos urbanos que ya se encuentran ocurriendo en la ciudad antes de que el juego inicie.



Ejempo intervención, espacios de interticio.

Tipos de juegos urbanos.

1- Parkour. Es una disciplina de origen francés que consiste en desplazarse en cualquier entorno (en ambientes urbanos o naturales), usando las habilidades del propio cuerpo, tratando de ser lo más rápido y fluido posible y efectuando movimientos seguros y eficientes. Esto significa superar obstáculos que se presenten en el recorrido, tales como vallas o barandas, muros, etc. Aquellos que practican este juego se llaman traceurs.

El parkour es una forma de juego urbano que ha ido creciendo en adeptos a nivel mundial en los últimos años. Los que la practican desarrollan una forma particular de relacionarse con los espacios urbanos a través del juego corporal, como señala Signe Hojbjerre en el documental "My Playground":

"Lo que es fascinante es la manera (del parkour) de transformar la ciudad, porque no la puedes cambiar físicamente, no puedes simplemente ir y mover un poste de luz o una escalera, pero sí puedes cambiar la manera en que la estás mirando y usando, y de esa forma te puedes apropiar de ella."

Tipos de juegos urbanos.

1) Gimnasio exterior: el primero fue instalado en la pradera Hasenheide, cerca de Berlín, en 1811, por el pedagogo alemán y "padre de la gimnasia" Friedrich Ludwig Jahn.

"Jahn lo llamaba tie (empate), recuperando un viejo término germánico para los lugares de reunión públicos, ya que estaba convencido que era tradición de los antiguos germanos realizar certámenes similares. Jahn buscaba recuperar el ideal clásico de belleza masculina, resaltándolo a través de trajes de gimnasia especialmente diseñados. Su pedagogía no distinguía entre cuerpo y espíritu, ni entre la docencia y la vida como un todo. Veía en la práctica de la gimnasia un antídoto contra los vicios burgueses y un camino hacia la austeridad como ideal de vida."

Gimnasio, Proviene de la palabra griega Gymnasion (γυμνάσιον), significa lugar para estar desnudo y fue utilizada en la antigua Grecia para designar los lugares en donde se impartía educación, incluyendo educación física, a hombres jóvenes, quienes habitualmente estaban desnudos o ataviados con una túnica. Actualmente un gimnasio es un espacio que provee del equipo e instalaciones necesarios para que se ejecuten actividades concernientes al entrenamiento físico. La interacción hombre-ambiente ha abierto camino a intervenciones en espacios públicos para que se desarrollen actividades en la categorías de entrenamiento físico. Básicamente se evidencia dos tipos: Gimnasios al aire libre y Recorridos.

Un gimnasio al aire libre se sustenta en un espacio con las condiciones y equipos necesarios para realizar para la práctica de ejercicios físicos en zonas públicas, sin necesidad de membrecía, ni pagos para su uso. La característica constructiva de esta instalación es la resistencia a las condiciones climáticas que se presenten en la zona.

El concepto de gimnasio al aire libre fue empleado en China a partir del año de 1998 en una campaña de fitness a nivel nacional previa a las Olimpiadas de Beijing 2008, para alentar a la población al entrenamiento físico, por ello se realizaron instalaciones permanentes en zonas públicas.

Los mismos planos técnicos de los equipos fueron utilizados por una cantidad importante de empresas chinas para su manufacturación. Resultando en muchos diseños similares que fueron distribuidos alrededor del mundo.

Playgrounds for Refugee Children in Bar Elias, Lebanon, CatalyticAction, Libano.

Reunión

“

DÍAZ

EDITORIAL ARQ UC, 2015

Lo común entonces no es aquello en
lo que todos estamos de acuerdo,
sino el espacio en el que podemos
estar tranquilamente en desacuerdo.

Espacio común.

Como definición más básica, es aquel que pertenece a una comunidad, y su función es la reunión y lo colectivo. Esta definición es amplia, por lo que incluye muchas figuras que podrían darse a partir de la misma, conduce la voluntad del proyecto.

En el libro “Derecho a la ciudad” de Henri Lefevre (1968), este señala que los seres humanos necesitan el espacio público como derecho, o la idea de tener un espacio propio en la ciudad “El derecho a la ciudad no puede concebirse como un simple derecho de visita o retorno hacia las ciudades tradicionales. Solo puede formularse como derecho a la vida urbana, transformada, renovada. […] ello supone una teoría integral de la ciudad y la sociedad urbana que utilice los recursos de la ciencia y del arte. Únicamente la clase obrera puede convertirse en agente, vehículo o apoyo social de esta realización. Aquí, como hace todavía un siglo, la clase obrera con su mera existencia niega y discute la estrategia de clase dirigente en su contra. ” En este sentido, el indivi- duo necesidad relacionarse con los “otros” por un interés en común, y ese espacio de reunión se entiende como uno que no es de nadie, sino de todos.

Espacio común.

El agrupamiento otorga la posibilidad de discusión, de reconocer en otro y en otros el propio yo, por lo que el espacio donde se realiza el encuentro se vuelve un lugar simbólico, que representa la unión, o incluso, la des- unión de la colectividad que lo habita. Se podría decir que más allá de funcionalidades organizativas, ese espacio común representa tanto las coherencias como los conflictos que tienen las personas que conviven en un territorio.

El concepto de espacio común ha sido analizado por diversas corrientes de estudios urbanos, por ejemplo el Atelier Bow-wow (Japón). Desde su mirada, el espacio público puede ser entendido como una suma de cosas en "común". Este concepto de "común" tiene que ver con las ideas de habitabilidad, las cuales le son comunes a las personas por cultura, y es algo transversal ya que lo común supone una repetición de modelos.

En palabras de los arquitectos del estudio japones (2015) "Otra cosa que vienen a nuestras mentes es cuando la gente pasa su tiempo en una plaza pública.(...) Consideremos que el comportamiento también es una tipología, pero que va más allá de la mera diferencia entre cada individuo: está en relación con el espacio total y contiene un comportamiento determinado. De esta forma la gente que está en la plaza, pese a que no se conocen entre ellos, contribuyen en conjunto al mismo tiempo y espacio; no se interrumpen, pero reconocen cómo se comportan otras personas alrededor. (...) Lo que tienen en común la tipología y nuestro comportamiento es que ambos son repetidos independientemente de las diferencias individuales, y lo que posibilita esto es, la forma"

De lo anterior podemos entender que todo espacio común se compone de "partes", las cuales nos son comunes. ¿Por qué en toda plaza podemos ver adultos sentados, perros corriendo y niños jugando?, mientras que por otro lado, ¿por qué en los centros comerciales estos comportamientos no están presentes?.

Una plaza tiene una escala que da cabida a una multitud, en la cual el ocio es la actividad principal, además de aquello, su conformación con arboledas, bancas, pasto y el barrio que la rodean al convierten en plaza. Además de los colegios, consultorios, centros urbanos, etc. que están en sus cercanías. Un mall por otro lado nos habla de un espacio hermético con una escala de multitud que nunca logra verse por completo a sí misma, normalmente sin arboles, con luminarias funcionando todo el día, y en donde la compra o el mirar que comprar es la actividad principal.

Espacio común.

El espacio común es un lugar de encuentro, en el cual la reunión se sustenta en las dinámicas culturales de los habitantes del lugar (entiéndase lugar, como un barrio, comunidad, etc.), dentro de esta perspectiva ,la idea de realizar un proyecto en una comunidad de la periférica, precisa de una sensibilidad en el ámbito formal, además de una estrategia de implantación y otros aspectos que permitan que el proyecto que se realice en sea pertinente con el contexto que lo sustenta.

Multitud disfrutando de un partido de tennis, USA.

itores de Ciudad Juarez // ICHEA

Playgrounds for Refugee Children in Bar Elias, Lebanon, CatalyticAction.

Espacio público

“

PROJECT FOR PUBLIC SPACES

“QUÉ HACE EXITOSO A UN LUGAR”

Breve guía sobre cómo desarrollar buenos espacios públicos, siguiendo cuatro cualidades: sociabilidad, usos y actividades, accesos y conexiones, y confort e imagen.

Espacio público.

Los buenos espacios públicos son aquellos lugares donde se producen celebraciones, intercambios sociales y económicos, los amigos se encuentran y las culturas se mezclan. Son los "antejardines" de nuestras instituciones públicas, como bibliotecas o escuelas, donde interactuamos entre nosotros y con el Estado. Cuando los espacios públicos funcionan bien, sirven como escenario para nuestra vida pública, pero ¿qué hace que algunos lugares tengan éxito y otros fracasen?.

Al evaluar miles de espacios públicos en todo el mundo, PPS ha encontrado que para tener éxito, generalmente estos lugares comparten las siguientes cuatro cualidades: son accesibles; la gente se dedica a actividades allí; el espacio es cómodo y tiene una buena imagen. y, finalmente, es un lugar sociable: uno donde las personas se encuentran y donde uno lleva amigos cuando tienes visitas. PPS desarrolló el denominado The Place Diagram como una herramienta para ayudar a las personas a juzgar cualquier lugar, ya sea bueno o malo.

Accesos y Conexiones.

Puedes juzgar la accesibilidad de un lugar por sus conexiones con su entorno, tanto visual como físico. Un espacio público exitoso es fácil de alcanzar y atravesar, es visible tanto desde lejos como de cerca. Los bordes de un espacio también son importantes: por ejemplo, una fila de tiendas a lo largo de una calle es más interesante y generalmente más segura para caminar que una pared en blanco o un predio abandonado. Los espacios accesibles tienen una alta rotación de estacionamiento y, idealmente, son convenientes para el transporte público.

Preguntas a considerar en Accesos y Conexiones:

1- ¿Puedes ver el lugar desde lejos? ¿Puedes ver su interior desde el exterior?.

2- ¿Hay una buena conexión entre el espacio y los edificios adyacentes o está rodeado de paredes en blanco? ¿Los ocupantes de edificios adyacentes usan el espacio?.

3- ¿La gente puede caminar fácilmente hasta el lugar? Por ejemplo, ¿tienen que moverse entre los vehículos en movimiento para llegar al lugar?.

4- ¿Las aceras conducen hacia y desde las áreas adyacentes?.

5- ¿Funciona el espacio para personas con necesidades especiales?.

6- ¿Los caminos y senderos a través del espacio llevan a las personas a donde realmente quieren ir?.

7- ¿Cuenta la gente con una amplia variedad de opciones de transporte (tren, autobús, bicicleta, etc.) para llegar al lugar?.

8- ¿Están las paradas de tránsito ubicadas convenientemente cerca de destinos como bibliotecas, oficinas de correos, entradas a parques, etc.? .

Confort e Imagen.

Si un espacio es cómodo y se presenta bien, es decir, tiene una buena imagen, es clave para su éxito. La comodidad incluye percepciones de seguridad, limpieza y disponibilidad de lugares para sentarse. De hecho, generalmente se subestima la importancia de dar a las personas la opción de sentarse donde quieran.

Preguntas a considerar en Confort e Imagen:

1- ¿El lugar genera una buena impresión a primera vista?.

2- ¿Hay suficientes lugares para sentarse? ¿Están los asientos convenientemente ubicados? ¿La gente tiene más de una opción para sentarse, ya sea al sol o en la sombra?.

3- ¿Los espacios están limpios y sin basura? ¿Quién es responsable del mantenimiento? ¿Qué hacen? ¿Cuándo lo hacen?.

4- ¿Se percibe segura la zona? ¿Hay presencia de seguridad? Si es así, ¿qué hacen estas personas? ¿Cuándo están de servicio?.

5- ¿La gente se toma fotografías en el lugar? ¿Hay muchas oportunidades para tomar fotos?.

6- ¿Los vehículos dominan el uso peatonal del espacio o les impiden acceder fácilmente al espacio?.

Drapers Field, Kinnear Landscape Architects, UK.

Usos y Actividades.

Las actividades son las fundaciones de un lugar. Tener algo que hacer le da a la gente una razón para venir a un lugar y regresar. Cuando no hay nada que hacer, un espacio estará vacío y eso generalmente significa que algo anda mal.

Principios a tener en cuenta al evaluar los usos y actividades de un lugar:

1- Las personas de diferentes edades están utilizando el espacio (las personas jubiladas y las personas con niños pequeños pueden usar un espacio durante el día cuando otros trabajan).
2- El espacio se utiliza durante todo el día.
3- El determinante final del éxito de un lugar es qué tan bien está administrado.

Preguntas a considerar sobre usos y actividades:

1- ¿Las personas están utilizando el espacio o está vacío?.

2- ¿Es usado por personas de diferentes edades?.

3- ¿Están las personas en grupos o solas?.

4- ¿Cuántos tipos de actividades diferentes se llevan a cabo: gente caminando, comiendo, jugando algún deporte, leyendo, relajada?.

5- ¿Qué partes del espacio se utilizan y cuáles no?.

6- ¿Hay opciones de cosas para hacer?.

7- ¿Hay una presencia de la administración o se puede identificar a alguien que esté a cargo del espacio?.

Sociabilidad.

Esta es una cualidad difícil de lograr, pero una vez que se logra, se convierte en una característica inconfundible. Cuando las personas ven amigos, conocen y saludan a sus vecinos y se sienten cómodos interactuando con extraños, tienden a sentir un mayor sentido de lugar o de apego a su comunidad, y al lugar que fomenta este tipo de actividades sociales.

Preguntas a considerar sobre la sociabilidad:

1- ¿Es este un lugar donde elegirías encontrarte con tus amigos y amigas? ¿Hay otras personas reuniéndose con sus amigos y amigas aquí?.

2- ¿Las personas están en grupo? ¿Están hablando entre ellos?.

3- ¿Las personas traen a sus amigos, amigas y familiares para ver el lugar o hablan con orgullo de alguna de sus características?.

4- ¿La gente está sonriendo? ¿Las personas hacen contacto visual entre sí?.

5- ¿La gente usa el lugar regularmente y por elección?.

6- ¿Hay una mezcla de edades y grupos étnicos que reflejen a la comunidad en general?.

7- ¿Las personas tienden a recoger la basura cuando la ven?.

Plaza Tetuán-Amaliach, Héctor Navarro + ARKHITEKTON, España.

Cap. 4/10

Referente Arquitectónico

“

ALDO VAN EYCK

THE PLAYGROUNDS AND THE CITY

Entre las características formales del juego la más importante era la abstracción espacial de la acción del curso de la vida corriente. Se demarca, material o idealmente, un espacio cerrado, separado del ambiente cotidiano. En ese espacio se desarrolla el juego y en él valen las reglas.

Diagrama conceptual ¿Cómo unir estos conceptos?.

DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Zona de juego Laagte Kadijk, Amsterdam.

Aldo Van Eyck

“

ARMANDO ALBERTS

“El significado del niño en arquitectura, y en mayor medida en la imagen urbana, es de hecho algo que la gente todavía es muy poco consciente, sin embargo, creo que en principio será difícilmente posible resolver el serio conflicto niño/ciudad sin darse cuenta de que este cambio es esencial, la ciudad tiene que adquirir un significado positivo para el niño.”

Aldo Van Eyck.

Después de la Segunda Guerra Mundial, el arquitecto holandés Aldo van Eyck desarrolló cientos de parques infantiles en la ciudad de Amsterdam. Estas instalaciones públicas estaban ubicadas en parques, plazas y sitios abandonados, y consistían en equipos de juego estéticos minimalistas que se suponía que estimulaban la creatividad de los niños.

Al adoptar un enfoque ecológico para el medio ambiente humano, se argumenta que las formas abstractas de las esculturas de juego de van Eyck estimulan la creatividad del niño. Mientras que un tobogán o un columpio casi dicta lo que se supone que debe hacer un niño, el equipo de juego de van Eyck lo invita a explorar activamente las numerosas posibilidades (posibilidades de acción) que proporciona. Sin embargo, se argumenta que la estandarización (por ejemplo, distancias iguales entre bloques o barras) que tienden a caracterizar el equipo de juego de van Eyck tiene efectos negativos en la jugabilidad. Esta estandarización, que posiblemente fue el resultado de los motivos estéticos del diseñador, puede ser atractiva para los niños cuando simplemente miran el equipo, pero no es de importancia primordial para ellos cuando juegan en él.

Fusiónandose con la ciudad.

Una característica de los parques infantiles de van Eyck es que, aunque se encuentran en una ciudad, nunca fueron cercados. Esto fue bastante excepcional en los años cincuenta y sesenta. En ese momento, los campos de juego artificiales eran generalmente lugares aislados: estaban rodeados por una cerca con una puerta y los niños tenían que pagar una pequeña tarifa (o ser miembros) para ingresar. A menudo se nombraba un guardia responsable de la supervisión de los niños.

Van Eyck, por otro lado, se esforzó por fusionar los parques infantiles con la ciudad. No había límites agudos que separaran el patio de recreo del resto de la ciudad. El sociólogo Sennett (2008) destacó este aspecto y el papel que podría tener para el juego infantil.

Van Eyck intuyó que tales ambigüedades espaciales también provocarían que los niños se relacionen entre sí, y los niños pequeños tienden a ayudarse mutuamente a gatear y tambalearse. Al no cercar a los niños que jugaban, se convirtieron en una parte integral de la ciudad. Además, al colocar bancos en la plaza, van Eyck creó un lugar que invitaba a los padres o tutores a supervisar a sus hijos y reunirse.

La vida en la calle y la comunidad fueron estimuladas.

Primero, van Eyck creó elementos de juego utilizando principalmente metal y hormigón. Contrariamente al plástico de colores brillantes que es tan popular hoy en día en el diseño de parques infantiles, estos materiales encajan naturalmente con los materiales de construcción de la ciudad.

En segundo lugar, el diseño de los elementos de juego se realizó mediante el uso de formas elementales.

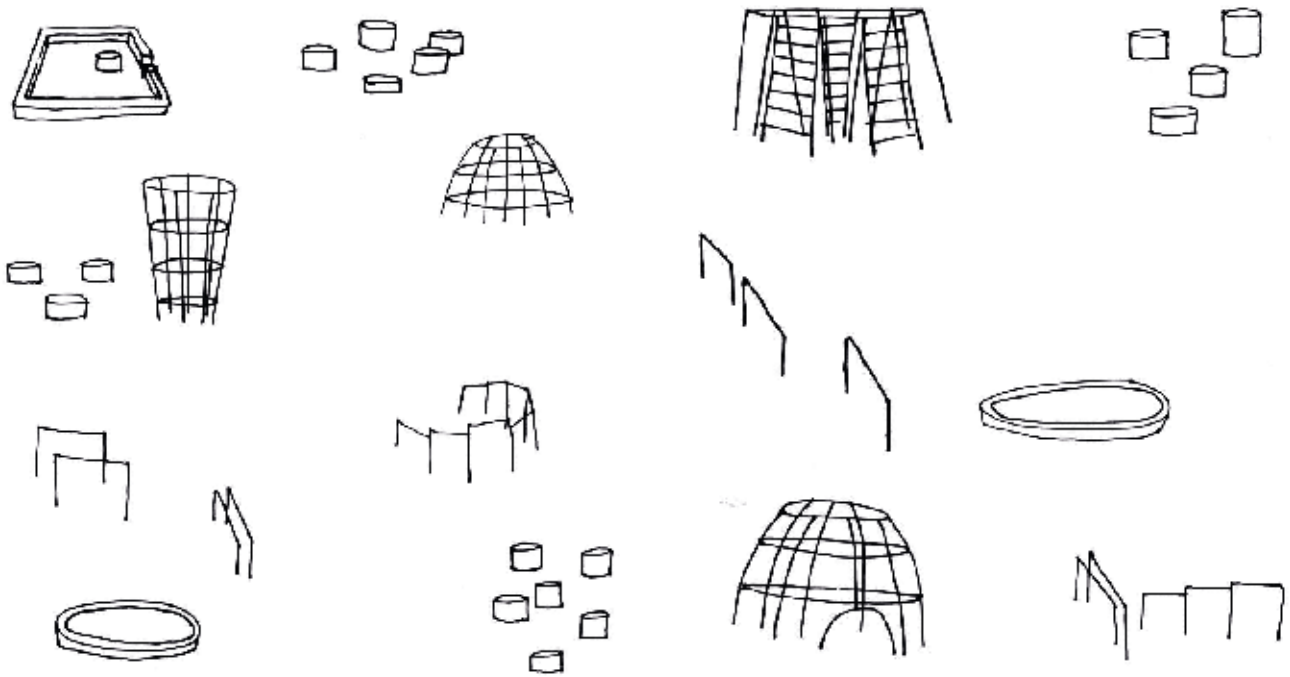
Zona de juego Van Boetzelaerstraat, Amsterdam.

Elementos estéticos y minimalistas del juego.

Como se mencionó anteriormente, van Eyck creó parques infantiles en plazas y otros lugares vacíos existentes en la ciudad, teniendo en cuenta las limitaciones que proporcionaban estos lugares. En consecuencia, cada área de juegos era específica para el sitio y única. Sin embargo, van Eyck creó un conjunto de elementos de juego que utilizó y combinó armoniosamente en el diseño de los diferentes parques infantiles.

Entre estos elementos de juego se encuentran el arenero, el arco de escalada y las barras giratorias.
Más tarde, también diseñó una cúpula de escalada popular y ampliamente copiada, piedras de salto y una montaña para escalar.

Una característica de muchos de los elementos de juego de van Eyck es que a menudo son geométricos, lo que les da un atractivo estético. LLama la atención el predominio de formas geométricas claras: círculos, cuadrados y triángulos.



Zona de juego en Dijkstraat. Antes, 1954.

Zona de juego en Dijkstraat. Después, 1954.

Cap. 5/10

Experiencia Social

“

CAROL BASCUÑÁN

ENTREVISTA, FUNDACIÓN JUNTO AL BARRIO

“Este lugar se había transformado en un basural y un espacio para la delincuencia. Hoy tenemos la oportunidad de recuperarlo para todos los vecinos, estamos muy alegres por este logro.”

Primera Reunión

“

Pablo Silva

PROFESOR CO-REFERENTE.

“Hoy se inicia un recorrido, te encaminaremos

en este puente pero de aquí en adelante

depende de ti.”

Inicio del proyecto.

1- Lugar. Cafeteria Vivendum, interior Universidad Tecnica Federico Santa Maria, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

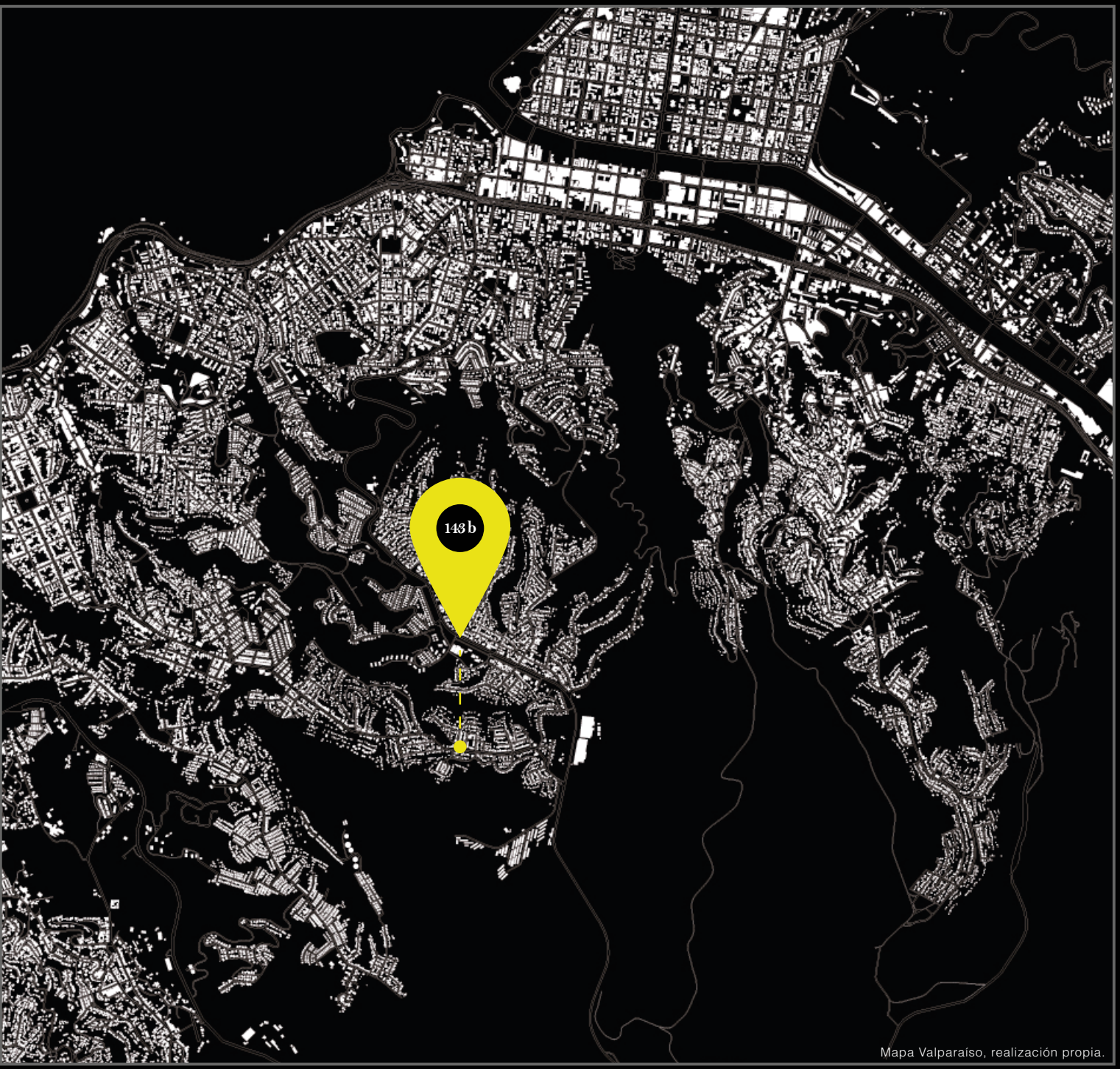
2- Horario. 12:00 hrs.

3- Participantes. Carol Bascuñan Diaz (Presidenta Junta de vecinos “Vista al mar”), Gustavo González (Director Escuela Basica Cirujano Videla), Freddy Bastías (Profesor Referente), Pablo Silva (Profesor Co-referente), y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Presentar idea fuerza del proyecto de titulación a la presidenta Carol Bascuñan, Primer acercamiento al lugar disponible para proyectar.

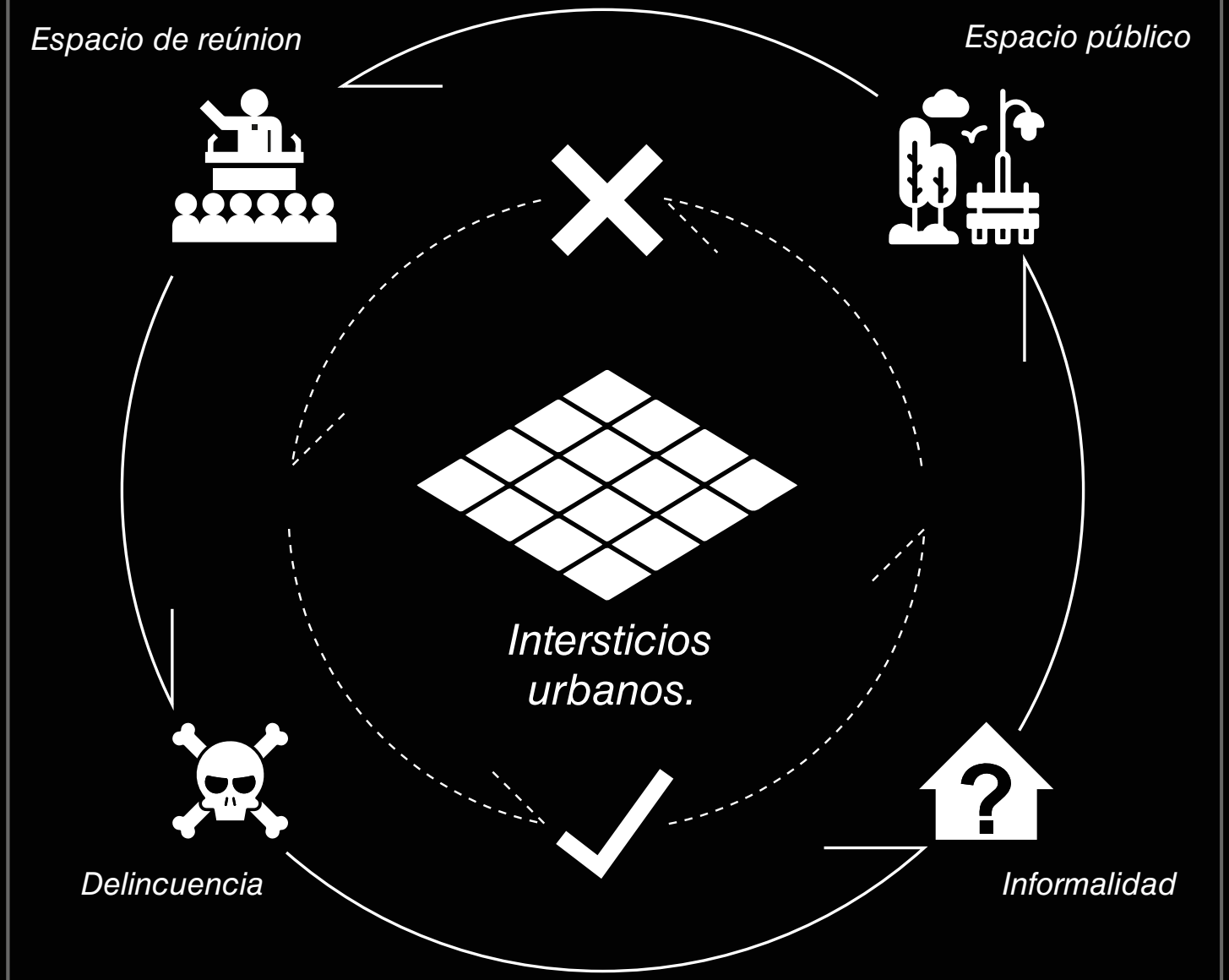
5- Resultado. Desconfianza aceptación por parte de Carol, pero disposicion al diálogo.

USM



Mapa Valparaíso, realización propia.

Características urbanas del terreno.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

esVAL
agua sana!

Visita al terreno

“

Freddy Bastías

PROFESOR REFERENTE.

“Debes hacer el trabajo de un Medico, analizar todos los síntomas, diagnosticar una enfermedad y recetar un remedio.”

Conocer el lugar a intervenir.

1- Lugar. Copa de agua ESVAL, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

2- Horario. 12:00 hrs.

3- Participantes. Carol Bascuñan Diaz (Presidenta Junta de vecinos “Vista al mar”), y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Presentar el lugar a intervenir y plantear ideas previas de los vecinos.

5- Resultado. Inseguridad de caminar por la población.

Unidad vecinal.

"Héroes del Mar" es un asentamiento que surgió en 1971 producto de tomas de terrenos, realizadas por diferentes vecinos afectados por el terremoto del mismo año en Valparaíso. Por un lado, 44 miembros del sindicato de la "empresa Estelari", se tomaron una loma cercana al Colegio Cirujano Videla, a la que se le denominó "Cobre Chileno". Tras el golpe de Estado en 1973, la población pasa a ser controlada por la Marina a través de un delegado. Al año siguiente, se inician los trabajos de urbanización y construcción de viviendas sociales y en 1976 se entregaron las vivienda, cambiando el nombre de "Cobre Chileno" a "Héroes del Mar".

En paralelo, un segundo sindicato de trabajadores vinculado a la Universidad Técnico Federico Santa María, inició y trabajó en la auto-construcción de sus viviendas con el apoyo de dicha institución. Los vecinos lograron levantar sus propias casas y colaboraron en la instalación del alcantarillado. Este trabajo finaliza el año 1977.

Posteriormente se crea la Junta de Vecinos 143, la que en una primera etapa administró todo el sector. Con el transcurso de los años, la unidad vecinal 143 se subdivide en la "143" (vereda sur), "143-A" (vereda norte) y 143-B (cabrales).

Antecedentes:

1- Barrio. Héroes del Mar.

2- Región. Valparaíso

3- Número de Habitantes. 2.854

4- Número de viviendas. 753

GRAND
LOS PLAFERIADI

Junta de vecinos 143-B.

Con el objetivo de brindar a la comunidad un lugar de encuentro, la Municipalidad de Valparaíso y Esval firmaron este martes un convenio para dar en comodato un terreno en la población "Héroes del Mar", del cerro Los Placeres. Esto permitirá a la comunidad construir una sede vecinal, proyecto largamente anhelado que beneficiará a más de 300 familias del sector.

"Este convenio es una buena muestra de que, cuando hay voluntad y una comunidad bien organizada, se pueden obtener resultados. Hemos tenido un positivo diálogo con el municipio y los vecinos, y tras las gestiones realizadas, cederemos en comodato un terreno de 70 metros cuadrados, adyacente a nuestro estanque Orompello, para que puedan contar con el espacio que tanto necesitan para su gestión como Junta de Vecinos, además de servir de lugar de encuentro para la comunidad", dijo el gerente general de Esval, José Luis Murillo.

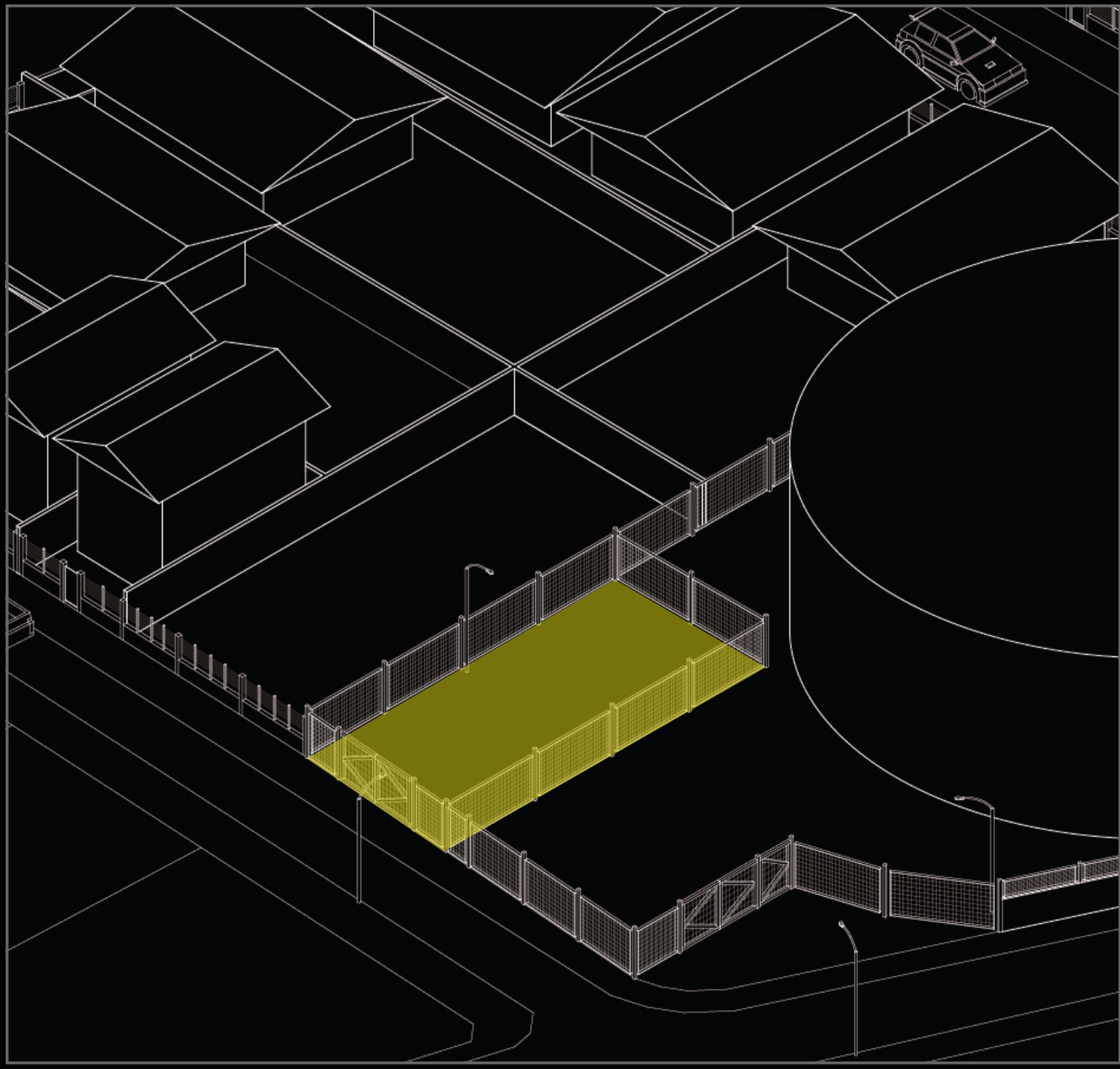
El alcalde Jorge Sharp manifestó que "desde la Alcaldía Ciudadana, llevamos más de dos años trabajando para fortalecer la comunidad y el desarrollo de las organizaciones. Para ello, es vital hacer esfuerzos como municipio, pero muchas veces no basta con eso, y contar con el apoyo de instituciones es muy relevante".

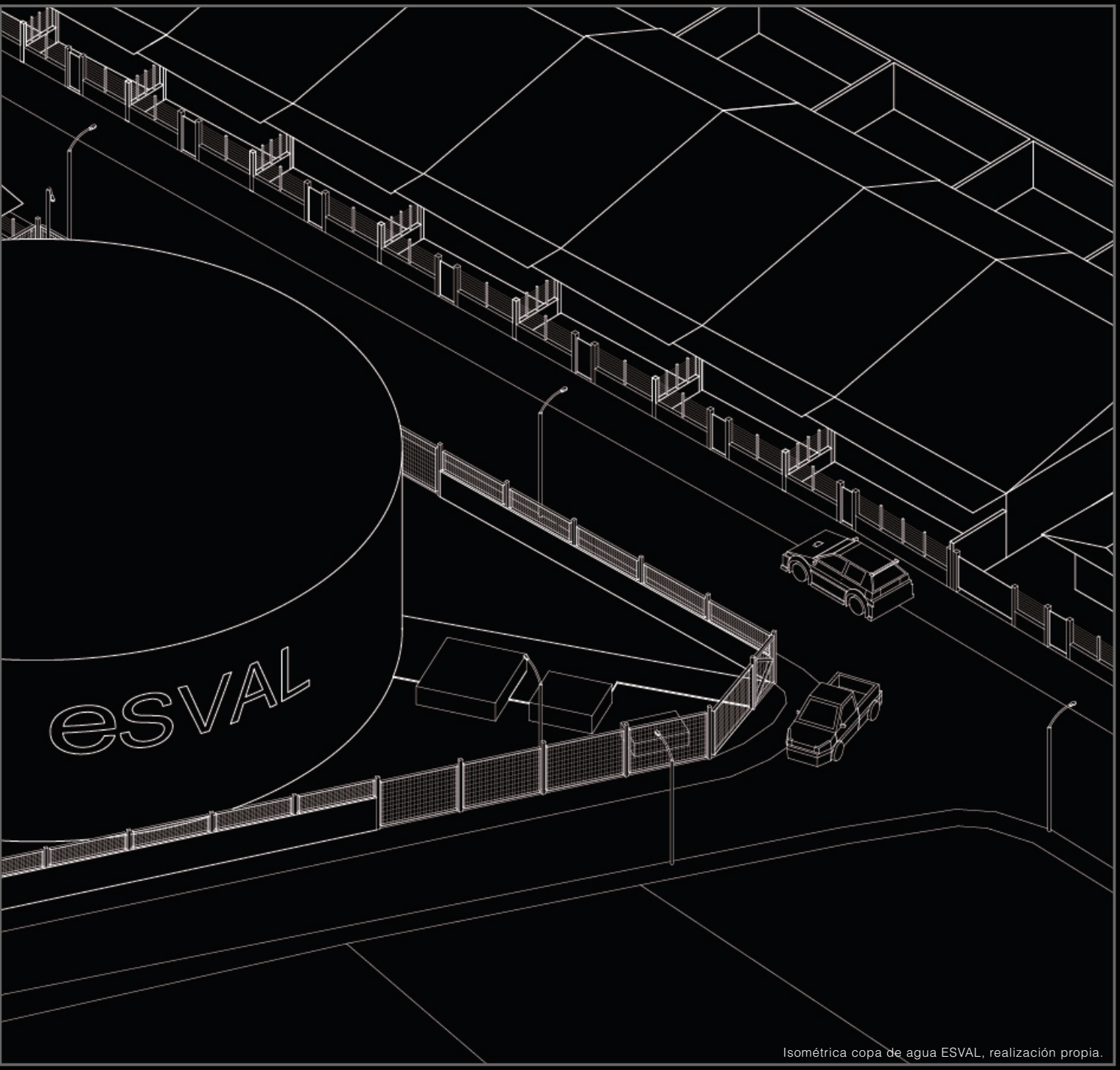
La autoridad comunal agregó que "en este caso, Esval nos demuestra que es posible contar con alianzas en el sector público y privado, en beneficio de la comunidad, como hoy en el cerro Los Placeres, donde los vecinos contarán con un terreno en comodato para desarrollar proyectos que le mejorarán la vida al barrio, entregando más oportunidades a las familias del sector".

"Estamos felices por este logro"

Al disponer del terreno, cuyo comodato se extenderá por cinco años prorrogables, la agrupación podrá postular a fondos regionales para la construcción de su sede, que acogerá tanto a la Junta de Vecinos como al club deportivo del sector. Además, la entidad proyecta que en el recinto se puedan realizar actividades como programas de vacunación para adultos mayores, operativos veterinarios y eventos para la familia, entre otras iniciativas.

esval





Isométrica copa de agua ESVAL, realización propia.

Junta de vecinos

“

CAROL BASCUÑAN

PRESIDENTA JUNTA DE VECINOS.

“Nosotros soñamos con nuestra sede.”

Reunión con toda la directiva.

1- Lugar. Casa Carol Bascuñan, pasaje aguila 1, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

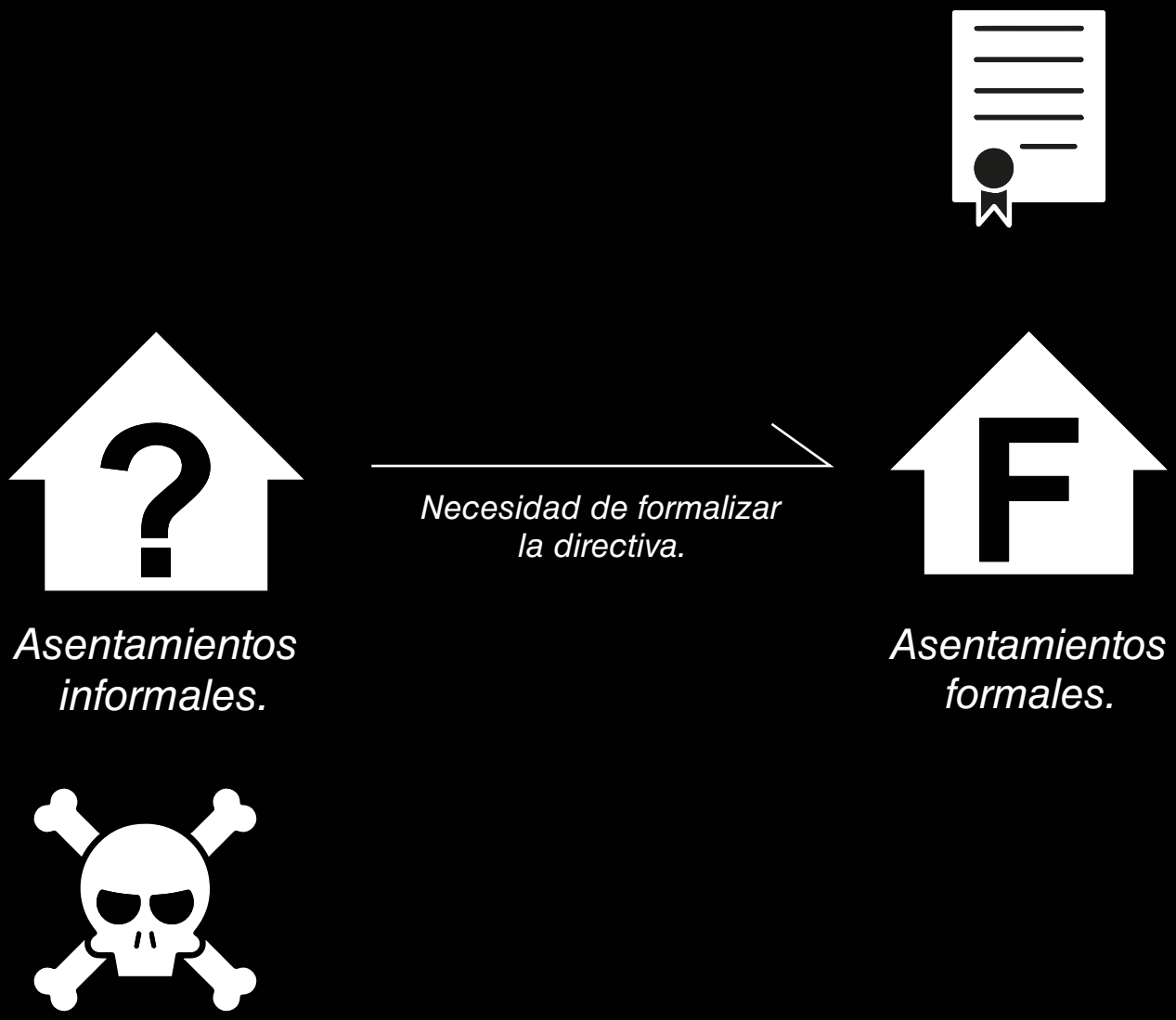
2- Horario. 19:00 hrs.

3- Participantes. Carol Bascuñan Diaz (Presidenta Junta de vecinos “Vista al mar”), Directiva Junta de vecinos y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Presentar la idea general del proyecto a la directiva.

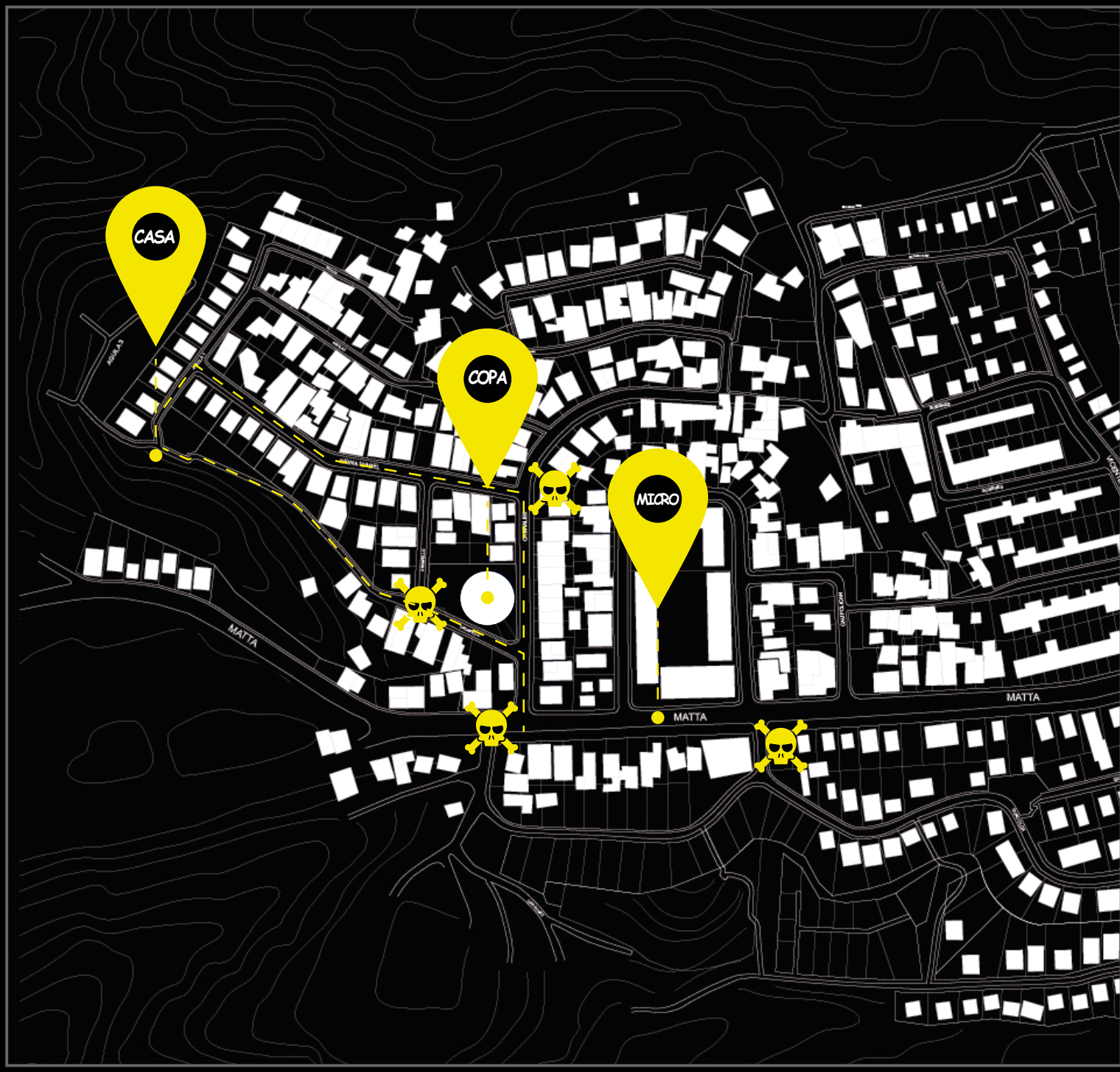
5- Resultado. Aceptación total de la idea, intento de robo a la salida de la población.

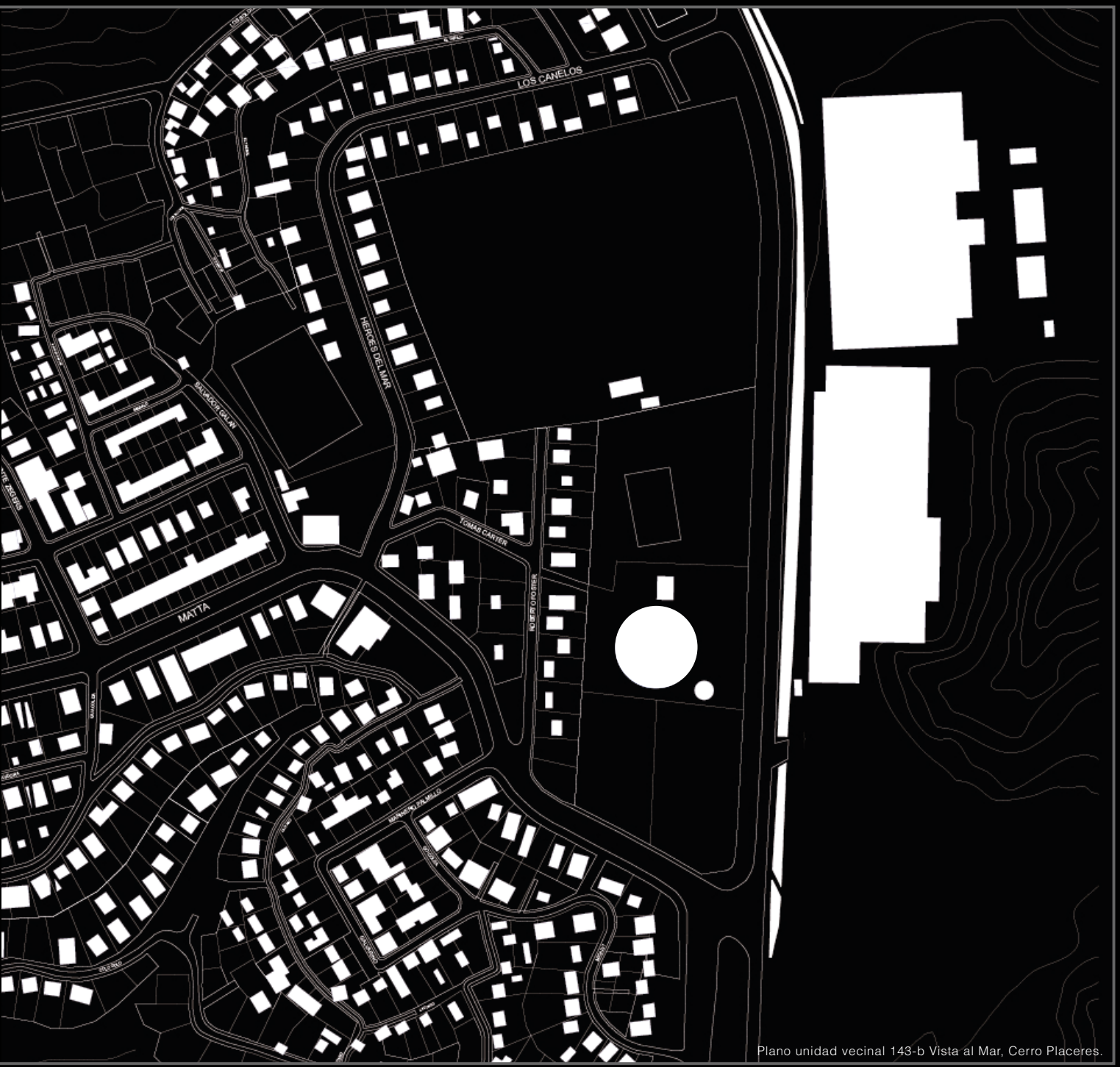
Relato descriptivo de necesidades directiva junta de vecinos.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Den lo mejor de us
para ganar


CASA
COPA
MICRO
MATTA
MATTA
MATTA



Plano unidad vecinal 143-b Vista al Mar, Cerro Placeres.

Historia del terreno

“

NATALY CAMPUSANO

CORE

“Cuéntame sobre ti, ¿Que interes político tienes?.”

Primer acercamiento a la historia de lugar.

1- Lugar. Cafe de los poetas, Plaza Anibal Pinto, Valparaíso, Chile.

2- Horario. 18:00 hrs.

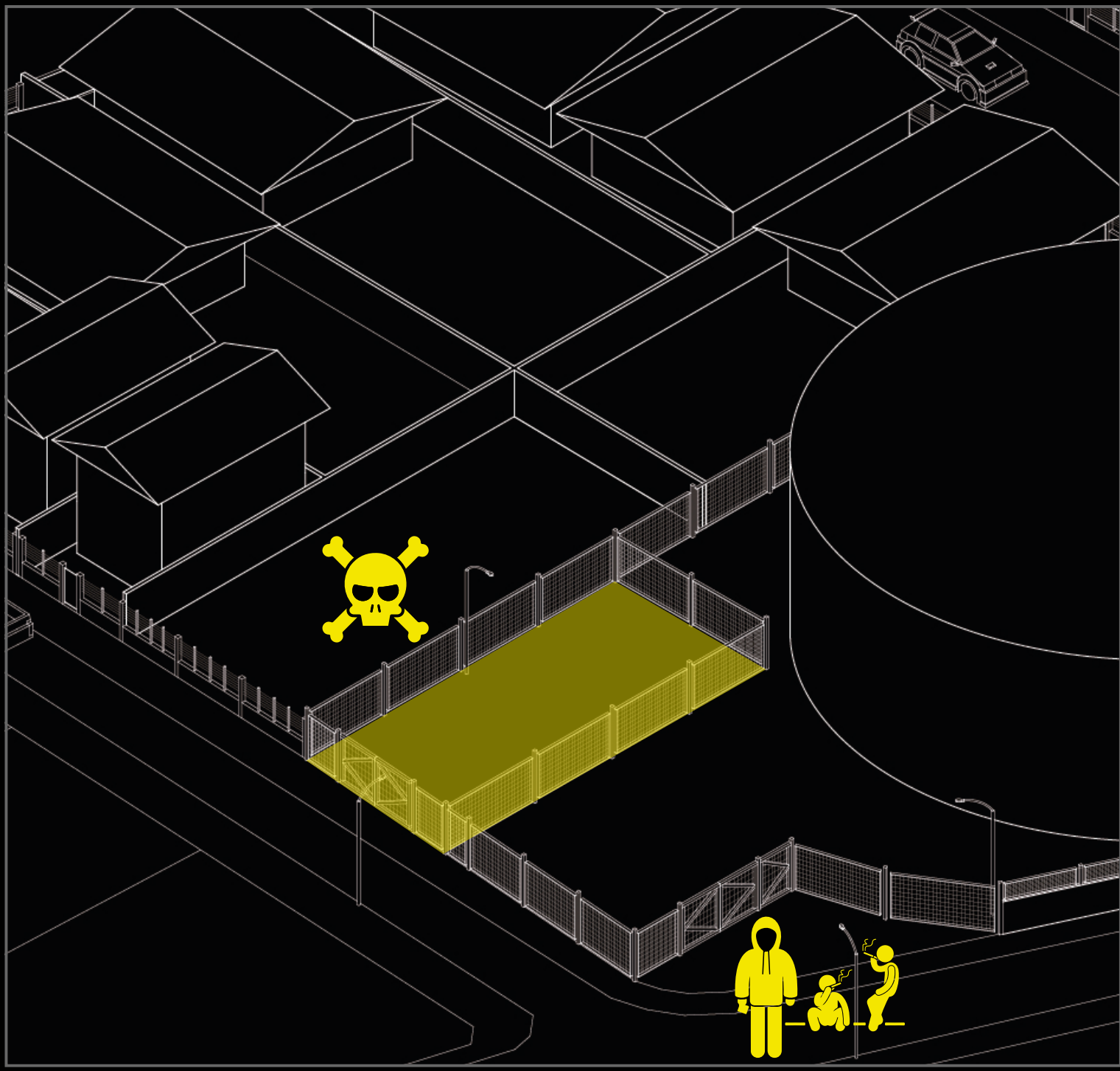
3- Participantes. Nataly Campusano (CORE), y Jean Franco Rodríguez (yo).

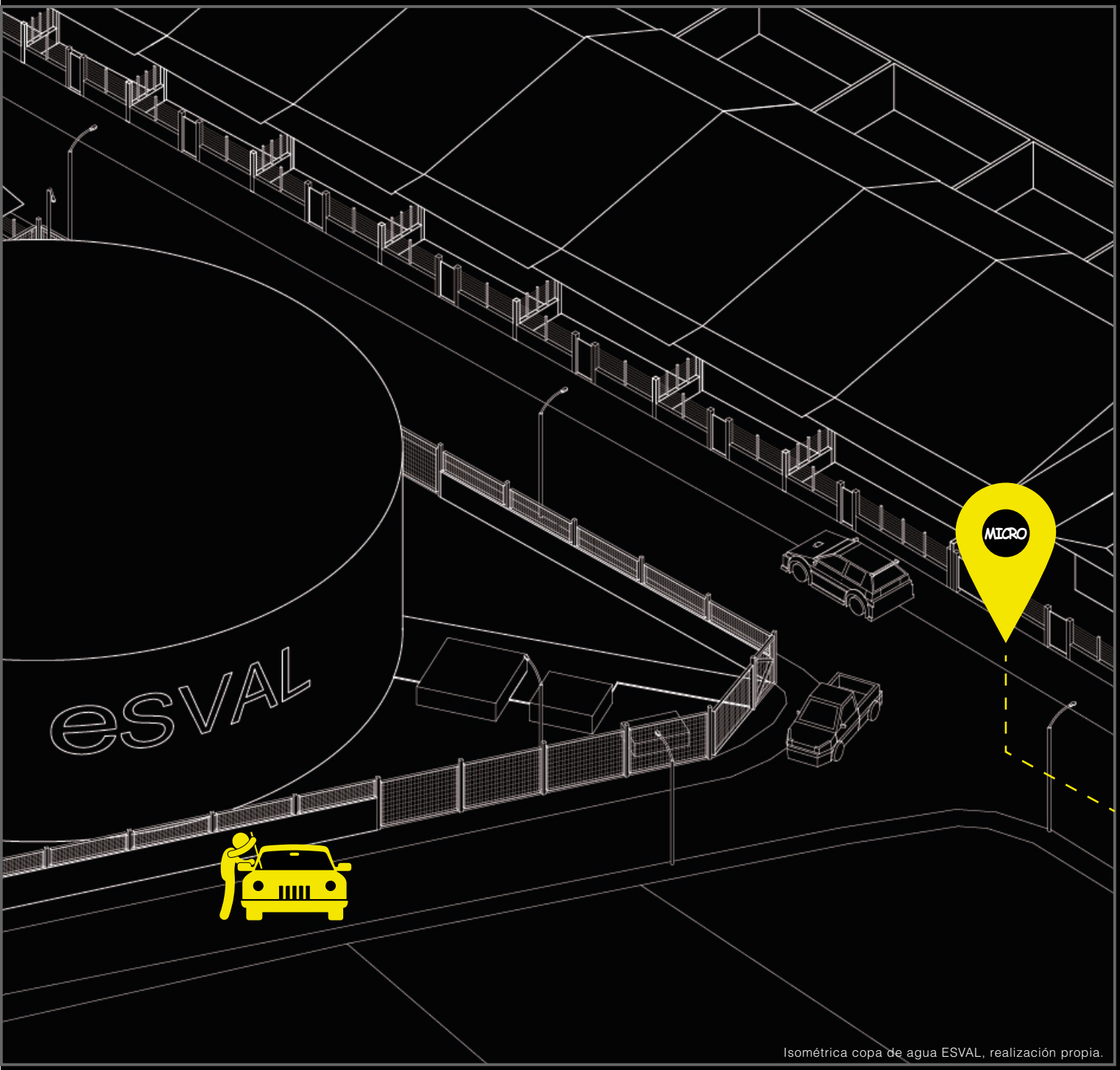
4- Tema. Introducirme en la historia de la copa de agua, presentar la idea de proyecto.

5- Resultado. Mucha especulación por parte de Nataly, pero buena disposición.

Relato descriptivo de desusos del terreno.

DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.





Isométrica copa de agua ESVAL, realización propia.

Presentar proyecto

“

CAROL BASCUÑAN

PRESIDENTA ACTUAL.

“Necesitamos ayuda para que nuestra directiva quede inscrita en la municipalidad, ¿Usted sabe como hacerlo?.”

Proceso de votaciones.

1- Lugar. Copa de agua ESVAL, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Toda la comunidad de vecinos “Vista al mar”, y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Incentivar a los vecinos a participar en las votaciones, presentar la idea de proyecto.

5- Resultado. Nula atención por parte de la población.

DIRECTIVA TRICEL

1) Carol Bascuñan Diaz

2) Digan Graciela Ortiz Palma

3) Jessica Carola Lopéz Lascano

4) Elisa Andrea Gonzalez Herrera

5) Zoila Navarro Gonzalez

6) Christian Esteban Bravo Hernández

Afiche, realización propia.

Afiche, realización propia.

Lipigas

TE AMO SUSY

Visión arquitectónica

“

CAROLA

SECRETARIA.

“Ya se ha vuelto demasiado inseguro caminar por los alrededores de la copa, los autos que vienen a comprar drogas pasan rajaos.”

Primera etapa del proyecto.

1- Lugar. Copa de agua ESVAL, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Toda la comunidad de vecinos “Vista al mar”, y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Iniciar las intervenciones para mejorar el terreno, siguiendo la idea de proyecto.

5- Resultado. Activa participación por parte de la población.

Visión de la comunidad para intervenir el lugar.

Al convivir con las personas de la junta de vecinos puedo rescatar detalles importantes sobre sus proyecciones con el terreno, ya sean a mediano o largo plazo.

1- Necesidad de construir un espacio para los niños.

2- Cambiar el uso que durante años se le ha dado al terreno.

3- Construir una Sede vecinal.

4- Lograr que ESVAL les conceda la totalidad del terreno.

5- Crear un entorno amigable para la comunidad.

Es por todo lo anterior que se plantea comenzar con intervenciones perimetrales a la copa para poder dar una pista a la gente que las cosas están cambiando.

1- Detener la acumulación de autos de consumidores de drogas.

2- Lograr que los conductores tengan precausión al transitar.

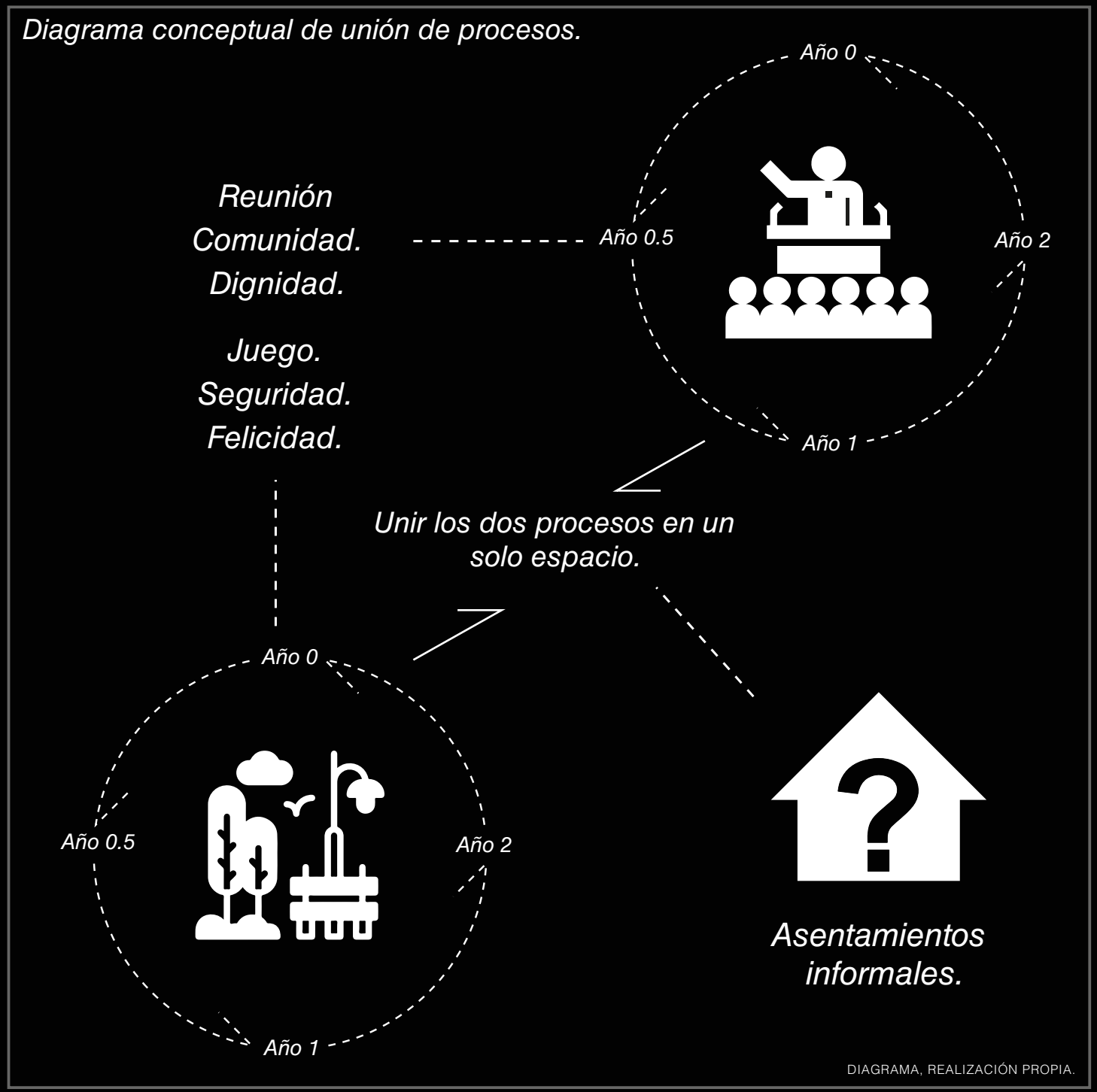
3- Darle una nueva imagen al perimetro del terreno.

5- Hacer participe a la comunidad.

Visión arquitectonica para intervenir el lugar.

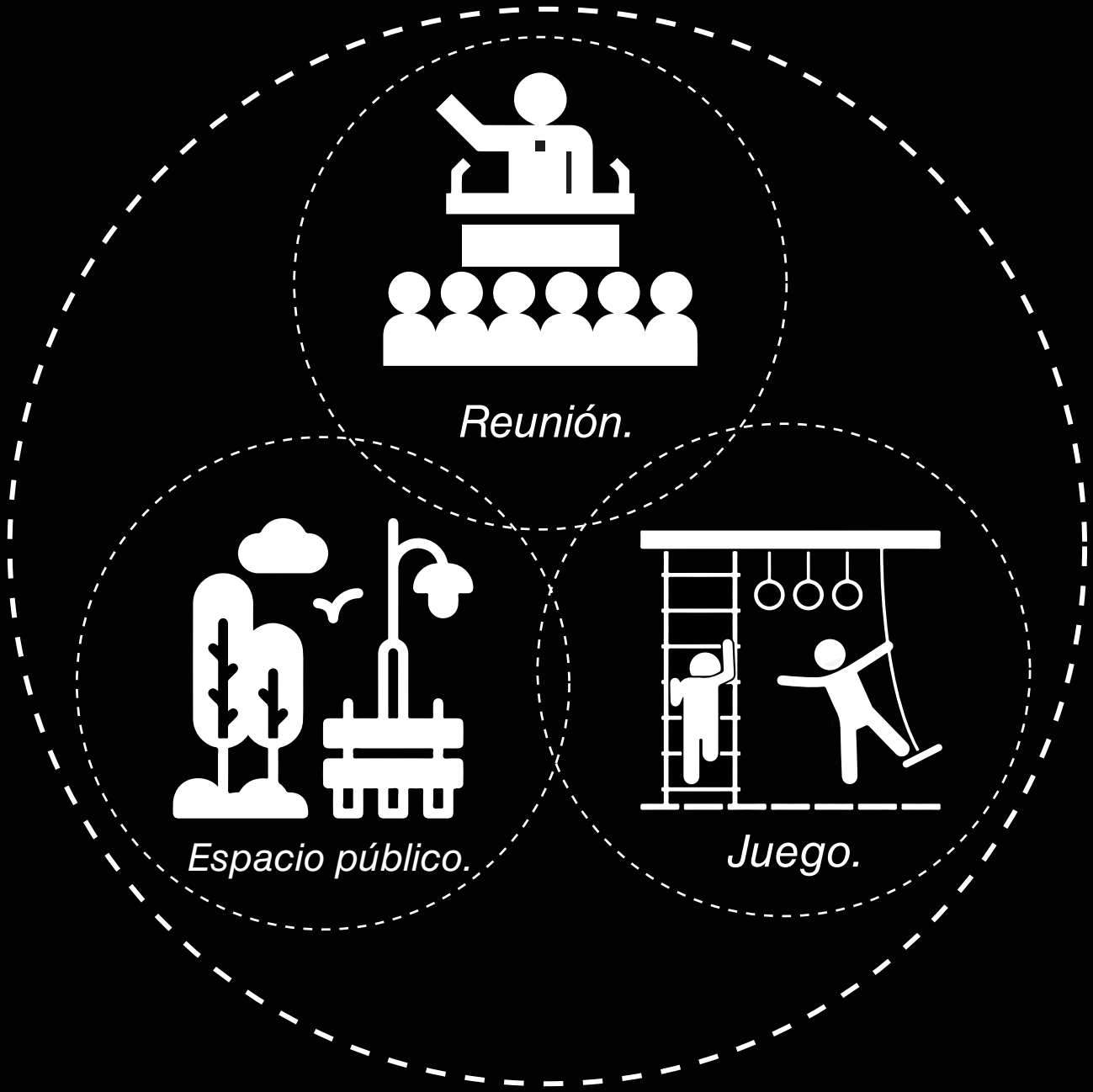
Darle a la comunidad Vista al mar un espacio neutro, desconectado de su entorno conflictivo para que los niños crezcan con un nuevo concepto de espacio público y una nueva visión de futuro. Oportunidad para todos de mirar desde la lejania las acciones que los rodean y asi poder elegir que camino seguir, basandose en utilizar a los niños de la comunidad para potenciar el motor de cambio que necesita el lugar.

Diagrama conceptual de unión de procesos.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Diagrama conceptual de elección de actividades.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

Primera intervención

“

CRICRI

TESORERO

“Creo que arriba en al garita regalán neúmaticos.”

Primera etapa del proyecto.

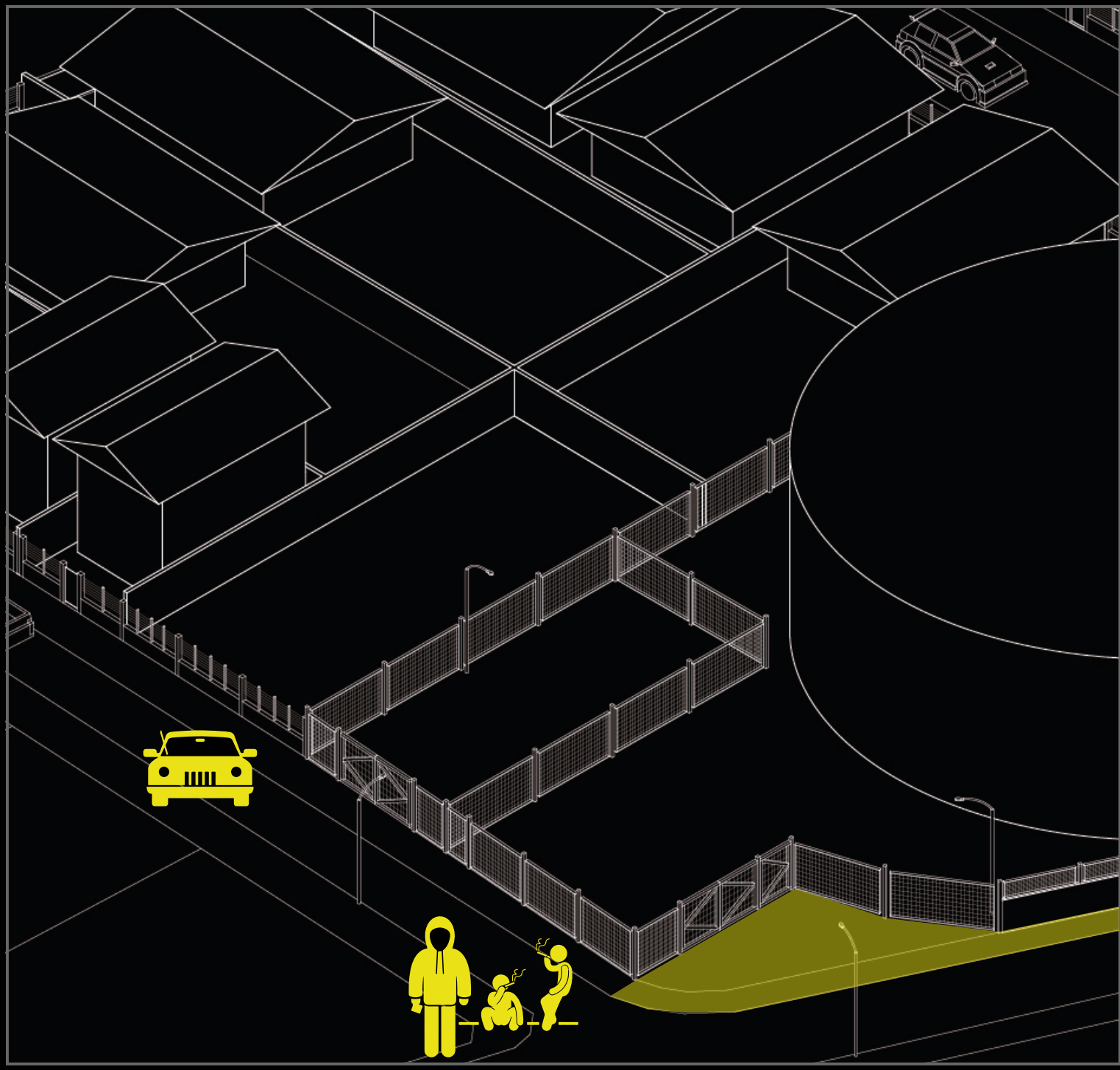
1- Lugar. Copa de agua ESVAL, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

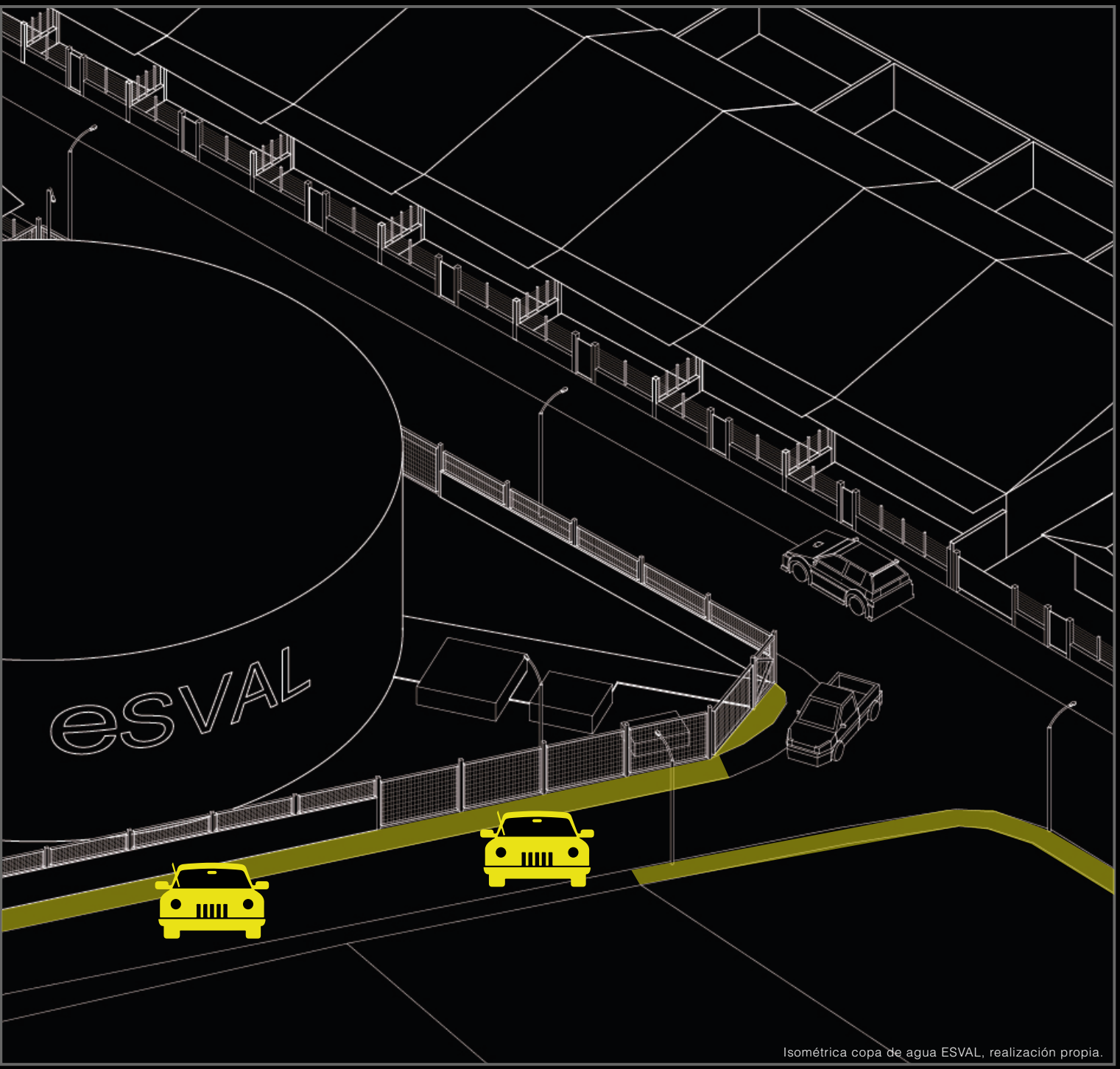
2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Toda la comunidad de vecinos “Vista al mar”, y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Iniciar las intervenciones para mejorar el terreno, siguiendo la idea de proyecto.

5- Resultado. Activa participación por parte de la población.

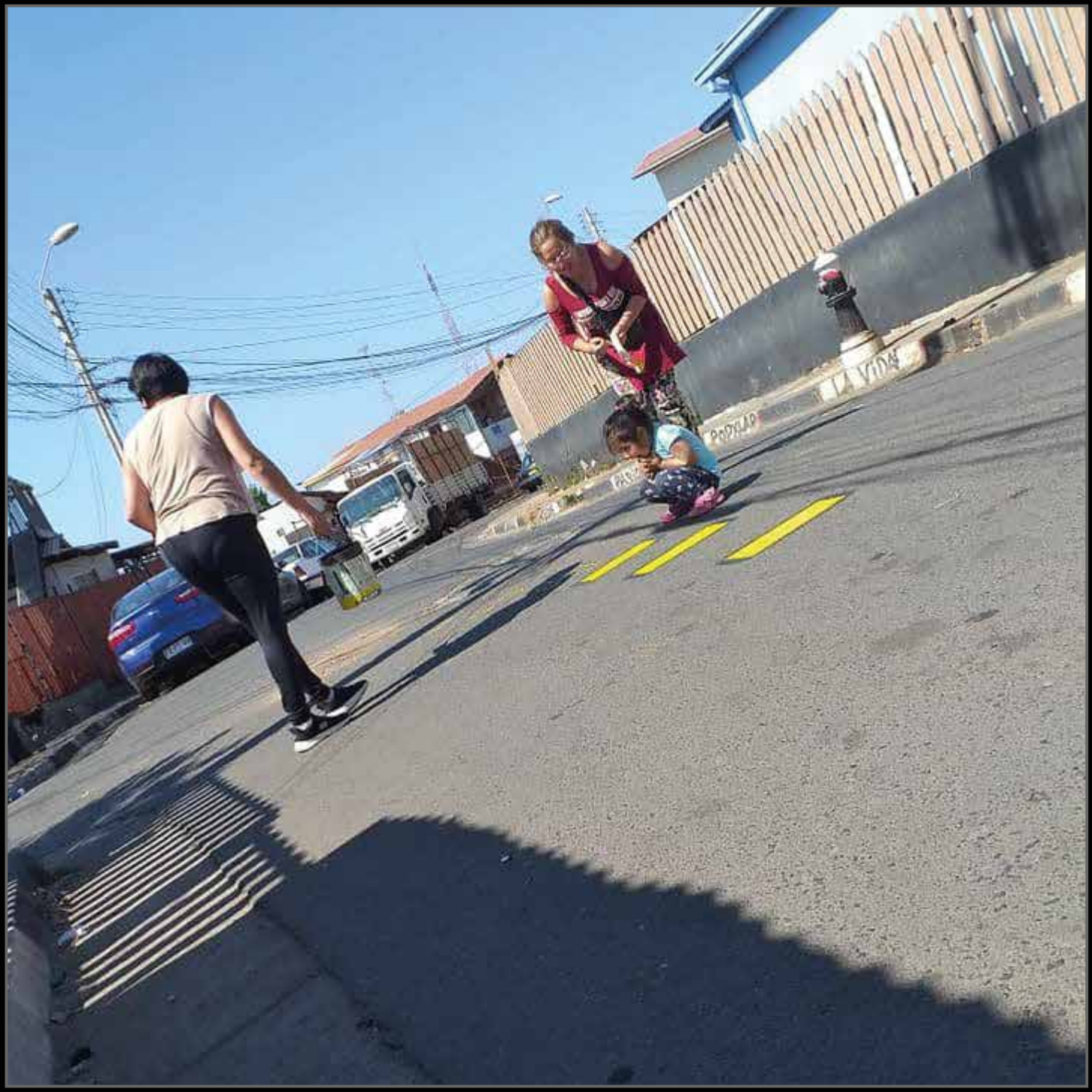




Isométrica copa de agua ESVAL, realización propia.

ES VAL

Cabra


Vida

Primera actividad

“

CHRISTIAN

TESORERO.

“Sería lindo realizar la fiesa del 18 de Septiembre en el terreno, para que la comunidad sienta que es de nosotros.”

Primera actividad al interior del terreno.

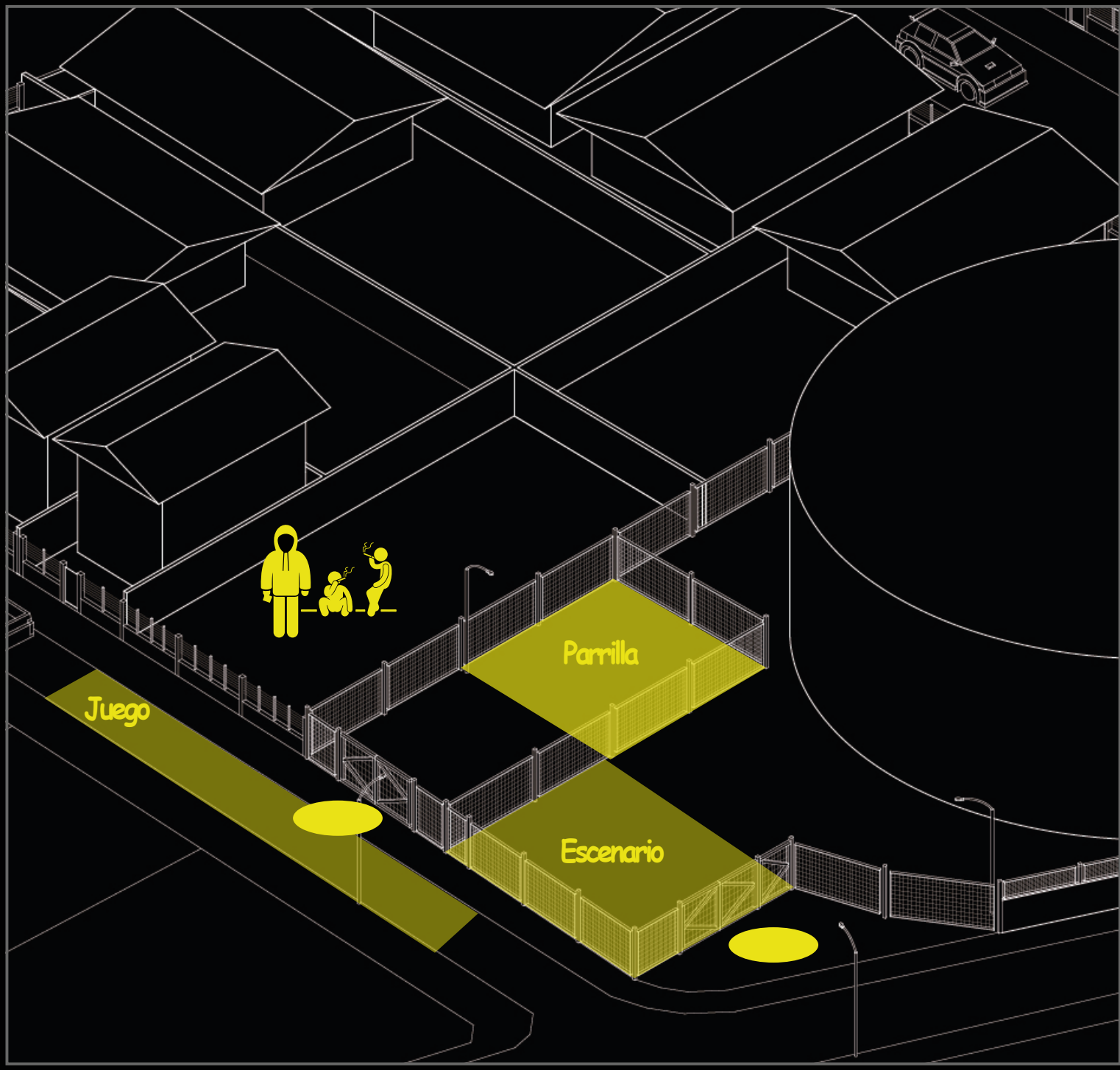
1- Lugar. Copa de agua ESVAL, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

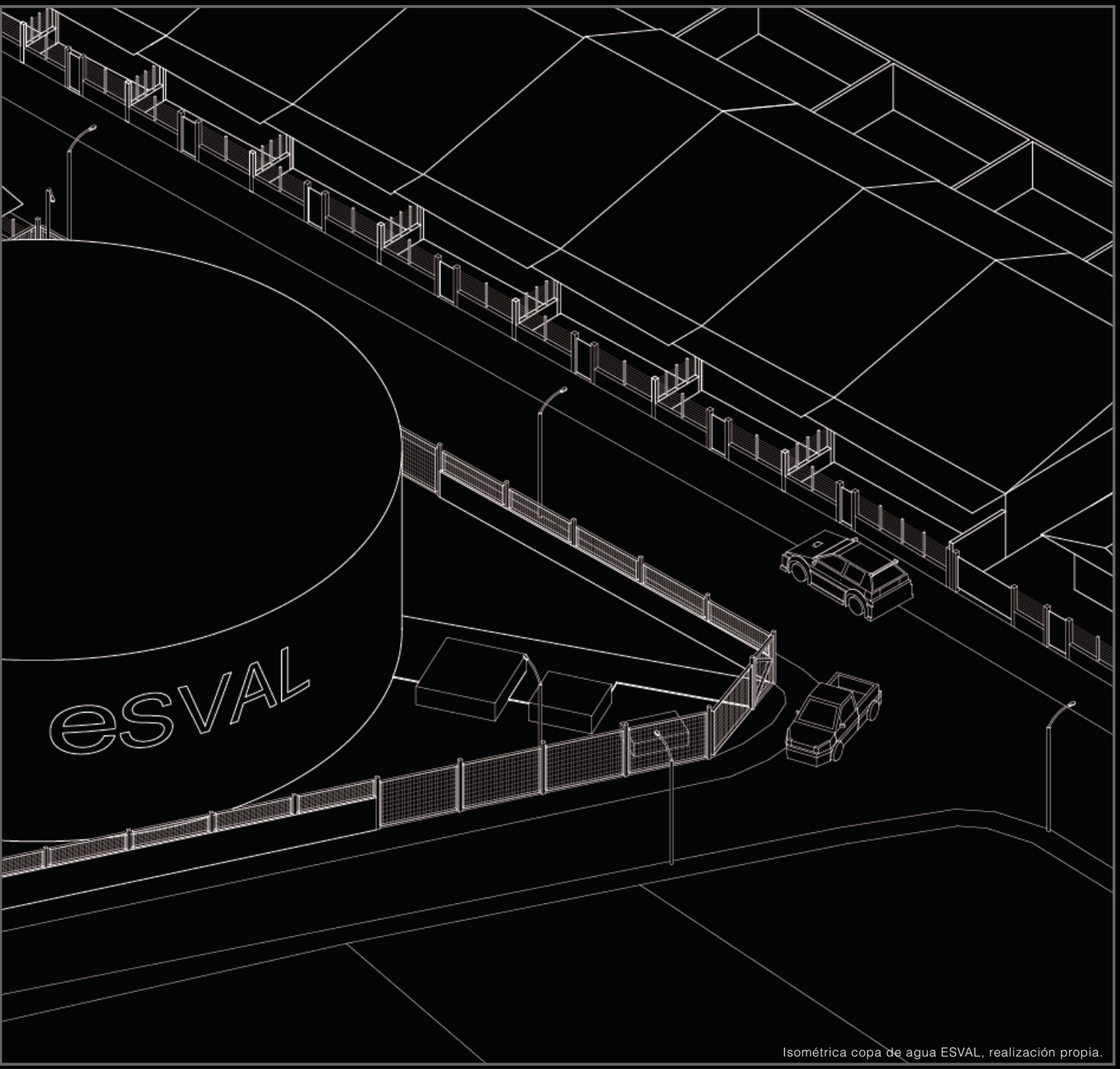
2- Horario. 16:00 hrs.

3- Participantes. Toda la comunidad de vecinos “Vista al mar”, Maira Salas (Coordinadora juntas de vecinos), Nataly Campusano (CORE), y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Iniciar las actividades para recaudar fondos para el proyecto.

5- Resultado. Activa participación por parte de la población.


Parrilla
Juego
Escenario



Isométrica copa de agua ESVAL, realización propia.

ONEILL

TE AMO SUSY
ANDY

adidas

PANDERS
7

Análisis de contrato

“

CAROL

PRESIDENTA.

“Yo no se que se puede hacer el terreno, en verdad no me acuerdo que nos dejaban construir porque perdí el contrato.”

Lectura del contrato de comodato ESVAL.

1- Lugar. Casa Carol Bascuñan, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

2- Horario. 13:00 hrs.

3- Participantes. Carol Bascuñan y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Iniciar los primeros trazos para el proyecto.

5- Resultado. Clara incongruencia entre realidad y plano.

ESVAL S.A.

A

ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VALPARAÍSO

Y

JUNTA DE VECINOS VISTA AL MAR, UNIDAD VECINAL N°143-B

En Valparaíso, a 30 de noviembre de 2018, comparecen **ESVAL S.A.**, sociedad del giro servicios sanitarios, RUT 76.000.739-0, representada por don **JOSE LUIS MURILLO COLLADO**, español, casado, economista, cédula de identidad para extranjeros N°21.133.842-3, y don **DOMINGO TAPIA NAVARRO**, chileno, casado, abogado, cédula nacional de identidad N°6.645.077-5, todos domiciliados en Cochrane N°751, Valparaíso, en adelante **"la Comodante"**; don **JORGE SHARP FAJARDO**, chileno, soltero, cédula nacional de identidad N°16.162.777-1, en su calidad de Alcalde y en representación de la **ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VALPARAÍSO**, persona jurídica de derecho público, RUT 69.060.900-2, ambos domiciliados en calle Condell N°1490, Valparaíso, en adelante **"la Comodataria"**, y doña **CAROL BASCUÑAN DÍAZ**, chilena, casada, labores, cédula nacional de identidad N°12.821.316-3, en su calidad de Presidenta de la **JUNTA DE VECINOS VISTA AL MAR, UNIDAD VECINAL N°143-B**, persona jurídica territorial sin fines de lucro, ambas domiciliadas en Continuación Orompello N°2, Población Vista al Mar, Cerro Placeres, Valparaíso, en calidad de **"Beneficiaria"**, han convenido lo siguiente:

PRIMERO: Antecedentes del inmueble que se entrega en comodato.

ESVAL S.A. es propietaria de varios inmuebles que en su conjunto conforman el denominado ***"Estanque Orompello"***, de propiedad de Esval S.A., ubicado en calle Orompello N°55, Población Héroes del Mar, Cerro Los Placeres, comuna de Valparaíso. La propiedad indicada se encuentra inscrita a nombre de Esval S.A. a fojas 4926, número 4039 del Registro de Propiedad de 2005, a fojas 166, número 276 del Registro de Propiedad de 2008, a fojas 167, número 277 del Registro de Propiedad de 2008, a fojas 2947 vta., número 4973 del Registro de Propiedad de 2004 y a fojas 3240 vta., número 5472 del Registro de Propiedad de 2004, todos a cargo del Conservador de Bienes Raíces de Valparaíso. La superficie total aproximada del terreno es de 1.150 m2.-

SEGUNDO: Comodato.

Por el presente instrumento **ESVAL S.A.**, **"la comodante"**, entrega en comodato a la **ILUSTRE MUNICIPALIDAD DE VALPARAÍSO**, **"la comodataria"**, una superficie aproximada de **70 m2.** del terreno individualizado en la cláusula precedente.

El terreno que se entrega en comodato se emplaza dentro del Recinto del "Estanque Orompello", de propiedad de Esval S.A., y se encuentra achurado y delimitado en croquis que se adjunta al presente contrato, individualizado como "Lote C", el que firmado por los comparecientes se entiende formar parte integrante del mismo.

QUINTO: Obligaciones de la comodataria.

- La **comodataria** se obliga a restituir el inmueble entregado en comodato en las mismas condiciones que se tuvieron a la vista a la época de celebrar el presente contrato, debiendo emplear el mayor cuidado en su mantenimiento y conservación, orden y aseo del entorno, respondiendo de todo deterioro o daño, que no provenga de la naturaleza o del uso legítimo del mismo.

- Asimismo, la **comodataria** se obliga a habilitar, mantener y utilizar una sola vía de ingreso al inmueble que se entrega en comodato, la que se grafica en croquis indicado en la cláusula segunda precedente y que corresponde al acceso por calle

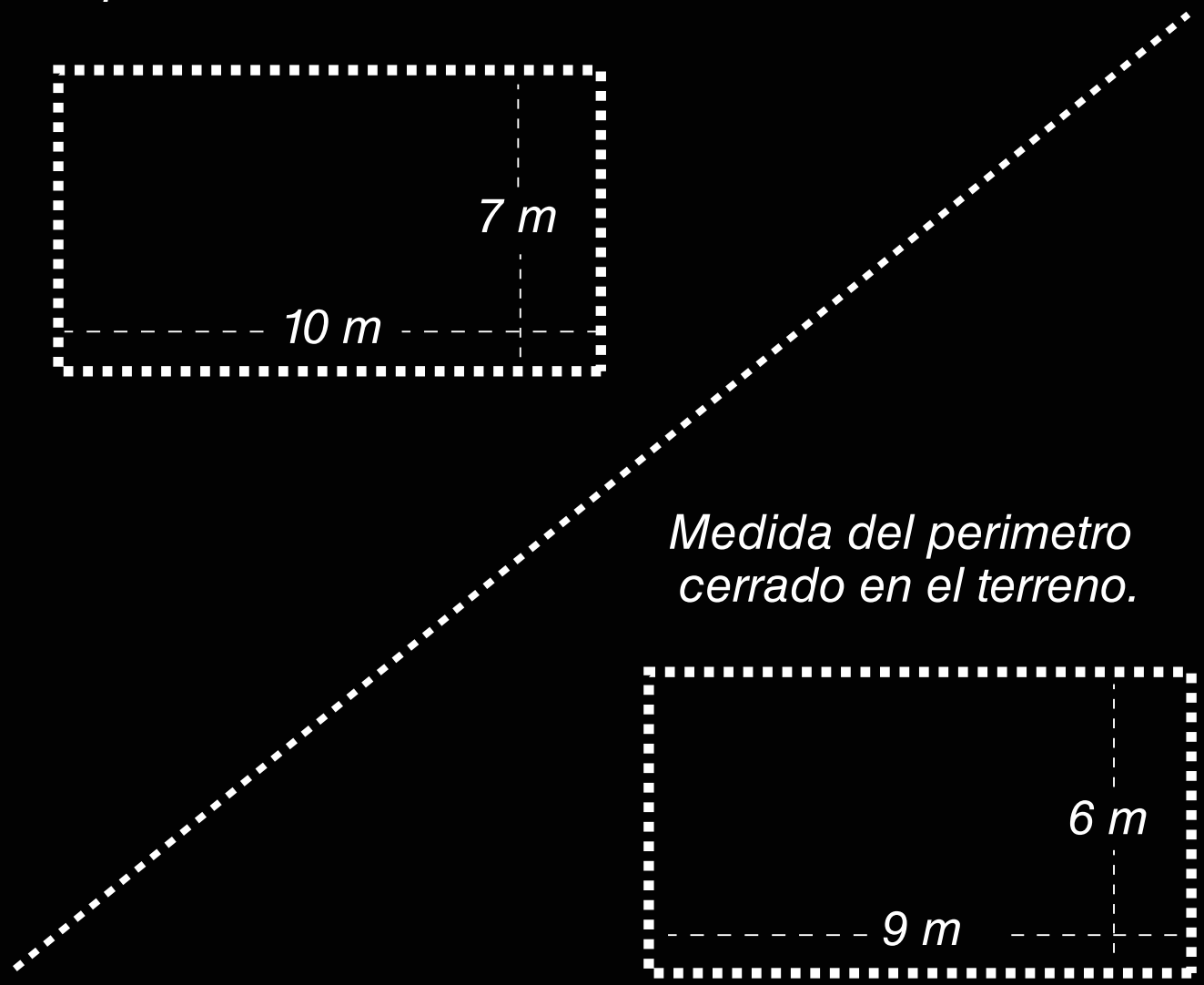
SEXTO: Prohibiciones a la comodataria.

Queda prohibido a la comodataria y en especial a la Junta de Vecinos Vista al Mar, Unidad Vecinal N°143-B, lo siguiente:

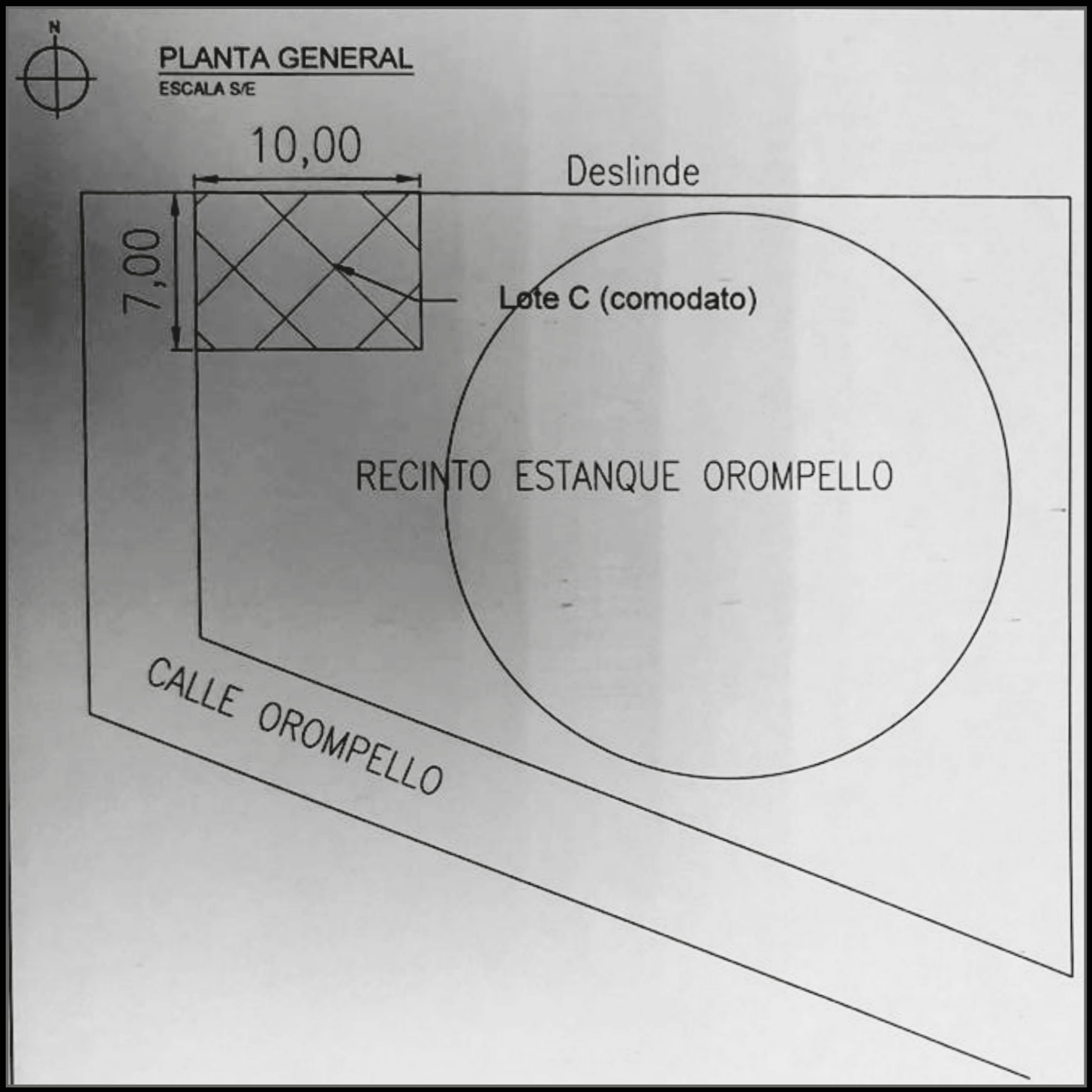
- Arrendar o subarrendar el terreno y ceder o transferir a cualquier título el presente contrato;

- Causar molestias a los vecinos, introducir materias inflamables, contaminantes, explosivas o de mal olor y en general, destinar el terreno a cualquier objeto diferente al establecido en la cláusula tercera de este contrato;

Diagrama de irrgularidad de cerramientos.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.


N
PLANTA GENERAL
ESCALA S/E
10,00
Deslinde
7,00
Lote C (comodato)
RECINTO ESTANQUE OROMPELLO
CALLE OROMPELLO

Cap. 6/10

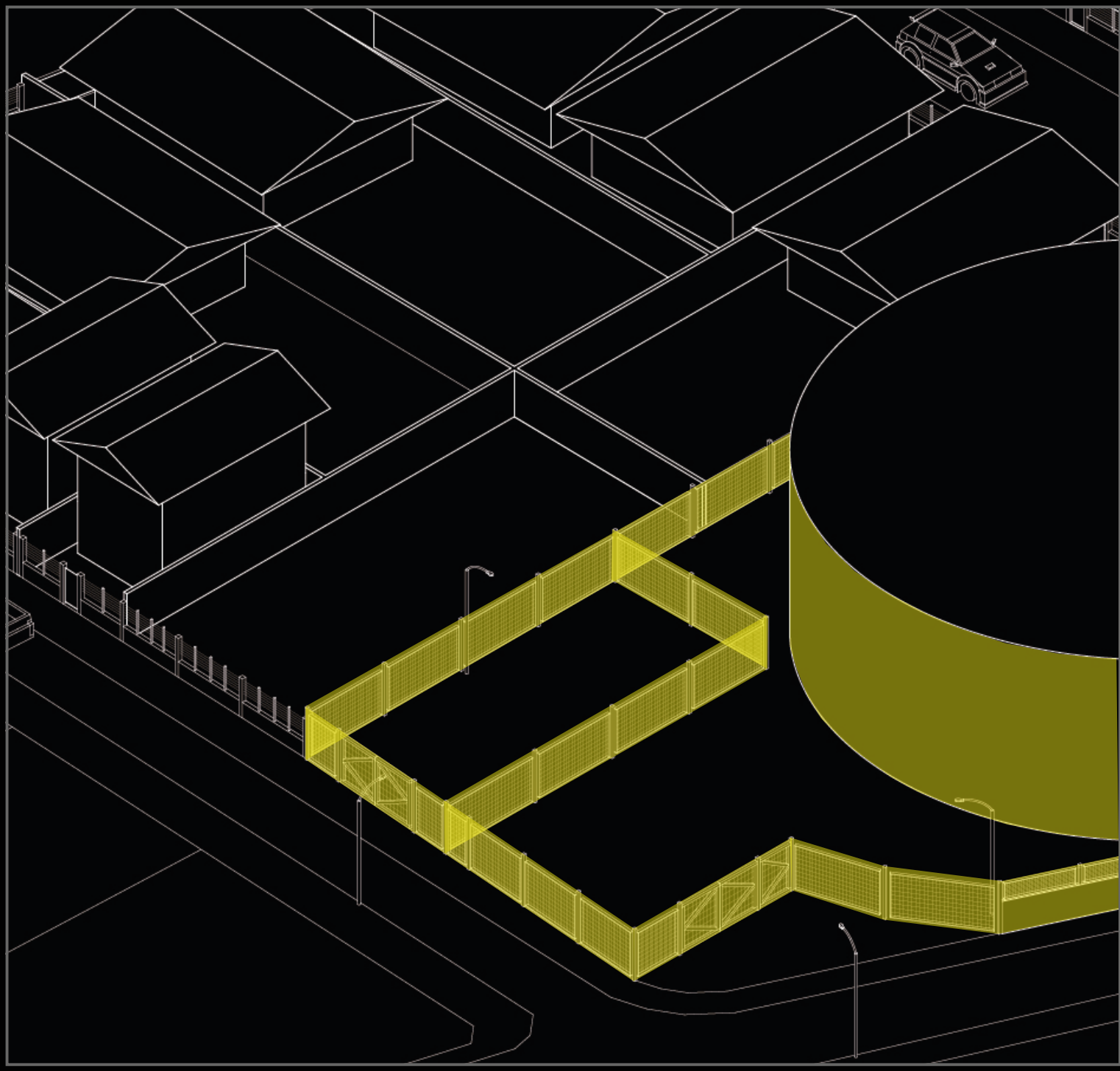
Estado del arte

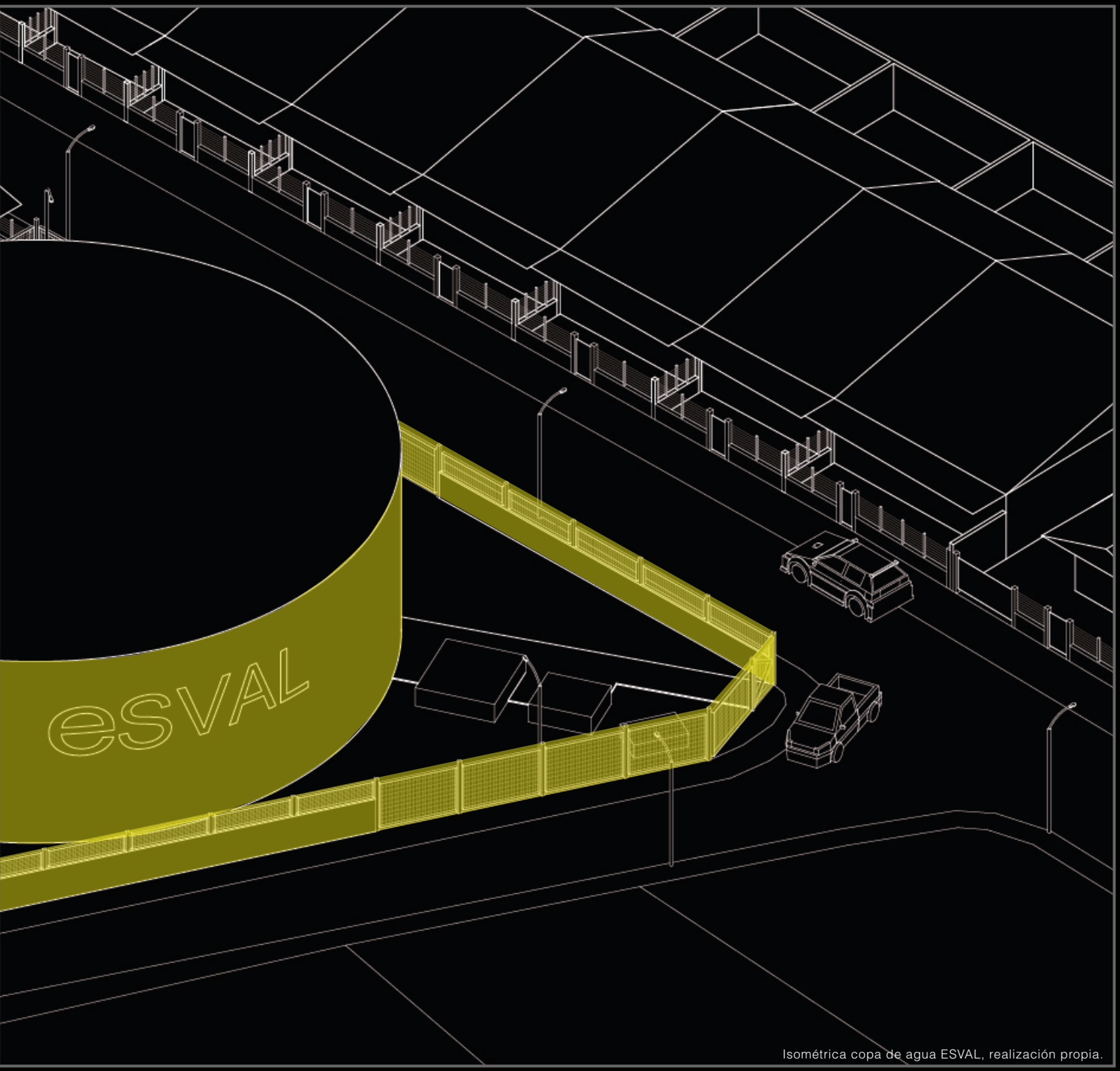
“

ALDO VAN EYCK

1962

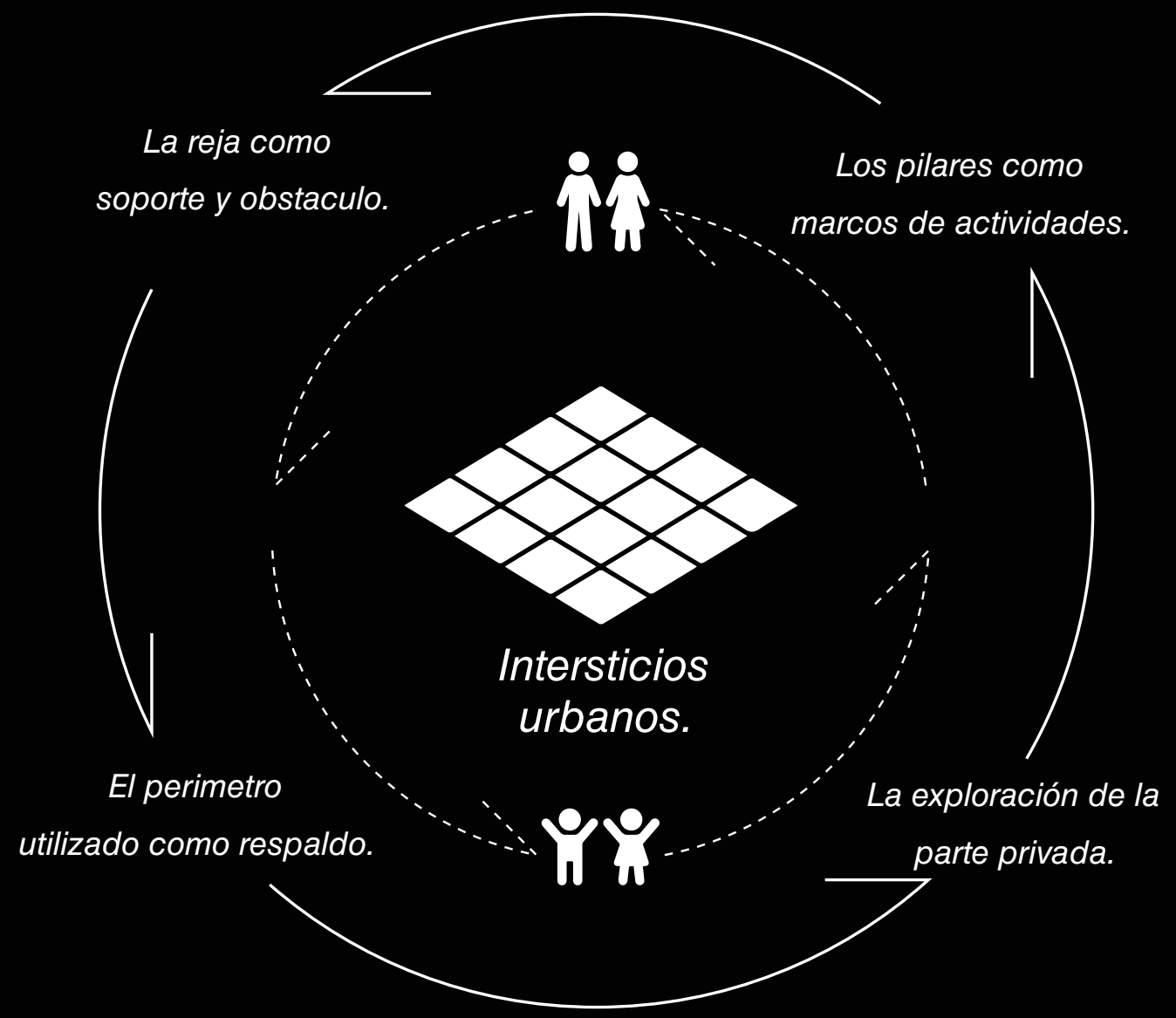
“Una casa debe ser como una ciudad pequeña, si quiere ser una verdadera casa; una ciudad como una gran casa, si quiere ser una verdadera ciudad. De hecho lo que es grande sin ser pequeño , como lo que es pequeño sin ser grande , carece de escala real. Y sin escala real no hay escala humana.”





Isométrica copa de agua ESVAL, realización propia.

Características de uso a considerar en el diseño.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

GRANDE Y YO
LOS PLALERIADIOS

Conceptos que se tomarán en cuenta para el diseño.

1- La reja como soporte de actividades. Es claro deducir que la reja se ha vuelto parte de la población y como tal la gente incorporo en su cultura utilizar la reja como un soporte vertical para las diferentes acciones que realizan al interior del terreno, ya sea un colgador de ropa, una red de un arco, una muralla ficticia para separar gente, pero escencialmente la reja se transforma en un limitante que corta las posibilidades de expansión de la población.

2- Pilares como enmarcamiento acciones. Cada pilar es utilizado como divisor de acciones, entre un pilar es un arco, entre dos pilares es una cancha y cada pilar es un sopote para colgar cosas, etc.

3- Perimetro utilizado como respaldo. Al analizar las actividades realizadas en el lugar, es evidente que todos los habitantes se sienten mucho más comodos en el perimetro de todo el terreno.

4- Expansión a la parte privada. Sueño hecho realidad.

5- Mala administración de sedes vecinales. Recurrente mal uso de recintos provoca incendios con perdidas totales.

Crear un perimetro lúdico.
Desmontar rejas,
Evadir tramites legales,
Autogestionar proyecto,
Sobrepasar limites establecidos,
Sobrecargar estructuras con juegos,
Utilizar materiales a bajo costo,

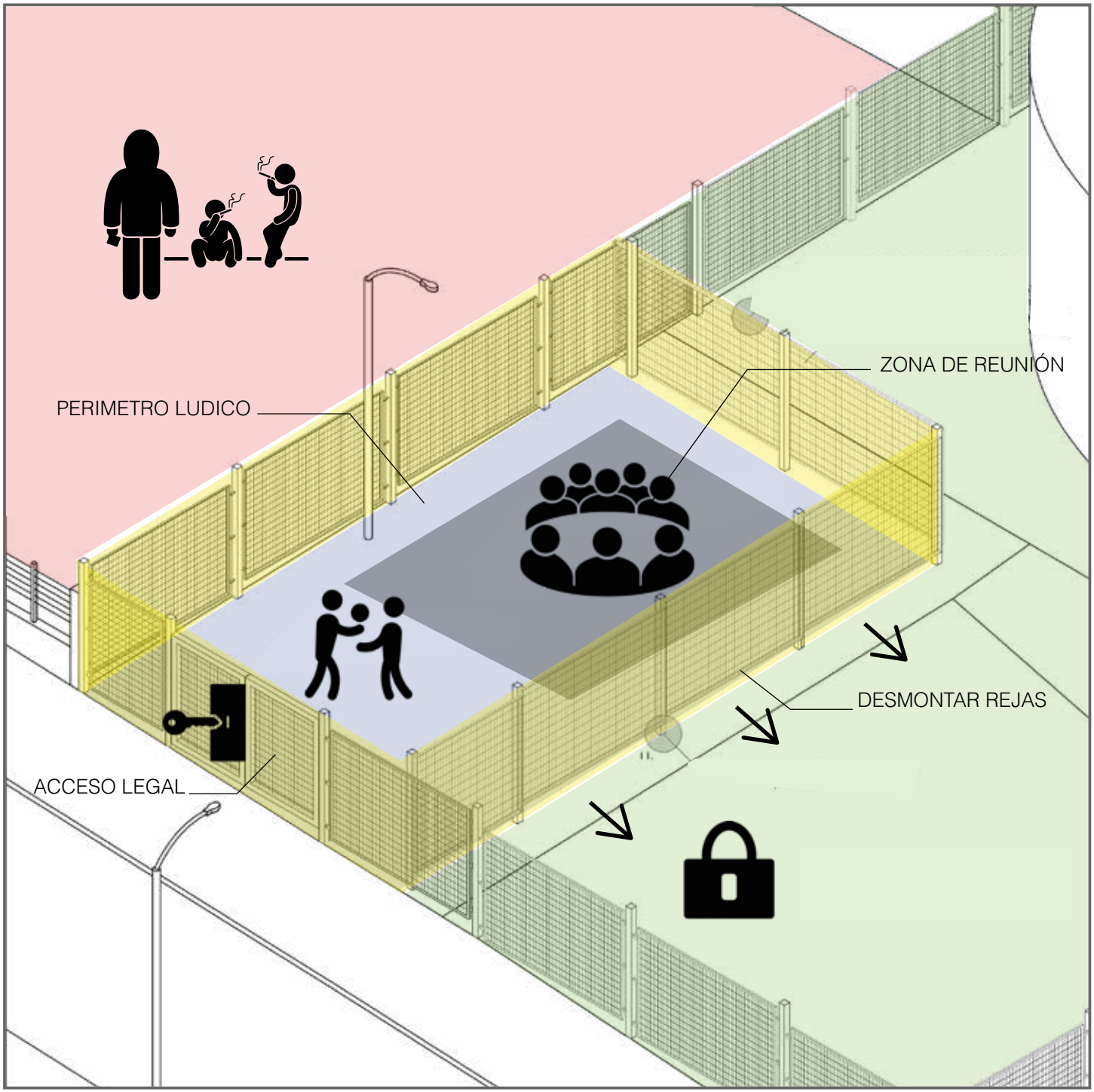
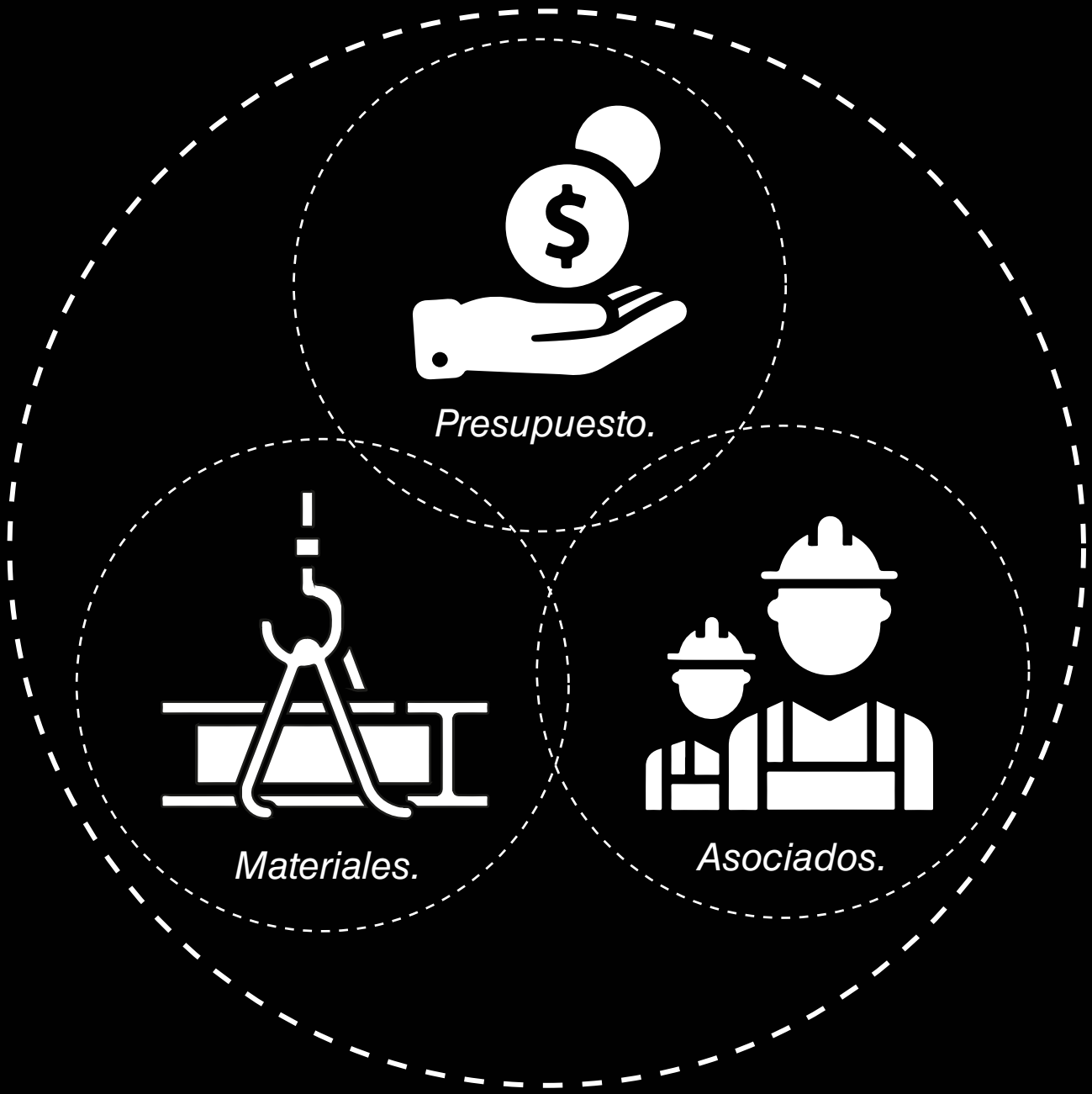

ZONA DE REUNIÓN
PERIMETRO LUDICO
DESMONTAR REJAS
ACCESO LEGAL

Diagrama conceptual de elección de recursos.



DIAGRAMA, REALIZACIÓN PROPIA.

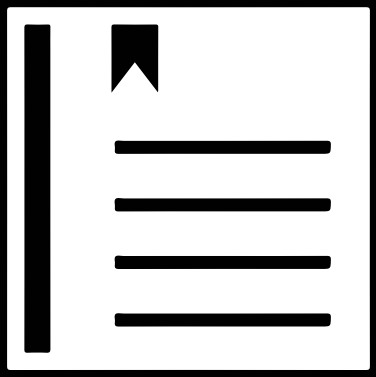
Presupuesto.
Autogestión.
Aportes.
Costo 0.
Asociados.
Vecinos.
Privados.
Amigos.
Materiales.
Acero.
Madera.
Aridos.

11 Reglas para diseñar

“

PROJECT FOR PUBLIC SPACES

“CÓMO CAMBIAR UN LUGAR”, 1999.



Cap. 7/10

Proyecto Experiencial

“

CAROL BASCUÑÁN

ENTREVISTA, FUNDACIÓN JUNTO AL BARRIO

“Este lugar se había transformado en un basural y un espacio para la delincuencia. Hoy tenemos la oportunidad de recuperarlo para todos los vecinos, estamos muy alegres por este logro.”

UNIDAD VECINAL 143-B "VISTA AL MAR"

SE INVITA CORDIALMENTE A TODA LA COMUNIDAD A LA SEGUNDA ETAPA DE CONSTRTUCCIÓN DE NUESTRA SEDE VECINAL.

1° ETAPA DE CONSTRUCCIÓN

SE SOLICITA LLEVAR HERRAMIENTAS DE CONSTRUCCIÓN: PALA, CHUZO, CARRETILLA, MARTILLO, ALICATE, ETC.

SABÁDO 14, DOMINGO 15
DESDE 10:00 AM
ESTANQUE ESVAL OROMPELLO

Inicio del proyecto.

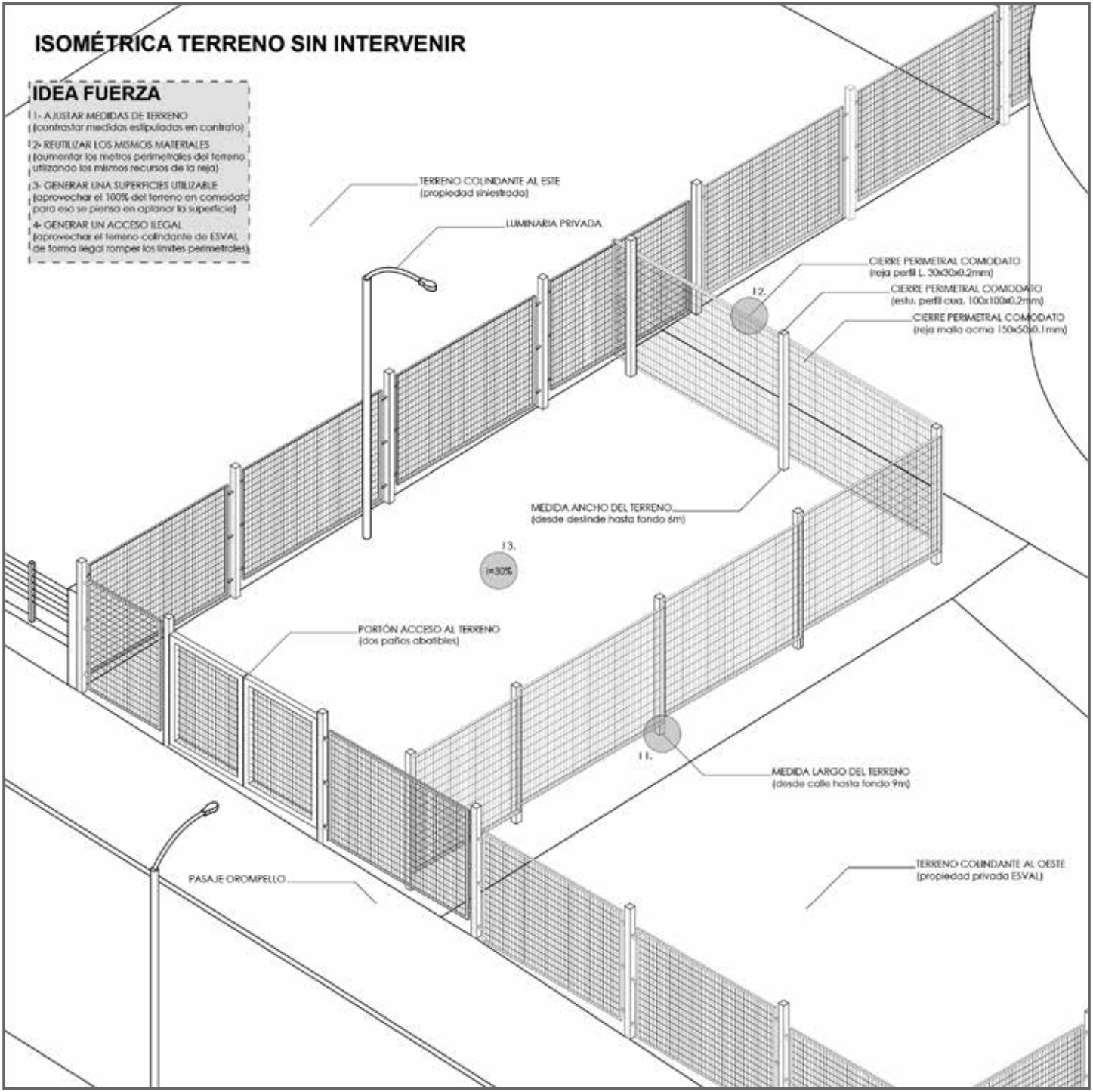
1- Lugar. Copa de agua ESVAL, Pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaìso.

2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Comunidad Vista al mar, y Jean Franco Rodríguez (yo).

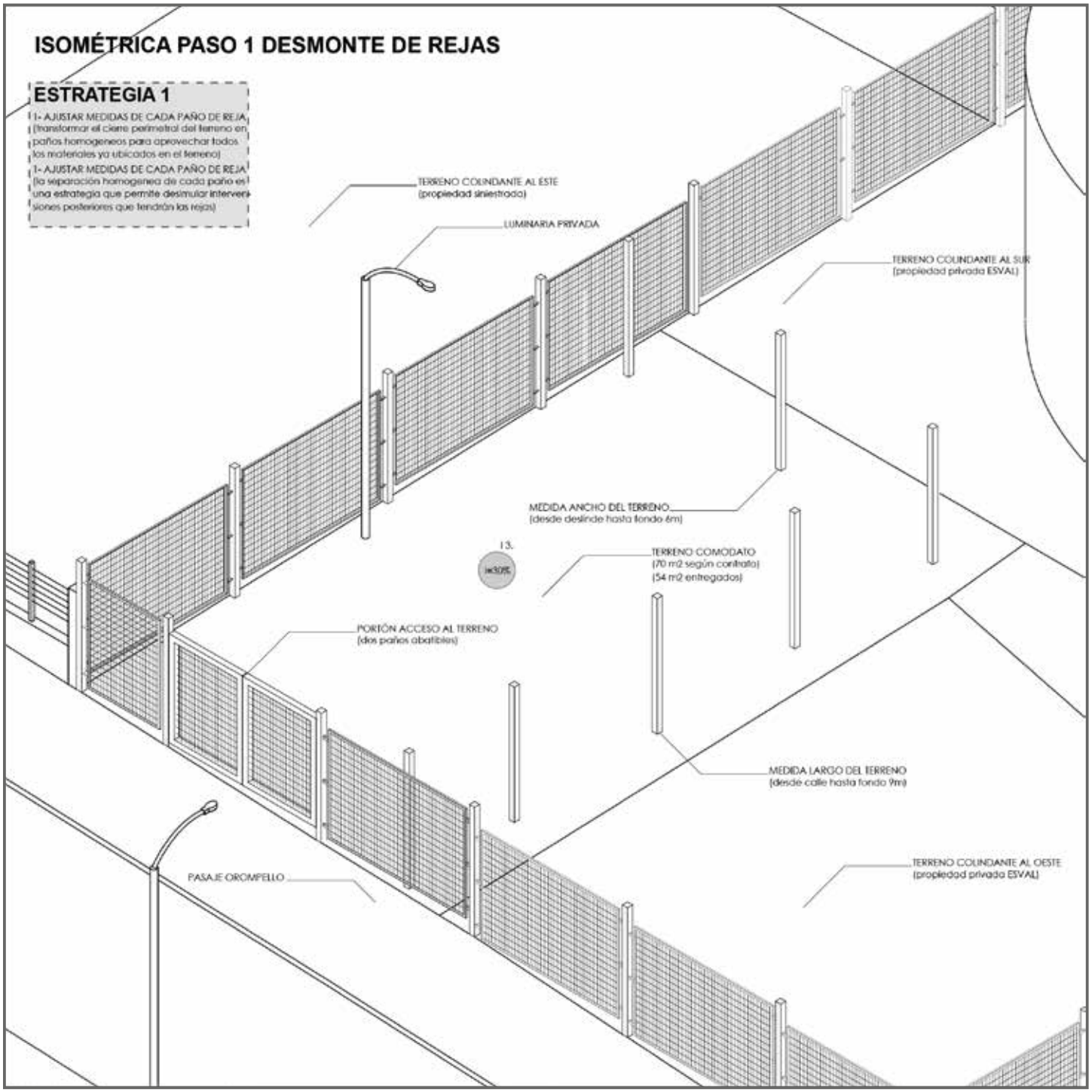
4- Tema. Construcción

5- Resultado. Mucha participación de la comunidad.

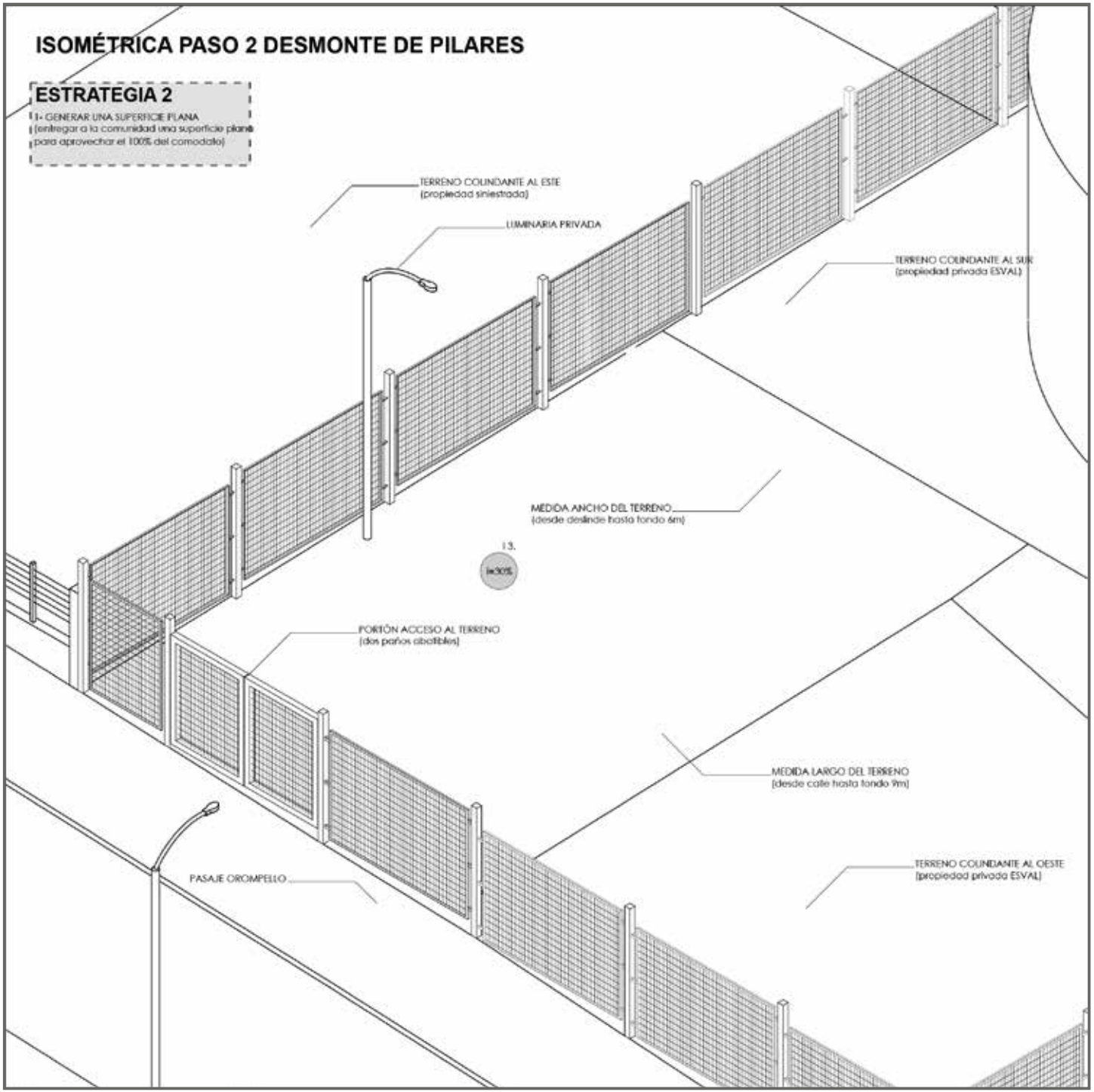

ISOMÉTRICA TERRENO SIN INTERVENIR
IDEA FUERZA
1- AJUSTAR MEDIDAS DE TERRENO
(contrastar medidas estipuladas en contrato)
2- REUTILIZAR LOS MISMOS MATERIALES
(aumentar los metros perimetrales del terreno utilizando los mismos recursos de la reja)
3- GENERAR UNA SUPERFICIES UTILIZABLE
(aprovechar el 100% del terreno en comodato para eso se piensa en aplanar la superficie)
4- GENERAR UN ACCESO ILEGAL
(aprovechar el terreno colindante de ESVAL de forma ilegal romper los limites perimetrales)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
LUMINARIA PRIVADA
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0.1mm)
12.
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO
(desde deslinde hasta fondo 6m)
13.
i=30%
PORTÓN ACCESO AL TERRENO
(dos paños abatibles)
11.
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 9m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

Aquí comienza
el terreno cedido
en comodato.
ESVAL

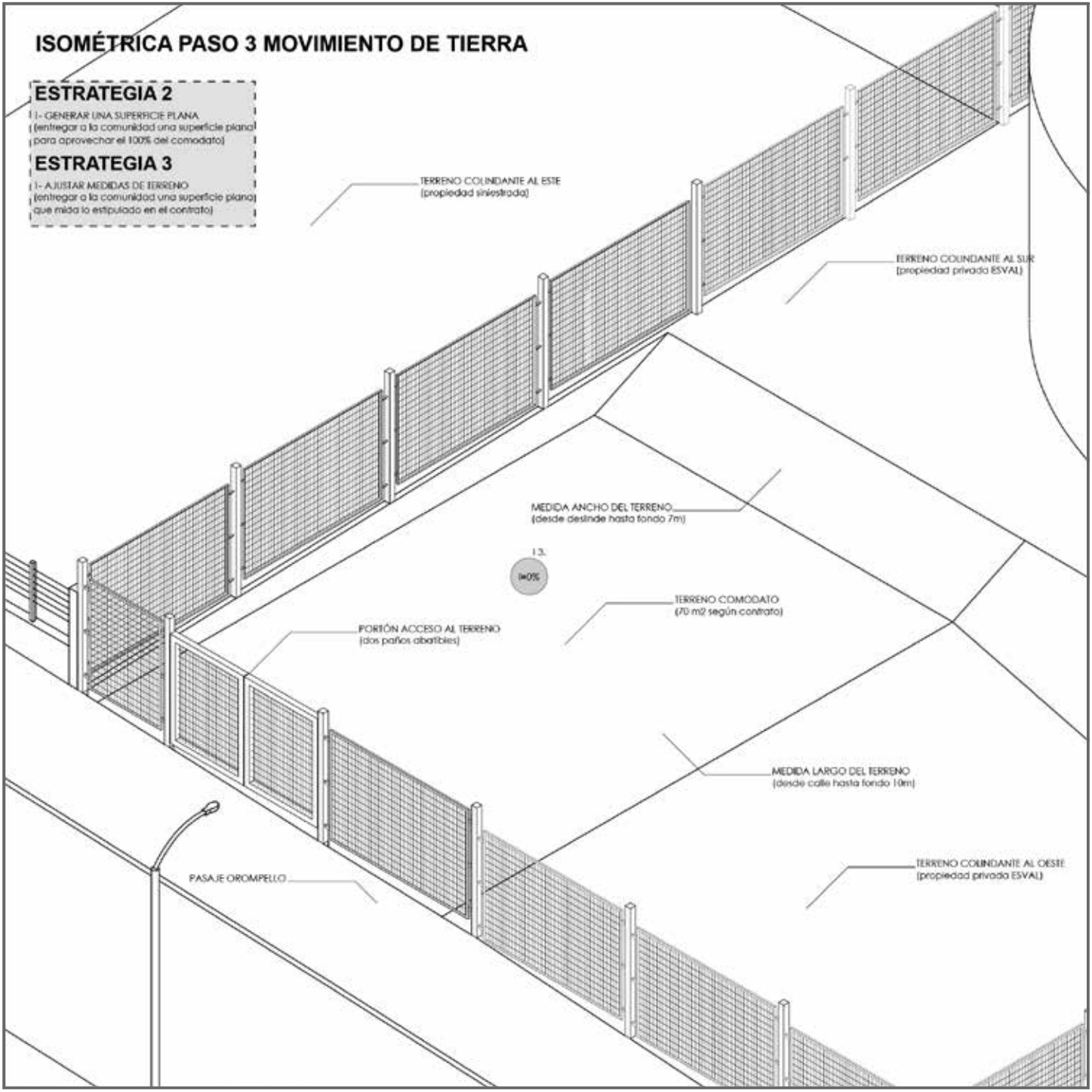
LOS*PLAFERKUDS


ISOMÉTRICA PASO 1 DESMONTE DE REJAS
ESTRATEGIA 1
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (transformar el cierre perimetral del terreno en paños homogeneos para aprovechar todos los materiales ya ubicados en el terreno)
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (la separación homogenea de cada paño es una estrategia que permite desimular intervenciones posteriores que tendrán las rejas)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
LUMINARIA PRIVADA
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO (desde deslinde hasta fondo 6m)
13.
TERRENO COMODATO (70 m2 según contrato) (54 m2 entregados)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 9m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

vivo

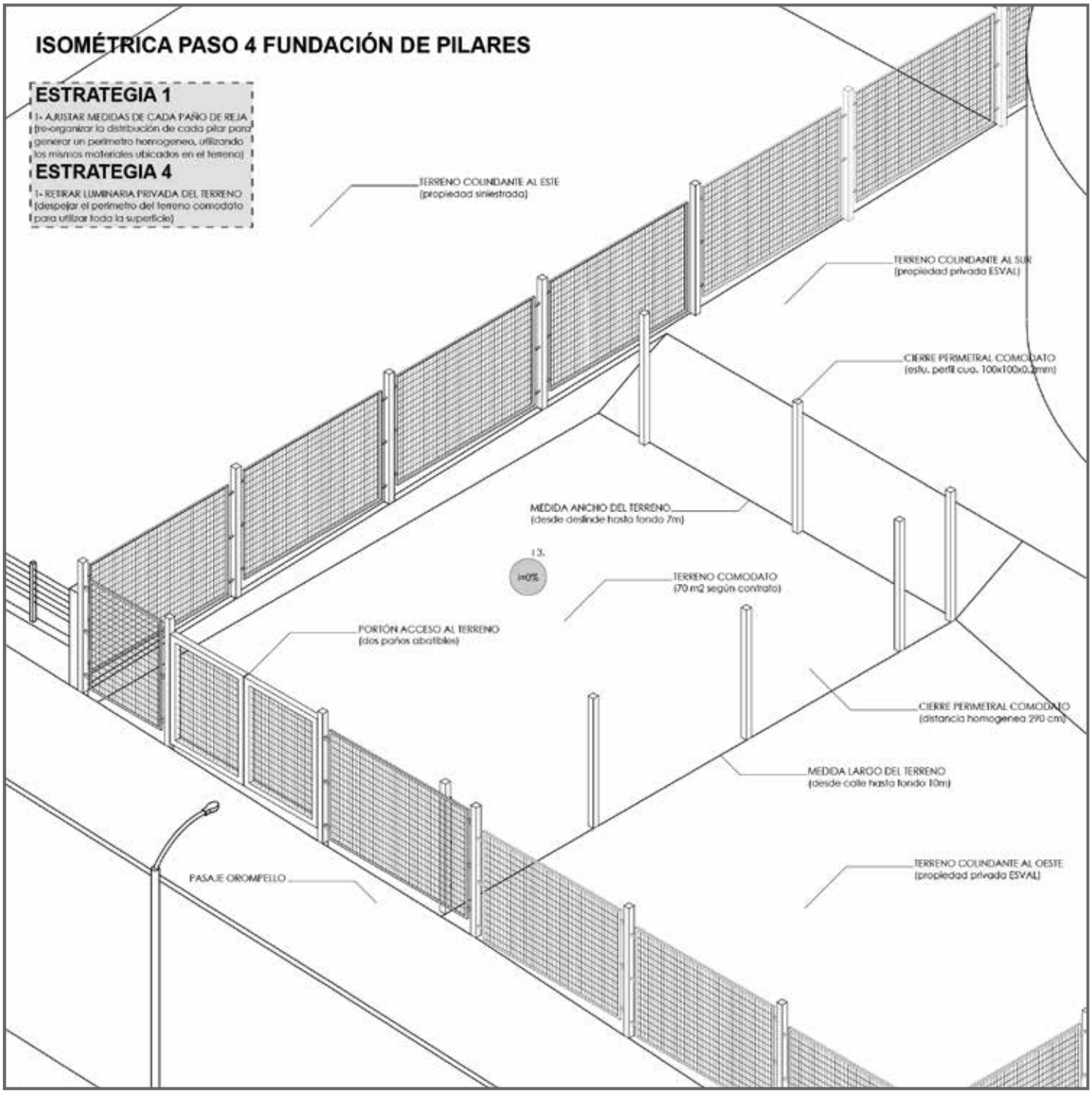

ISOMÉTRICA PASO 2 DESMONTE DE PILARES
ESTRATEGIA 2
1- GENERAR UNA SUPERFICIE PLANA
(entregar a la comunidad una superficie plana para aprovechar el 100% del comodato)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
LUMINARIA PRIVADA
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO
(desde deslinde hasta fondo 6m)
13.
i=30%
PORTÓN ACCESO AL TERRENO
(dos paños abatibles)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 9m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

TE AMO SUS
MANDY


ISOMÉTRICA PASO 3 MOVIMIENTO DE TIERRA
ESTRATEGIA 2
1- GENERAR UNA SUPERFICIE PLANA
(entregar a la comunidad una superficie plana para aprovechar el 100% del comodato)
ESTRATEGIA 3
1- AJUSTAR MEDIDAS DE TERRENO
(entregar a la comunidad una superficie plana que mida lo estipulado en el contrato)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO
(desde deslinde hasta fondo 7m)
I.3.
I=0%
TERRENO COMODATO
(70 m2 según contrato)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO
(dos paños abatibles)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

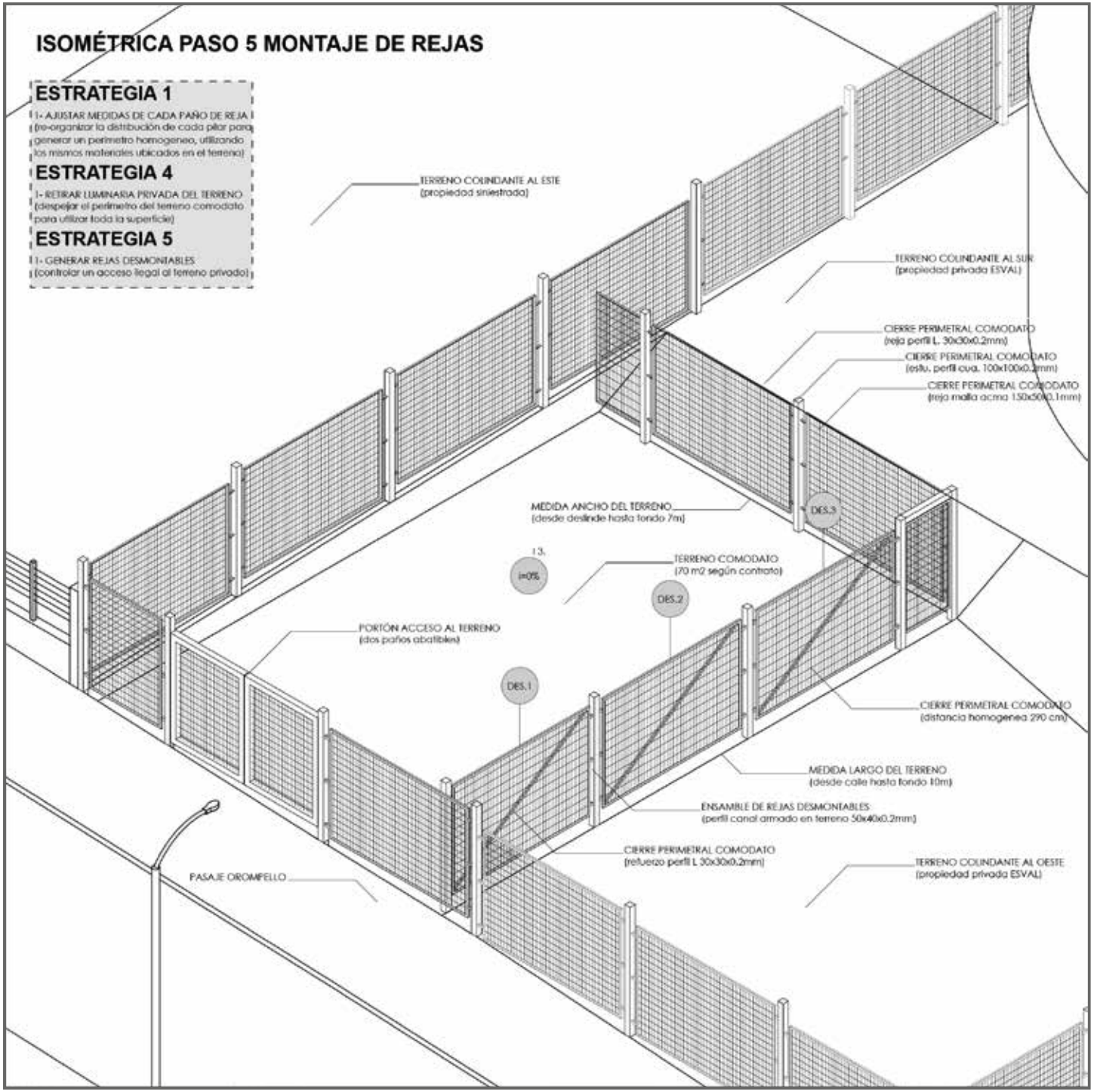
GRANDE Y YOU
S160
TOP

GRANDE Y YO
TE AMO
LOS PLACERIDIOS
Bobcat


ISOMÉTRICA PASO 4 FUNDACIÓN DE PILARES
ESTRATEGIA 1
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (re-organizar la distribución de cada pilar para generar un perímetro homogeneo, utilizando los mismos materiales ubicados en el terreno)
ESTRATEGIA 4
1- RETIRAR LUMINARIA PRIVADA DEL TERRENO (despejar el perímetro del terreno comodato para utilizar toda la superficie)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (estr. perfil cuad. 100x100x0.2mm)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO (desde deslinde hasta fondo 7m)
i=0%
TERRENO COMODATO (70 m2 según contrato)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (distancia homogenea 290 cm)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

CHICQUINTA

TE AMO
TPS


ISOMÉTRICA PASO 5 MONTAJE DE REJAS
ESTRATEGIA 1
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (re-organizar la distribución de cada pilar para generar un perímetro homogeneo, utilizando los mismos materiales ubicados en el terreno)
ESTRATEGIA 4
1- RETIRAR LUMINARIA PRIVADA DEL TERRENO (despejar el perímetro del terreno comodato para utilizar toda la superficie)
ESTRATEGIA 5
1- GENERAR REJAS DESMONTABLES (controlar un acceso ilegal al terreno privado)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (reja malla acma 150x50x0.1mm)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO (desde deslinde hasta fondo 7m)
DES.3
13.
i=0%
TERRENO COMODATO (70 m2 según contrato)
DES.2
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
DES.1
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (distancia homogenea 290 cm)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 10m)
ENSAMBLE DE REJAS DESMONTABLES (perfil canal armado en terreno 50x40x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (refuerzo perfil L 30x30x0.2mm)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

GRANDE Y YO
TE AMO
AMANDY
Aquí comienza
el terreno cedido
en comodato.
MESVAL

Estallido Social

“

CAROL BASCUÑAN

PRESIDENTA.

“Querido, creo que tendremos que posponer la construccion llegaron los milicos al cerro”.

Manifestaciones.

Las protestas en Chile, también llamado «Estallido social en Chile», «Chile despertó», «Crisis en Chile de 2019», y «Revolución de los 30 pesos», corresponden a una serie de manifestaciones y disturbios originados en Santiago y propagados a todas las regiones de Chile, con mayor impacto en las principales ciudades, como el Gran Valparaíso, Gran Concepción, Arica, Iquique, Antofagasta, La Serena, Rancagua, Chillán, Valdivia, Osorno, Puerto Montt y Punta Arenas, desde octubre de 2019.

La causa inmediata de estos sucesos fue el alza en la tarifa del sistema público de transporte de Santiago, que entró en vigor el domingo 6 de octubre de 2019. Tras el aumento de las tarifas, centenares de estudiantes se organizaron para realizar actos de evasión masiva en el Metro de Santiago. Con el paso de los días, el número de evasores aumentó y se registraron incidentes dentro de las estaciones del ferrocarril subterráneo. La situación se agravó el día viernes 18 de octubre de 2019, cuando progresivamente fueron cesadas las operaciones de toda la red subterránea por el enfrentamiento de la multitud con Carabineros, lo cual llevó al entonces ministro del Interior, Andrés Chadwick, a interponer querellas por delitos contemplados por la Ley de Seguridad del Estado contra quienes hubieren cometido daños, saqueos e incendios.

Como consecuencia de ello, la noche del viernes 18 de octubre comenzaron a aparecer varios focos de protestas, saqueos y disturbios violentos a lo largo del país, por lo cual, en la madrugada del día sábado 19 de octubre el presidente Sebastián Piñera decretó estado de emergencia en las comunas del Gran Santiago, y toque de queda a partir de la noche del sábado 19. La situación se extendió pocas horas después a otras cinco regiones del país y ya para el día 23, el estado de emergencia había sido declarado en quince de las dieciséis capitales regionales.

ESPERANZA Y PLACERES POR LA UNIDAD Y LUCHA DE LOS CERROS

VALPARAÍSO NO ESTÁ EN GUERRA

MAÑANA JUEVES 24 DE OCTUBRE

UNIDAD VECINAL 143-B "VISTA AL MAR"

SE INVITA CORDIALMENTE A TODA LA COMUNIDAD A LA SEGUNDA ETAPA DE CONSTRTUCCIÓN DE NUESTRA SEDE VECINAL.

2° ETAPA DE CONSTRUCCIÓN

SE SOLICITA LLEVAR HERRAMIENTAS DE CONSTRUCCIÓN: PALA, CHUZO, CARRETILLA, MARTILLO, ALICATE, ETC.

SABÁDO 14, DOMINGO 15
DESDE 10:00 AM
ESTANQUE ESVAL OROMPELLO

Re-inicio del proyecto.

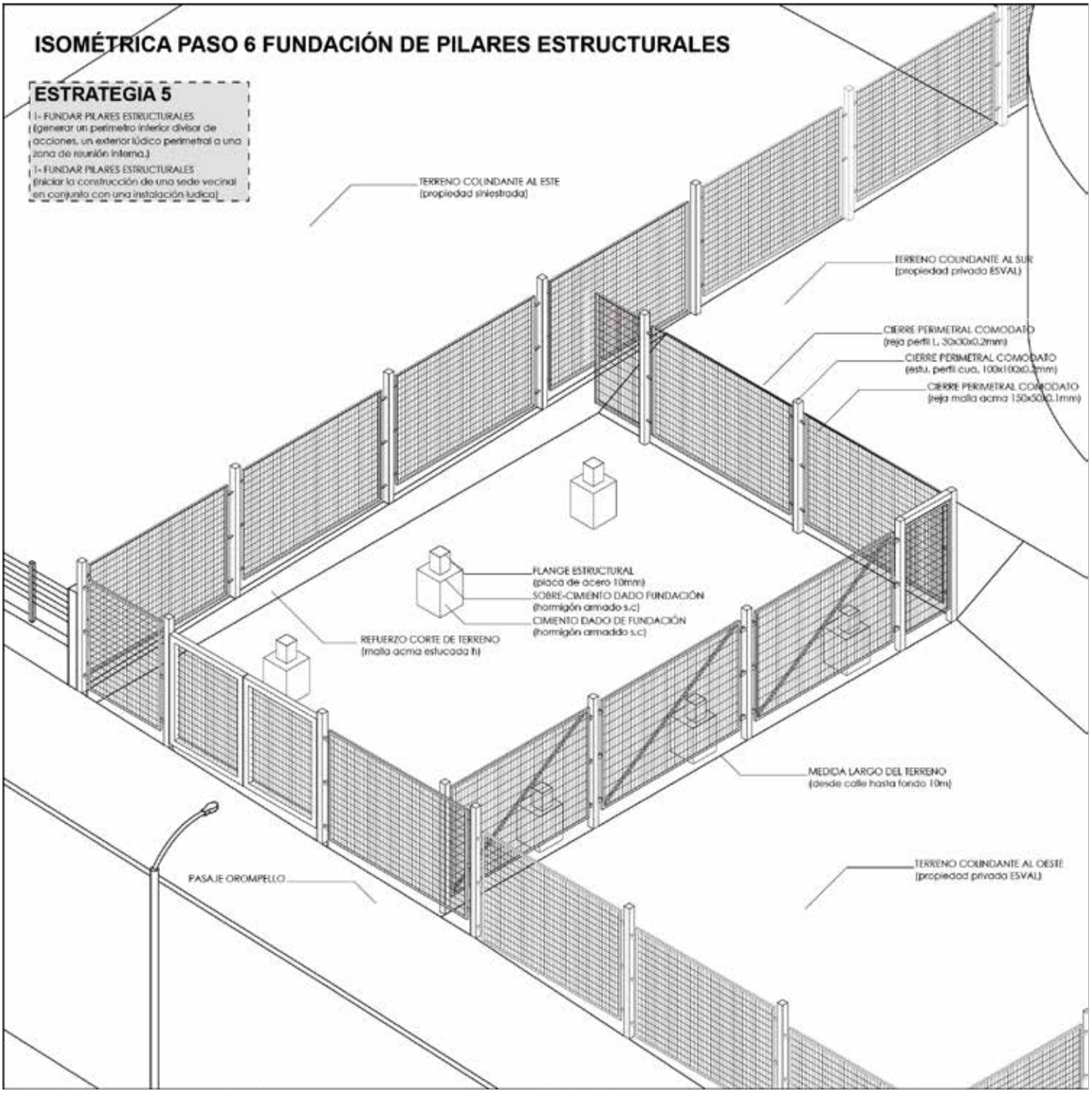
1- Lugar. Copa de agua ESVAL, Pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaìso.

2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Comunidad Vista al mar, y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Construcción

5- Resultado. Mucha participación de la comunidad.


ISOMÉTRICA PASO 6 FUNDACIÓN DE PILARES ESTRUCTURALES
ESTRATEGIA 5
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(generar un perímetro inferior divisor de acciones, un exterior lúdico perimetral a una zona de reunión interna.)
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(iniciar la construcción de una sede vecinal en conjunto con una instalación lúdica)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estr. perfil cuad. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0.1mm)
FLANGE ESTRUCTURAL
(placa de acero 10mm)
SOBRE-CIMIENTO DADO FUNDACIÓN
(hormigón armado s.c)
CIMIENTO DADO DE FUNDACIÓN
(hormigón armadda s.c)
REFUERZO CORTE DE TERRENO
(malla acma estucada h)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

Termino año 2019

“

CAROL BASCUÑAN

PRESIDENTA.

“Aqui haremos la primera fiesta de navidad de nuestra comunidad.”

Proceso de votaciones.

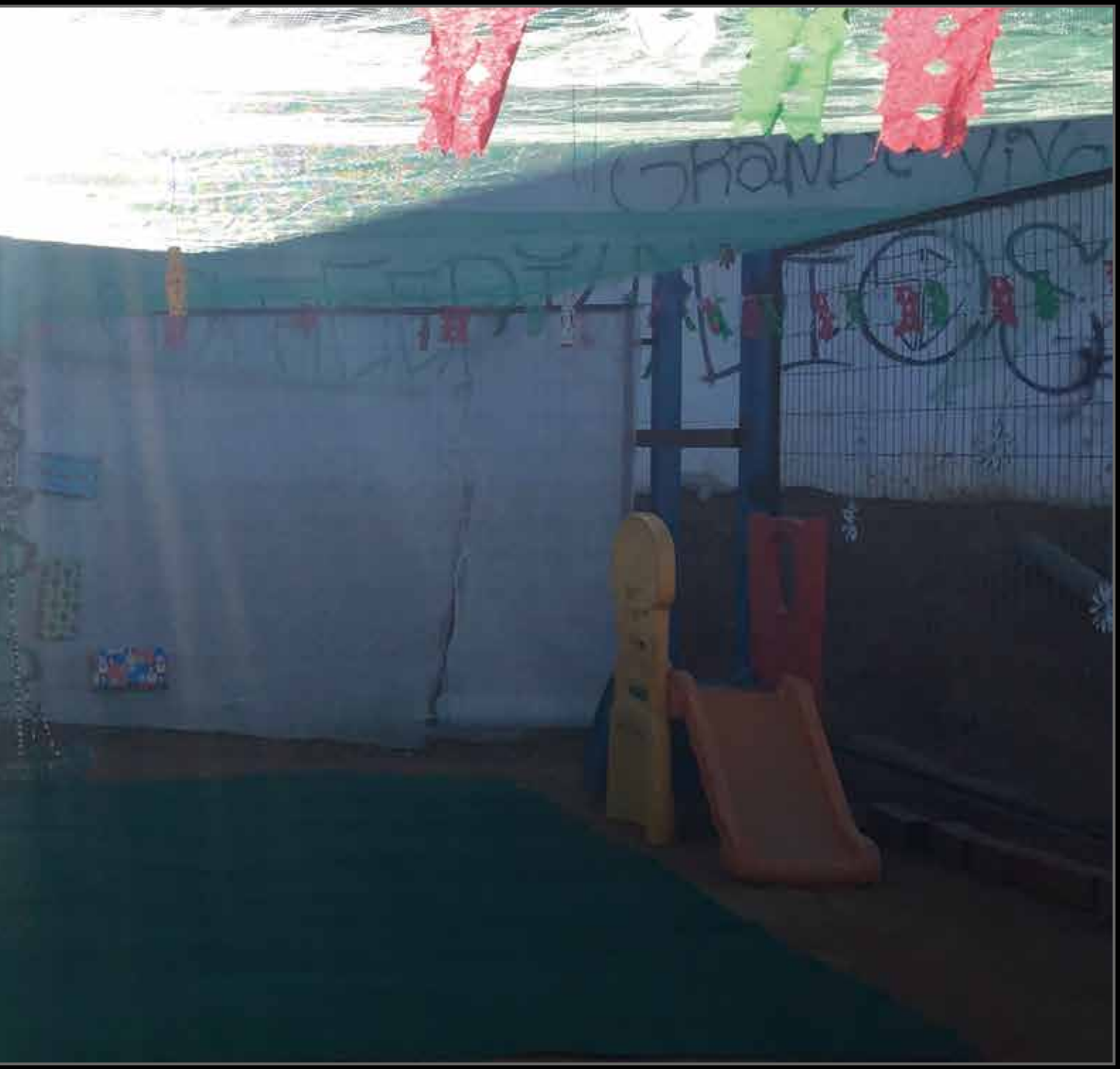
1- Lugar. Copa de agua ESVAL, pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaíso, Chile.

2- Horario. 09:00 hrs.

3- Participantes. Comunidad Vista al mar.

4- Tema. Fiesta de navidad.

5- Resultado. Mucha participación.



GUESS

JZ DV 85

Estrategia de Verano

“

CAROL BASCUÑAN

PRESIDENTA.

“Querido, vamos a tener que juntar más plata para poder avanzar al inicio del otro semestre.”

Pro y contras de la estrategia de verano.

Contra tiempos:

1- Compromiso de esval en retirar poste de luz al interior del terreno en comodato. Hasta el día de hoy aun estamos insitiendo.

2- Manifestaciones prolongadas por gran parte del verano en la zona.

3- Desinteres por parte de la comunidad a participar en vacaciones.

Buenos movimientos:

1- Muchas actividades para recaudar fondos.

2- Preparación técnica de planimetria y detalles.

3- Gran capacidad de definición en el diseño.

GRAND
YIYOU
I AM ANDY

Pausa

UNIDAD VECINAL 143-B "VISTA AL MAR"

SE INVITA CORDIALMENTE A TODA LA COMUNIDAD A LA SEGUNDA ETAPA DE CONSTRTUCCIÓN DE NUESTRA SEDE VECINAL.

3° ETAPA DE CONSTRUCCIÓN

SE SOLICITA LLEVAR HERRAMIENTAS DE CONSTRUCCIÓN: PALA, CHUZO, CARRETILLA, MARTILLO, ALICATE, ETC.

SABÁDO 14, DOMINGO 15
DESDE 10:00 AM
ESTANQUE ESVAL OROMPELLO

Re-re-inicio del proyecto.

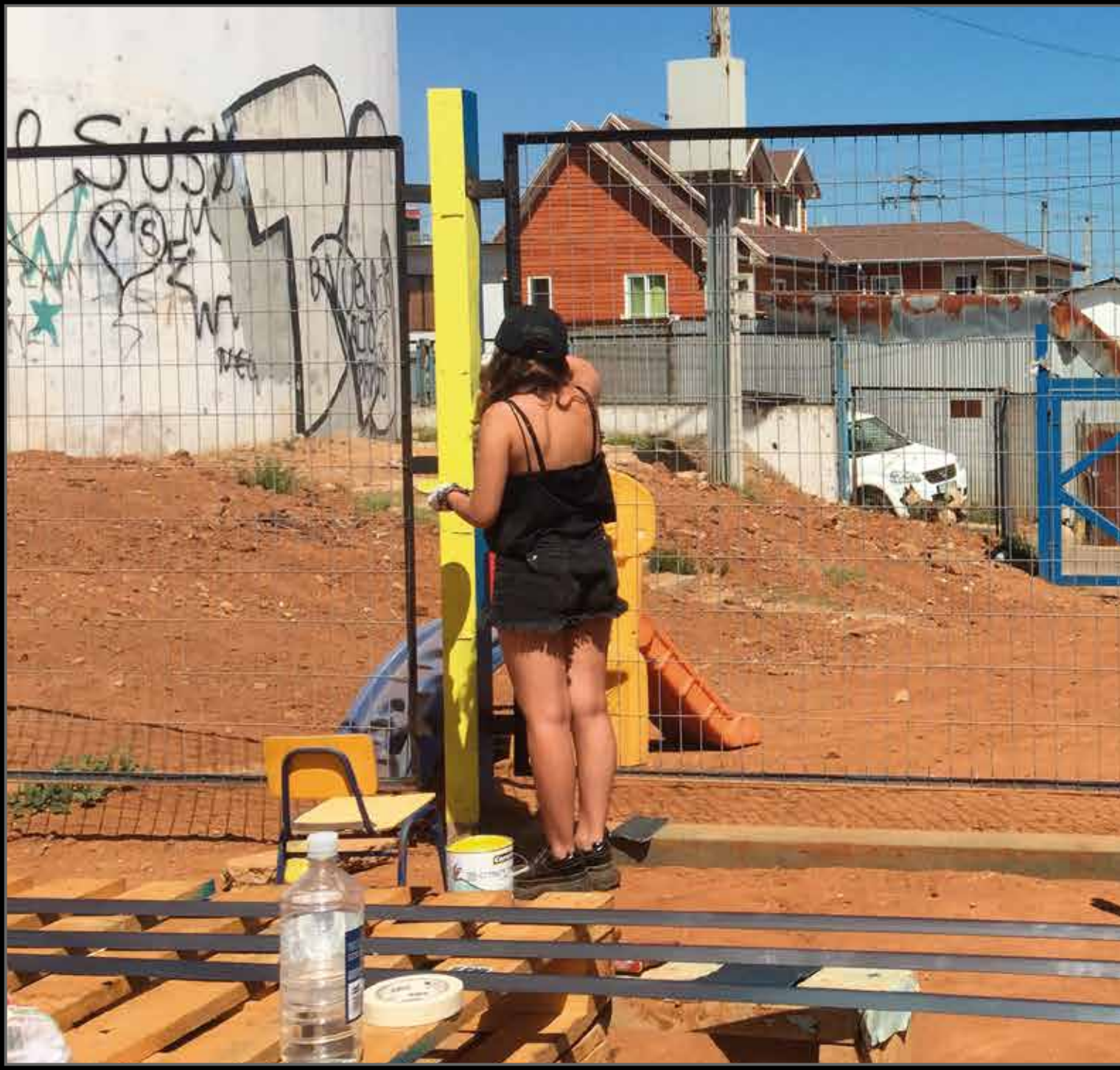
1- Lugar. Copa de agua ESVAL, Pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaìso.

2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Comunidad Vista al mar, y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Construcción

5- Resultado. Nula participación de la comunidad.



COVID-19

“

CAROL BASCUÑAN

PRESIDENTA.

“Querido, creo que tendremos que posponer la construccion, por los posibles casos de contagios que hay en el cerro”.

Pandemia.

Se detectó por primera vez en la ciudad china de Wuhan, en diciembre de 2019. Habiendo llegado a más de 100 territorios, el 11 de marzo de 2020 la Organización Mundial de la Salud la declaró pandemia.

Produce síntomas similares a los de la gripe, entre los que se incluyen fiebre, tos seca, disnea, mialgia y fatiga. En casos graves se caracteriza por producir neumonía, síndrome de dificultad respiratoria aguda, sepsis y choque séptico que conduce a alrededor del 3 % de los infectados a la muerte.[cita requerida] No existe tratamiento específico; las medidas terapéuticas principales consisten en aliviar los síntomas y mantener las funciones vitales.

La transmisión del SARS-CoV-2 se produce mediante pequeñas gotas —microgotas de Flügge— que se emiten al hablar, estornudar, toser o espirar, que al ser despedidas por un portador (que puede no tener síntomas de la enfermedad o estar incubándola) pasan directamente a otra persona mediante la inhalación, o quedan sobre los objetos y superficies que rodean al emisor, y luego, a través de las manos, que lo recogen del ambiente contaminado, toman contacto con las membranas mucosas orales, nasales y oculares, al tocarse la boca, la nariz o los ojos. Esta última es la principal vía de propagación, ya que el virus puede permanecer viable hasta por días en los fómites (cualquier objeto carente de vida, o sustancia, que si se contamina con algún patógeno es capaz de transferirlo de un individuo a otro).

Los síntomas aparecen entre dos y catorce días, con un promedio de cinco días, después de la exposición al virus. Existe evidencia limitada que sugiere que el virus podría transmitirse uno o dos días antes de que se tengan síntomas, ya que la viremia alcanza un pico al final del período de incubación. El contagio se puede prevenir con el lavado de manos frecuente, o en su defecto la desinfección de las mismas con alcohol en gel, cubriendo la boca al toser o estornudar, ya sea con la sangradura (parte hundida del brazo opuesta al codo) o con un pañuelo y evitando el contacto cercano con otras personas, entre otras medidas profilácticas, como el uso de mascarillas.

Home office

Tercera etapa del proyecto.

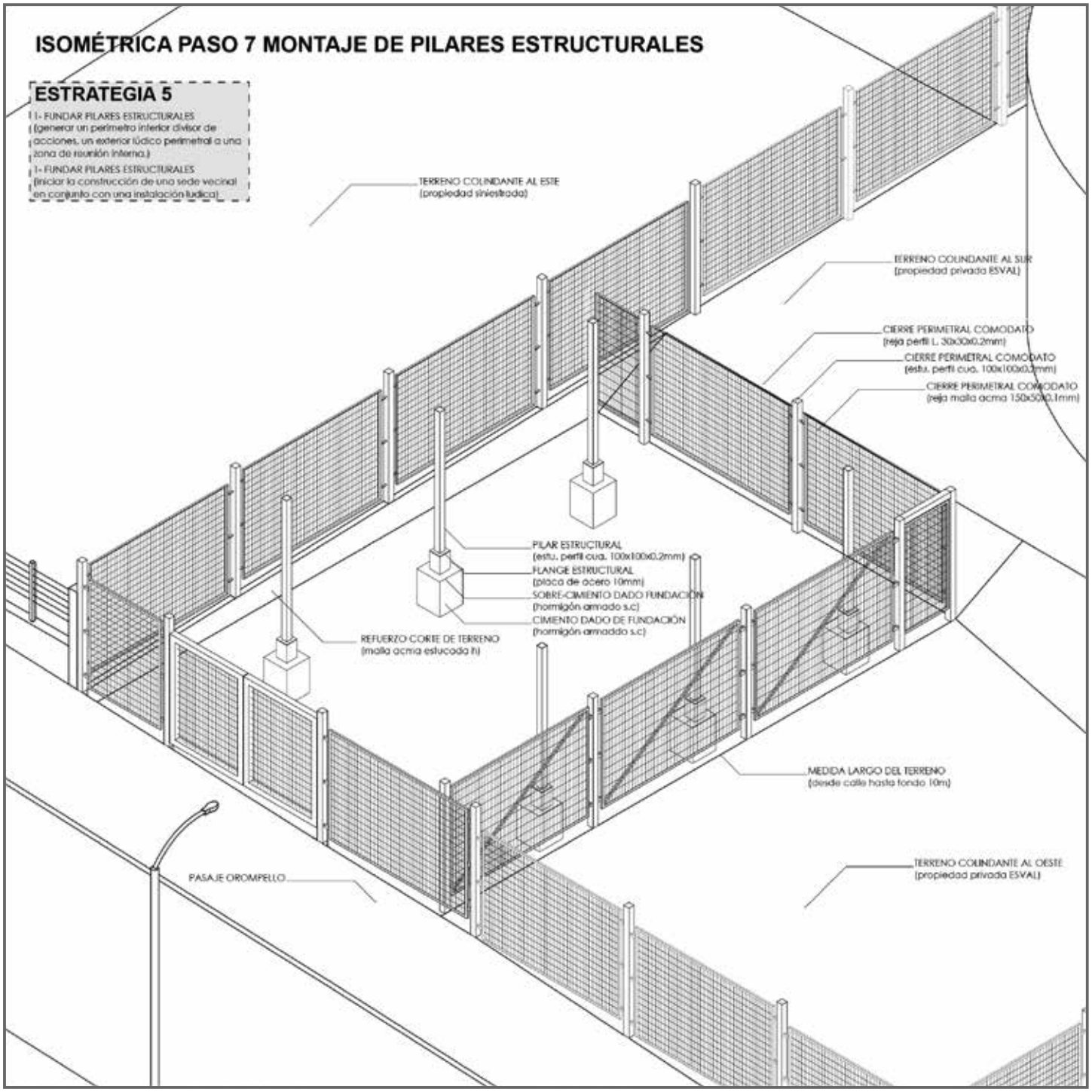
1- Lugar. Casa Rios Figueora, Con Con, Valparaíso.

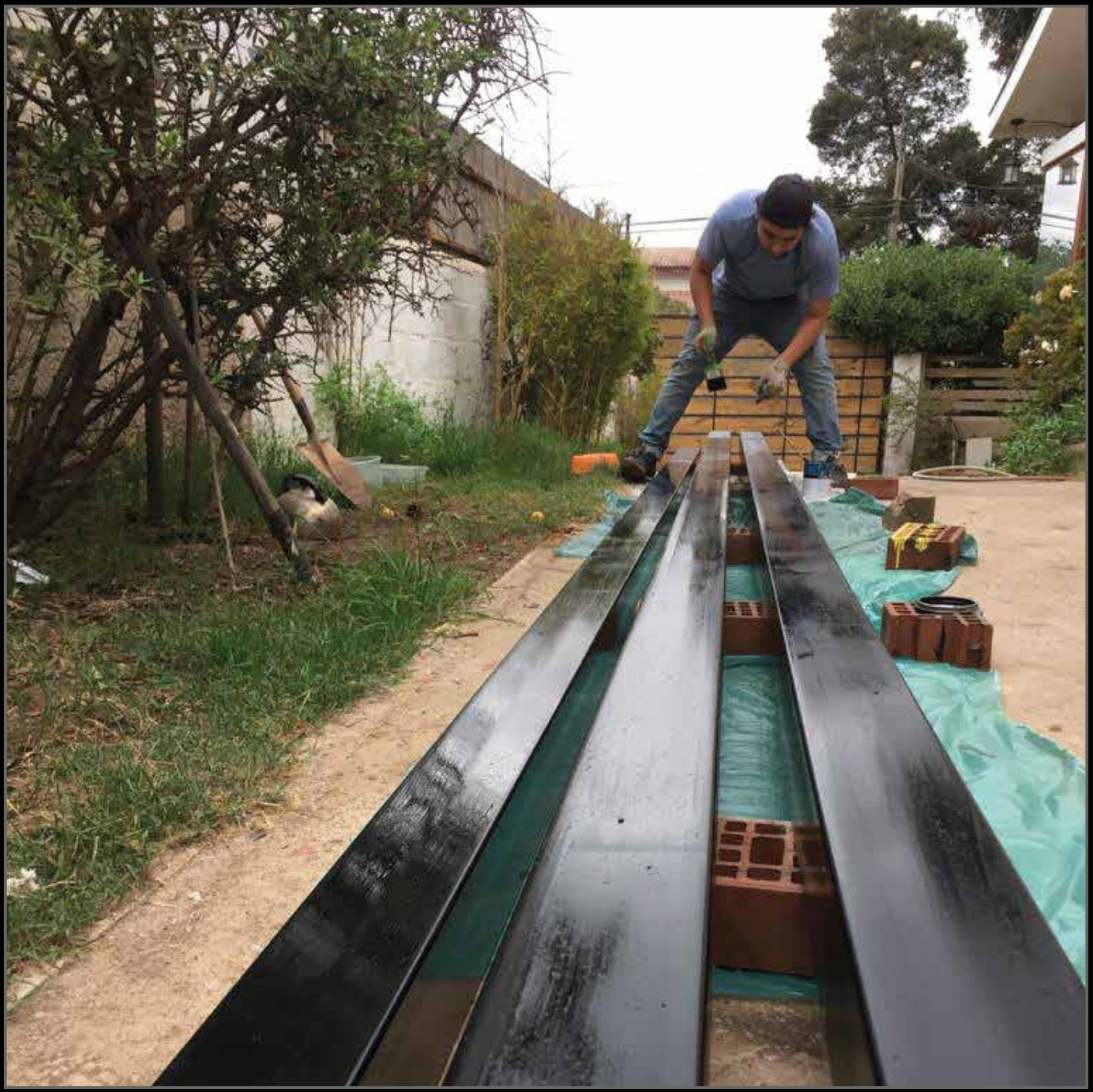
2- Horario. Horario de oficina.

3- Participantes. Catalina Rios, y Jean Franco Rodríguez (yo).

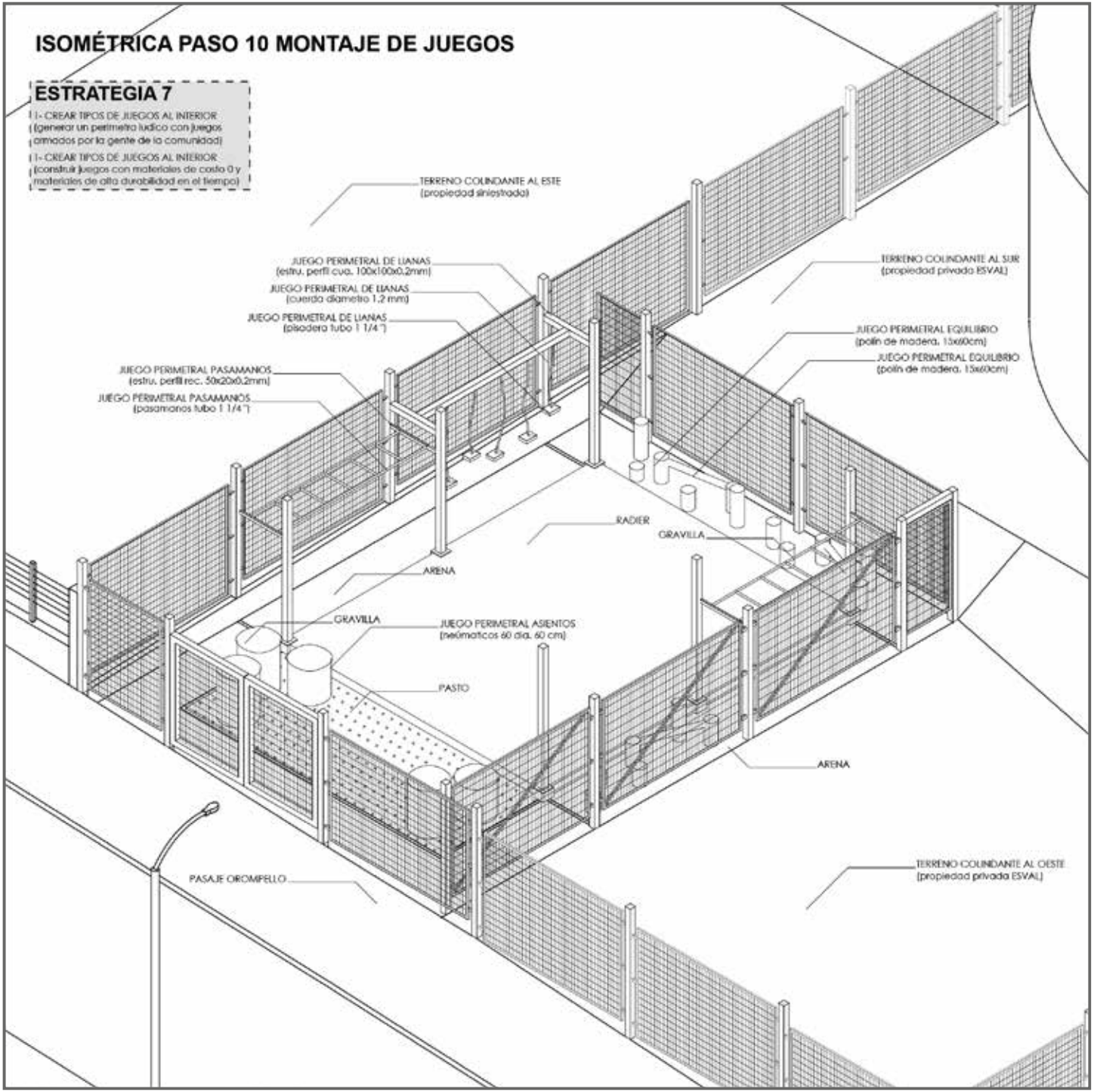
4- Tema. Construcción segunda etapa del proyecto.

5- Resultado. Construcción de juegos y soportes.


ISOMÉTRICA PASO 7 MONTAJE DE PILARES ESTRUCTURALES
ESTRATEGIA 5
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(generar un perímetro interior divisor de acciones, un exterior lúdico perimetral a una zona de reunión interna.)
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(iniciar la construcción de una sede vecinal en conjunto con una instalación lúdica)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0.1mm)
PILAR ESTRUCTURAL
(estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
FLANGE ESTRUCTURAL
(placa de acero 10mm)
SOBRE-CIMIENTO DADO FUNDACIÓN
(hormigón armado s.c)
CIMIENTO DADO DE FUNDACIÓN
(hormigón armadda s.c)
REFUERZO CORTE DE TERRENO
(malla acma estucada h)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)



HyFlex


ISOMÉTRICA PASO 10 MONTAJE DE JUEGOS
ESTRATEGIA 7
1- CREAR TIPOS DE JUEGOS AL INTERIOR (generar un perimetro ludico con juegos armados por la gente de la comunidad)
1- CREAR TIPOS DE JUEGOS AL INTERIOR (construir juegos con materiales de costo 0 y materiales de alta durabilidad en el tiempo)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (estru. perfil cua. 100x100x0.2mm)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (cuerda diametro 1,2 mm)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (pisadera tubo 1 1/4")
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
JUEGO PERIMETRAL EQUILIBRIO (polin de madera. 15x60cm)
JUEGO PERIMETRAL EQUILIBRIO (polin de madera. 15x60cm)
JUEGO PERIMETRAL PASAMANOS (estru. perfil rec. 50x20x0.2mm)
JUEGO PERIMETRAL PASAMANOS (pasamanos tubo 1 1/4")
RADIER
GRAVILLA
ARENA
GRAVILLA
JUEGO PERIMETRAL ASIENTOS (neumaticos 60 dia. 60 cm)
PASTO
ARENA
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

V 16/08/20 M2
colur

Situación actual

Como el COVID-19 afecto al proyecto.

1- Lugar. Cuarentena preventiva.

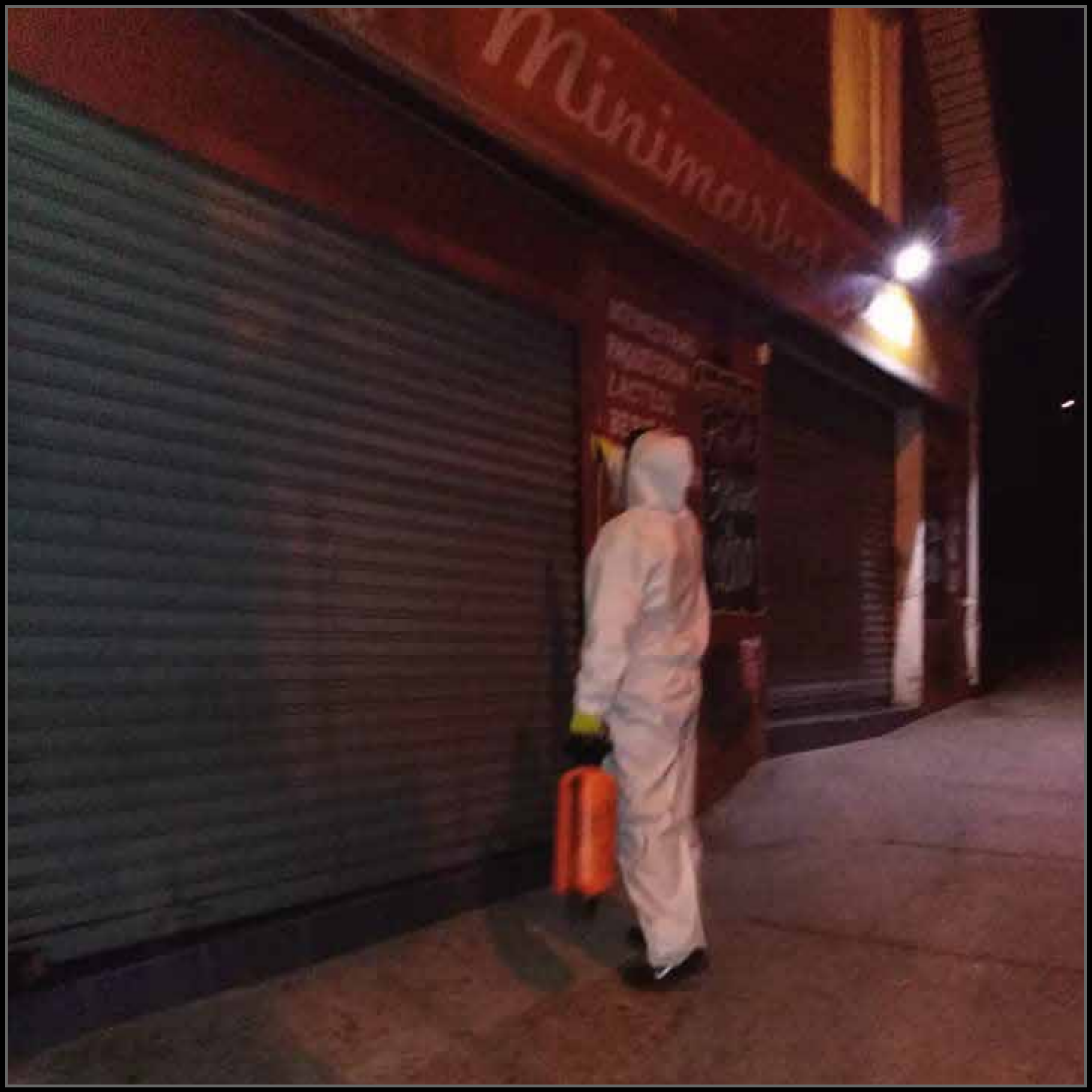
2- Horario. Indefinido.

3- Participantes. Jean Franco Rodríguez.

4- Tema. Construcción detenida indefinidamente, dinero de proyecto ocupado por emergencia.

5- Resultado. Población con casos de COVID-19, sin recursos para alimentos.

Abolengo


Minimarket

EL PUEBLO AYUDA
AL PUEBLO
EL PUEBLO CUIDA
AL PUEBLO
BALTICA
BALTICA
BALTICA
LLÉVATE UN
ESPECTACULAR
COLECCIONABLE

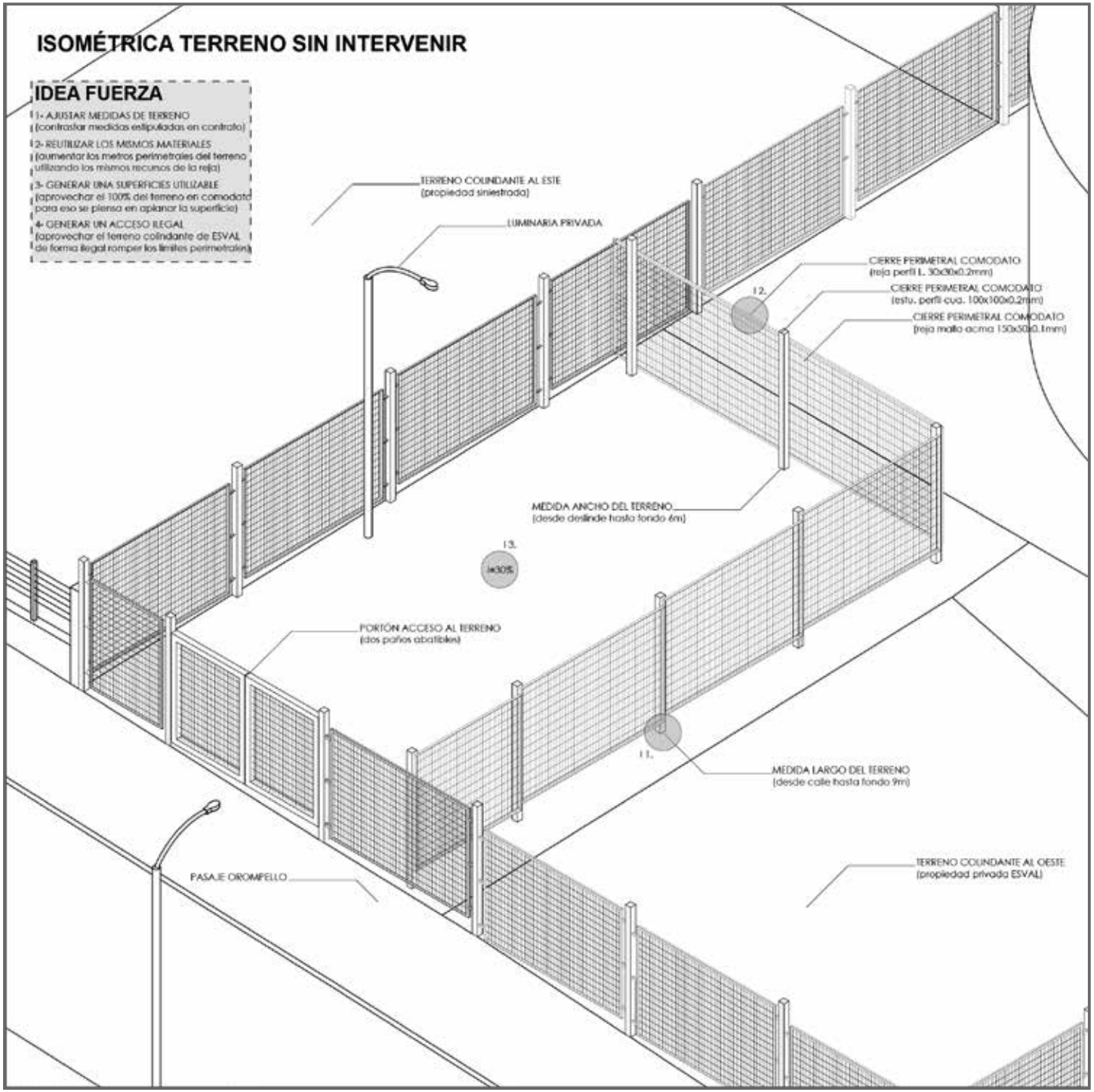
Proceso intervenciones

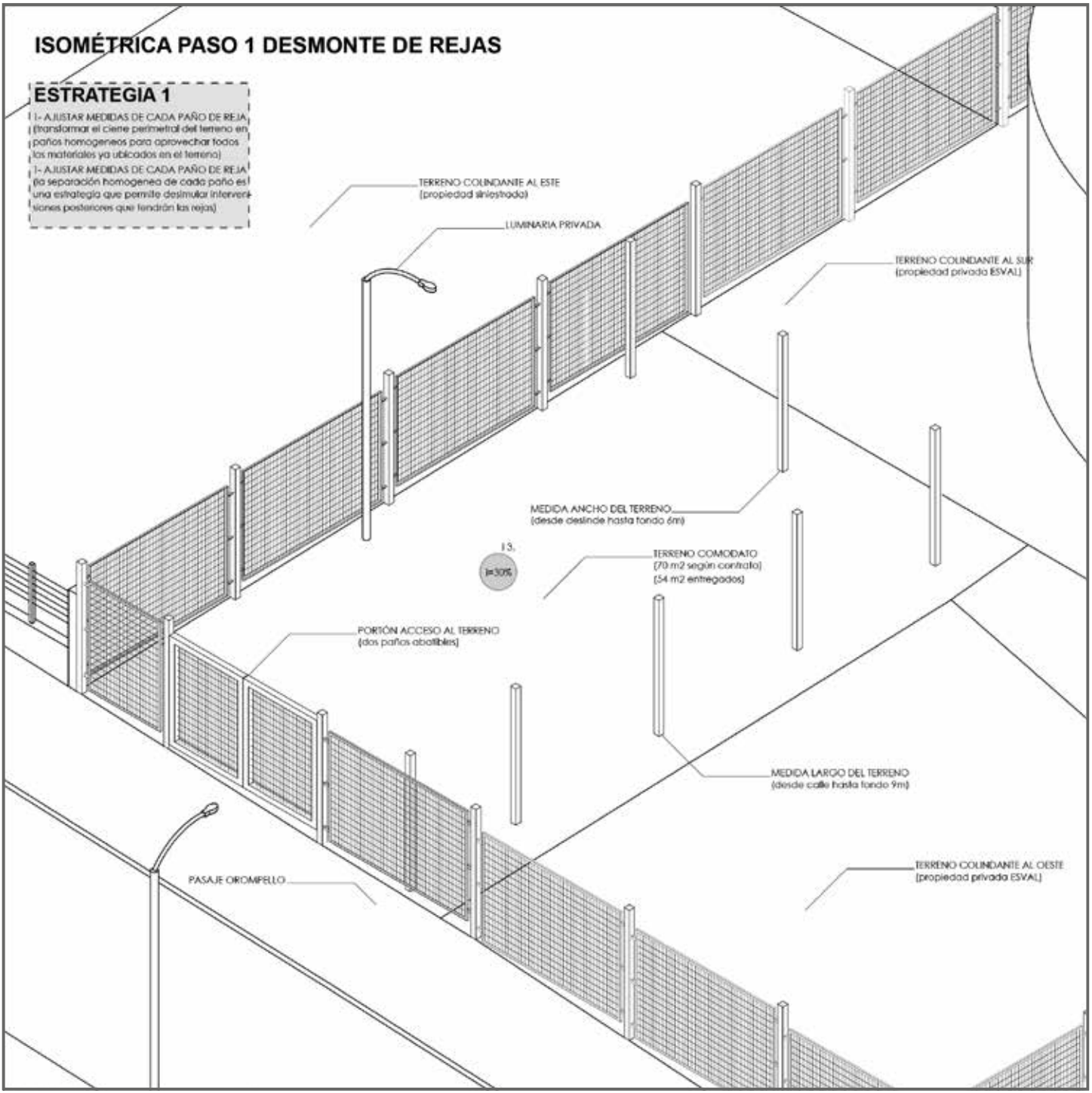
“

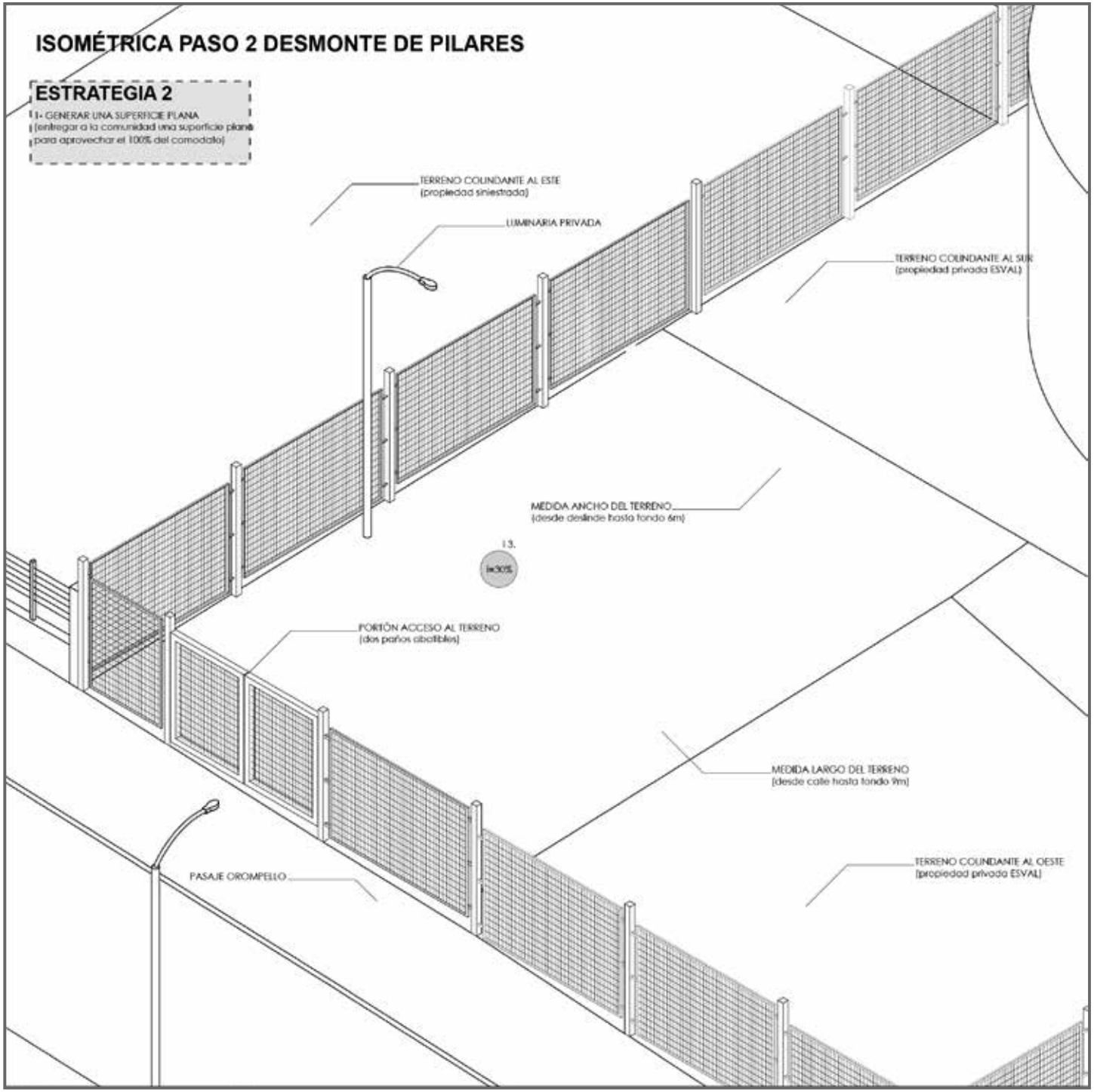
JEAN FRANCO

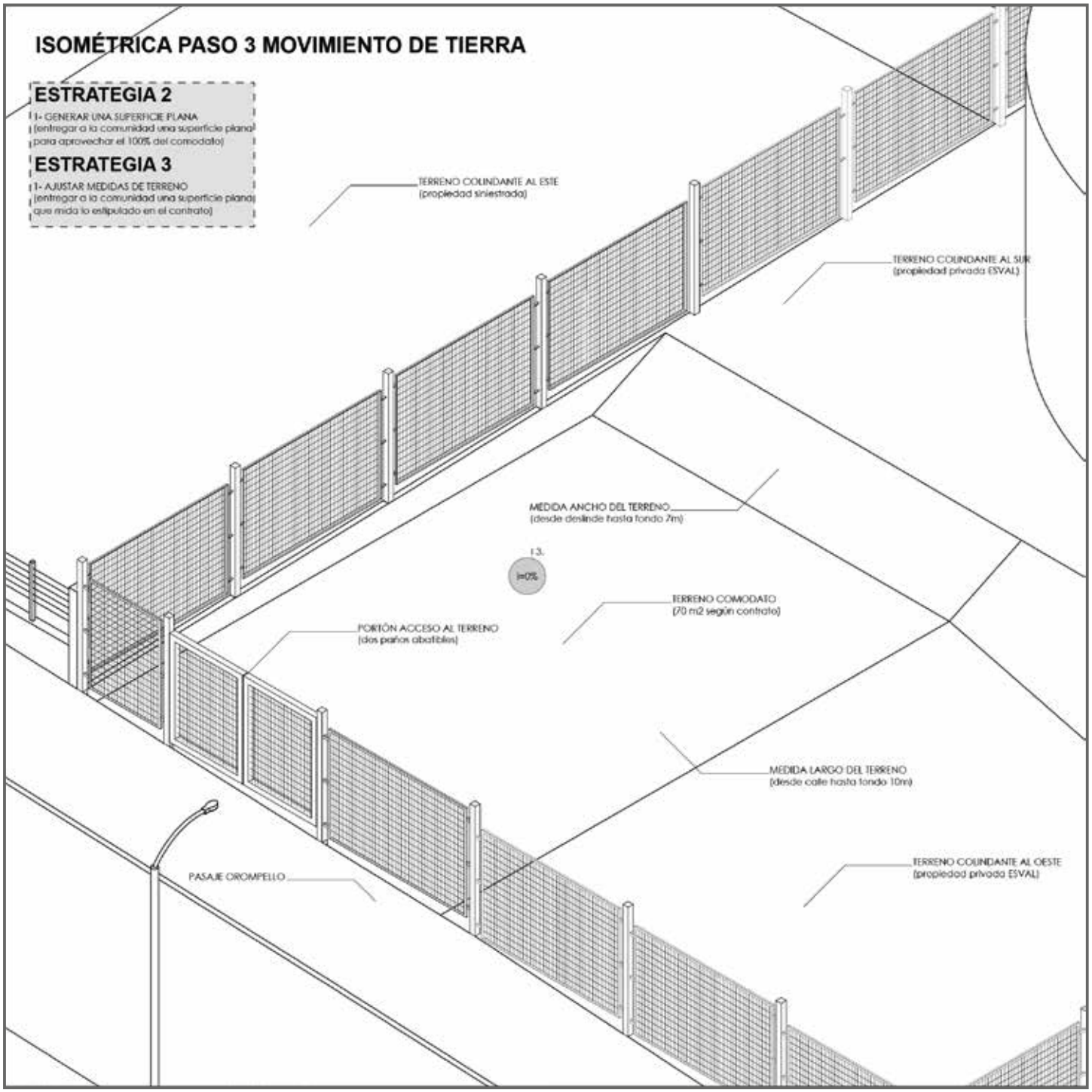
AUTOR

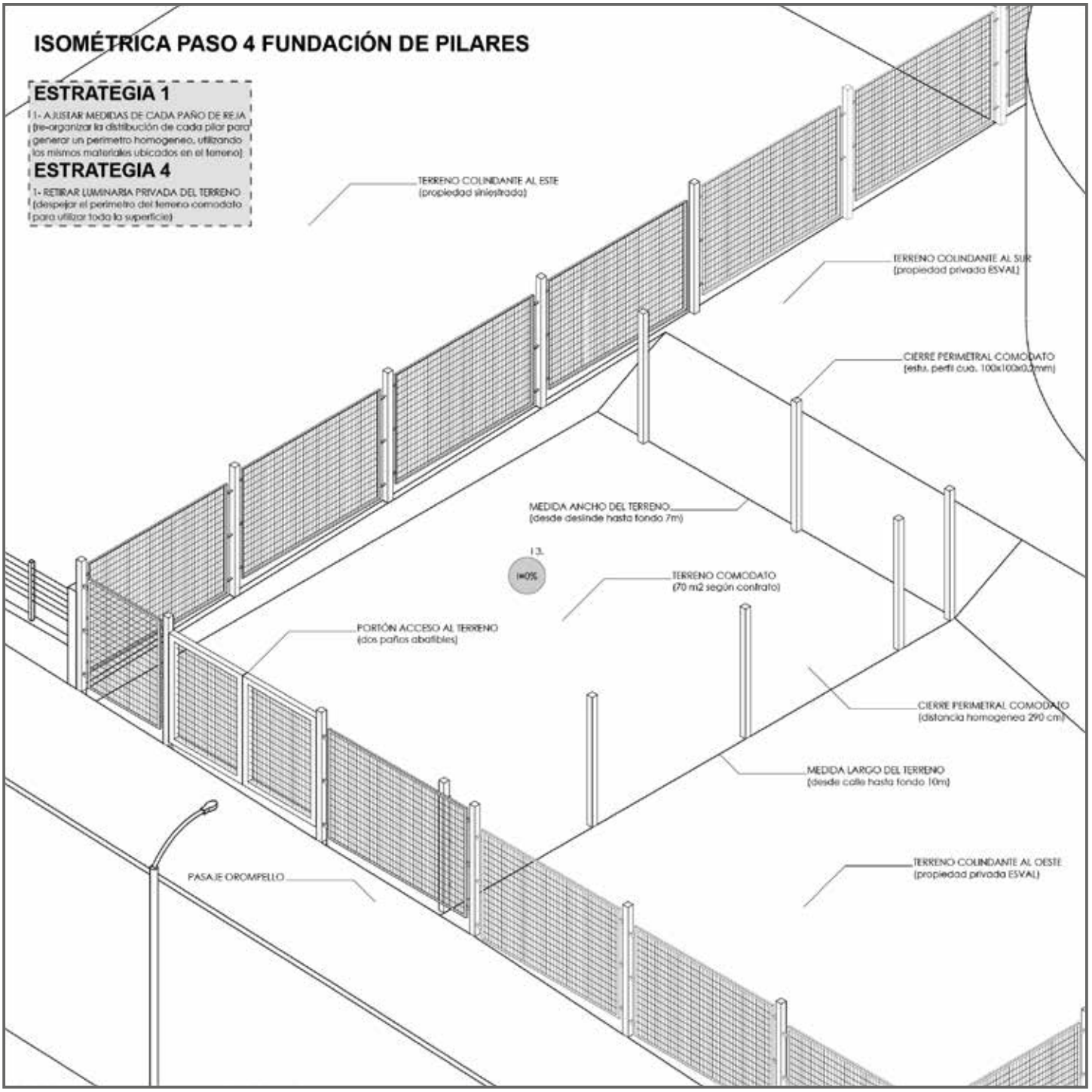
“¿Cómo hubiera sido el proceso constructivo de las intervenciones sin ninguna interrupción?”.

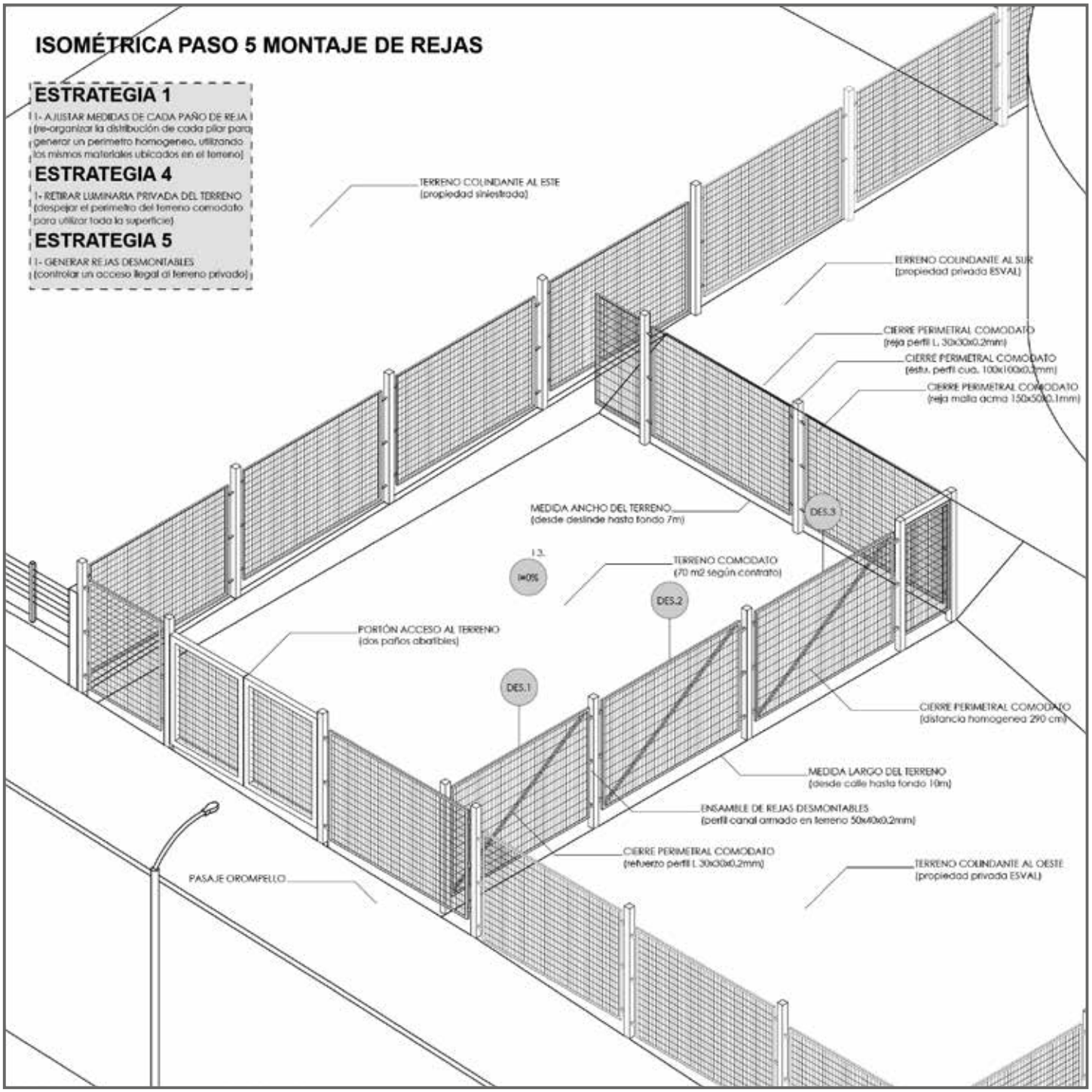

ISOMÉTRICA TERRENO SIN INTERVENIR
IDEA FUERZA
1- AJUSTAR MEDIDAS DE TERRENO
(contrastar medidas estipuladas en contrato)
2- REUTILIZAR LOS MISMOS MATERIALES
(aumentar los metros perimetrales del terreno utilizando los mismos recursos de la reja)
3- GENERAR UNA SUPERFICIES UTILIZABLE
(aprovechar el 100% del terreno en comodato para eso se piensa en aplanar la superficie)
4- GENERAR UN ACCESO ILEGAL
(aprovechar el terreno colindante de ESVAL de forma ilegal romper los limites perimetrales)
TERRENO COLINDANTE AL ÉSTE
(propiedad siniestrada)
LUMINARIA PRIVADA
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L. 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0.1mm)
12.
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO
(desde deslinde hasta fondo 6m)
13.
i=30%
PORTÓN ACCESO AL TERRENO
(dos paños abatibles)
11.
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 9m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

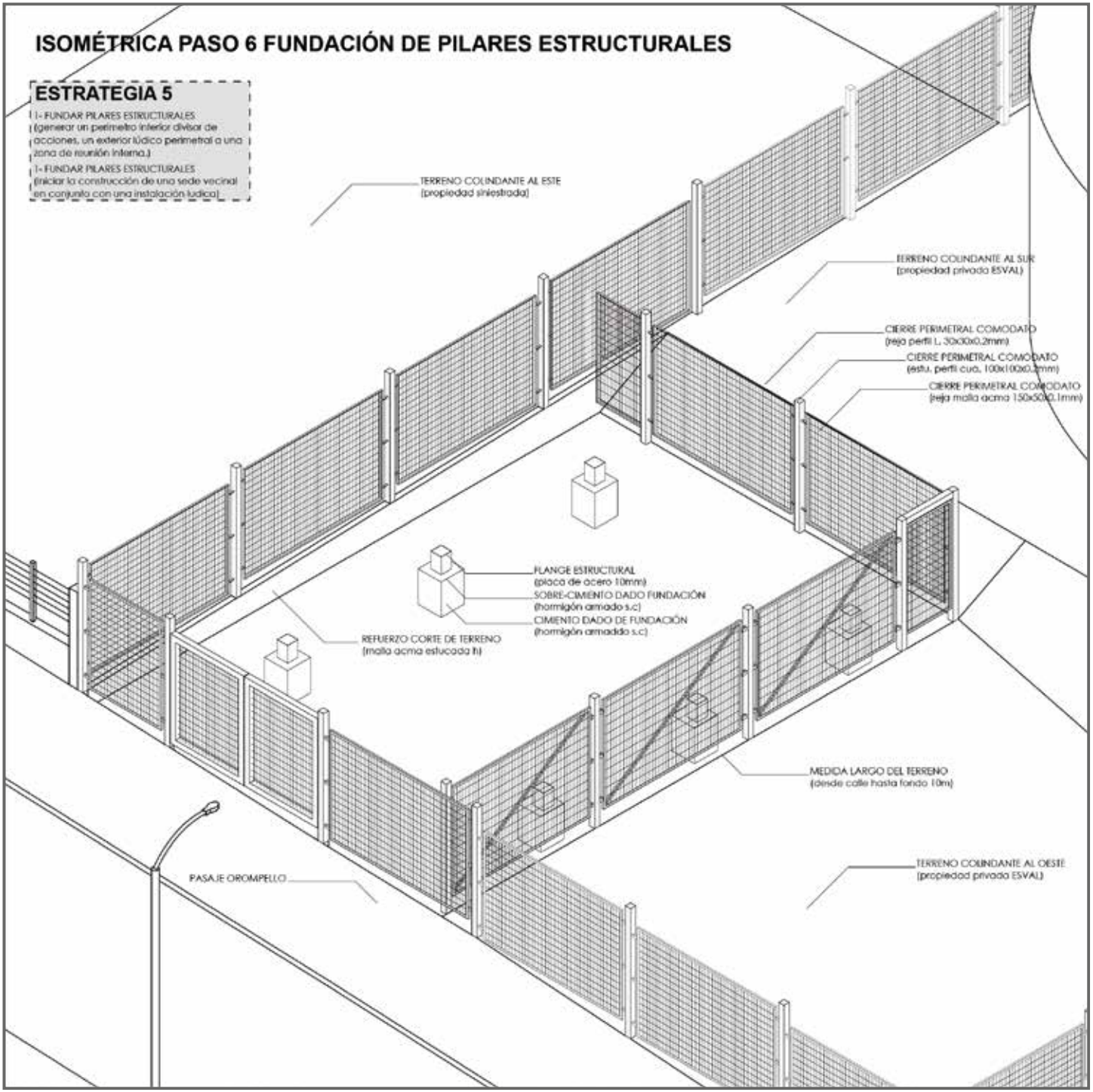

ISOMÉTRICA PASO 1 DESMONTE DE REJAS
ESTRATEGIA 1
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (transformar el cierre perimetral del terreno en paños homogeneos para aprovechar todos los materiales ya ubicados en el terreno)
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (la separación homogenea de cada paño es una estrategia que permite desimular intervenciones posteriores que tendrán las rejas)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
LUMINARIA PRIVADA
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO (desde deslinde hasta fondo 6m)
13.
i=30%
TERRENO COMODATO (70 m2 según contrato) (54 m2 entregados)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 9m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

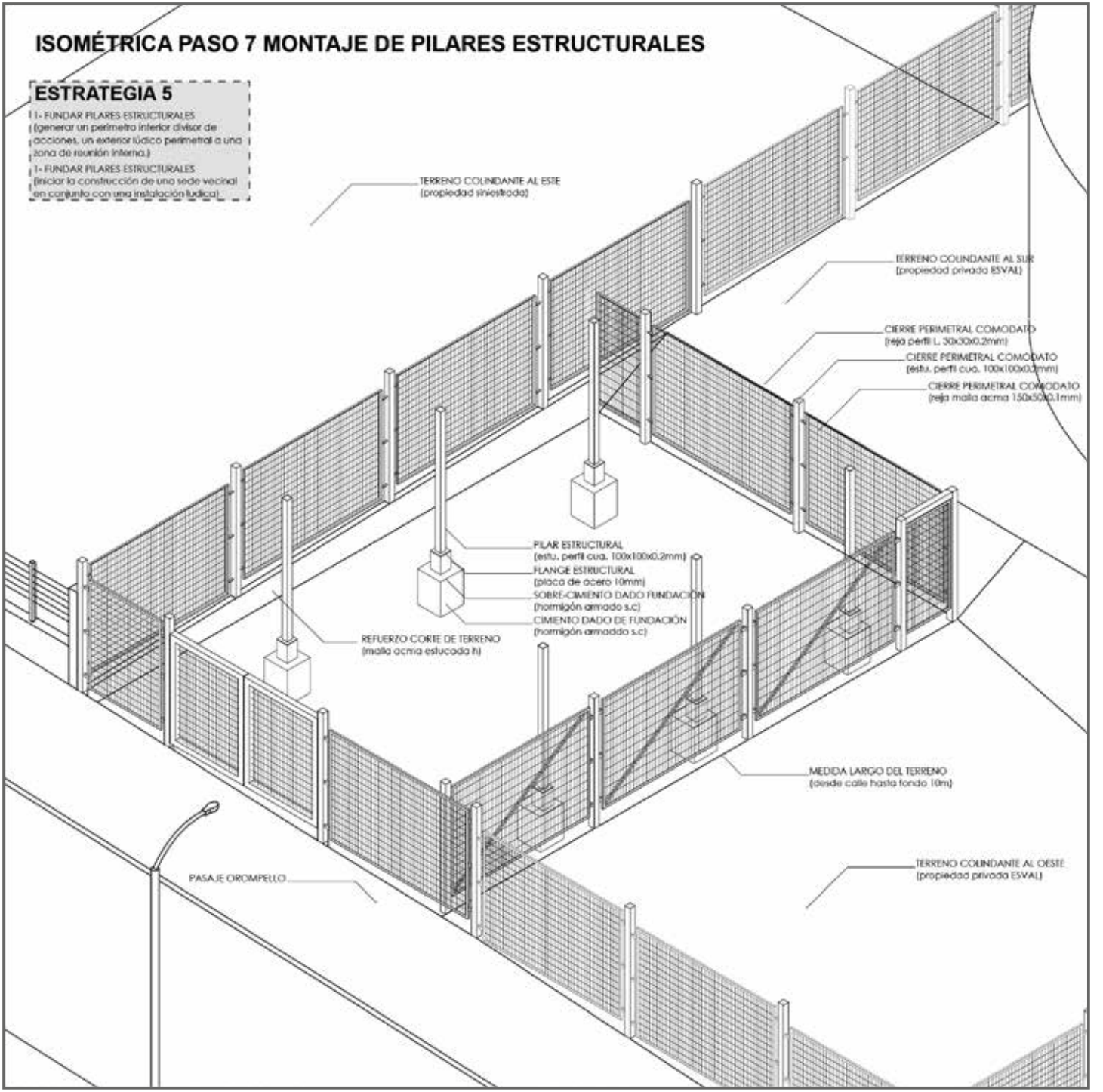

ISOMÉTRICA PASO 2 DESMONTE DE PILARES
ESTRATEGIA 2
1- GENERAR UNA SUPERFICIE PLANA
(entregar a la comunidad una superficie plana para aprovechar el 100% del comodato)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
LUMINARIA PRIVADA
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO
(desde deslinde hasta fondo 6m)
13.
PORTÓN ACCESO AL TERRENO
(dos paños abatibles)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 9m)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO

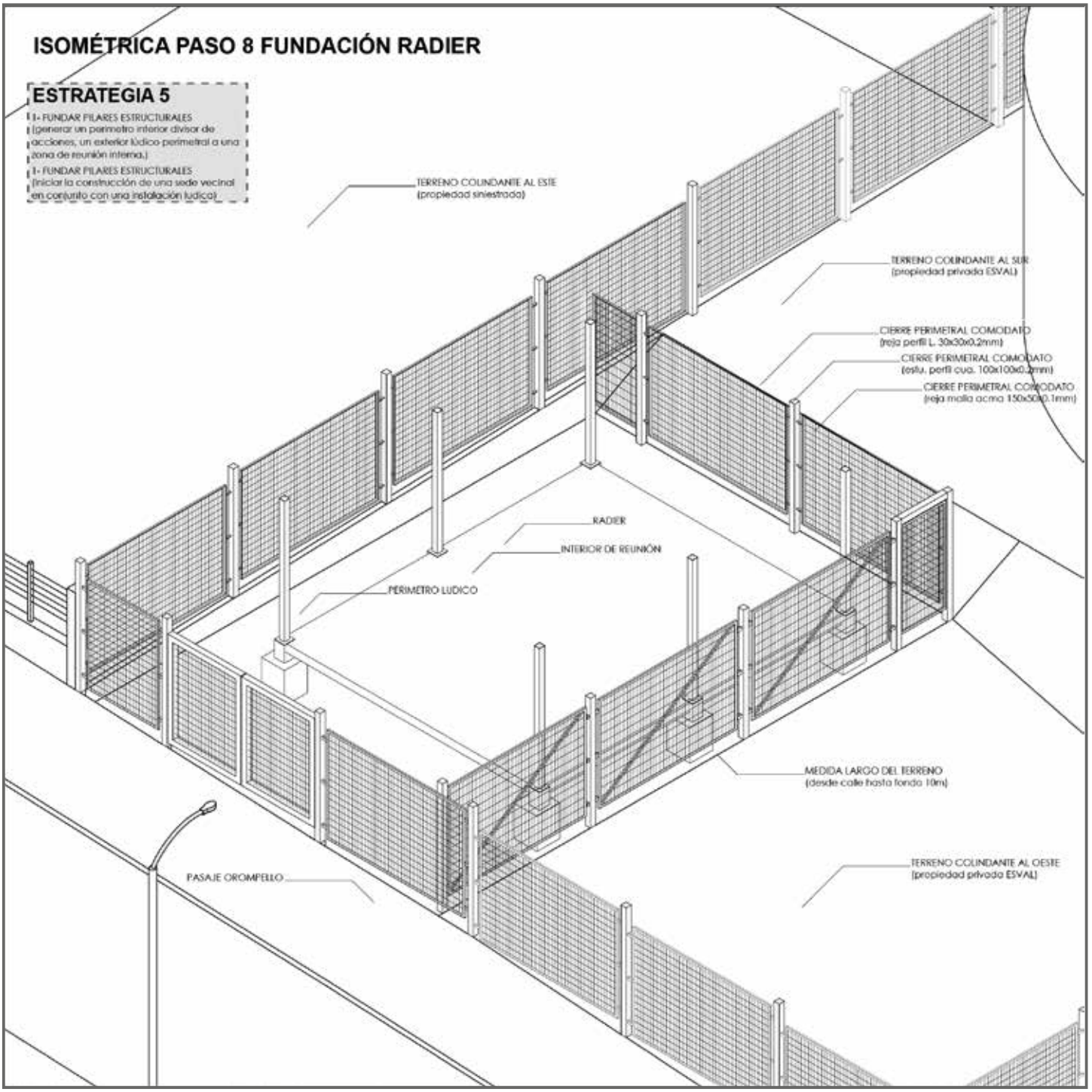

ISOMÉTRICA PASO 3 MOVIMIENTO DE TIERRA
ESTRATEGIA 2
1- GENERAR UNA SUPERFICIE PLANA
(entregar a la comunidad una superficie plana para aprovechar el 100% del comodato)
ESTRATEGIA 3
1- AJUSTAR MEDIDAS DE TERRENO
(entregar a la comunidad una superficie plana que mida lo estipulado en el contrato)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO
(desde deslinde hasta fondo 7m)
13.
i=0%
TERRENO COMODATO
(70 m2 según contrato)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO
(dos paños abatibles)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

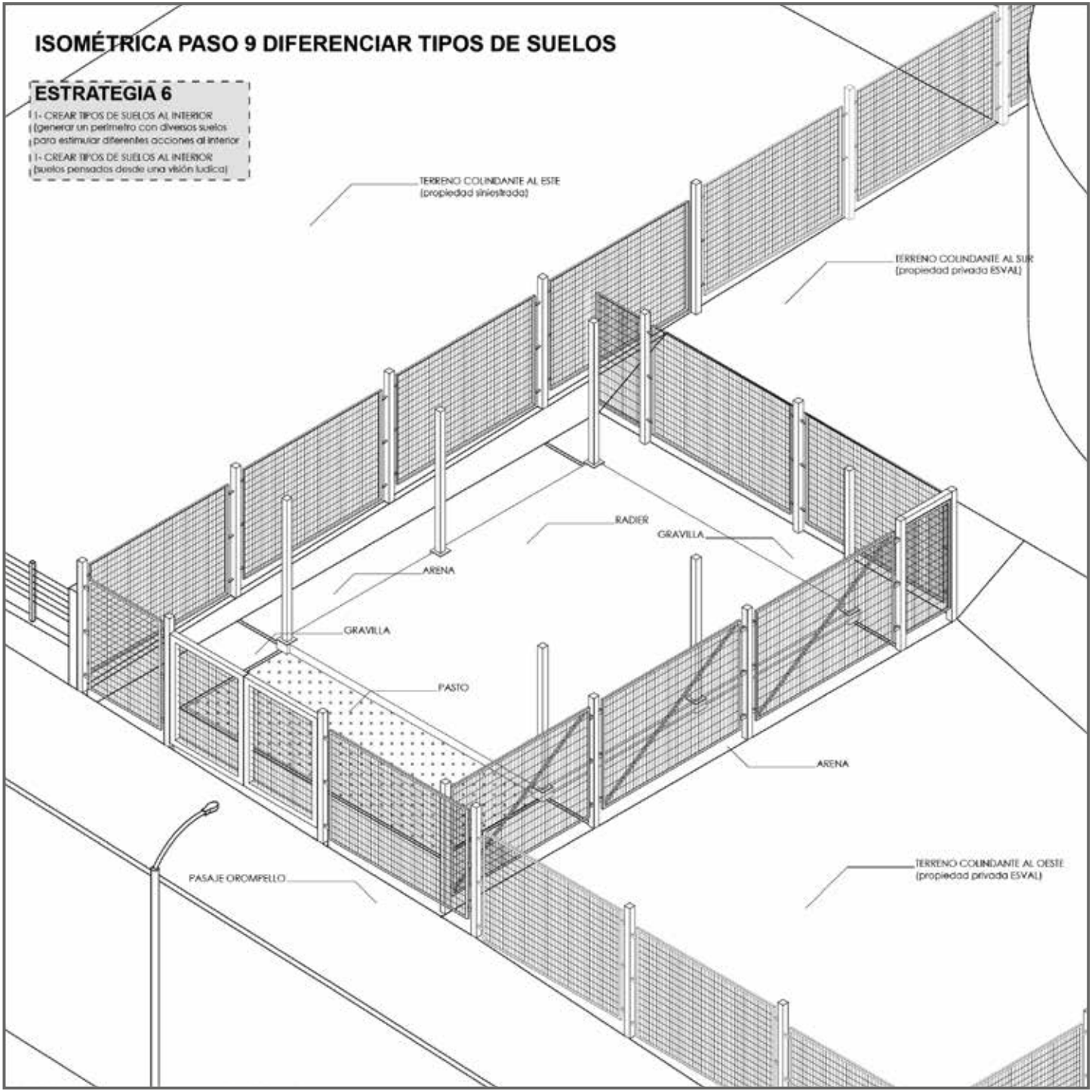

ISOMÉTRICA PASO 4 FUNDACIÓN DE PILARES
ESTRATEGIA 1
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (re-organizar la distribución de cada pilar para generar un perímetro homogeneo, utilizando los mismos materiales ubicados en el terreno).
ESTRATEGIA 4
1- RETIRAR LUMINARIA PRIVADA DEL TERRENO (despejar el perímetro del terreno comodato para utilizar toda la superficie)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (estr. perfil cuad. 100x100x0,2mm)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO (desde deslinde hasta fondo 7m)
13.
I=0%
TERRENO COMODATO (70 m2 según contrato)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (distancia homogenea 290 cm)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

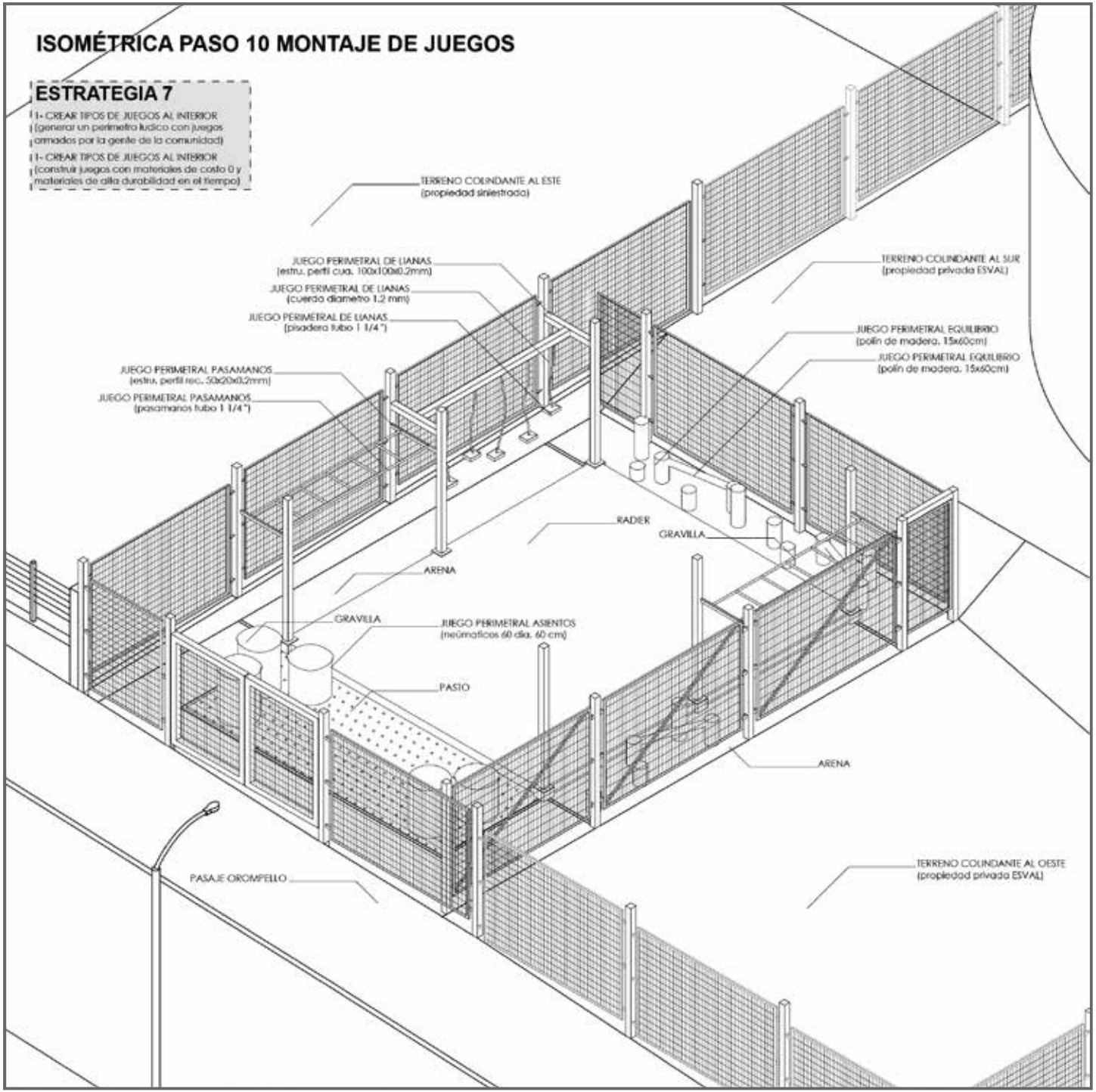

ISOMÉTRICA PASO 5 MONTAJE DE REJAS
ESTRATEGIA 1
1- AJUSTAR MEDIDAS DE CADA PAÑO DE REJA (re-organizar la distribución de cada pilar para generar un perímetro homogeneo, utilizando los mismos materiales ubicados en el terreno)
ESTRATEGIA 4
1- RETIRAR LUMINARIA PRIVADA DEL TERRENO (despejar el perímetro del terreno comodato para utilizar toda la superficie)
ESTRATEGIA 5
1- GENERAR REJAS DESMONTABLES (controlar un acceso ilegal al terreno privado)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (reja malla acma 150x50x0.1mm)
MEDIDA ANCHO DEL TERRENO (desde deslinde hasta fondo 7m)
DES.3
TERRENO COMODATO (70 m2 según contrato)
DES.2
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
DES.1
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (distancia homogenea 290 cm)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 10m)
ENSAMBLE DE REJAS DESMONTABLES (perfil canal armado en terreno 50x40x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (refuerzo perfil L 30x30x0.2mm)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)

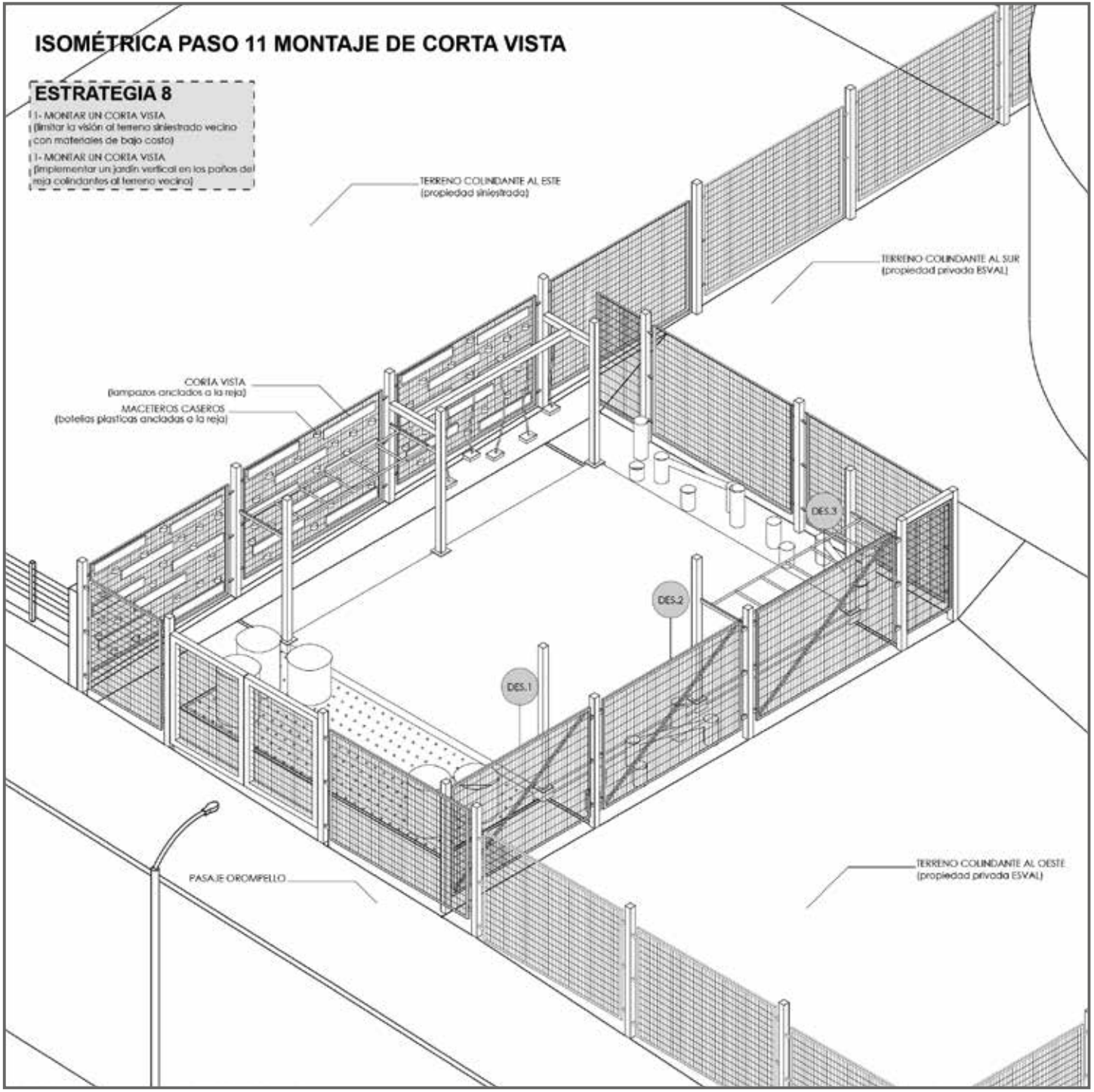

ISOMÉTRICA PASO 6 FUNDACIÓN DE PILARES ESTRUCTURALES
ESTRATEGIA 5
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(generar un perímetro interior divisor de acciones, un exterior lúdico perimetral a una zona de reunión interna.)
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(iniciar la construcción de una sede vecinal en conjunto con una instalación lúdica)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estr. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0.1mm)
FLANGE ESTRUCTURAL
(placa de acero 10mm)
SOBRE-CIMIENTO DADO FUNDACIÓN
(hormigón armado s.c)
CIMIENTO DADO DE FUNDACIÓN
(hormigón armadda s.c)
REFUERZO CORTE DE TERRENO
(malla acma estucada h)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

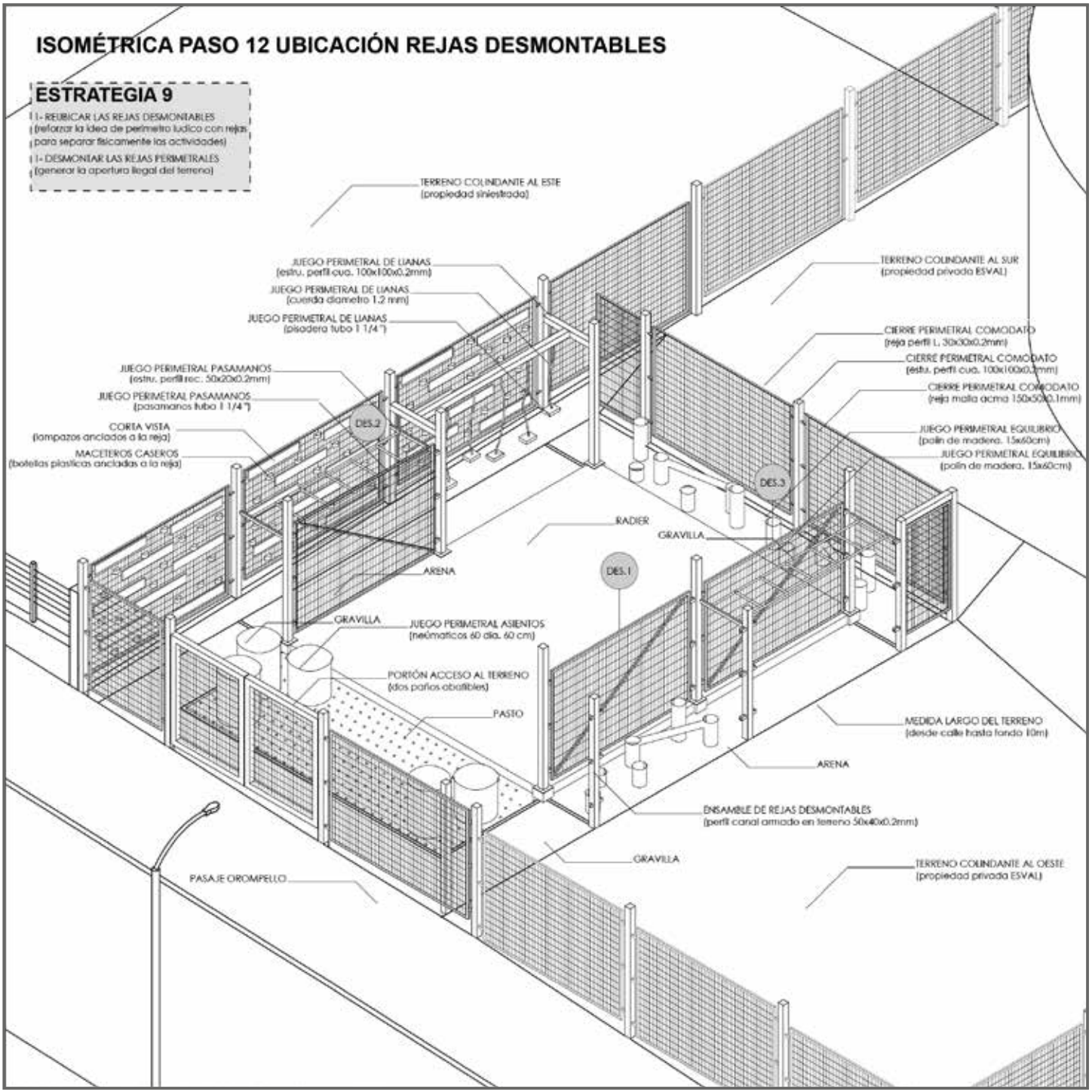

ISOMÉTRICA PASO 7 MONTAJE DE PILARES ESTRUCTURALES
ESTRATEGIA 5
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(generar un perímetro interior divisor de acciones, un exterior lúdico perimetral a una zona de reunión interna.)
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(iniciar la construcción de una sede vecinal en conjunto con una instalación lúdica)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estru. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0.1mm)
PILAR ESTRUCTURAL
(estru. perfil cua. 100x100x0.2mm)
FLANGE ESTRUCTURAL
(placa de acero 10mm)
SOBRE-CIMIENTO DADO FUNDACIÓN
(hormigón armado s.c)
CIMIENTO DADO DE FUNDACIÓN
(hormigón armadda s.c)
REFUERZO CORTE DE TERRENO
(malla acma estucada h)
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)


ISOMÉTRICA PASO 8 FUNDACIÓN RADIER
ESTRATEGIA 5
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(generar un perimetro interior divisor de acciones, un exterior lúdico-perimetral a una zona de reunión interna.)
1- FUNDAR PILARES ESTRUCTURALES
(iniciar la construcción de una sede vecinal en conjunto con una instalación lúdica)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja perfil L. 30x30x0,2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(estru. perfil cua. 100x100x0,2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO
(reja malla acma 150x50x0,1mm)
RADIER
INTERIOR DE REUNIÓN
PERIMETRO LUDICO
MEDIDA LARGO DEL TERRENO
(desde calle hasta fondo 10m)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)

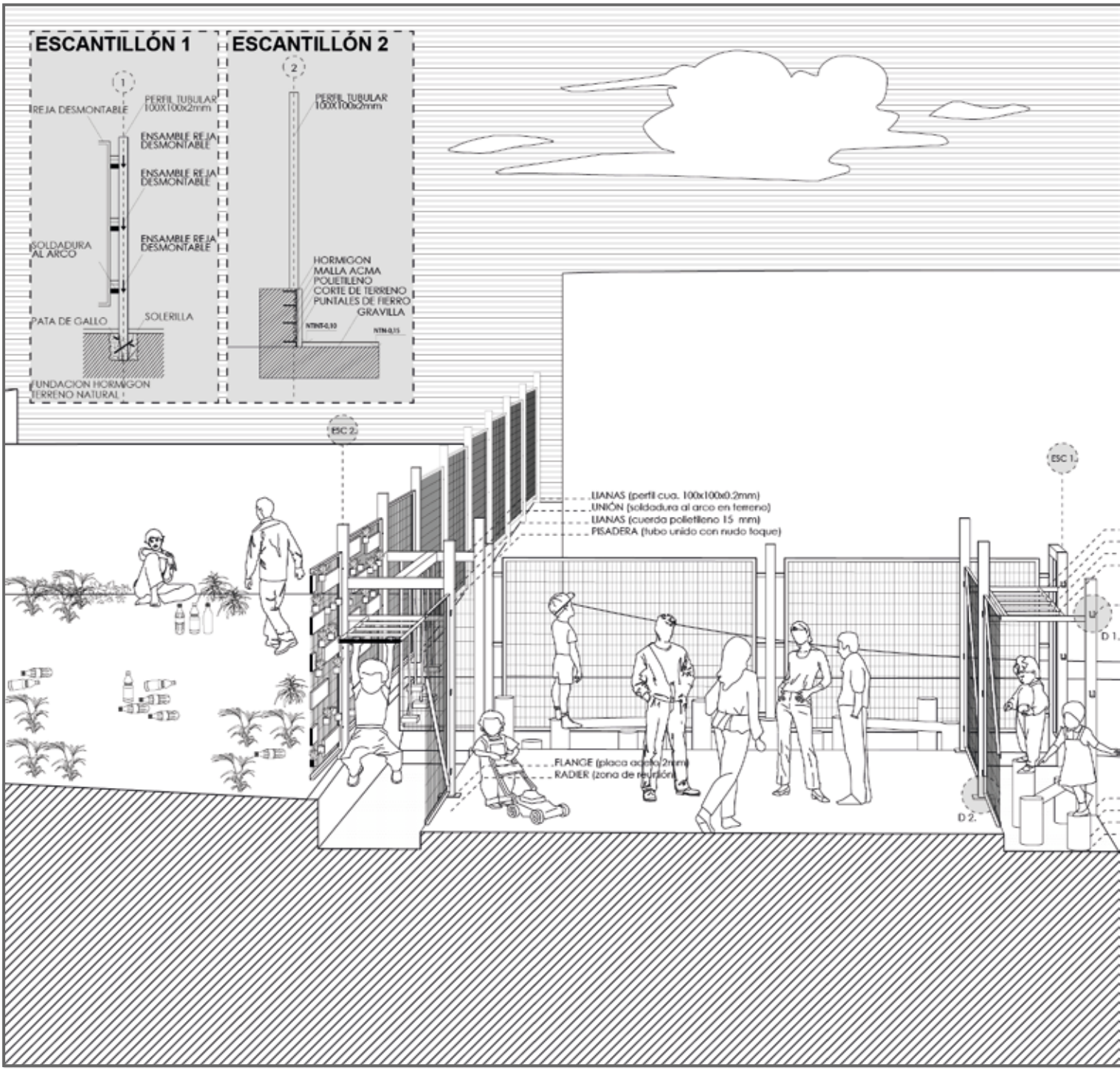

ISOMÉTRICA PASO 9 DIFERENCIAR TIPOS DE SUELOS
ESTRATEGIA 6
1- CREAR TIPOS DE SUELOS AL INTERIOR
(generar un perímetro con diversos suelos para estimular diferentes acciones al interior
1- CREAR TIPOS DE SUELOS AL INTERIOR
(suelos pensados desde una visión lúdica)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
RADIER
GRAVILLA
ARENA
GRAVILLA
PASTO
ARENA
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO

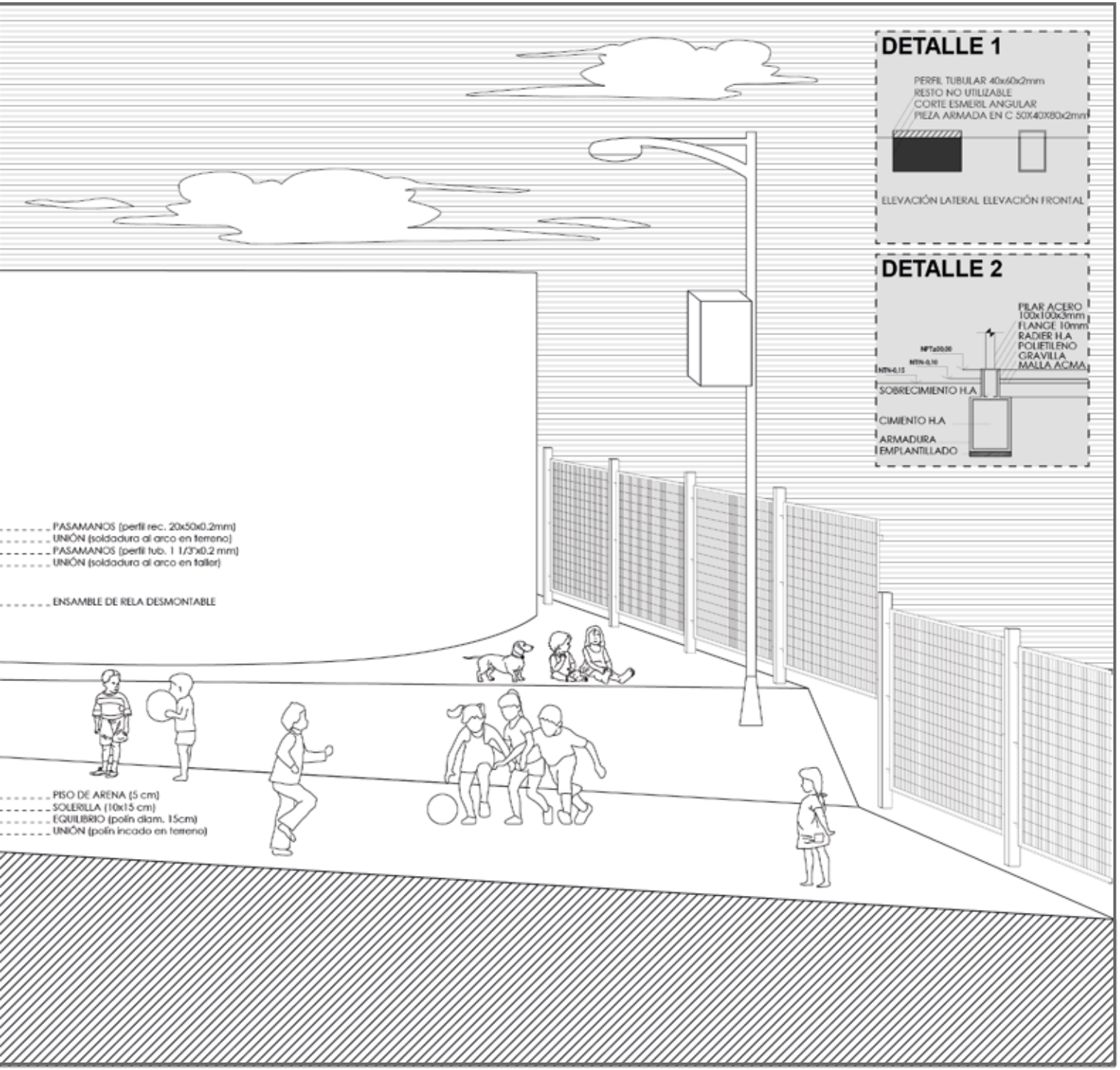

ISOMÉTRICA PASO 10 MONTAJE DE JUEGOS
ESTRATEGIA 7
1- CREAR TIPOS DE JUEGOS AL INTERIOR (generar un perímetro lúdico con juegos armados por la gente de la comunidad)
1- CREAR TIPOS DE JUEGOS AL INTERIOR (construir juegos con materiales de costo 0 y materiales de alta durabilidad en el tiempo)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (estru. perfil cua. 100x100x0.2mm)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (cuerda diametro 1.2 mm)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (pisadera tubo 1 1/4")
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
JUEGO PERIMETRAL EQUILIBRIO (polín de madera. 15x60cm)
JUEGO PERIMETRAL EQUILIBRIO (polín de madera. 15x60cm)
JUEGO PERIMETRAL PASAMANOS (estru. perfil rec. 50x20x0.2mm)
JUEGO PERIMETRAL PASAMANOS (pasamanos tubo 1 1/4")
RADIER
GRAVILLA
ARENA
GRAVILLA
JUEGO PERIMETRAL ASIENTOS (neumáticos 60 dia. 60 cm)
PASTO
ARENA
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)


ISOMÉTRICA PASO 11 MONTAJE DE CORTA VISTA
ESTRATEGIA 8
1- MONTAR UN CORTA VISTA
(limitar la visión al terreno siniestrado vecino con materiales de bajo costo)
1- MONTAR UN CORTA VISTA
(implementar un jardín vertical en los paños del reja colindantes al terreno vecino)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
CORTA VISTA
(lampazos anclados a la reja)
MACETEROS CASEROS
(botellas plasticas ancladas a la reja)
DES.3
DES.2
DES.1
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)


ISOMÉTRICA PASO 12 UBICACIÓN REJAS DESMONTABLES
ESTRATEGIA 9
1- REUBICAR LAS REJAS DESMONTABLES (reforzar la idea de perímetro lúdico con rejas para separar físicamente las actividades)
1- DESMONTAR LAS REJAS PERIMETRALES (generar la apertura ilegal del terreno)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE (propiedad siniestrada)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (estru. perfil cua. 100x100x0.2mm)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (cuerda diametro 1.2 mm)
JUEGO PERIMETRAL DE LIANAS (pisadera tubo 1 1/4")
TERRENO COLINDANTE AL SUR (propiedad privada ESVAL)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (reja perfil L 30x30x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (estru. perfil cua. 100x100x0.2mm)
CIERRE PERIMETRAL COMODATO (reja malla acma 150x50x0.1mm)
JUEGO PERIMETRAL PASAMANOS (estru. perfil rec. 50x20x0.2mm)
JUEGO PERIMETRAL PASAMANOS (pasamanos tubo 1 1/4")
CORTA VISTA (lampazos anclados a la reja)
MACETEROS CASEROS (botellas plasticas ancladas a la reja)
DES.2
DES.3
JUEGO PERIMETRAL EQUILIBRIO (palin de madera. 15x60cm)
JUEGO PERIMETRAL EQUILIBRIO (palin de madera. 15x60cm)
RADIER
GRAVILLA
ARENA
DES.1
GRAVILLA
JUEGO PERIMETRAL ASIENTOS (neumaticos 60 dia. 60 cm)
PORTÓN ACCESO AL TERRENO (dos paños abatibles)
PASTO
MEDIDA LARGO DEL TERRENO (desde calle hasta fondo 10m)
ARENA
ENSAMBLE DE REJAS DESMONTABLES (perfil canal armado en terreno 50x40x0.2mm)
GRAVILLA
TERRENO COLINDANTE AL OESTE (propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO

ISOMÉTRICA TERRENO 1 REJA DESMONTADA
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrado)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)


ESCANTILLÓN 1
ESCANTILLÓN 2
1
2
REJA DESMONTABLE
PERFIL TUBULAR 100X100x2mm
ENSAMBLE REJA DESMONTABLE
ENSAMBLE REJA DESMONTABLE
ENSAMBLE REJA DESMONTABLE
SOLDADURA AL ARCO
PATA DE GALLO
SOLERILLA
FUNDACION HORMIGON
TERRENO NATURAL
PERFIL TUBULAR 100X100x2mm
HORMIGON
MALLA ACMA
POLIETILENO
CORTE DE TERRENO
PUNTALES DE FIERRO
GRAVILLA
NTN-0,10
NTN-0,15
ESC 2
ESC 1
LIANAS (perfil cua. 100x100x0.2mm)
UNIÓN (soldadura al arco en terreno)
LIANAS (cuerda polietileno 15 mm)
PISADERA (tubo unido con nudo toque)
FLANGE (placa acero 2mm)
RADIER (zona de reunión)
D 1.
D 2.


DETALLE 1
PERFIL TUBULAR 40x60x2mm
RESTO NO UTILIZABLE
CORTE ESMERIL ANGULAR
PIEZA ARMADA EN C 50X40X80x2mm
ELEVACIÓN LATERAL ELEVACIÓN FRONTAL
DETALLE 2
PILAR ACERO 100x100x3mm
FLANGE 10mm
RADIER H.A
POLIETILENO
GRAVILLA
MALLA ACMA
NPT±0.00
NTN-0.10
NTN-0.15
SOBRECIMIENTO H.A
CIMIENTO H.A
ARMADURA
EMPLANTILLADO
PASAMANOS (perfil rec. 20x50x0.2mm)
UNIÓN (soldadura al arco en terreno)
PASAMANOS (perfil tub. 1 1/3"x0.2 mm)
UNIÓN (soldadura al arco en taller)
ENSAMBLE DE RELA DESMONTABLE
PISO DE ARENA (5 cm)
SOLERILLA (10x15 cm)
EQUILIBRIO (polin diam. 15cm)
UNIÓN (polin incado en terreno)

Cap. 8

10

Proyecto Arquitectura

“

CAROL BASCUÑÁN

ENTREVISTA, FUNDACIÓN JUNTO AL BARRIO

“Este lugar se había transformado en un basural y un espacio para la delincuencia. Hoy tenemos la oportunidad de recuperarlo para todos los vecinos, estamos muy alegres por este logro.”

Diseño de arquitectura de la sede vecinal.

1- Lugar. Copa de agua ESVAL, Pasaje Orompello, Cerro Placeres, Valparaìso.

2- Horario. 10:00 hrs.

3- Participantes. Comunidad Vista al mar, y Jean Franco Rodríguez (yo).

4- Tema. Ante-proyecto

5- Resultado. Mucha participación de la comunidad.

ISOMÉTRICA PROYECTO ARQUITECTURA

IDEA FUERZA

1- GENERAR UNA PLANTA LIBRE
(entregar la mayor superficie a la reunión)

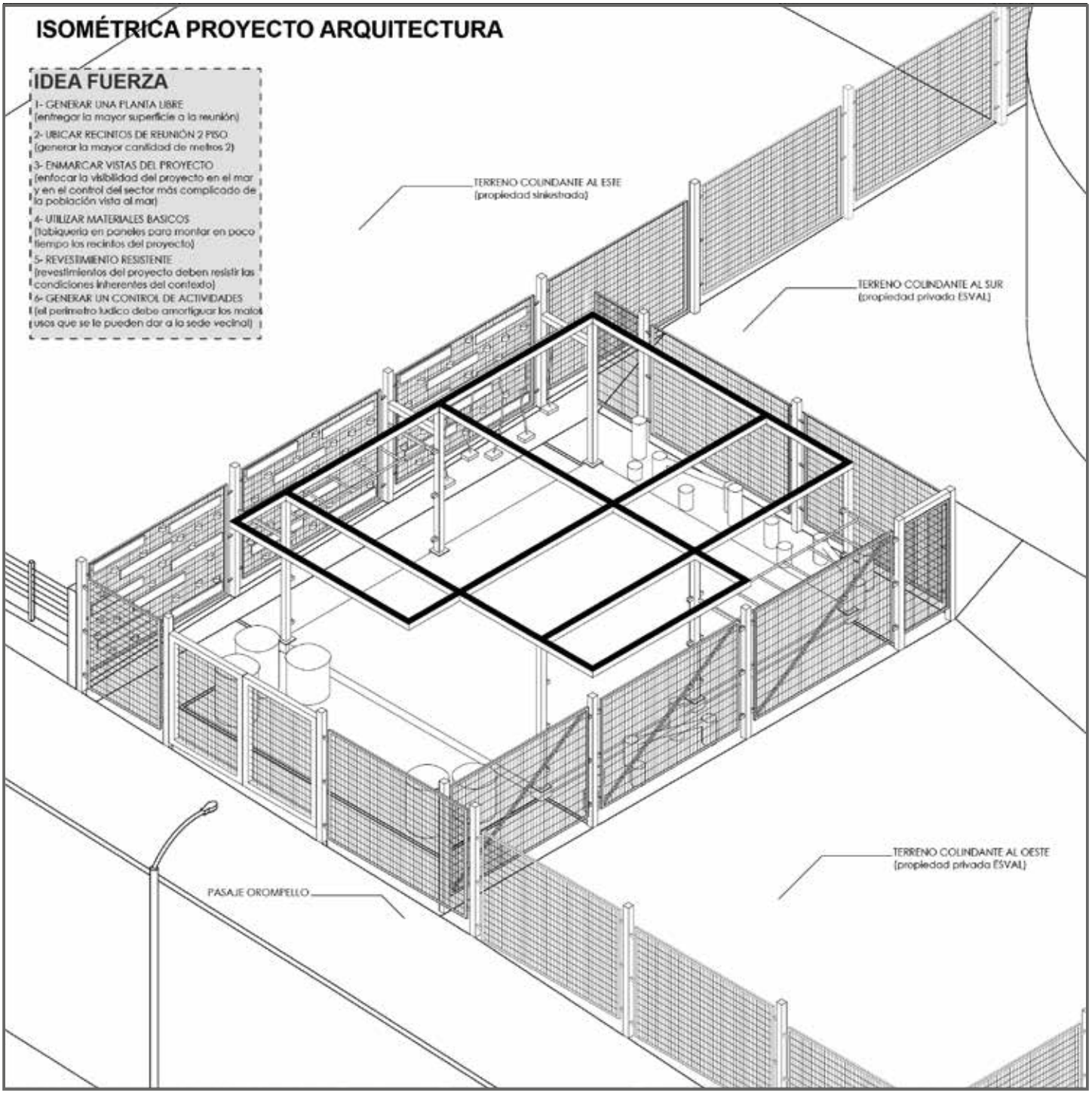
2- UBICAR RECINTOS DE REUNIÓN 2 PISO
(generar la mayor cantidad de metros 2)

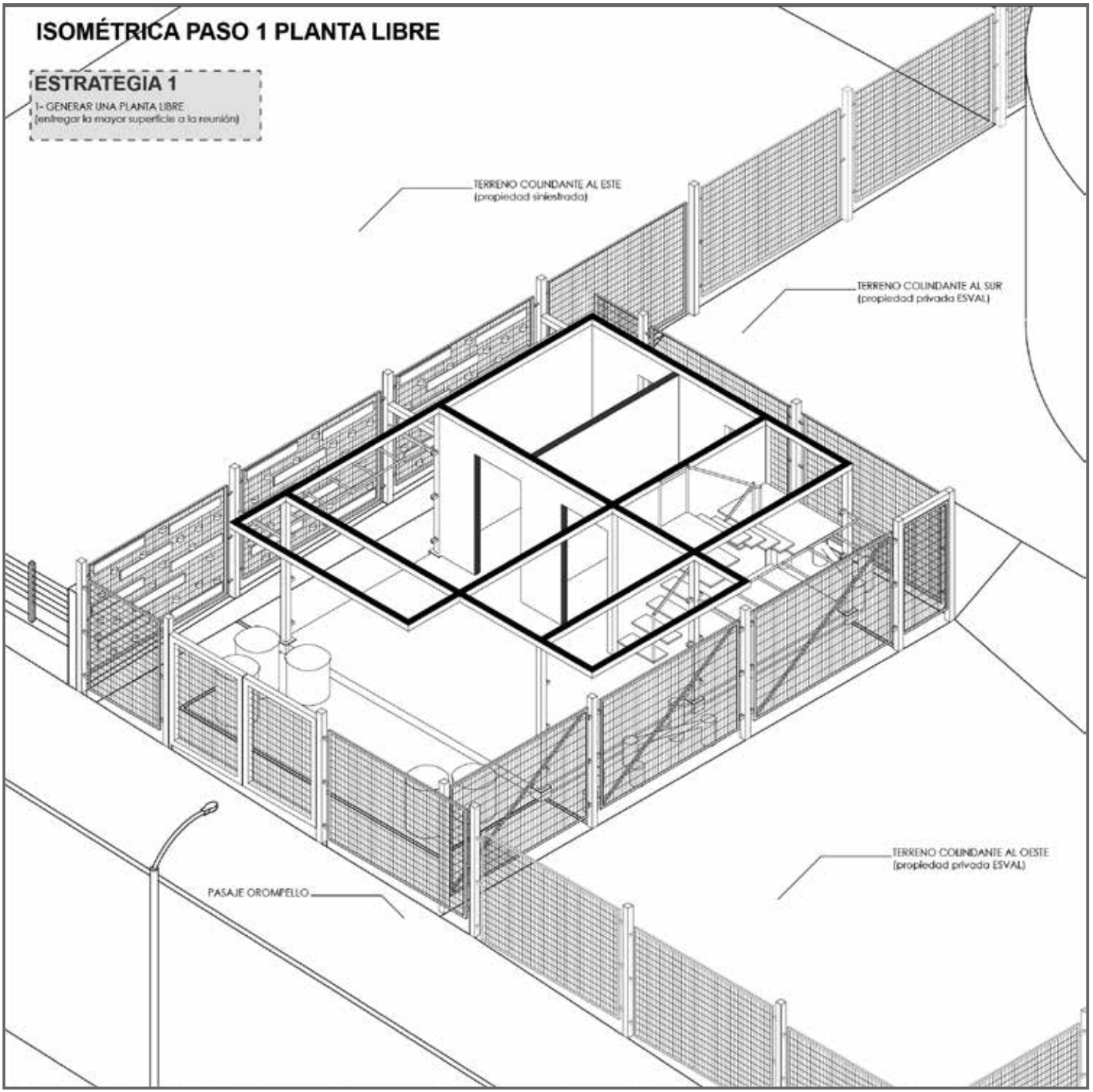
3- ENMARCAR VISTAS DEL PROYECTO
(enfocar la visibilidad del proyecto en el mar y en el control del sector más complicado de la población vista al mar)

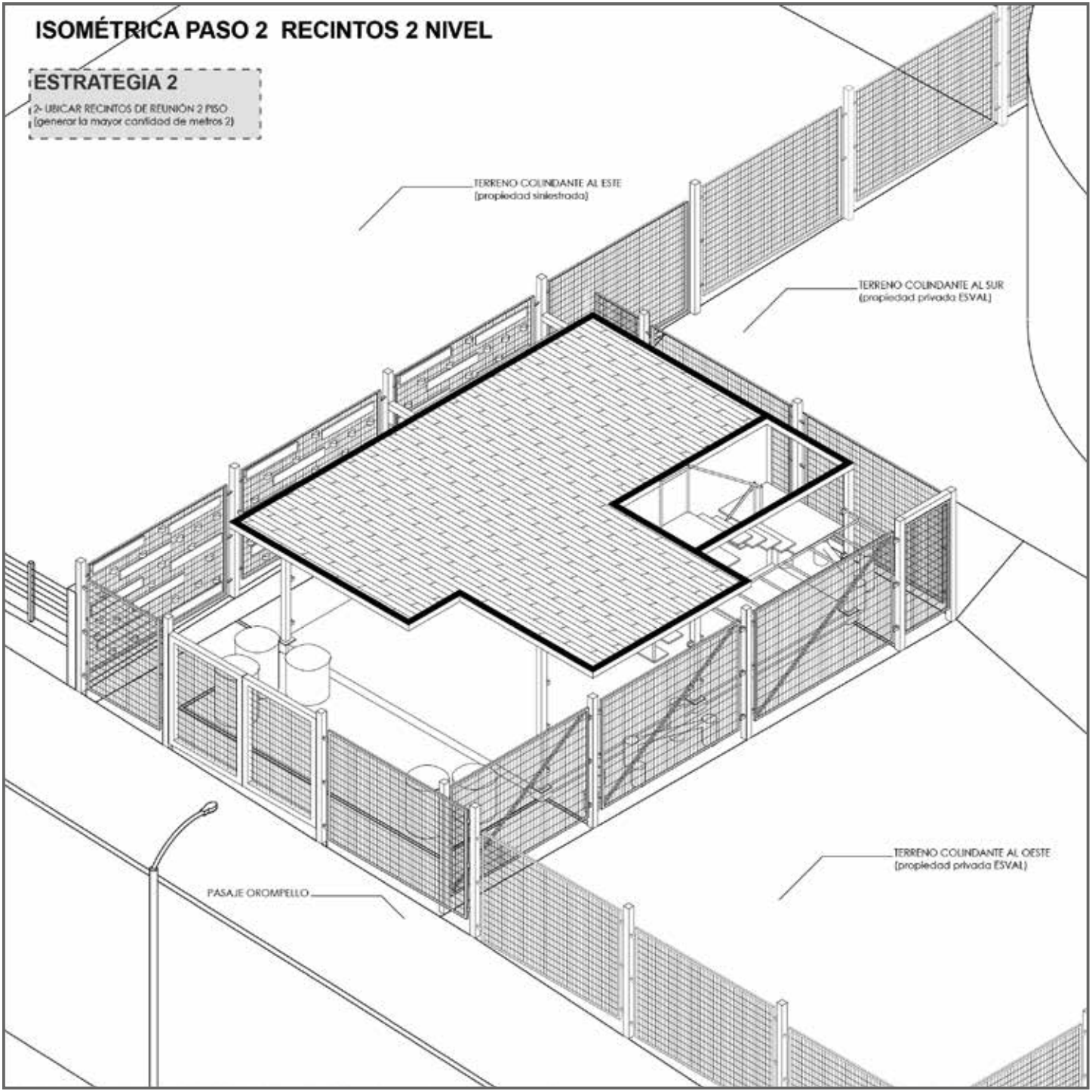
4- UTILIZAR MATERIALES BASICOS
(tabiquería en paneles para montar en poco tiempo los recintos del proyecto)

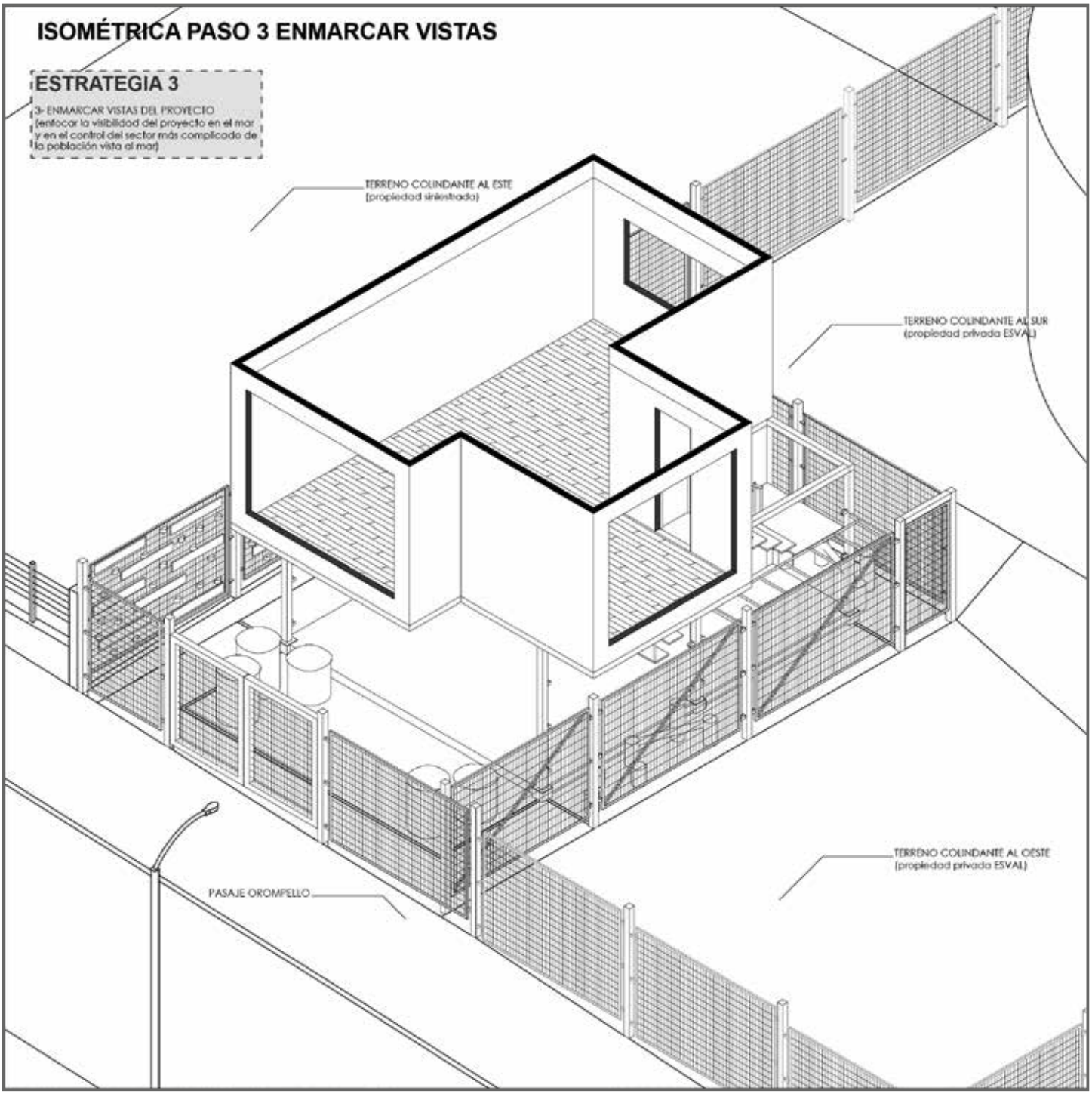
5- REVESTIMIENTO RESISTENTE
(revestimientos del proyecto deben resistir las condiciones inherentes del contexto)

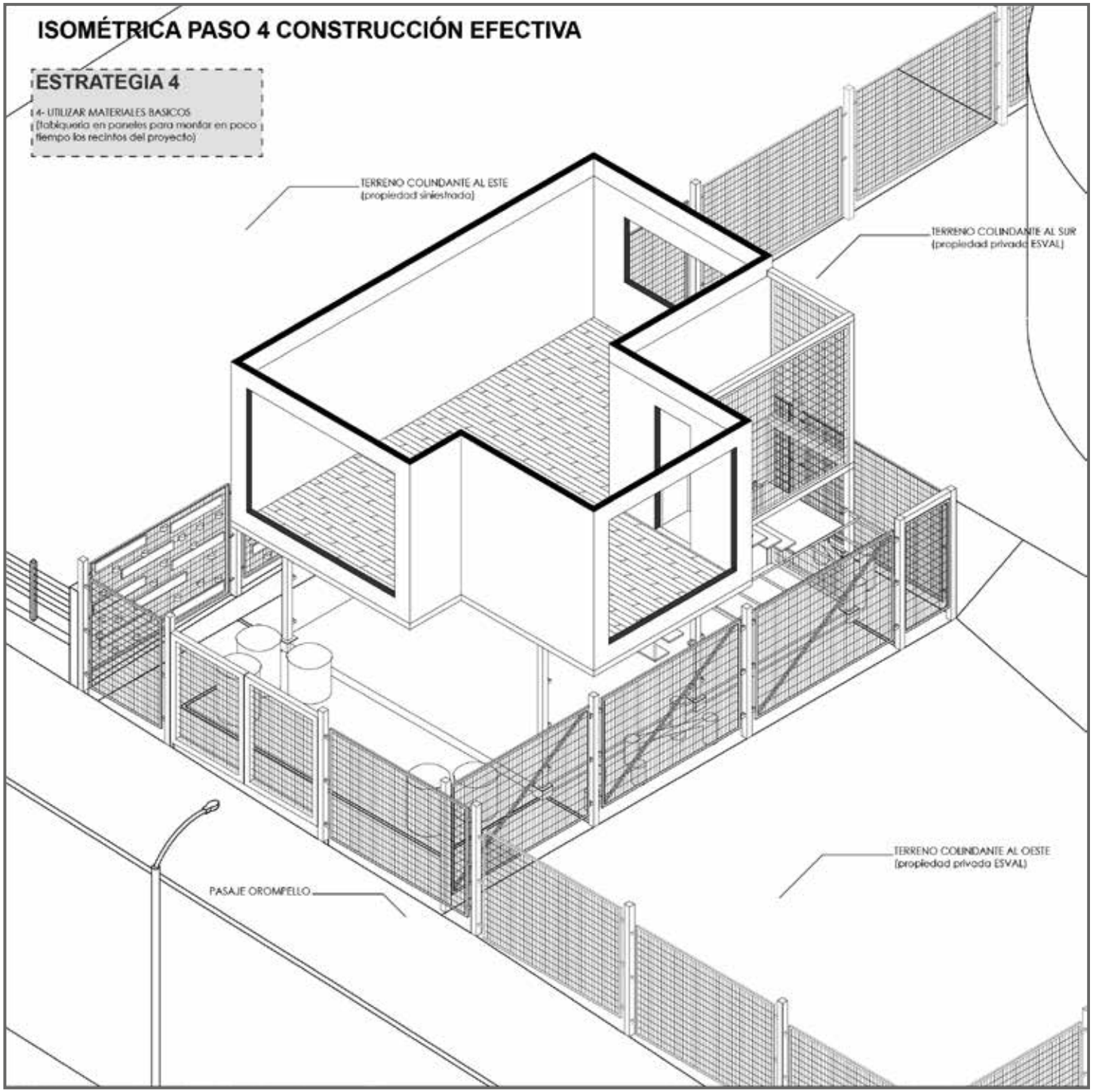
6- GENERAR UN CONTROL DE ACTIVIDADES
(el perímetro lúdico debe amortiguar los malos usos que se le pueden dar a la sede vecinal)

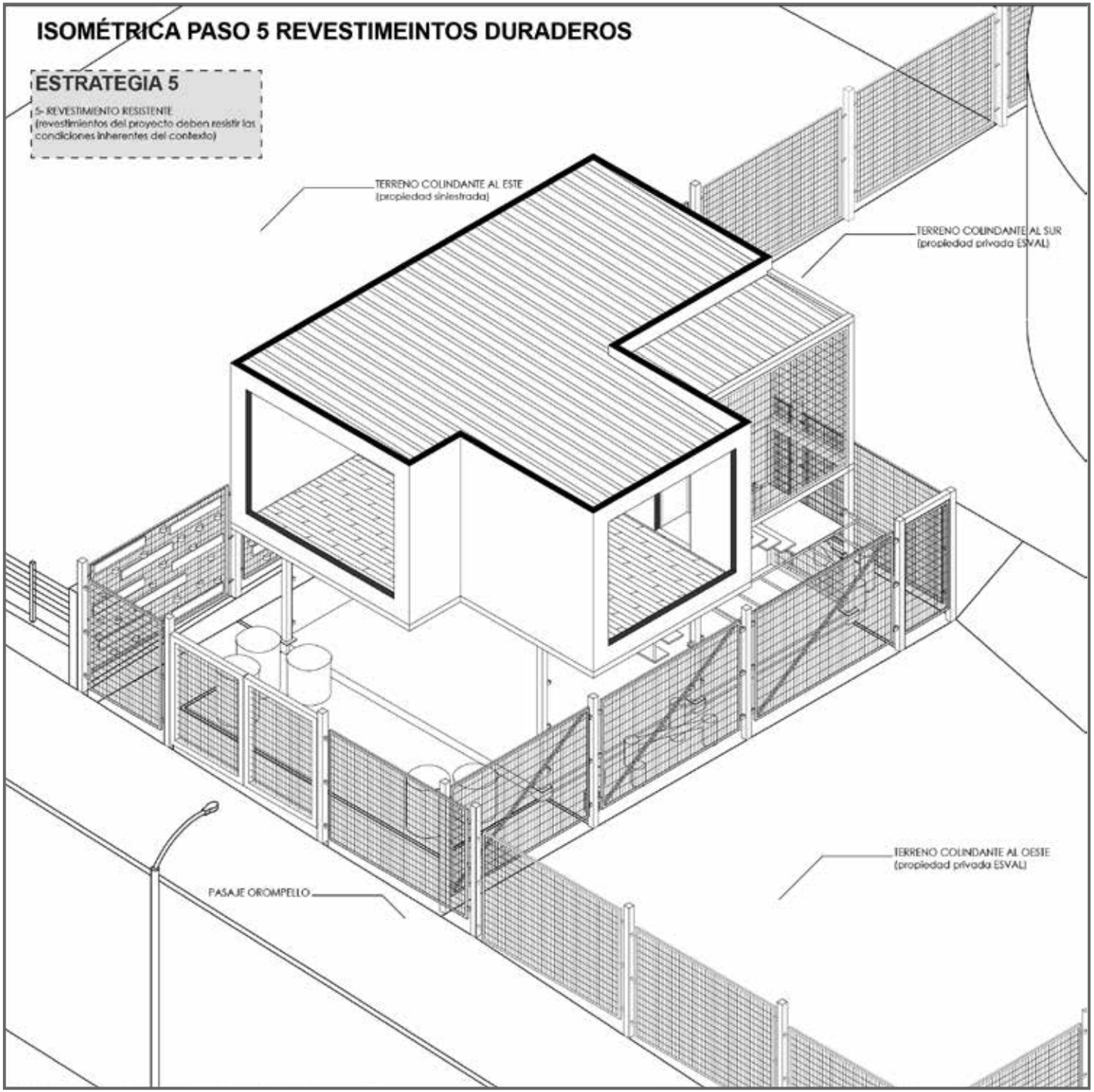


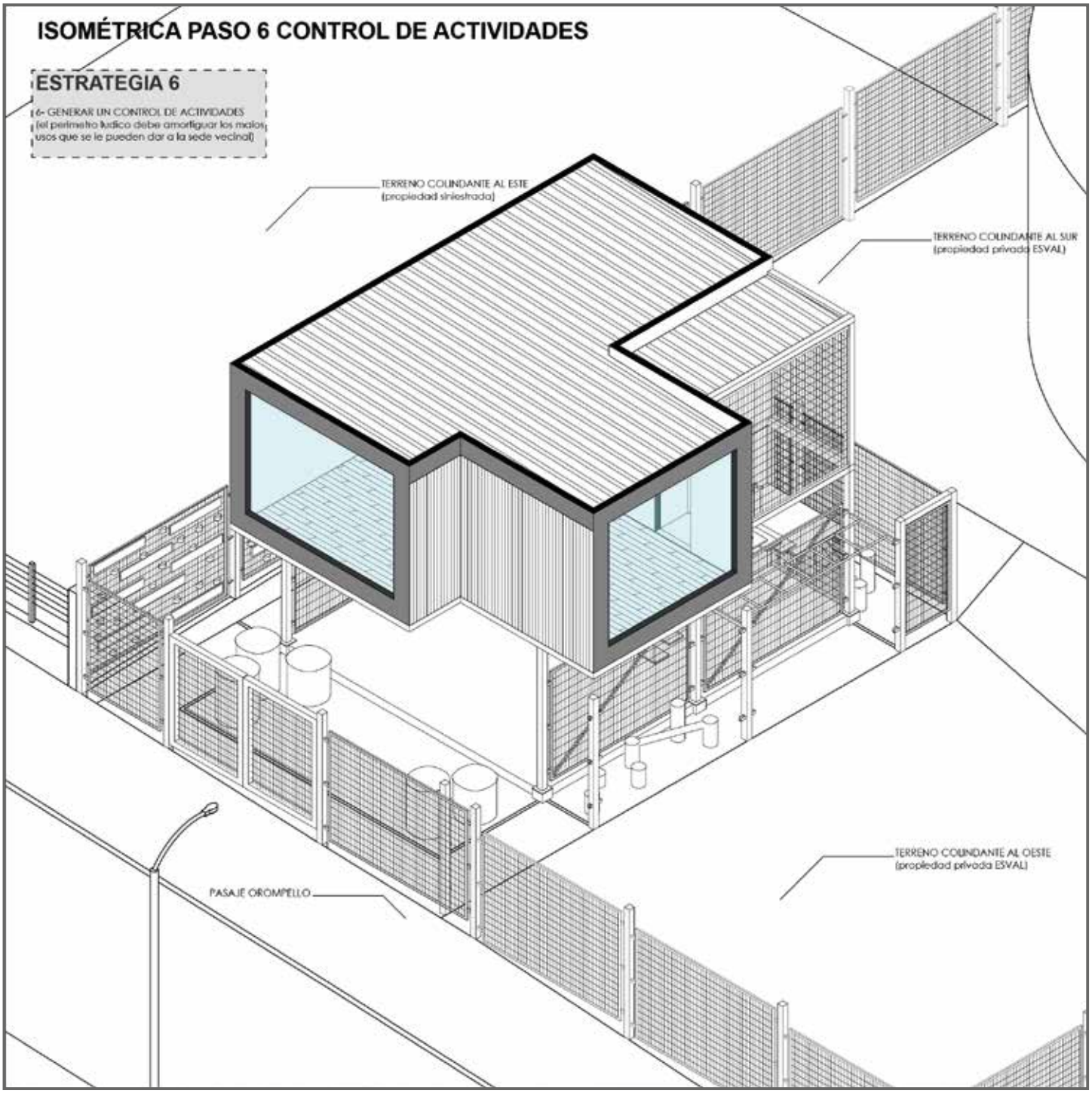

ISOMÉTRICA PASO 1 PLANTA LIBRE
ESTRATEGIA 1
1- GENERAR UNA PLANTA LIBRE
(entregar la mayor superficie a la reunión)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad sinlestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO

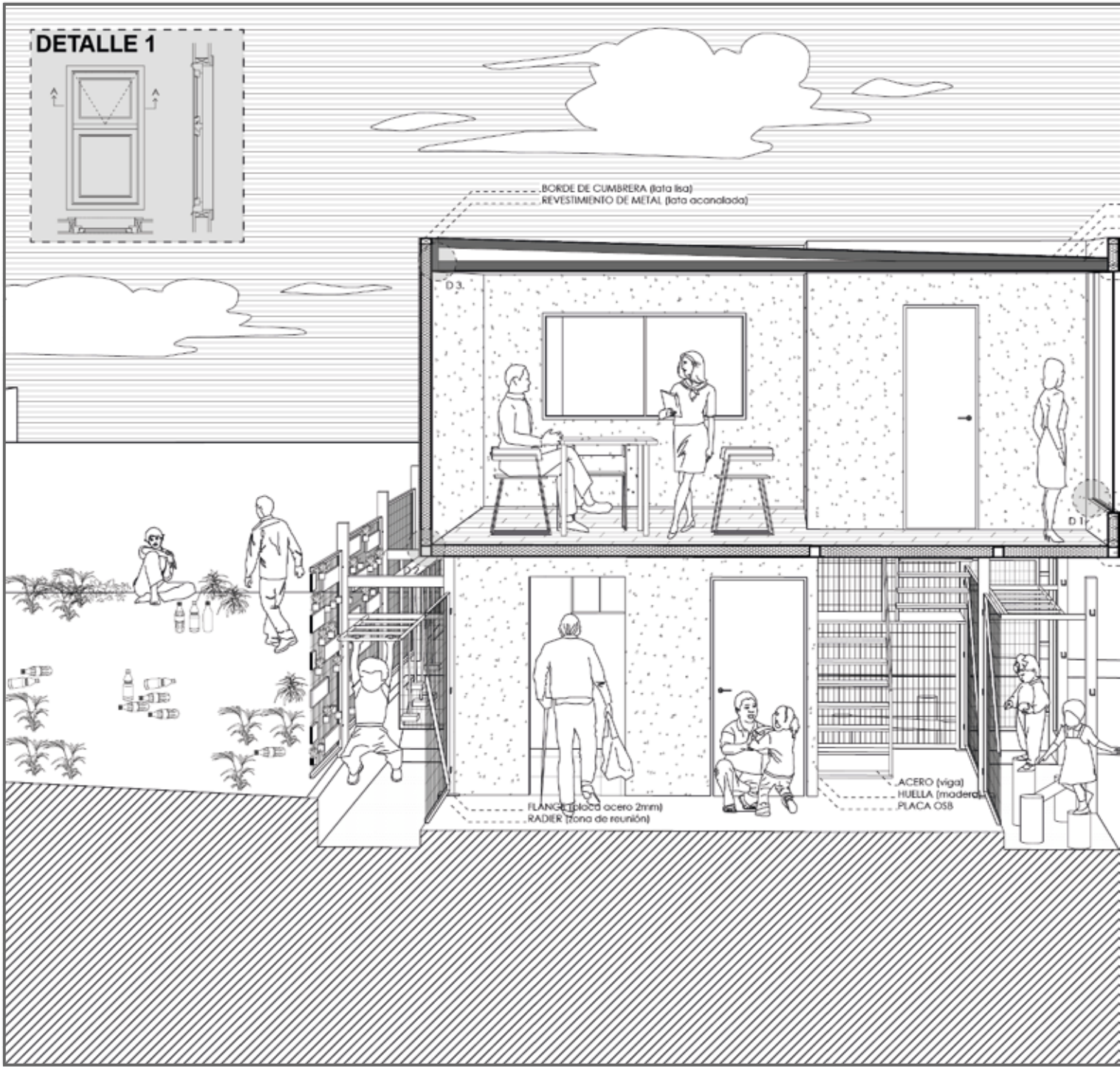

ISOMÉTRICA PASO 2 RECINTOS 2 NIVEL
ESTRATEGIA 2
2- UBICAR RECINTOS DE REUNIÓN 2 PISO
(generar la mayor cantidad de metros 2)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad sinlestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO

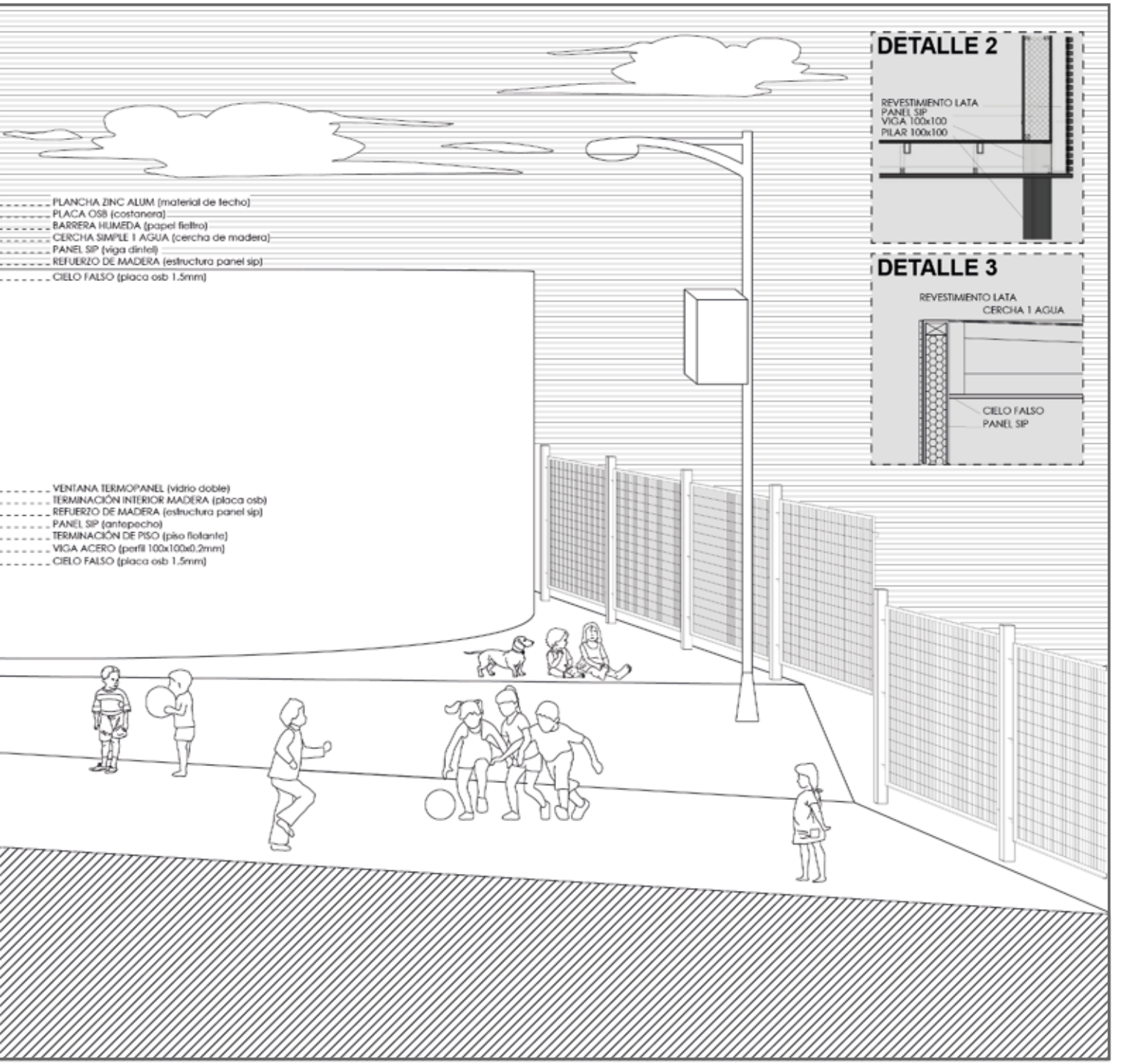

ISOMÉTRICA PASO 3 ENMARCAR VISTAS
ESTRATEGIA 3
3- ENMARCAR VISTAS DEL PROYECTO
(enfocar la visibilidad del proyecto en el mar y en el control del sector más complicado de la población vista al mar)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad sinlestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO


ISOMÉTRICA PASO 4 CONSTRUCCIÓN EFECTIVA
ESTRATEGIA 4
4- UTILIZAR MATERIALES BASICOS
(Tabiquería en paneles para montar en poco tiempo los recintos del proyecto)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO


ISOMÉTRICA PASO 5 REVESTIMEINTOS DURADEROS
ESTRATEGIA 5
5- REVESTIMIENTO RESISTENTE
(revestimientos del proyecto deben resistir las condiciones inherentes del contexto)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad sinlestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO


ISOMÉTRICA PASO 6 CONTROL DE ACTIVIDADES
ESTRATEGIA 6
6- GENERAR UN CONTROL DE ACTIVIDADES
(el perímetro lúdico debe amortiguar los malos usos que se le pueden dar a la sede vecinal)
TERRENO COLINDANTE AL ESTE
(propiedad siniestrada)
TERRENO COLINDANTE AL SUR
(propiedad privada ESVAL)
TERRENO COLINDANTE AL OESTE
(propiedad privada ESVAL)
PASAJE OROMPELLO


DETALLE 1
BORDE DE CUMBRERA (lata lisa)
REVESTIMIENTO DE METAL (lata acanalada)
D3
D1
FLANGE (placa acero 2mm)
RADIER (zona de reunión)
ACERO (viga)
HUELLA (madera)
PLACA OSB


DETALLE 2
REVESTIMIENTO LATA
PANEL SIP
VIGA 100x100
PILAR 100x100
DETALLE 3
REVESTIMIENTO LATA
CERCHA 1 AGUA
CIELO FALSO
PANEL SIP
PLANCHA ZINC ALUM (material de techo)
PLACA OSB (costanera)
BARRERA HUMEDA (papel fieltro)
CERCHA SIMPLE 1 AGUA (cercha de madera)
PANEL SIP (viga dintel)
REFUERZO DE MADERA (estructura panel sip)
CIELO FALSO (placa osb 1.5mm)
VENTANA TERMOPANEL (vidrio doble)
TERMINACIÓN INTERIOR MADERA (placa osb)
REFUERZO DE MADERA (estructura panel sip)
PANEL SIP (antepecho)
TERMINACIÓN DE PISO (piso flotante)
VIGA ACERO (perfil 100x100x0.2mm)
CIELO FALSO (placa osb 1.5mm)

Cap. 9/10

Conclusiones

“

ALEJANDRO ARAVENA

ENTREVISTA, PLATAFORMA ARQUITECTURA.

"Si crees en algo, debes ser lo suficientemente valiente para que, si las decisiones que tomas no siguen a la manada, puedas seguir adelante"

Conclusiones y reflexiones.

Desde el material expuesto anteriormente se pueden concluir

1- El proyecto se construye a partir de necesidades o ideas propuestas por la gente y para la gente que vive el dia a dia del lugar. Tomando en cuenta el entorno el proyecto es capaz de resistir las inclemencias del contexto, Elementos pensados en fierro y piedra, para asegurar su permanencia en el tiempo, al contrario de lo que buscan la mayoria de proyectos Experienciales, "Al borde de lo ilegal" nace pensando en iniciar un cambio significativo y quedarse la mayor cantidad de tiempo posible para perpetuar el movimiento de energia positiva que tanta falta le hace a su entorno inmediato.

2- Al trabajar durante un año seguido con la gente del cerro, te das cuenta que el resultado pasa a hacer un hecho anegdotico dentro del proceso, ya que los mayores lazos y las mejores ideas se van dando a medida que vas compartiendo con ellos y no analizando de forma externa su realidad. Para saber que hay que hacer en un proyecto social, debes escuchar todos los comentarios que provengan de la comunidad, desde una directiva hasta el curadito de la esquina que ve todos los dias como se desenvuelve su barrio.

3- Como arquitectos siempre te enseñan a imaginar situaciones y consevir una idea desde una nebulosa para luego plasmarla en una realidad idonea, cuando vas con esa mentalidad a trabajar a una comunidad te das en toda la cara con una realidad para nada ideal que no le interesan tus ideas bajadas del olimpo, y que no te respetaran solo por decir que haras algo, debes demostrarles que haces cosas por ellos y ganarte la confianza de la mayoria para luego entender que la realidad te dira lo que debes hacer.

4- Cuando te das cuenta de que la gente no pide grandes obras arquitectonicas si no que claman lugares bonitos para compartir, comienzas a pensar en lo esencial, lo que se puede traducir en algo tan simple como darle a a una comunidad de un cerro de Valparaìso un lugar plano.

Conclusiones y reflexiones.

5- “Al borde de lo ilegal” nace como un nombre anecdotico para señalar la ruptura momentanea del perimetro impuesto por ESVAL, pero luego de todo el recorrido junto a la comunidad, “Al borde de lo ilegal” termina siendo el mas claro reflejo de lo que viven dia a dia todas las personas en la poblaciòn Vista al mar.

6- La importancia de conocer los distintos tipos de presupuestos y valores se ve reflejado al manejar dineros ajenos conseguido con tan duro trabajo, donde te duele màs a ti que a la gente gastar $5000 en un tarro de pintura, donde te ves obligado a cotizar por todas las ferreterias para encontrar el mejor precio para un material, un experiancial social va mas alla de encontrar un diseño onirico que asombre a la gente, se trata de manejar en terminos reales la consolidacion de un proyecto.

Cap. 10

10

Bibliografía

“

ERIC ZIMMERMAN

ENTREVISTA, PLAYPUBLIK

“Tanto el arquitecto como el diseñador de juegos comparten la característica de crear estructuras que se convierten en espacios de posibilidades que la gente habita, ya sean estructuras físicas como un edificio o estructuras de comportamiento como las reglas de un juego y en ambos casos la gente hará cosas que uno nunca espera. Eso es parte de los placeres de ser un diseñador.”

Bibliográfia.

- Moreno, Viviana: Diseño conceptual de equipamiento urbano para entrenamiento físico (Tesis). Universidad Politecnica de Valencia, Venezuela, 2012.

-Van Eyck, Aldo: The playgrounds and the city. Amsterdam, 2002.

- Álvarez, Jamie & María Emilia Hernández. Parques de juego en Amsterdam (Tesis doctoral). Universidad Politécnica de Madrid, España, 2017.

-Véliz, Soledad & Francia Durán. Estudio comparativo del tiempo, valoración y tipo de uso de plazas y parques entre estudiantes de cuarto básico de los colegios British High School de Las Condes y la Escuela España de Cerro Navia (Tesis de pregrado). Universida Andres Bello, Chile, 2016.

-Del Real, Pilar. El mobiliario urbano como objeto de uso público: Implicaciones para su diseño. España, 2013.

-Investigaciones, Katalejo. Estudio sobre espacios públicos al aire libre y la actividad física. Chile, 2012.

-Pino, Andrea & Lautaro Ojeda. Ciudad y hábitat informal: Las tomas de terreno y la autoconstrucción en las quebradas de Valparaíso. Chile, 2012.

-Project for Public Spaces. How to Turn a Place Around, reimpresa, Michigan, 2000.