

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y URBANISMO



Ludo_barrio. Prototipo de rehabilitación barrial.

**TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO PROFESIONAL
DE ARQUITECTO**

AUTOR

Alvaro Felix Gonzales del Valle Ugas

CÓDIGO

20100507

ASESOR:

Antonio Santiago Enrique Graña Acuña

Lima, noviembre, 2018

RESUMEN

“Una ciudad en la que no juegan los niños en la calle es una ciudad enferma”.

Diversos autores, arquitectos y diseñadores apuestan por la hipótesis que de diseñar las ciudades pensando en la niñez, siendo esta la esencia del ser humano y el niño la unidad base de la sociedad, se solucionarán de manera orgánica diversos problemas urbanos y sociales.

La ciudad contemporánea es hostil para el niño, por ende, hostil para el ser humano. Inclusive zonas consolidadas como el centro histórico de la ciudad que solían florecer con vida barrial han quedado relegadas a ser tan solo un vestigio.

El proyecto se implanta en la zona norte de Breña, zona consolidada que solía ser escenario de una fuerte vida barrial. Se plantean sistemas de estructuras muy simples de diversas escalas, que desde su concepción pueden ser apropiadas por niños y adultos como canvas para generar escenarios de juego y otros usos diversos. Se busca plantear un sistema fácilmente reconocible e intervenible, implantado en zonas puntuales pero fácil de replicar, generando una trama urbana que funciona como canvas para el juego y expresión del ser humano, trayendo vida infantil a las calles, y por ende, todo tipo de actividades que la vida social en las calles genera.

MEMORIA DESCRIPTIVA

Diversos intelectuales a lo largo de la historia han clasificado a la niñez como la etapa de mayor pureza del ser humano. Nietzsche, en su obra "Zaratustra" describiría al niño como la primera y última etapa del desarrollo del ser humano. Picasso por su lado, alegraría que le tomó 4 años pintar como Rafael, pero toda una vida aprender a pintar como un niño. Antonine de Saint-Euxupery, en su obra "El principito", haría un llamado de conciencia a todos los "adultos", a no olvidar que todos somos niños en principio, solo que lo hemos olvidado.

Con el modernismo ocurre un gran cambio de paradigmas en cuanto a la manera en la que los seres humanos nos relacionamos con la ciudad. Se concebiría, en primer lugar, el diseño pensado en las medidas del adulto hombre europeo promedio, estandarizando a un mínimo denominador común. En segundo lugar, se tomaría como protagonista de la ciudad al automóvil, por encima del ser humano. Esto genera una ciudad especialmente hostil para los niños, y los ancianos.

Este nuevo paradigma, en conjunto con otros sucesos como el terrorismo y la inseguridad generada tras el (en el caso de Lima, Perú), llevarían a que lugares como el centro de la ciudad que solían caracterizarse por su vida barrial perdieran por completo dicha identidad.

Arquitectos como Aldo Van Eyck se verían enfretados con la problemática de esta nueva ciudad para el automóvil con una pérdida sustancial de la vida barrial. Luego de realizar una serie de investigaciones junto a tribus africanas, Van Eyck argumentaría que priorizar las células más básicas significaría solucionar al organismo, aproximándose a las ciudades a través de la mirada del niño, el cual sería entendido como el ser humano manifestante de las cualidades humanas primigenias.

De esta forma, defendería que las ciudades solo pueden ser humanas si también son diseñadas para niños. *"Si no existe una propuesta significativa para ellos, tampoco existe una propuesta significativa para el ciudadano."*

Aldo Van Eyck tomaría luego la difícil tarea de revitalizar una ciudad la cual se encuentra fragmentada en los estragos de la post guerra. Para solucionar esta fragmentación y devolverle la vida a la ciudad, generaría más de 800 áreas de juego (o playgrounds) en la ciudad como estrategia de sanación. En estas intervenciones, Aldo Van Eyck buscaría que se realizasen con paradigmas opuestos a los planteados por el movimiento moderno: espacios multiusos, que sean generados con ayuda de la comunidad, creando esta sensación de apropiación de parte de las comunidades.

En el Perú, ni siquiera en un ámbito político el niño es considerado como ciudadano hasta

cumplir la edad de 18 años. Se observa, además, que año tras año el porcentaje de niños que salen a jugar a la calle es cada vez menor. Los espacios de juego quedan relegados al consumo, dentro de malls o restaurantes, y en espacios públicos tras una cerca, haciendo parecer los “juegos” más una jaula para hamsters que un espacio para un niño.

Para el presente proyecto se toma la parte norte del distrito de Breña como emplazamiento, debido a ser una zona consolidada del centro de la ciudad que denota la problemática de una manera evidente.

Y todos los días llega gente nueva en estos edificios que están construyendo, entonces esa nueva gente, esa nueva generación no sabe, no recuerda porque sus papás tampoco han vivido aquí. Cómo se va perdiendo la tradición, el barrio, **la primera identidad que tenemos.**

El concepto de barrio ¿ya? Antes sí había. Yo soy de barrio, cada uno defendía su barrio. Cada uno se identificaba con su esquina, con su manzana, con su grupo ¿ya? Se reconocían [...] a dónde vas, te decían. Voy donde está Pepe, Lucho. Por decir, para los niños esto es un barrio (la biblioteca), es su lugar de identidad, un lugar donde él se conoce con Pedro, con Juan, con todos. Entonces cuando ellos tengan 60 o 70 años van a recordar esto. Porque afuera ya no es igual.

Usuario de la biblioteca de Breña, 75 años.

Tras investigar la zona se encuentra que existe una gran población infantil que recorre la zona a diario, pero pocas áreas de juego que satisfagan la demanda de juego de esta población. El recorrido de los niños por la ciudad se rige específicamente por las pocas zonas donde los niños pueden jugar, siendo estas una biblioteca en malas condiciones, una cancha de fútbol, y los espacios de juego dentro del supermercado. Los pocos parques existentes en la zona permanecen cercados durante todo el día para evitar poblaciones no deseadas por los habitantes.

Se propone revitalizar el barrio utilizando la niñez como estrategia. Dotar espacios que permitan a los niños jugar, y además integrarlos como agentes activos y participativos en la generación de ciudad, será el núcleo que generará ambiente de comunidad.

Se pasa por analizar las motivaciones del niño para utilizar un espacio. El principal motivo por el cual los niños utilizan un espacio es por experimentación y exploración. Se genera un catálogo de diversas situaciones que pueden albergar espacios tan simples como un marco, para luego pasar a espacios tridimensionales. Se utilizan materiales simples y una exploración de los diversos movimientos y acciones que puede generar un niño desde saltar, correr, trepar, tocar, ver, escuchar, etc. Se utilizan materiales simples y accesibles para crear dichos espacios donde suceden estas diversas situaciones.

El proyecto abarca distintas escalas. En primer lugar se plantea un recorrido peatonal que atraviesa toda la zona de manera perpendicular, donde se plantean distintas intervenciones. Se peatonaliza el espacio, se le agregan ciclovías, mobiliario urbano con la posibilidad de juego, etc. En zonas donde es posible generar espacio, se plantean porticos simples que albergan esta multiplicidad de situaciones. Este mismo sistema estructural que permite un nivel de apropiación de parte de los usuarios será luego utilizado para la generación de proyectos de mayor escala que albergan programa dentro de la estructura planteada. Se busca crear proyectos integrados a la calle que no planteen una arquitectura “diseñada” como su centro, una arquitectura que se construye según la visión de un arquitecto sin la posibilidad de ser modificada, si no por lo contrario una arquitecta que permita la apropiación de parte de los usuarios, una evolución a futuro y sobre todo, la imaginación. Las intervenciones como planteadas, responden a este sistema estructural, de manera que se puedan abaratar costos y seguir funcionando como este canvas para diversas actividades que puede variar su morfología con el tiempo.

Se concretan 4 zonas a intervenir, unidas por el recorrido peatonal. Dichas zonas repotenciarían programas existentes en el tejido urbano, así como plantear soluciones nuevas para problemas existentes.

Se plantea una cancha de fútbol con programa complementario de fácil utilización y áreas de juego que invaden el espacio público. Se plantea un mercado el cual tiene como principal función revitalizar la zona donde se encuentra, ubicándose en lugar de estacionamientos públicos. Se plantea un área de guardería pequeña en un ovalo recurrente de la ciudad. Y por último se plantea una biblioteca que repotencia la actual biblioteca infantil.

Las intervenciones dotan el lugar con espacios generosos, generando espacios de comunidad que funcionan como un canvas en la ciudad.

Se utilizan columnas esbeltas que no invadan demasiado el espacio (al no ser protagónicas del escenario, si no lo que sucede entre ellas) las cuales en pisos superiores cargan materiales ligeros de armado sencillo.

Las intervenciones enfrentan la problemática de permanecer como espacios primordialmente para la ciudad, donde se pueden generar una multiplicidad de situaciones sin ser demasiado específicos en su uso. Por este motivo se destina el mínimo programa posible a la primera planta, relegando el resto del programa al nivel más elevados. Se adosan contenedores ligeros a la estructura, los cuales imitan la tipología de arquitectura encontrada en breña, de esta manera fundiéndose en el entorno, pero al mismo tiempo resaltando por su simplicidad y ligereza, recalcando la flexibilidad del proyecto y la posibilidad de apropiación y modificación por los mismos usuarios a un futuro próximo.

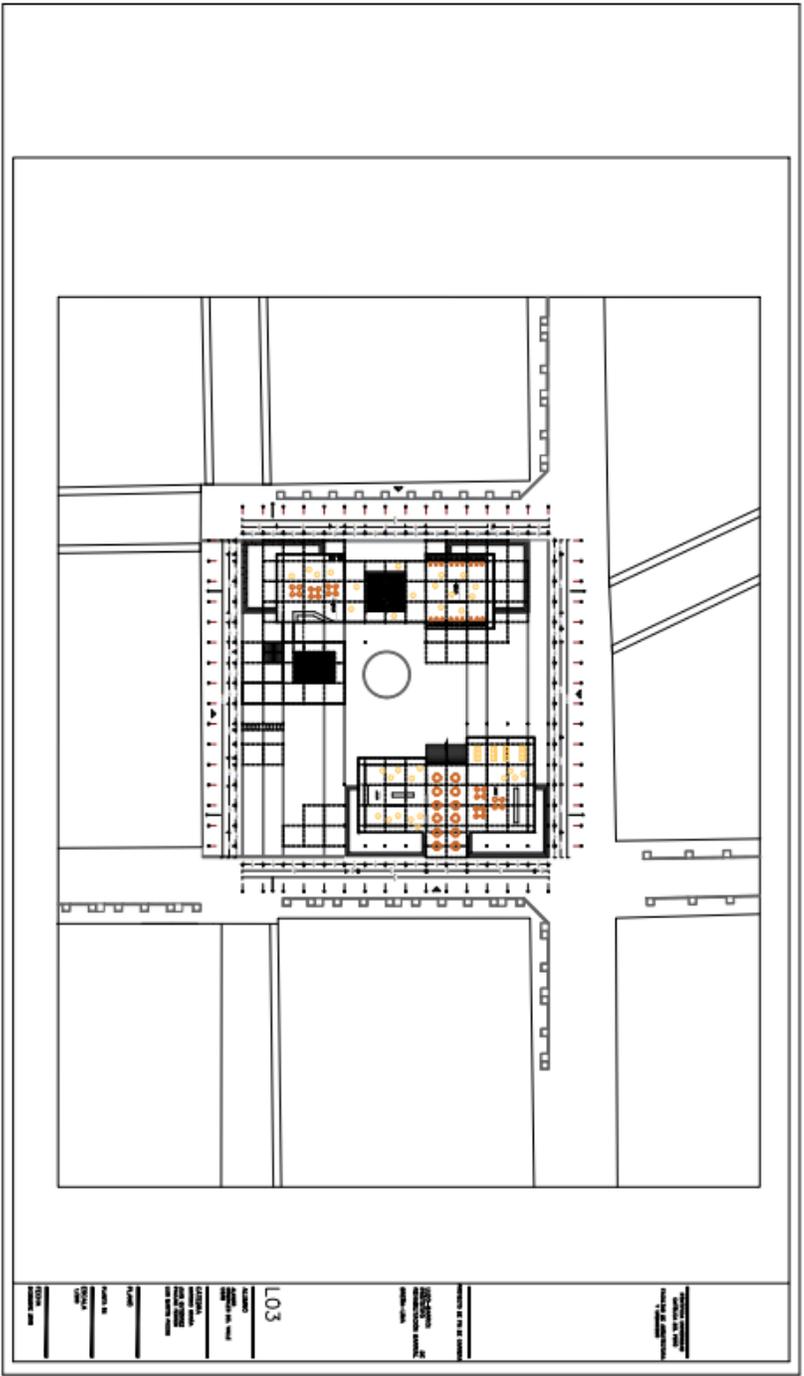
En el primer nivel se plantea una planta libre la cual no presenta mayor programa que los

baños. Atraves de alturas y desniveles, genera diferentes sensaciones espaciales con el objetivo de poder generar diferentes dinámicas en el espacio y propiciar el desarrollo de distintas actividades sociales u encuentros. En el segundo piso se encuentran cuatro bloques prefabricados de acero. En el norte del proyecto se ubican los bloques que albergan la nueva biblioteca infantil. En el sur del proyecto se ubica un café cultural con librería adosada, de manera que se incluye programa para un público que va en la posible compañía de sus hijos, que utilizarán un negocio que activara las calles colindantes. En ambos casos, los bloques abren sus fachadas completamente en dirección al bloque opuesto, abriéndose al espacio común que se encuentra en medio y al mismo tiempo, protegiéndose del sol, al abrir sus fachadas en dirección norte y protegerse primordialmente en dirección este y oeste.

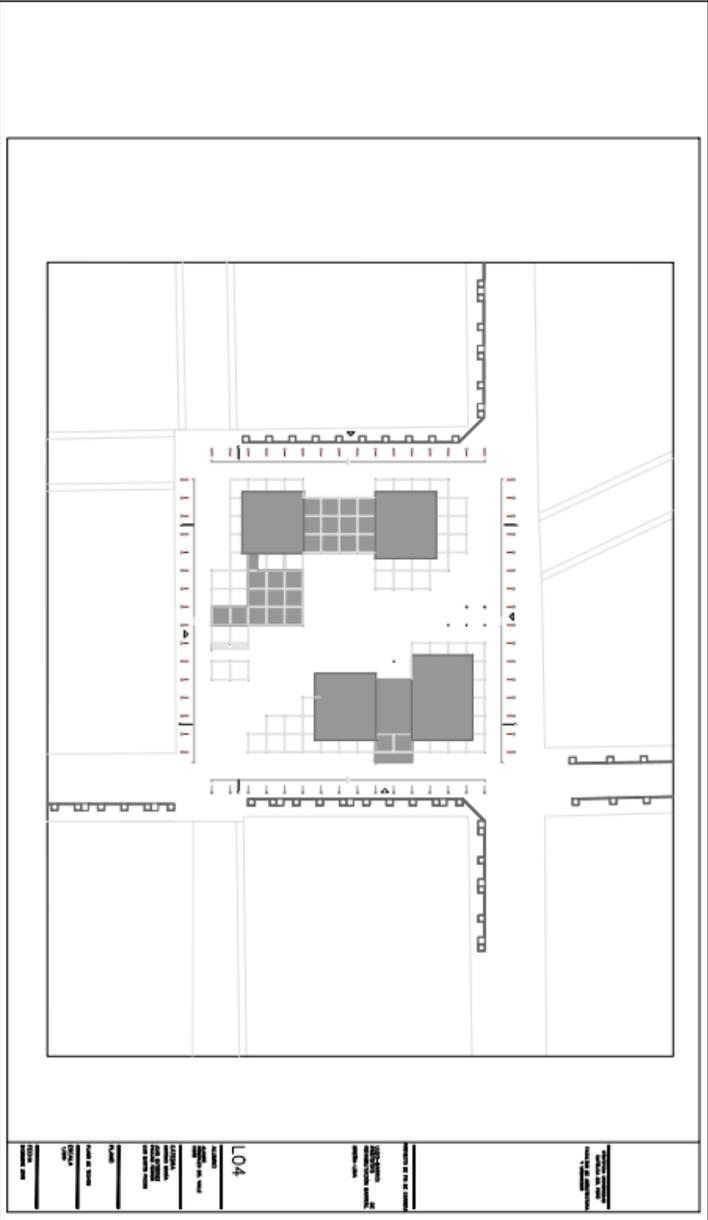
El material utilizado en los volúmenes son planchas termoacústicas de Precor. Dichas planchas son ligeras y aguantan el calor de una manera muy eficaz, cerciorándose que el lugar permanezca ventilado.

Dentro del espacio, los volúmenes se distancian ligeramente de la estructura, generando la posibilidad de poder usar la estructura por dentro para albergar diferentes situaciones. En el caso de la librería y la biblioteca, se colocarán los libreros en estos espacios principalmente.

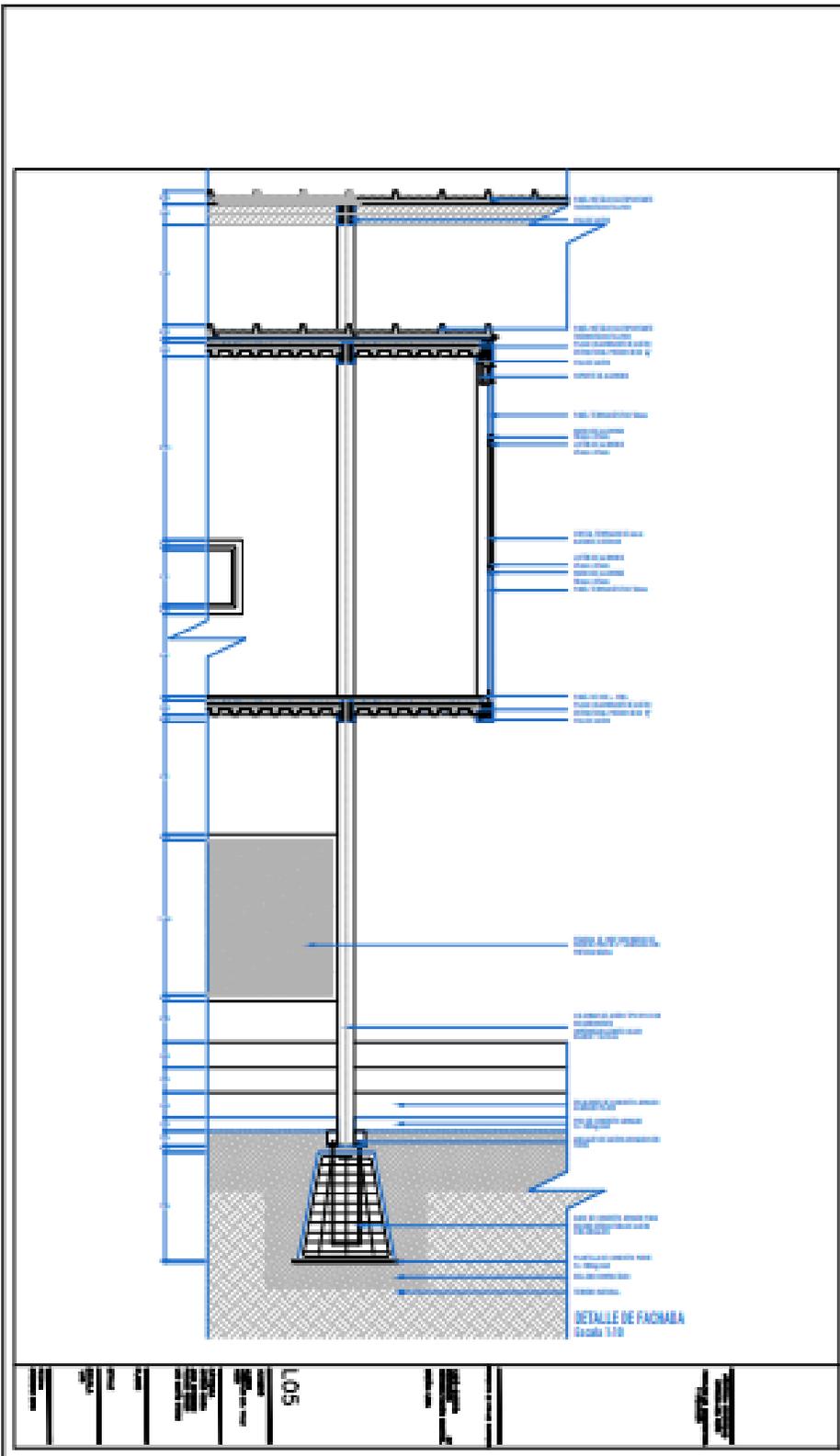
Estos espacios generados buscan generar nuevos centros de comunidad. Se plantean como intervenciones más grandes dentro de una red, pensada específicamente desde la visión del niño pero ni diseñadas específicamente para ellos. Por el contrario, se generan espacios que los integran y les dan el mismo protagonismo que cualquier ser humano que recorra la ciudad.



L03
 PLAN
 SCALE: 1:50
 DATE: 2023-10-27
 DRAWN BY: [Name]
 CHECKED BY: [Name]
 PROJECT: [Project Name]
 SHEET NO.: [Sheet Number]



ANCET

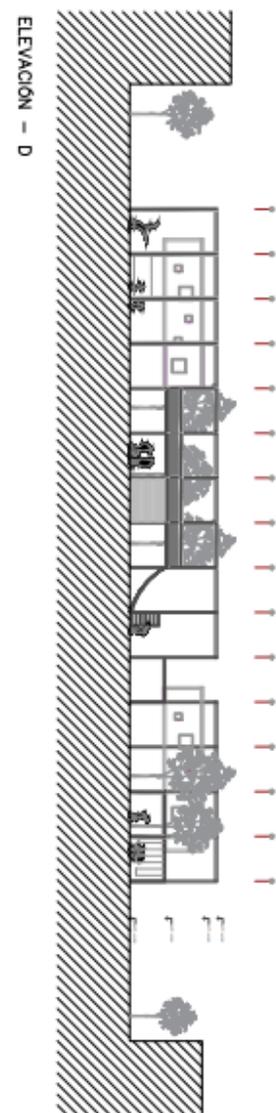
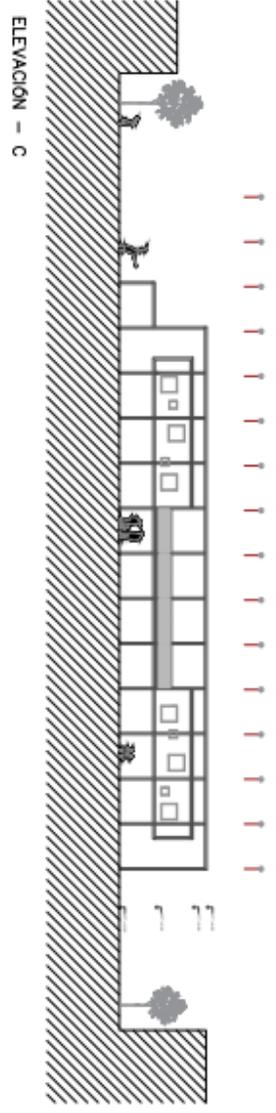


<p> LOS 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 </p>	<p> 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100 </p>
--	---

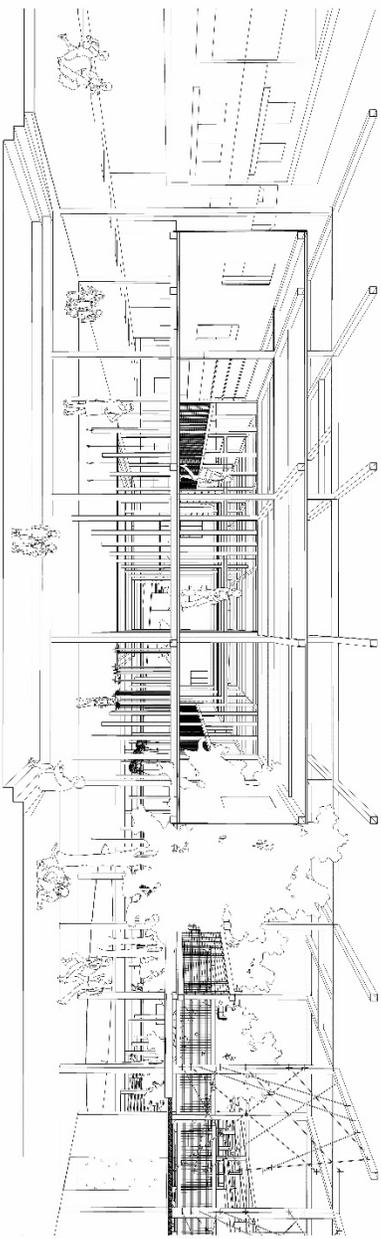
PUCP

UNIVERSIDAD PERUANA CAYMA

PROYECTO DE ARQUITECTURA



L6



PROGETTO ARCHITETTICO
AUTORE
PAOLO SPINELLI
S. MARINO

INTEGRO DELLO STUDIO
LUDOVICO MANZONI
SERVIZIO
S. MARINO

L09

PROGETTO ARCHITETTICO
AUTORE
PAOLO SPINELLI
S. MARINO

INTEGRO DELLO STUDIO
LUDOVICO MANZONI
SERVIZIO
S. MARINO

PROGETTO ARCHITETTICO
AUTORE
PAOLO SPINELLI
S. MARINO

BIBLIOGRAFÍA:

1. ASPEC (2008) Investigación sobre la situación actual de los parques con juegos infantiles en Lima Metropolitana. Lima: ASPEC.
2. Augé, M. (2009). Travesía por los jardines de Luxemburgo. Barcelona, Gedisa.
3. Ballón, H. (2008). Robert Moses y la ciudad moderna: la transformación de Nueva York. Nueva York, Norton & Company.
4. Borja, J. (2003). La ciudad conquistada. Madrid, Alianza Editorial.
5. Bengtsson, A. (1970). Environmental Planning for Children's Play, Praeger Publishers, New York.
6. Berger, P., Luckmann, T. (1929). La construcción social de la realidad. Buenos Aires: Amorrortu.
7. Butler, G. (1965). Pioneers in Public Recreation. Minneapolis, MN.: Burgess Publishing Company.
8. Cabanellas, I., Eslava, C. (2005). Territorios de la infancia: Diálogos entre arquitectura y pedagogía. Grao, Madrid.
9. Caplan, T. (1973). The Power of Play. Nueva York, Anchors book editions.
10. Chateau, J. (1958). *Psicología de los juegos infantiles*. Kapeluz, Buenos Aires.
11. Costa, G., romero, C. (2009). Inseguridad ciudadana en Lima. ¿Qué hacer? Lima, ciudad nuestra.
12. Duhau, E., Giglia, A, (2016). Metrópoli, espacio público, y consumo. Ciudad de México, Fondo de cultura económica.
13. FRANCIS, C. (1998). People Places. Design Guidelines for Urban Open Space. Canadá: Library of Congress Cataloging.

14. Freud, S. (1905). Tres ensayos sobre una teoría sexual. Madrid, ed. Biblioteca Nueva.
15. Frost, J. (2009). A History of Children's play and play environments: towards a contemporary child saving movement. Taylor and Francis.
16. Gans, H. (1962). The Urban Villagers. Nueva York, The Free Press.
17. Gehl, J. (2006). La humanización del espacio urbano: la vida entre los edificios. Madrid, Editorial Reverte.
18. Jacobs, J. (1961). Muerte y vida de las grandes ciudades americanas. Salamanca, Swing libros.
19. Kahatt, S. (2015). Utopías construidas: Las unidades vecinales de Lima. Lima, Fondo editorial PUCP.
20. Lefaivre, L. (2007). Ground up city: Play as a design tool. Rotterdam, 010 Publishers.
21. Lima como vamos (2015) Encuesta Lima Cómo Vamos 2015. Informe de percepción sobre calidad de vida. Lima: Lima Cómo Vamos Observatorio Urbano.
22. Mannel, R. Kleiber, D. (1997). A social psychology of leisure. Peterborough, Venture Pub.
23. Mendivil, L. (2014). Atentamente los niños y las niñas. Revista educación PUCP. Vol 23. N. 24. PP. 67-88.
24. Nietzsche, F. (1883). Así habló Zaratustra. Lima, De bolsillo.
25. Salazar, S. (1964). Lima la horrible. Lima, Lapix editores.
26. Sennett, R. (1978). El declive del hombre público. Barcelona, Anagrama.
27. Silva, G. (2004). El juego como estrategia para alcanzar la equidad cualitativa en la educación inicial. Entornos lúdicos y oportunidades de juego en el CEI y la familia. Educación y procesos pedagógicos y equidad: cuatro informes de investigación, Lima, Grade.

28. Solomon, S. (2005). *American Playgrounds: Revitalizing Community space*. New Jersey: Bear and the books.
29. Solomon, S. (2015). *The Science of Play: How to build playgrounds that enhance children development*. New Jersey: Bear and the books.
30. Stutzin, N. (Diciembre de 2015). Políticas del playground: Los espacios de juego de Robert Moses y Aldo van Eyck. ARQ 91. pp. 33-39.
31. Patrón, P. (2000). *Presencia social y ausencia política. Espacios públicos y participación femenina*. Lima, Agenda.
32. Regalado, O., Fuentes, C., Aguirre, G., García, N., Miu, R., Vallejo, R. (2009). *Factores críticos de éxito en los centros comerciales de Lima Metropolitana y el Callao*. Lima, Esan. Recuperado en http://www.esan.edu.pe/publicaciones/Descargue%20el%20documento%20completo_.pdf
33. Roca, M. (2012). *Espacio y desarrollo: N24*. Lima. Rescatado de <http://revistas.pucp.edu.pe/index.php/espacioydesarrollo/article/viewFile/7588/7833>
34. Rosenzweig, M., Bennett, E. (1972). *The role of environmental stimulation on brain plasticity*.
35. *The Playground Movement in America and its Relation to Public Education*. (1913). Educational Pamphlets. No 27. Londres, Reino Unido. P.6. Recuperado de: <https://ia802308.us.archive.org/16/items/playgroundmoveme00wood/playgroundmoveme00wood.pdf>
36. Tonucci, F. (1996). *La ciudad de los niños. Un modo nuevo de pensar la ciudad*. Madrid: Fundación Germán Ruiperez.
37. Tonucci, F. (2002). *Cuando los niños dicen basta*. Madrid: Fundación Germán Ruiperez.
38. Torres, J. (2012). *La Gestión de las políticas sobre los espacios públicos para la infancia en el distrito de Santa Anita*. Lima, PUCP.
39. Vargas Llosa, M. (1963). *La Ciudad y los Perros*. Lima, Wiracocha.

40. Vega centeno, P. (2006). El espacio público. La movilidad y la revaloración de la ciudad. En: Cuadernos de Arquitectura y Ciudad No. 3. Lima: PUCP.
41. Villanueva, A. (2010). El parque y los niños. Prácticas de gestión y usos de un parque público orientado a niños: el caso del Parque Didáctico de La Molina. Lima, PUCP.
42. Anderson, L. (2006). The playground of today is the republic of tomorrow. Enciclopedia of informal education. Recuperado en: <http://infed.org/mobi/social-reform-and-organized-recreation-in-the-usa/>.
43. Baumgartner, M. (2012). Walkaways, Oases, and Playgrounds: Collective spaces in the PREVI. Digital architecture papers. Recuperado en <http://www.architecturalpapers.ch/index.php?ID=90>
44. BERLINER compedium [en línea]. 2016 [fecha de consulta: 2 Diciembre 2016]. Disponible en: www.berliner-playequipment.com/us/catalog/
45. Boudeguer, A., Prett, P., Squella, P. (2010). Manual de accesibilidad universal. Santiago, Coroporación Ciudad accesible.
46. Bordieu, P. (2012). Orígenes y evolución de espacio público: Desafíos y oportunidades para la gestión urbana actual. Recuperado de: <http://www.plataformaurbana.cl/archive/2012/04/24/origenes-y-evolucion-del-espacio-publico-desafios-y-oportunidades-para-la-gestion-urbana-actual>
47. Borja, J. [La Mula Reportajes]. (2014, 26 de Agosto). Lima, vista por el urbanista catalán Jordi Borja. [Archivo de video]. Recuperado de <https://www.youtube.com/watch?v=dpct7Wks1Ms>
48. CONCERTV, (2015). Consumo radial y televisivo. Lima, Perú. Rescatado de. <http://www.concertv.gob.pe/file/2015/resumen-estudio-2015.pdf>
49. Congreso de la república (2017). Proyecto de ley. Lima: Tamar Arimborgo. Rescatado en: http://www.leyes.congreso.gob.pe/Documentos/2016_2021/Proyectos_de_Ley_y_de_Resoluciones_Legislativas/PL0059420161110.pdf

50. Constitución política del Per (1993). Recuperado en <http://portal.jne.gob.pe/informacionlegal/Constitucion%20y%20Leyes1/CONSTITUCION%20POLITICA%20DEL%20PERU.pdf>
51. El peruano (2017). Normas Legales. Rescatado en: <http://somoscongreso.blogspot.pe/2017/07/ley-n-30603-ley-que-garantiza-el.html>
52. Fuentes, P- (2006). Mort de la rue o introducción a los principios de urbanismo moderno en Chile. Chile, Urbano.
53. Fun came first. A brief history of playground equipment in America. (2015). Belmont, MA.: Rescatado de: <http://goric.com/fun-came-first-a-brief-history-of-playground-equipment-in-america/>
54. Gamarra, L. (2016). Manuel Velarde, el libertador de San Isidro. Lima, Grupo editorial Cosas. Recuperado en <http://cosas.pe/cultura/29224/manuel-velarde-el-libertador-de-san-isidro/>
55. INEI. (2013). Denuncias de delito por tipo, según distrito de Lima. Recuperado de: https://www.inei.gob.pe/media/MenuRecursivo/publicaciones_digitales/Est/Lib1253/cap08/cap08010.xlsx+&cd=1&hl=es-419&ct=clnk&gl=pe
56. Johnson, P. (2016). How to engage kids and community in playground design. Recuperado de: <http://www.play-scapes.com/play-design/resources/engagekids/>
57. Kompan 2016. [en línea]. 2016 [fecha de consulta: 2 Diciembre 2016]. Disponible en: <http://viewer.zmags.com/publication/d506adae>
58. La historia de Bembos: líder en venta de hamburguesas en el Perú. (2016). Lima, Mundo Negocio. Recuperado en: <http://mundonegocio.pe/la-historia-de-bembos-lider-en-venta-de-hamburguesas-en-el-peru/>
59. Laurie, A. (2015). Una ciudad compacta. El Comercio. Recuperado en: <http://elcomercio.pe/lima/ciudad-compacta-angus-laurie-253009>
60. Lima como vamos (2016.) Boletín especial: Día internacional del juego. EN: http://www.limacomovamos.org/deporte-y-recreacion/dia-internacional-del-juego-devolvamos-la-ciudad-a-los-ninos/#_ftn2

61. Mendoza, M. (2011). La historia de los primeros “fast food” en el Perú. Lima, El Comercio. Recuperado en <http://elcomercio.pe/gastronomia/nutricion/historia-primerosfast-food-peru-noticia-1323849>
62. MINSA. (2000). Accidentes de tránsito. Recuperado en: https://www.minsa.gob.pe/portalweb/06prevencion/prevencion_2.asp
63. Ortega, L. S, a. Jugar es cosa seria. EN: <http://www.iadt.com/pediatria/jugar.pdf>
64. O’shea, K. (2013). How we came to play. The history of playgrounds. Washington, DC.: National Trust for Historic Preservation. Recuperado de: <https://savingplaces.org/stories/how-we-came-to-play-the-history-of-playgrounds/#.WBjukC3hDDc>
65. ONU. (2014). Carta mundial por el derecho a la ciudad. Recuperado en www.onuhabitat.org
66. Rueda, S. (1997). La ciudad compacta y diversa frente a la conurbación difusa. Madrid, Biblioteca CF+S. Recuperado de <http://habitat.aq.upm.es/cs/p2/a009.html>.
67. Tonucci, F. [Fudesacol]. (2008, 16 de Octubre). La Ciudad de los Niños 2/4 – Francesco Tonucci [Archivo de video]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=HX__crzko1g
68. Kutz, K. (2015). The baby boom: why were so many babies born in the united states after world war II? Recuperado en: <https://www.khanacademy.org/humanities/us-history/postwarera/postwar-era/a/the-baby-boom>