



SISTEMA MODULAR RECREATIVO PARA PROPICIAR Y CONTENER ENCUENTROS SOCIALES EN PARQUES URBANOS.

Autor: Natalia Pericó Villegas

Memoria de Título

TITULO

**SISTEMA MODULAR RECREATIVO PARA PROPICIAR Y CONTENER ENCUENTROS
SOCIALES EN PARQUES URBANOS.**

INDICE

RESUMEN	6
CAPITULO I: PRESENTACIÓN	7
1. Introducción:	7
1.1. Fundamento del área de estudio:.....	8
CAPITULO II: MARCO REFERENCIAL	10
2. Enfoque de diseño.....	10
2.1. La ciudad y el espacio público	11
2.2 El concepto de espacio público.....	13
3. ¿Qué es la habitabilidad y porque es un referente para el proyecto?	14
3.1. conceptos de funcionalidad y usabilidad.....	15
3.2. La usabilidad.....	17
4. El parque urbano	18
4.1 principios generales sobre el comportamiento de los parques:.....	19
4.2. La función principal de un parque:	20
4.3. Características de los parques: (Francisco Harrison, 2003).....	22
4.4. La habitabilidad de los parques.....	26
5. El habitante y los encuentros sociales	26
5.1. Condicionantes de la conducta del habitante.	27
5.2. Relación espacial entre individuos.....	28
5.3. Recreación y encuentro social	29
6. Estado del arte.....	30
.....	37
.....	37
6.1. Análisis de referentes:.....	39
CAPITULO III: DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN	41
7. Análisis del entorno	41
7.1. Movimientos residenciales centrípetos	43
8. Análisis de Parque:	45
8.1. Análisis de campo del parque:	47
9. Discusión de resultados	54
9.1. Generación de conceptos	58
10. Observaciones de campo: mobiliario urbano	59
11. Análisis del gesto corporal en encuentros sociales:.....	63

CAPITULO IV: DESARROLLO DEL PROYECTO

.....	65
12. Análisis de antecedentes:	65
12.1. Descripción del proyecto:	66
12.2. OBJETIVOS.....	67
12.3. Estrategias: Actores involucrados... ..	68
12.4. Definición conceptual de la propuesta:.....	69
12.5. Especificaciones de los lugares significativos para el encuentro social:	70

CAPITULO V: PRODUCTO.....

13. Producto.....	72
13.1. Evolución de propuestas formales:	74
13.2. Propuesta Formal Final:.....	75
13.2.1.Sistema de Modulos	76
13.2.2. Armado de Piezas modulares	77
.....	78
Configuración de modulares:.....	78
13.2.1. Configuraciones espaciales	79
13.2.2. Situaciones de uso:.....	85
14. Comunicación.....	88
15. Materiales / aspectos técnicos.....	91

16. Servicios.....	94
--------------------	----

CAPITULO VI: CONCLUSIONES

Bibliografía.....	98
-------------------	----

PREFACIO

El proyecto que a continuación se presenta, se crea por una motivación personal por aproximarse al tema del diseño de equipamiento urbano en espacios públicos. Esta inquietud parte principalmente por la observación de mobiliarios urbanos homogéneos en diferentes espacios urbanos teniendo cada uno de estos espacios una función distinta para el habitar de los ciudadanos, lo cual genera la falta de características que respondan a usos específicos de cada usuario.

Es por ello que la necesidad de profundizar en el tema como una forma de plantear alternativas que respondan al uso que el usuario le da a cada espacio, diferenciándose en la organización y tipología a la existente en el mercado.

Además de ser una motivación a salir es los espacios privados y disfrutar de espacios abiertos y públicos, promoviendo el cuidado y respeto por el equipamiento que finalmente dan forma a nuestro entorno y beneficia a las interrelaciones sociales, cuando nos encontramos con nuestros pares.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco infinitamente a mi familia por su apoyo y ayuda incondicional, la paciencia en este largo proceso, el amor y dedicación que siempre me han entregado en mis decisiones y proyectos.

Agradezco a mi pareja que ha sido un pilar fundamental en esta etapa, por tu amor, tu ayuda y paciencia desde que empecé hasta ahora que has estado siempre a mi lado.

Y a mis amigos por su ánimo y ayuda en los momentos que más los necesite y por siempre confiar en mí.

RESUMEN

El proyecto "sistema modular recreativo para propiciar y contener encuentros sociales en parques urbanos", nace por la inquietud de generar espacios en donde la habitabilidad sea reconocible por el grado de acción que las personas puedan tener al interactuar con un sistema en este caso de mobiliario urbano para parques.

El enfoque es hacia el parque como un contenedor social y colectivo, por ello el proyecto tiene como objetivo "Articular puntos de encuentro social, para propiciar y contener las interrelaciones humanas".

Para ello se investiga tópicos sobre la ciudad como trama urbana, el espacio público, el parque y sus características. El comportamiento del habitante, sus formas de relacionarse y las soluciones que se han diseñado para generar usos más dinámicos, multifuncionales, simples dentro de su complejidad llegando a ser capaces de generar sistemas habitables a partir de un elemento.

El proyecto se guía de esas directrices con el fin de poder dar una solución para los espacios de acción de los habitantes de un parque. Junto con eso se observa el comportamiento de los usuarios en los diferentes escenarios planteados, siendo finalmente este el que dirige formalmente el producto final, a través de sus movimientos, comportamiento grupal e individual.

Además de plantear 3 diferentes escenarios de acción dentro del parque, se proponen una configuración espacial para los requerimientos de cada espacio y usuario que lo habita.

Al ser un bien público, se propone la adquisición de este sistema mediante tres "kit" para parques urbanos.

CAPITULO I: PRESENTACIÓN

1. Introducción:

El proyecto propone la generación de un sistema modular recreativo para los encuentros sociales en el contexto de los parques. La estrategia para su diseño es la relación entre las configuraciones de armado de los módulos con los movimientos de ocupación o apropiación de los usuarios, para sí crear diferenciación de los espacios de acción o lugares significativos que buscan los usuarios para encontrarse, dando un nuevo enfoque al habitar un parque.

Las configuraciones espaciales, crean escenarios de ocupación de acuerdo a la función de cada espacio de acción.

Como primer tópico, se estudia que es una ciudad, su función para los seres humanos y sus espacios públicos que son un espacio físico y tangible, de ocupación abierta y pública, en donde se genera un **espacio de acción** para las personas que

los ocupan. Se definirán los conceptos de habitabilidad entendiéndola como el grado de acción y reconocimiento por las personas de un espacio específico, en donde las condiciones responden de manera armónica el uso del espacio. Y dos conceptos que están directamente relacionados: la funcionalidad y la usabilidad.

Acotando a un más el estudio, se analizara ¿qué es un parque urbano? y un estudio de campo al “El Parque Forestal”: su función, características, grupos que lo habitan y usos.

Además se realiza un catastro de las soluciones de mobiliario urbano actuales en diferentes parques de la ciudad de Santiago. Además de analizar referentes que proporcionan características conceptuales y formales.

El siguiente tópico tiene que ver con el habitante, su comportamiento en el habitar dentro del espacio de estudio.

Mediante el análisis de los antecedentes se plantea el fundamento y la problemática del proyecto.

1.1. Fundamento del área de estudio:

Fundamentos del problema:

El desarrollo de la ciudad ha invertido su enfoque hacia las necesidades individuales o a grupos específicos quitándole la importancia que tienen las necesidades sociales. Teniendo como resultado su segregación en componentes individuales.

La ocupación de espacios privados es cada vez mayor, siendo fundamental para la vida colectiva el encontrarse unos con otros, el contacto con la naturaleza y habitar espacios abiertos. Sin embargo en la ciudad de Santiago como en otras ciudades de Chile, (que en el siguiente proyecto se utiliza como referente), *La realidad es que los santiaguinos apenas gozan de 3.2m² de vegetación.¹ Siendo que La Organización Mundial de la Salud (OMS) recomienda un mínimo de 9m² de áreas verdes por persona.*

Frente a este déficit de áreas verde por persona, se suma la uniformidad que presenta el equipamiento urbano de los parques.

Equipamiento formalmente homogéneo de acuerdo a su función, responde de forma generalizada todas las necesidades de los usuarios de estos espacios.

Agregar además que la población de la comuna de Santiago centro aumentó su en los últimos 10 años: cerca de 100 mil personas, que constituye un alza de 43,8%. Con lo cual surge un nuevo habitante del centro de Santiago.

Antes estos tres factores se enfocan desde el área del diseño, abordar el tema desde el punto de vista urbano enfatizando en la función social del parque, como generador del rol colectivo, para proyectar una relación con el nuevo habitante.

¹ <http://ambiental.unab.cl/>

Problemática

La problemática de acuerdo al fundamento se define como la homogeneidad en el equipamiento de los parques urbanos, en su rol como contenedor social y colectivo de la ciudad, en relación al aumento de habitantes y la falta de soluciones específicas a los usos que le dan a estos espacios urbanos.

Delimitación del problema:

El proyecto se trabajara desde el punto de vista de la función que tiene un parque urbano abierto, inserto dentro de la zona central de una ciudad.

Se analizara un parque representativo de la definición de parque urbano, PARQUE FORESTAL, sus características generales, usos y grupos que lo habitan.

Se enfocara en los espacios de mayor acción del parque, en donde los usuarios busquen puntos de encuentro y generen diferentes actividades. Para lograr identificar sus usos y poder determinar cuáles son las funciones carentes del equipamiento actual.

CAPITULO II: MARCO REFERENCIAL

2. Enfoque de diseño

EL Diseño propone una actividad proyectual, la cual se tiene que desarrollar dentro del espacio de la acción *del usuario con su entorno*. Entendiendo la acción como una operación de movimientos físicos dirigidos por procesos o impulsos mentales, para realizar un objetivo.

El enfoque de diseño, es generar un vínculo entre el espacio público y el comportamiento del usuario. Mediante este vínculo se obtendrá la información para formalizar el proyecto, ofreciendo un soporte útil y recreativo para el encuentro social en los parques. Para ello se enfocará en introducir cambios en el diseño del espacio de acción, planificando y buscando el o los medios para implementar diferentes usos. Esto es realizable mediante elementos de diseño que plantean originar mezclas de usos y/o la intensificación de alguno de ellos, en los cuales se reconozca que puede ser un posible productor de actividades

benéficas para las interrelaciones humanas.

Para la definición del tema se indagara en tres temas relevantes para poder ubicar el proyecto. Primero una investigación sobre que es la ciudad y como se componen sus espacios urbanos. Posteriormente como un componente esencial dentro de la trama urbanística de la ciudad y su rol dentro de la vida colectiva, se puntualiza el proyecto en los parques urbanos, su función y uso. Logrando así identificar características asociadas a los habitantes de la ciudad.

2.1. La ciudad y el espacio público

La ciudad

La ciudad tal como la encontramos en la historia y la conocemos hoy, es una vasta, completa y heterogénea construcción en el espacio. Erigida a través de las edades por incontables y, las más de las veces, anónimos constructores, constituye la mayor suma de obra humana acumulada y congelada en el tiempo (Habitar el patrimonio, 2007).

El proyecto se sitúa dentro de la construcción del espacio que llamamos "ciudad", es el reflejo de la forma en cómo el ser humano ha ido adaptando su hábitat de acuerdo a sus necesidades y preferencias a través del tiempo. Es la forma en cómo estructura modos de habitar y en cómo adaptamos nuestro comportamiento en el espacio construido. **Además de ser un espacio físico es un espacio social**, en donde se crean puntos de encuentros o lugares

significativos para la generación de las interrelaciones humanas.

La significancia de la ciudad lo da el modo de uso que las personas le dan, el uso lo determinará la naturaleza del espacio, en donde podemos definir dos: espacio privado y el espacio público.

El espacio público es la cara visible de una ciudad, son espacios *ocupados por la gente para circular y para detenerse, en otras palabras para interactuar, construyendo de esa manera la vida colectiva.* (Francisco Harrison, 2003)

La vida colectiva, se refiere a la vida en común en donde existe la relación real entre personas. En grandes ciudades como Santiago, se puede ver afectada pero a la vez potenciada por la escala de población. Esto quiere decir que al ser mayor la población existe un desinterés por el otro, en cambio en ciudades de menor número, el reconocimiento entre habitantes es mayor. Sin embargo es mayor la potencialidad de generar vida colectiva en una ciudad más grande por la mayor cantidad de personas que la habitan.

Sin embargo las ciudades han crecido y han aumentado hasta convertirse en estructuras tan complejas y tan poco manejables que se hace difícil recordar que su existencia se justifica para satisfacer, ante todo, las necesidades humanas y sociales de las comunidades².

necesidades sociales. Teniendo como resultado su segregación en componentes individuales.

Esto se visualiza en los espacios públicos, El politólogo Michael Waltzer ha clasificado el espacio urbano en dos grupos diferenciados.³

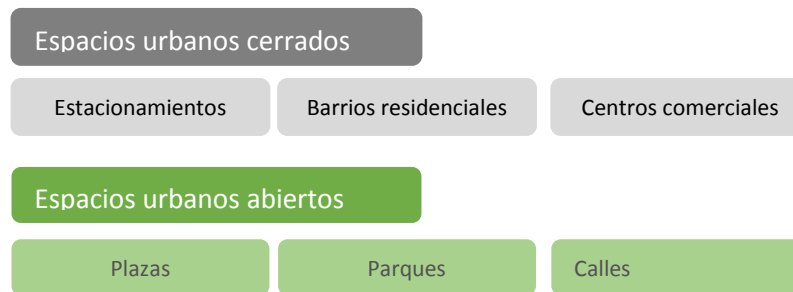


Imagen 1 Clasificación del espacio urbano, extracto Ciudades para un pequeño planeta/ Richard Rogers + Philip Gumuchdjian. Elaboración propia

El desarrollo de la ciudad ha invertido su enfoque hacia las necesidades individuales o a grupos específicos quitándole la importancia que tienen las

Los espacios urbanos cerrados, satisfacen el consumo privado, da autonomía, cumple solo una función lo cual por sus características espaciales se genera un menor contacto social. Al contrario los

² extracto del documento: *Ciudades para un pequeño planeta/ Richard Rogers + Philip Gumuchdjian*

³ extracto del documento: *Ciudades para un pequeño planeta/ Richard Rogers + Philip Gumuchdjian*

espacios urbanos abiertos satisfacen las necesidades de contacto y comunidad, el reconocerse unos con otros, por sus características espaciales son multifuncionales lo cual genera mayor contacto social.

Al entender que la existencia de las ciudades es para satisfacer las necesidades humanas y sociales de las comunidades, la autora Jane Jacobs plantea: *Para entender una ciudad hemos de ocuparnos pronto y abiertamente de lo esencial, del fenómeno primario: las combinaciones o mezclas de usos, no la separación y aislamiento de ellas.* (Jacobs, 1967)

Por ello la orientación del proyecto continúa con el estudio de los espacios públicos abiertos, ya que según sus características son los *“contenedores esenciales del rol colectivo de la ciudad y escenarios importantes de grandes sucesos a la vez que de los pequeños eventos de la vida cotidiana.”* (Francisco Harrison, 2003)

2.2 El concepto de espacio público

Para puntualizar el enfoque, se trata el concepto netamente desde el punto del urbanismo, como un espacio físico y tangible, de ocupación abierta y pública, en donde se genera un espacio de acción para las personas que los ocupan, interactúan y desarrollan diversas actividades para logran sus objetivos dentro de la ciudad.

Desde tiempos antiguos las ciudades y sus espacios se han ido construyendo con un orden planificado y definido. Sus espacios se han ideado para ciertos objetivos, se intenta generar experiencias que hagan lo más armónicamente posible el habitar de la ciudad. Sin embargo algunos espacios no lo logran ya que se van generando por necesidades no detectadas o simple descontrol de la planificación, lo que otorga una disonancia en el orden de una ciudad.

Por tanto como menciona el autor Harrison , se debe considerar al espacio público (abierto) como *aquel donde la*

gente desarrolla las actividades funcionales y rituales que unen a una comunidad" (Francisco Harrison, 2003). Entendiendo así la función que tiene el diseño en lo urbano; planificar e implementar espacios lo más armónico y con un orden de acuerdo a las actividades de la comunidad.

3. ¿Qué es la habitabilidad y porque es un referente para el proyecto?

La definición otorgada por la RAE⁴, dice que es la *cualidad de habitable*, y en particular la que, con arreglo a determinadas normas legales, tiene un local o una vivienda. El término Habitar deriva del latín *habitare* que significa "ocupar un lugar", "vivir en él".

Por ello, la habitabilidad es un término de cualidad del ocupar un lugar, es un modo que establece una relación positiva del habitante con el espacio, es el grado de satisfacción que se tiene en su uso.

Las variables que nos permiten cuantificar el fenómeno, a la vez estimar sus cualidades, son muchas y de muy diversa naturaleza: ruido, temperatura, sol, sombra, densidad vehicular próxima, densidad peatonal, barreras arquitectónicas, color, olor, aseo, iluminación, arborización, jardines, mobiliario urbano, suelos, publicidad, rótulos, redes de infraestructura, comercio callejero, y la "forma" y "categoría" del espacio en cuestión. (Francisco Harrison, 2003)

Mediante las variables podemos definir la tipología y patrones de los distintos espacios públicos (plazas, calles, parques, terrazas, etc.), sus características y funciones para su ocupación por las personas.

Cada tipo de espacio público tiene sus propios patrones que determinan la composición y forma del espacio, el modo de acción que proponen de acuerdo a la funcionalidad de proporcione cada variable en el lugar. Por ello la habitabilidad se crea

⁴ Real Academia de la lengua Española

de acuerdo a la función y uso que tenga el espacio.

Para el proyecto se define **la habitabilidad como el grado de acción y reconocimiento por las personas de un espacio específico, en donde las condiciones responden de manera armónica el uso del espacio.**

En el proyecto se utilizara la definición como un referente de análisis, en este caso de un espacio específico que es “el parque”, en como su cualidad de ser habitable se da mediante el orden e implementación que lo compone y en si su función tiene relación con su uso. Lo cual otorgara guías de referencia para el objetivo planteado: “articular puntos de encuentro social en parques urbanos, para propiciar y contener interrelaciones humanas dentro de la ciudad”.

3.1. conceptos de funcionalidad y usabilidad.

Se ahondara en estos dos conceptos, siendo fundamentales en el proceso de diseño. Con el objetivo principalmente

de poner en manifiesto la funcionalidad de las partes que componen un parque logrando establecer o reconocer los usos que le dan los usuarios de la ciudad.

La configuración del parque visto como un entorno objetual, es importante para el usuario en su relación con las cosas que lo rodean tanto en el parque como en cualquier otro espacio, ya que afecta directamente a su estado emocional y mental junto con la necesidad de contacto social.

El autor (Löbarch, 1981) señala que los aspectos más esenciales de las relaciones del usuario con los objetos son las funciones de estos, las cuales se tornan perceptibles durante el proceso de uso y posibilitan la satisfacción de necesidades.

Define que todo producto posee diversas funciones, pero son tres las más importantes:

Función práctica: son funciones prácticas todas las relaciones entre un producto y un usuario que se basa en efectos directos orgánico-corporales, es decir fisiológicos.

Se puede definir como: son funciones prácticas de productos todos los aspectos fisiológicos del uso. (Löbarch, 1981).

Las funciones prácticas adecuadas deben cubrir mediante su uso las necesidades físicas del usuario.

Función estética: la función estética es la relación entre un producto y un usuario experimentada en el proceso de percepción.

Se puede definir como: la función estética de los productos es el aspecto psicológico de la percepción sensorial durante el uso. (Löbarch, 1981).

Se atiende al uso sensitivo en el proceso de percepción multisensorial (todo los sentidos participan activamente) del usuario.

Función simbólica: la función simbólica está determinada por todos los aspectos espirituales, psíquicos y sociales del uso, en donde el hombre mediante la percepción establece relaciones con

componentes de anteriores experiencias y sensaciones.

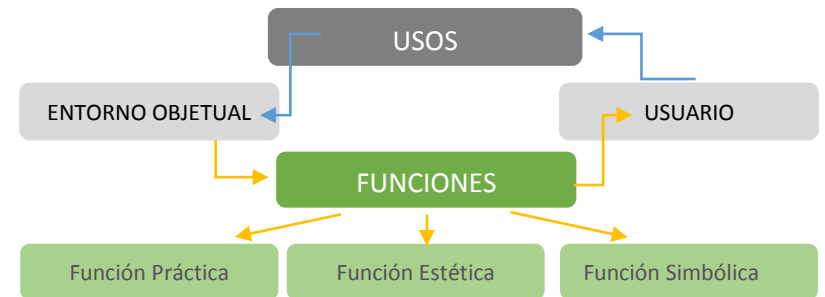


Imagen 2 RELACIÓN DE LA FUNCIONALIDAD CON EL USUARIO Y LOS USOS EN EL ENTORNO OBJETUAL.

Mediante estas tres funciones, podemos definir que es FUNCIONALIDAD de un producto o en este caso de un entorno objetual “el parque”, es el conjunto de características especificadas para satisfacer las necesidades fisiológicas, perceptivas y espirituales del usuario.

Por lo tanto la funcionalidad pertenece propiamente tal al objeto y va dirigida al usuario. En cambio el uso de las funciones lo determina el usuario.

Entendiendo como uso: la acción y efecto de usar algo que sirva para el requerimiento del momento, se utilizara un concepto utilizado principalmente en el diseño de sitios web LA USABILIDAD referida como una disciplina que se utiliza puntualmente como una interface entre la función del objeto o sistema y la experiencia que pueda tener el usuario al usarla.

3.2. La usabilidad

La palabra Usabilidad deriva del inglés *Usability*, cuya traducción más acertada es "facilidad y simplicidad de uso de un artículo u objeto".

Se define como la medida de la calidad de la experiencia que tiene un usuario cuando interactúa con un producto o sistema. Esto se mide a través del estudio de la relación que se produce entre las herramientas y quienes las utilizan, para determinar la eficiencia en el uso de los diferentes elementos ofrecidos y la efectividad en el cumplimiento de las tareas que se pueden llevar a cabo a través de ellas. (Gobierno de Chile, 2013).

Este término se estudia para determinar *la interacción que pueda tener el usuario de forma más fácil, cómoda e intuitiva posible* (Yusef Hassan, académico de la Universidad de Granada). Menciona además que la mejor forma de diseñar un producto usable, es realizando un diseño centrado en el usuario, diseñado para y por el usuario. Otro académico Ricardo Baeza-Yates define al término como *"un concepto que engloba a una serie de métricas y métodos que buscan hacer que un sistema sea fácil de usar y de aprender"*.

Cabe indicar, que la norma internacional ISO 9241-11: Guidance on Usability (1998) hace referencia a la Usabilidad y ofrece una definición de su contenido y alcance:

La Usabilidad se refiere al grado en que un producto puede ser usado por usuarios específicos para conseguir metas específicas con efectividad, eficiencia y satisfacción dado un contexto específico de uso.

A través de las mencionadas definiciones, se puede establecer que la usabilidad se

puede utilizar como una interface efectiva y eficiente entre la función y uso para la experiencia que pueda tener el usuario.

4. El parque urbano

Los parques son aquellos espacios públicos, insertos en la ciudad, con predominio de jardines y arboles por sobre las superficies pavimentadas duras. Este tratado en toda su superficie y dentro de su organización está contemplado el paseo, la contemplación, el ocio y actividades culturales.

En la historia de su desarrollo se definen ciertos periodos identificados por Galen Cranz (1982): El parque del placer (mitad del siglo XIX), El parque reformado (1900), el parque deportivo (1930), y los sistemas de espacios abiertos (1965) consistía teóricamente en armar sistemas de parques vecinales, mini parques, juegos infantiles y plazas.⁵

⁵ Extracto de (Francisco Harrison, 2003) capítulo: Parques Urbanos.

Cranz además plantea que en la actualidad, no hay parques representativos de uno de este tipo, por las siguientes problemáticas:

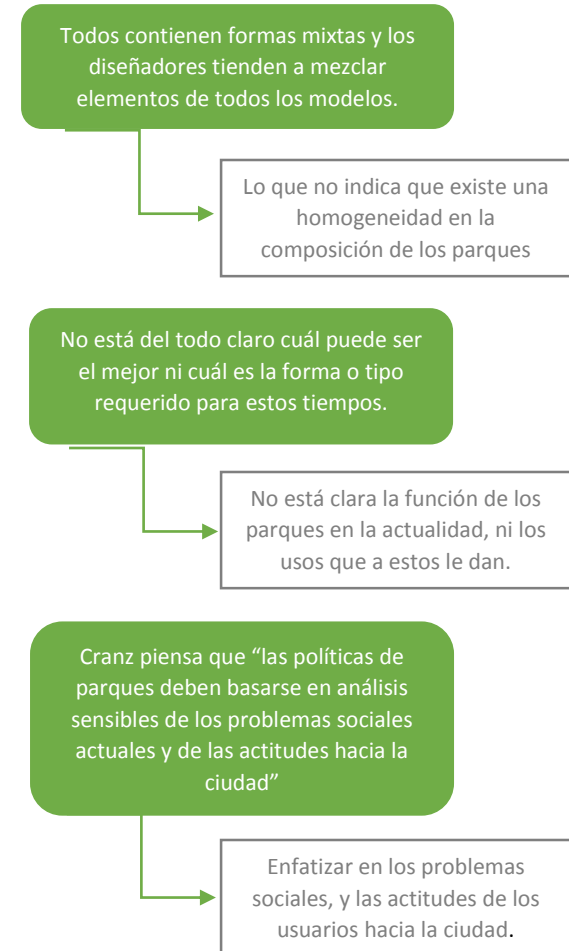


Imagen 3 problemática en la actualidad de los parques por Galen Cranz/ elaboración propia

Según la autora Jane Jacobs *"en determinados aspectos específicos de su comportamiento, cada parque urbano es un caso particular que desafía las generalizaciones. Difieren mucho entre sí, son absolutamente distintos, pues están sujetos a influencias muy diversas de las diferentes partes de la ciudad con las que lindan."* (Jacobs, 1967)

En el caso de esta investigación, el enfoque es hacia los parques que colindan con los barrios centrales de la ciudad. Lo cual la misma autora indica que los parques vecinales sugieren unos principios generales sobre el comportamiento de los parques en general (con mayor claridad que los parques especializados) precisamente porque son el tipo de parque urbano más abierto y mayor conectividad con lo próximo, que tenemos entre nosotros. Lo cual hace normal que se utilice como lugares públicos cotidianos o patios públicos locales. Lo que nos da una referencia del tipo de usuario que ocupa esta tipología de parques, siendo

predominantes trabajadores y residentes del lugar colindante.

4.1 principios generales sobre el comportamiento de los parques:

Efectos de los barrios colindantes:

Los parques lejos de transformar las cualidades esenciales de los contornos, lejos también de elevar automáticamente la calidad social de su vecindad, los parques vecinales son precisamente los afectados y condicionados directa y drásticamente por la manera cómo actúan sobre ellos los barrios que los rodean. (Jacobs, 1967)

El uso lo determina la diversidad funcional de sus lugares adyacentes, contiguos o próximos, es decir por la diversidad de actividades y usos que producen y determinan la presencia de una no menor diversidad y cantidad de usuarios. (Jacobs, 1967)

Los parques son el producto de sus contornos y como estos se generan, se soportan mutuamente, principalmente por la diversidad de actividades.

Para que se genere esta diversidad de actividades, el parque ubicado en un centro urbano, debe tener comercio, clientes, visitantes, paseantes, residentes y trabajadores del mismo centro urbano. Debe estar situado donde haya vida, trabajo, actividades culturales, residencias, comercios.

4.2. La función principal de un parque:

La función principal de un parque para que sea habitado, es que debe **ser un elemento coherente a las diversas funciones y actividades que se desarrollan en su contorno**, logrando una conjunción de una sola plataforma, no deben ser una isla dentro del desarrollo de este sistema.

La autora señala que: los parques usados muy intensamente de una manera muy

publica y generalizada presentan, por lo general, cuatro elementos: combinación de usos, centrificación, sol y (un cierto) recogimiento.

La combinación de usos hace referencia a la variedad de razones por las cuales las personas van a un determinado parque. Puede ser como reposar, entretenerse, jugar u observar los juegos, leer, exhibirse, enamorarse, acudir a una cita, observar el ritmo de la ciudad, encuentros sociales, acercarse a la naturaleza, estimular a un niño, o solo ver qué pasa, y casi siempre mirar que hacen los demás (Jacobs, 1967)

El parque debe ofrecer variados estímulos en relación con todos estos usos y emociones.

La combinación de usos que de verdad cuenta es la que se refiere al sentido de la vista: cambios de nivel de suelo, diversidad en el agrupamiento de árboles, aperturas a distintos puntos.

El elementos más importante es la centrificación, los habitantes tiene un lugar que coinciden en considerar, su centro (cruce de caminos, lugar de pausa,

un clímax). Las personas se afanan en buscar centros y lugares clímax en los parques, en realidad los crean.

Podemos inferir que un parque para que sea exitoso, debe tener un grado de complejidad, marcar diferencias en sus usos, generar a nivel visual desniveles de ocupación, en donde el usuario encuentre un clímax de uso, utilizando la centrificación y/o las características que a continuación se clasificaran de acuerdo a las necesidades que debe satisfacer un parque de forma general.

4.3. Características de los parques: (Francisco Harrison, 2003)

Grupo humano	El uso de los parques lo determina el grupo humano al que está destinado y la participación que tengan en ellos, determinara el éxito de su uso. Además influye en el origen étnico y social de los usuarios.
Necesidad de un ambiente natural	Según Marcus y Francis hay por lo menos dos razones frecuentes citadas para justificar la existencia de los parques: la necesidad de estar y sentir un ambiente natural y la necesidad de contacto con otras personas. a) <u>Variedad y riqueza natural</u>: utilizar al máximo la variedad de colores, texturas y formas de plantas, árboles, integración de fauna y la utilización del recurso agua. Abordar mediante la estimulación de los sentidos; olfativo, visual, auditivo, táctil. b) <u>Imagen positiva</u>: se debe procurar de implementar una publicidad y rotulación de cuidado y respetuosa con la riqueza natural, cuidando de la buena imagen del parque. c) <u>Presencia de árboles</u>: la presencia de grandes árboles en un parque ayuda a crear un ambiente natural con más efectividad que grandes extensiones de césped. d) <u>Caminos y senderos</u>: lo más probable es que los usuarios busquen privacidad, y un cierto alejamiento de otros grupos. Para este efecto hay que crear un sistema de caminos y senderos a través y a lo largo del parque, que además de conducirlos, los lleve por lugares donde se encuentre las mejores vistas, los mejores paisajes y donde haya sitios para sentarse y descansar en espacios abiertos y también espacios cerrados.

	e) <u>Área virgen:</u> es importante dejar o crear un espacio de naturaleza virgen, ya que este lugar crea un nexo espiritual en el hombre y la naturaleza. Se debe destacar para que se aprecie la naturalidad versus un escenario controlado.
	f) <u>Equipamiento Mueble:</u> es necesario la implementación, para generar actividades, como leer, estudiar, comer o descansar. Debe ser claro la función del equipamiento, si es para uso individual o uso grupal de encuentro.
	g) <u>Bordes del parque:</u> los lugares donde limita con la ciudad urbanizada, puede disponer de aéreas donde sea posible sentarse para observarlo desde fuera y sentirse en él, sin necesidad de entrar. Es importante para los usuarios que van pasando.
	<u>Microclimas:</u> La exposición al sol o a la sombra y la protección del viento son aspectos muy importantes en el diseño de un parque y pueden influir fuertemente en su uso. Se deben considerar las situaciones climáticas extremas del lugar.
Necesidad de contacto con otras personas	El contacto social es tan importante como el contacto con la naturaleza. Los parques deberían ofrecer a la vez las oportunidades tanto para visitarlo en compañía de otros como para simplemente sentarse solo a ver pasar la gente. Es posible también que la ubicación del parque en la ciudad indique cual tipo de actividad se presta mejor y puede predominar.

-
-
- a) Socialización abierto/acompañados: Se puede observar por lo menos dos formas claras de socialización abierta: acudir al parque acompañado de otras personas para conversar y/o comer juntos y acudir al parque con la idea de encontrarse con otras personas con los cuales se espera y se quiere encontrar.
- Lugar de encuentro: para las actividades se debería considerar un espacio de encuentro que pueda ser fácilmente descrito a otra persona en términos de identificación
 - Diseño de asientos: el diseño de la disposición de los asientos, de su ubicación y de su relación entre ellos debe considerar el tipo de contacto social deseado ya que de eso aspectos depende el resultado.
 - Camino de paseo: destinados para grupos de personas que acuden al parque a disfrutar de un paseo, se debería diseñar un camino que atravesase por espacios atractivos y variados.
 - Apropiación del territorio: Algunos grupos especiales de personas acuden al parque para reunirse informalmente y necesitan mantener un sentido del grupo, de cohesión y de identidad propia, para lo cual en el diseño debería contemplarse la creación de lugares que puedan cargarse de significación adecuada para esos efectos.
-

B) socialización abierta /encontrarse: se trata de consideraciones de diseño que puedan facilitar el encuentro casual.

- diseño abierto: sectores en el parque que faciliten la exploración necesaria para encontrar a la persona o grupo que se busca.
- lugares de espera: asientos próximo a lugares específicos
- sistema de circulación: crear un sistema de circulación que permita a la gente pasar por las áreas de contacto potencial sin forzarla a detenerse en ningún punto específico, ya que a todos les gusta decidir por sí mismos donde y con quien entablar conversación.

OBSERVACIÓN	Mucha gente de todas las edades acude a los parques simplemente a observar a la otra gente, sin ninguna intención de encontrarse a nadie ni entablar una conversación.
--------------------	--

Tabla 1 características de los parques/ elaboración propia

4.4. La habitabilidad de los parques

La habitabilidad dentro de un parque como primer referente se visualiza cuando es un elemento coherente con las funciones y actividad que se desarrollan en su entorno, por tanto su ubicación dentro de la ciudad es fundamental, mayor será su habitabilidad si se presenta como un parque abierto y continuo dentro de la ciudad. Junto con esto se va potenciando en aquellas zonas donde la presencia de sus características (cuadro anterior) tiene una clara comunicación de su función y acogen armónicamente las necesidades de los usuarios o visitantes. Lo que nos indica que su usabilidad o relación que se genera entre el usuario y el parque, se torna de un uso fácil, eficiente y eficaz a los requerimientos específicos de la comunidad.

Por lo tanto el grado de acción que se crea en el uso de los parques es mayor y el

reconocimiento por parte de las personas de las condiciones que el parque proporciona será específico y apreciado.

5. El habitante y los encuentros sociales

El proyecto se enfoca en la necesidad de contacto con otras personas, por ello se observara los dos tipos de socialización anteriormente mencionadas:

Socialización abierto/acompañados: Los usuarios que acuden al parque acompañado de otras personas.

Socialización abierta /encontrarse: Los usuarios acuden al parque a encontrarse con otras personas.

El acto de encontrarse se define como el hecho o acción de coincidir en un punto dos o más cosas o personas⁶. Mediante esta definición se podrá definir los puntos de encuentro o lugares significativos

⁶ Definición extraída de <http://www.rae.es/>

dentro de un parque en donde ocurran o se desarrollen interrelaciones humanas.

5.1. Condicionantes de la conducta del habitante.

Para la identificación de los puntos o lugares significativos, se observara los comportamientos de los habitantes dentro de la ciudad que se explican por lo menos por cinco razones que guían su conducta, que corresponden a la búsqueda de satisfacción de sus necesidades (Francisco Harrison, 2003):

El confort: es una necesidad básica de las personas que se manifiesta en todas las actividades de la vida, es la búsqueda de las condiciones que otorguen el confort y que determinan el uso de un lugar específico.

En el área social y psicológico, el confort está dado por el sentimiento de seguridad y por la sensación de sentirse acompañado.

La relajación: es un paso más allá del confort, se caracteriza principalmente por el nivel de liberación que significa.

El compromiso pasivo: es el compromiso con el entorno, implica la actitud de permanecer y disfrutar de un lugar sin estar activamente envuelto con lo que allí sucede. (Solo el acto de observar lo que está pasando a su vista).

El compromiso activo: es cuando se transforma el pasivo mediante una actividad convencional o no. Una dimensión espacial del compromiso activo se da en el contacto físico con los elementos de un lugar. (Asientos, fuentes de agua, césped, etc.). Ambos compromisos con otras personas promueven el bienestar individual y colectivo.

El descubrimiento: representa la materialización del deseo de estimulación de los sentidos y el placer que se obtiene con una experiencia que sea a la vez nueva y agradable. (Diversidad del diseño y con las alternativas de una visión dinámica y cambiante).

Esta cinco razones que son condicionantes en el comportamiento del habitante, se visualizan en las funciones de los parques siendo los habitantes los que buscan o adecuan sus comportamiento con el fin de logran el bienestar individual o colectivo.

5.2. Relación espacial entre individuos

Otro punto de vista del comportamiento del habitante en el espacio público es el enfoque desde la antropología por Edward Hall, que comprender la relación espacial entre individuos:

Configuraciones fijas: son espacios públicos de carácter fijo, en cuya composición y elementos tiene una configuración estática (pueden ser desde la misma ciudad, barrios, mobiliario urbano fijo, etc.). Se establece pautas espaciales en donde se desarrollan actividades y usos habituales.

Configuraciones semifijas: son espacios públicos de carácter centrífugo y

centrípeto, las manifestaciones materiales son dinámicas o desplazables. Se establece pautas espaciales más versátiles en cuanto a la organización de actividades y usos.

Los espacios de carácter fijo y semifijo se refieren a la relación directa entre espacio y habitantes, en cambio las configuraciones informales es la distancia entre habitantes.

Configuraciones informales: son las configuraciones que tiene que ver con las distancias entre los habitantes dentro del espacio al desarrollar diversas actividades y usos. (Distancias intimas, personales, sociales, públicas). Se definen como espacios donde existe limites virtuales de las distancias que tiene entre si los habitantes, influye el grado de relación personal, las actividades y el espacio específico donde se desarrollen.

Edward Hall establece cuatro tipos de distancias en los habitantes entre sí:

- Distancia intima (de 0 a 0.45 metros) es la distancia empleada

en una relación de afectividad intensa entre personas.

- Distancia personal (0.45 a 1.30 metros) es la distancia que se emplea en una relación afectiva entre amigo y familiares.
- Distancia social: (de 1.30 a 3.75 metros) es la distancia empleada más frecuente entre amigo, conocidos y/o personas extrañas.
- Distancia publica: (más de 3.75 metros) es la distancia empleada que se utiliza para la comunicación de un solo sentido.

Se considera estas distancias determinantes en el diseño del espacio urbano y sus elementos, configurando el orden espacial, por el cual los habitantes desarrollan sus actividades y relacionan con sus pares.

5.3. Recreación y encuentro social

Dentro de las actividades que realizan los humanos se considera una como fundamental durante toda la vida, es La

Recreación, como definición se asocia a algo que entretiene, divierte, distrae, es ameno y variado.

En el proyecto se considera como un aspecto formal que otorgue "movimientos", que propicie el esparcimiento y actividad física, logre ser un integrador dentro de un encuentro social, proporcione identidad y condiciones para los ritos que se repiten al acudir a un parque, que se relacione con actividades que contribuyan al bienestar del usuario.

La recreación se relación generalmente con actividades deportivas o artísticas, en este caso se puntualizara en la recreación desde el punto de vista del habitar el espacio público, fuera de lo privado, en donde se las actividades están inmersas en ambientes naturales como es el parque.

6. Estado del arte

En el siguiente capítulo se expondrá una selección de propuestas y proyectos de mobiliario urbano para el uso en espacios públicos y puntualmente en parques urbanos, en donde se observen respuestas para analizar como referentes desde el punto de vista del objetivo planteado en el proyecto.

“Articular puntos de encuentro social en parques urbanos, para propiciar y contener interrelaciones humanas dentro de la ciudad”.

Se buscan referentes que se inclinen en algún aspecto específico o de forma global a generar sistemas modulares, que utilicen modos recreativos para estimular a los usuarios a utilizarlos, proporcionando un espacio de acción para encuentros sociales.

Los aspectos a observar serán:

_ El concepto que guía el desarrollo formal de cada propuesta.

- su materialidad que responde a que es un equipamiento de exteriores y por ello, estará expuesto a condiciones climáticas, uso, tráfico, vandalismo, entre otras.

1

Diseño de la firma Model Art Studio. : En conjunto con la Facultad de Ciencias Técnicas de Novi Sad y el municipio de Dimitrovgrad (Rusia). La firma ha creado diseño de mobiliario urbano.

Este proyecto es parte de una investigación sobre el impacto que causa la arquitectura en espacios públicos. El diseño es en sí un espacio experimental dirigido principalmente a los espacios públicos abiertos, el cual no solo cumple como un objeto utilitario sino como un objeto espacial y visualmente dominante.

La estructura mide 10 metros de largo aunque puede ser ampliada en función de las necesidades y el espacio donde quiera ser colocado.

Por las noches la estructura se ilumina creando un ambiente agradable y acogedor que incita a sentarse y disfrutar del paisaje.



Imagen 4 Fuente:
<http://www.decoracion.com.uy/3648/mobiliario-urbano/>

2

RIPPLE es un conjunto de piezas de hormigón prefabricado que forman una colección de elementos urbanos de la cual se desarrollan múltiples tipologías de asiento y pavimento. Esta colección evoca a la naturaleza en espacios abiertos, playas y desiertos, donde el viento va moldeando formas muy particulares en la arena, los ripples, que dan lugar a asientos, respaldos y losas de pavimento.

RIPPLE MODULAR es un sistema de bancos modulares. Una pieza de asiento y dos tipologías distintas de respaldo con alturas e inclinaciones diferentes, juegan entre ellos creando múltiples posibilidades combinatorias y ofreciendo distintas configuraciones para diferentes posturas de descanso.

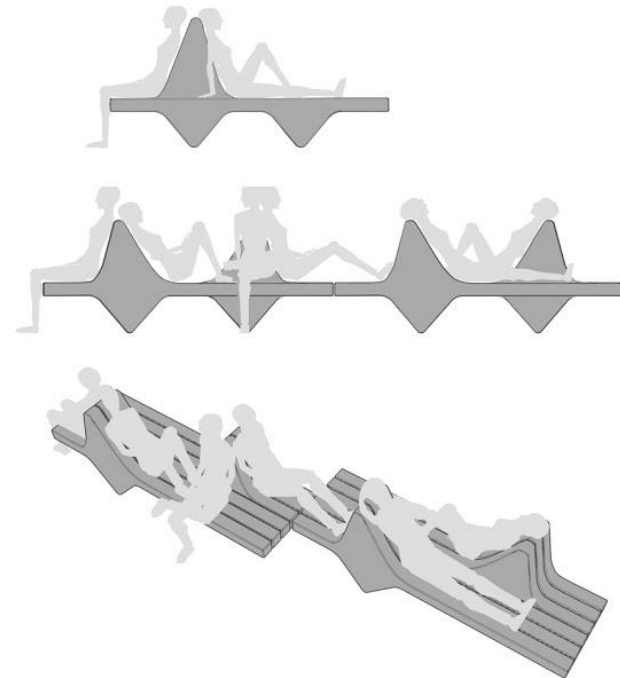


imagen 5 El 22 de junio de 2012 tuvo lugar en la Galería de diseño Il.lacions de Barcelona, el evento donde se anunciaron los proyectos seleccionados de entre los presentados a la convocatoria de diseño de mobiliario urbano organizada por la empresa Mago Urban y el colectivo de jóvenes diseñadores o-cults. La familia de mobiliario urbano RIPPLE ha sido uno de los elegidos y será producido por Mago Urban.

Fuente: <http://www.in-tenta.com/index.php/blog/item/68-pavimento-verde-banco-hormig%C3%B3n>



“Económico y multifuncional”. Estas son las palabras que describen la nueva solución para mobiliario interior de diseño que presenta el arquitecto Antonio José Cabezas.

El diseño del **BANCO BRANCUSI** es sencillo en su composición, la unión entre varias de estas piezas individuales genera hasta 50 tipologías diferentes.

El diseño que se presenta apuesta porque lo primordial sea la economía de cada pieza y la multifuncionalidad que ofrece la unión de cada una de ellas consigo misma.

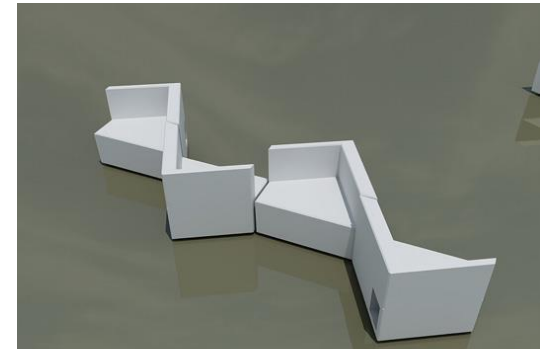
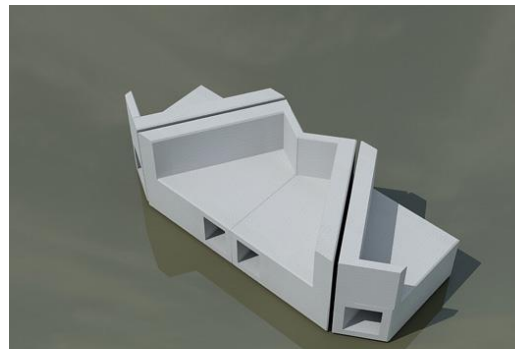
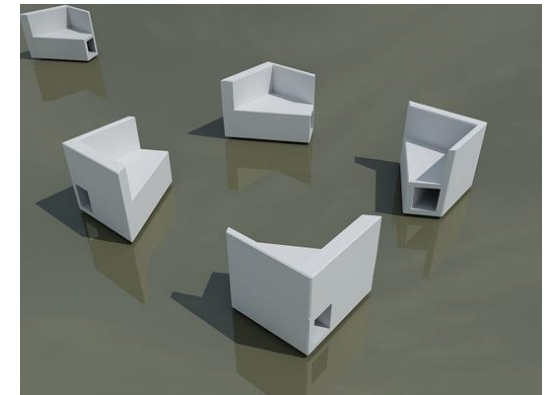


Imagen 6 Fuente: <http://www.acmosarquitectura.com/>

PROYECTO GANADOR CONCURSO PAISAJISMO JARDINERA 2012



Autor: **Francisco Lara Bastidas**

Localización: **Instalación temporal en el Parque Araucano, Santiago**

Sistema Constructivo: **Costillas de perfil variable en cuartones de 3"x3" y clavos de 5"**

Superficie construida: **14M2**

Año de proyecto: **Septiembre 2012**

Año de construcción: **Octubre 2012**

Fotografías: **Francisco Lara Bastidas**

El concurso de paisajismo de la muestra Jardinera 2012 realizada entre los días 6 y 11 de noviembre de 2012, organizado por Revista VD de El Mercurio y Árbol de Color, consistió en el diseño y construcción de un espacio paisajístico en una superficie determinada por la organización del concurso al

interior del Parque Araucano, recinto donde se realizó la muestra. La finalidad del concurso fue promover y premiar nuevas caras en el área del paisajismo en Chile. La temática quedaba a libre elección de los participantes.

La propuesta ganadora fue la realizada por el estudiante en vías de titulación de la Universidad de Talca Francisco Lara Bastidas.

"La propuesta consistió en generar PAISAJE inspirado en la topografía de la tierra, la naturaleza y sus formas orgánicas, donde el Angulo de 90 ° y las líneas rectas parecen no existir.

La geometría se construye en base a secciones, las cuales se van superponiendo, para finalmente conformar capas estructurales, las que van construyendo la doble curvatura de una superficie topográfica a medida que van siendo unidas.



5

puzzle



Imagen 8 no se encuentra el autor del proyecto, sin embargo la propuesta es de análisis por su materialidad y configuraciones en el espacio.

6

BANCO ABRACADABRA Es un set de elementos, de materiales y colores diferentes que, combinados entre sí, dan vida a infinitas combinaciones. Lineal, en isla, en cruz o con una estructura ramificada. A partir de 140 centímetros, hasta 20 metros.

Es un objeto icónico, una pequeña escultura urbana. Un antídoto al gris de nuestras ciudades.

La piedra serena, el acero lacado, la madera y el aluminio reciclado son los materiales que hemos escogido. Cada elemento, sin embargo, está hecho de un solo material, para que, dentro de muchos años, se pueda reciclar fácilmente.

Abracadabra fue parte de los diseños de La granja design que se presentó en el Salón de 2012 en Milán.

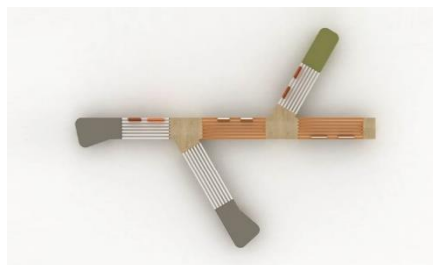


Imagen 9 Fuente: <http://lagranjadesign.com/abracadabra-bench/>

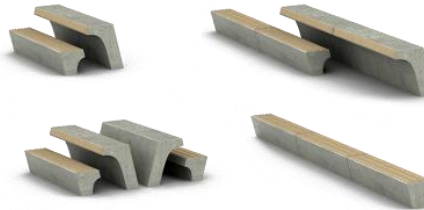
7



TRIM, es un sistema modular de mobiliario urbano. Está formado por dos elementos, que combinan, que pueden llegar hasta 4 funciones diferentes, que se pueden crear múltiples combinaciones, todas ellas perfectamente adaptables al espacio. Material principal del módulo es hormigón, que se complementa con unos tabloncillos de madera nidos directamente al hormigón. Estas tablas tienen siempre el mismo tamaño y son intercambiables entre módulos. Este hecho ayuda a reducir los costos y de fácil montaje.

La propuesta es diseño de DEN STUDIO, fueron presentadas al concurso interno promovido por O-Cults con Mago:Urban, fue seleccionado para el nuevo catálogo de la compañía.

Combinations:



Positions:

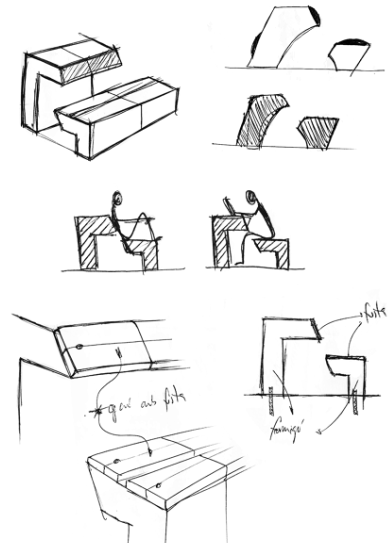


Imagen 10 Fuente: <http://denstudio.net/trim>

**Arena Teques / AT 103. Arquitectos:
Alejandro Hernández, Juan Carlos
Tello**

En una área de 10 hectáreas se plantea un parque lineal, que promueve la cultura de reciclaje y sustentabilidad generando una plataforma multifuncional creada con elementos de concreto prefabricados, los cuales, por su rápida instalación y disposición en módulos, resultan un sistema que favorece la versatilidad y generan espacios donde ferias, festivales, actividades deportivas y culturales se pueden llevar a cabo.



imagen 11 fuente:
http://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-272337/arena-teques-at-103?ad_medium=widget&ad_name=category-landscape-architecture-category-park-category-landscape-architecture-article-show

6.1. Análisis de referentes:

1

Los conceptos que guían el desarrollo formal de ambas propuestas, es el impacto y motivación a través del diseño en madera, en donde se presentan desniveles habitables y experimentales dentro del espacio público, lo que genera dominio del espacio, presentan una geometría motivadores a su interacción.

- su materialidad (madera), responde a un equipamiento temporal y experimental.
- sus dimensiones tiene relación con el lugar y cantidad de personas que frecuentan estos espacios respetando un compromiso entre la ocupación del espacio y el confort para el usuario.
- el sistema de fijación es apoyado por su carácter experimental.

2

3

5

La primera característica es su materialidad, las tres propuestas están

4

formadas por hormigón, el cual otorga mayor resistencia al impacto, mayor durabilidad, menor gasto en mantenimiento, estabilidad.

El concepto de modularidad, simpleza a partir de un solo modulo, es la complejidad que tiene el diseño de cada una de estas piezas. Siendo la principal características es que pueden generar múltiples configuraciones.

6

Se selecciona esta propuesta por la utilización del color y mezcla de materiales reciclados. Además mediante sus ensambles generan ángulos que acogen a los encuentros entre personas.

7

Se presenta como un sistema de mobiliario, con varios niveles de uso. Su virtud es la capacidad de configurar 4 situaciones de uso con solo 2 módulos.

8

Su mayor característica es su forma modular que facilita su colocación y multifuncionalidad. Al igual que todos los proyectos seleccionados construidos en hormigón, se rescata que son elementos prefabricados.

CAPITULO III: DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN

Para obtener mayor información y recopilación de antecedentes sobre el contexto donde se enfoca el proyecto, se realizará una selección de un parque central de la ciudad de Santiago, Parque Forestal, el cual será utilizado como objeto de observación y estudio de su estructura, composición, organización y distribución de los espacios de acción que utilizan los usuarios. Además de observar el comportamiento del mismo en relación a sus espacios.

7. Análisis del entorno

CIUDAD: SANTIAGO DE CHILE, zona centro

A partir de las características del parque urbano mencionadas anteriormente en la investigación literaria, se selecciona la zona centro de la ciudad de Santiago, por presentar una mayor diversidad de actividades, y parques próximos a ellas, lo que demuestra que existe una mayor

conectividad entre el parque con lo próximo.

Condiciones de selección

POBLACIÓN DE LA COMUNA DE SANTIAGO

De acuerdo al Censo de Población y Vivienda 2002 (INE) la comuna tenía un total de 200.792 habitantes.

Según el Censo 2012, fue la comuna que más aumentó su población en los últimos 10 años: cerca de 100 mil personas, que constituye un alza de 43,8%. El resto de las comunas de la Región Metropolitana promedió un crecimiento de 10%. (<http://diario.latercera.com/>, 2013).

Este alto crecimiento de la población lo explica la profesora de Geografía de la U. de Chile y doctora en Arquitectura y Urbanismo, Yasna Contreras, en su tesis doctoral *"Cambios socio-espaciales en el centro de Santiago de Chile: formas de anclarse y prácticas urbanas de los nuevos habitantes"* realizada en la Pontificia

Universidad Católica de Chile (Contreras, 2012).

La autora realizó el estudio dentro de la comuna de Santiago, en donde definió cuatro zonas en el área central, en donde ocurre un mayor cambio socio-espacial desde inicios de los años noventa: Centro Histórico tradicional, Bellas Artes (integrada por los barrios Forestal y Lastarria) también parte del centro histórico en términos administrativos; Brasil (incluye el pequeño barrio Concha y Toro y unas manzanas del barrio Yungay) y, finalmente el corredor Santa Isabel que abarca los barrios Lira y Almagro.

En estas cuatro zonas se conjugan un número significativo de transformaciones socio-urbanas que revelan la llegada de habitantes de mayores ingresos o de ingresos similares a los residentes preexistentes. Las de mayor influencia son:

- verticalización a través de la construcción de edificios en altura.
- reciclaje y rehabilitación de antiguas construcción y recuperación de espacios públicos.
- Recuperación de espacios públicos.
- renovación e ingreso de ofertas comerciales tales como cafés, galerías de arte, restaurantes, teterías, entre otras modalidades de consumo cada vez más sofisticadas que serían signos de un proceso de gentrificación residencial, cultural y de cambio socio-espacial.
- La gentrificación⁷ alude a un proceso de cambio socio-espacial, comercial y cultural de barrios centrales. Sin embargo, para el caso de Santiago la gentrificación es diferente por tanto, no supone una expulsión de habitantes de menores ingresos, sino más bien una invasión, sucesión o el reemplazo de

⁷ En la tesis de la doctora Yasna Contrera, define el término “gentrificación” como un proceso de transformación socio-espacial y de intensa movilidad residencial, que deriva de la llegada de habitantes de ingresos superiores respecto de la población preexistente, pero también de otros de ingresos similares con mayor avidez con el consumo cultural y con fuertes

anclajes a los lugares escogidos. Puede que no sean exclusivamente las clases altas o las élites las que den origen al proceso, las clases medias profesionales e incluso técnicas, con fuerte valoración de la vida urbana también pueden ser causales del proceso.

habitantes de similares o superiores ingresos respecto a los preexistentes, pero con mayores demandas de bienes y servicios de consumo cultural y comercial.

7.1. Movimientos residenciales centrípetos

El aumento del ingreso de los habitantes, el surgimiento de clases medias con gran poder de compra, los cambios socio-demográficos y culturales, las opciones residenciales variadas, el acceso al auto particular, las transformaciones en el sistema de transporte, las políticas habitacionales, entre otros factores hablan de cambios socio-espaciales significativos que impactan en la movilidad espacial, social, residencial y cotidiana, en la configuración territorial y en las elecciones residenciales de los habitantes. Uno de los cambios significativos radica en las elecciones residenciales.

En la actualidad existen diferentes alternativas de localización residencial todo dependerá del nivel de ingresos de las personas, sus preferencias y modos de vida. Además se debe sumar los cambios socios demográficos actuales:

- el retardo en la maternidad
- la reducción del tamaño de los hogares
- la incorporación de la mujer al trabajo, jefatura femenina
- Familias mono parentales
- ofertas inmobiliarias que cubren las demandas y expectativas de los nuevos habitantes.

La elección de las alternativas de localización en las zonas centrales, van en aumento. A este movimiento se le denomina "movimientos residenciales centrípetos" la ciudad está creciendo hacia dentro.

- la centralidad se convierte en una elección residencial permanente, transitoria o definitiva asociada a diferentes etapas del ciclo de vida del habitante.

- Los movimientos residenciales centrípetos van en aumento no sólo por el arribo de nuevos habitantes, sino también porque capitales inmobiliarios y comerciales se van ajustando a las demandas de estas nuevas personas y reconocen los atributos que proporciona una localización central.
- la localización central adquiere un nuevo sentido que va más allá de la valoración métrica, también se configura como el espacio que permite, asegura conectividad y proximidad no sólo al trabajo, también a las redes sociales y familiares.

8. Análisis de Parque:

PARQUE FORESTAL

El Parque Forestal tienen la característica principal de un parque urbano: colinda con los barrios centrales de la ciudad de Santiago.



De acuerdo al enfoque del proyecto, se propone estudiar el parque Forestal, por su ubicación geográfica en la trama urbana de la ciudad, situarse en las zonas donde ocupa el nuevo habitante (aumento de población de la comuna de Santiago centro) y principalmente tener mayor conectividad con la proximidad del barrio y mayor diversidad de actividades en su contorno.

Antecedentes del parque forestal:

Año de creación: 1910

Paisajista: Georges Dubois

Dirección: Av. Cardenal Caro e Ismael Valdés Vergara, y desde Plaza Baquedano a Estación Mapocho.

Comuna: Santiago

Superficie: 17,2 hectáreas.

Es un parque lineal doble, en donde su valor principal es que constituye un triple paseo (*bordeando el río Mapocho bajo la sombra producida por plátanos orientales, por un interior generado por un suelo hundido cubierto por las copas de los árboles y por un sendero que queda sobre el parque y que actúa como patio de los edificios al sur del parque*). (Donoso, 2005)

El emplazamiento actual del parque es el original, actúa como conector en los cuatro sentidos, de oriente a poniente situado en la ribera del río Mapocho, da continuidad a otros espacios públicos de

la ciudad y como conector de las zonas sur y norte.

Conectividad con lo próximo:

La conectividad con lo próximo es la principal característica del parque, se convierte en un paseo obligado y habitual por los usuarios de este sector.

Por su contorno sur, colinda con construcciones habitacionales, en donde el parque se convierte en el patio para sus habitantes. Incluso desde los pisos de mayor altura se relacionan con el parque.

Existen tres calles que lo cruzan de norte a sur: Patronato, Loreto y Purísima, las cuales generan la conexión con las actividades de ambas zonas. Generando

conectividad y continuidad con los barrios de cada sector.

En lo próximo del parque existe tres generadores de actividad: el Museo de Bellas Artes, el Museo de Arte Contemporáneo MAC (se sitúan dentro del parque) Y el Museo de Artes Visuales.



8.1. Análisis de campo del parque:

El parque forestal al ser una gran franja lineal y continua, posee un contorno diverso de actividades comerciales, culturales y sociales, lo que genera que sus residentes y visitantes también sea de gran diversidad. Se logra apropiarse mediante toda su área de las distintas actividades que se presentan en su alrededor.

El orden físico del entorno, afecta físicamente al parque forestal, se genera variedad de actividades de los distintos edificios que lo circundan, por tanto se produce gran variedad de usuarios que entran y salen del parque a diferentes horas. Los usos dependerán de las horas que se ocupe y tiene directa influencia la actividad cotidiana de los usuarios y/o visitantes.

Observaciones de uso, según las características generales de un parque:

Grupo humano que ocupa el parque con compromiso activo (dimensión espacial del compromiso activo se da en el contacto físico con los elementos de un lugar):

Grupo contemplador y en recogimiento: se apropian del espacio, de forma individual. Se resguardan mediante elementos naturales como árboles, se produce micro-islas dentro del área del césped, su emplazamiento corporal es con una cierto nivel de altura para la de observación o contemplación del entorno.

La ocupación de la base de los arboles es como plataformas para una tribuna de observación. Se buscan microclimas.



Grupo social íntimo, acompañados (2 personas) se observan dos tipos de apropiación u ocupación del espacio, la primera es de un nivel de proximidad menor, al situarse en bancas ordenadas aleatoriamente, la apropiación del cuerpo es parcial, determinada por el mueble urbano. La segunda apropiación es completa con el cuerpo, genera mayor permanencia por la versatilidad y manejo de la apropiación. Se produce mayor proximidad. Tanto del espacio como de los usuarios.



Grupo social abierto, encuentro social (+ de 2 personas): se apropian del espacio de manera centrípeta, con dirección de sus cuerpo hacia el centro de su espacio virtualmente cerrado por el encuentro, la necesidad de relacionarse entre sí , genera una conexión con lo próximo los cuerpos.



Grupo interfase: (entre la ciudad y el parque): la apropiación de los bordes es mediante el sentarse para observarlo desde fuera y sentirse en él, sin necesidad de entrar. Se utiliza como una tarima de extensión del parque y conector con el entorno.



Grupo paseante: el sistema de recorridos o áreas extensas para recorrer, generan un estado de exploración del parque, una conexión con la naturaleza, se deben producir el descubrimiento de instancias o atracciones tanto visuales como corporales para promover estados de contemplación, recogimiento o socialización.



Grupo recreativo: el parque no presenta formalmente, elementos para las actividades recreacionales (no infantiles), el grupo se apropia de espacios que generan centrificación (crean puntos centrales) puntualmente son espacios extensos y libres de elementos.



Grupo ciclistas: la apropiación de este grupo es mediante sus recorridos tanto perimetrales como interiores. Se produce un habitar de tránsito.



Grupo familiar: el grupo familiar utiliza el parque como un generador de estímulos y exploración, se mantiene en constante movimiento por el parque. Su participación es con el exterior.





Organización fija y excluyente.



Bajo la sombra producida por los árboles, se generan instancias de intimidad.



En el césped se generan grupos aislados, apropiándose del territorio mediante la versatilidad del cuerpo.



La implementación de mobiliario urbano en el parque y su organización es perimetral a las áreas de césped, lo cual genera una exclusión formal del uso de esta área, condicionando mediante la forma a una sola opción de apropiación. La configuración del mobiliario y su organización es fija lo cual no es coherente con la versatilidad y diversidad de usos de los usuarios.

- **El mobiliario es limitante al uso.**

El contacto con la naturaleza es una de las funciones fundamentales de un parque, tal es, que es inseparable la fusión entre el uso objetual con el uso de la naturaleza. Los usuarios buscan acogerse en ella, es la que proporciona microclimas, instancias para satisfacer las distintas necesidades. El parque Forestal se caracteriza por la frondosidad de sus árboles, que son los que estructuran tridimensionalmente su espacio.

La ocupación de áreas de césped, se visualizan como pequeñas islas las cuales las utilizan los grupos: social abierto/ encuentro social y social intimo/ acompañados. Este fenómeno se genera por la necesidad de apropiación del territorio, mediante la versatilidad que proporciona al cuerpo y el poder generar un movimiento centrípeto entorno al encuentro.

Las esculturas o fuentes de agua, generan nuevo espacios de ocupación, como un lugar habitual de uso. Sin tener esa función responden a la necesidad de generar un lugar donde acogerse.

9. Discusión de resultados

Para comenzar la discusión de resultados se hace referencia a la problemática detectada, la cual se definió como la “la homogeneidad en el equipamiento de los parques urbanos, en su rol como contenedor social y colectivo de la ciudad, en relación al aumento de habitantes y la falta de soluciones específicas a los usos que le dan a estos espacios urbanos”.

Partiendo por la homogeneidad en el equipamiento de los parques urbanos, se hace referencia a la estructuración de la trama urbana; La ciudad y los espacios públicos urbanos para llegar al parque como elemento urbano. De ello se obtiene que la ciudad además de ser un espacio físico sea un espacio social. Por tanto sus espacios públicos que son definidos como un espacio de ocupación abierta y pública, en donde se genera un espacio de acción para las personas que los ocupan, deben

responder a las necesidades de uso colectivo.

En el parque Forestal como espacio público, ocurre una deficiencia en la implementación formal complementaria a las funciones del parque, carece de complementación para el espacio de acción. Lo cual es una limitante de usos o mezclas de usos por la falta de generadores de actividades dentro del resguardo de la naturaleza del parque.

La cualidad de ser habitable del parque forestal, se da mediante el orden e implementación que lo compone, al establecerse como una franja lineal de conexión en sus cuatro sentido, agregando su ubicación estratégica dentro de la trama urbana del centro de la ciudad de Santiago, lo cual responde a la característica principal de un parque urbano: tener directa conectividad con la proximidad del barrio y la diversidad de actividades en su contorno, se convierte en un paseo obligado y habitual por los usuarios de este sector.

Por su contorno sur, colinda con construcciones habitacionales, en donde el parque se convierte en el patio para sus

habitantes. Incluso desde los pisos de mayor altura se relacionan con el parque.

Estas características se comparan con lo que indica la autora (Jacobs, 1967) : que los parques vecinales sugieren unos principios generales sobre el comportamiento de los parques en general, precisamente porque son el tipo de parque urbano más abierto y mayor conectividad con lo próximo, que tenemos entre nosotros. Lo cual hace normal que se utilice como lugares públicos cotidianos o patios públicos locales.

Mediante la identificación de ocho grupos usuarios del parque: grupo contemplador y en recogimiento, grupo social abierto/encuentro social, grupo social intimo/acompañados, grupo interface (entre la ciudad y el parque), grupo paseante, grupo familiar, grupo recreativo y grupo ciclista. Clasificados según su ocupación espacial, se identifican características generadoras de actividades del parque Forestal como son: la existencia de grupos humanos partícipes de su habitar, ambiente natural (presencia de árboles, recorridos, variedad y riqueza natural), equipamiento urbano, bordes, microclimas, lugares de

apropiación para la socialización, cabida para la observación.

Al presentar las características generales y cumplir la función principal de un parque urbano, se declara que el parque Forestal tiene el *rol como contenedor social y colectivo del centro de la ciudad de Santiago*. Pudiendo establecer una relación con el habitante residente y visitante.

La función principal de un parque para que sea habitado, es que debe **ser un elemento coherente a las diversas funciones y actividades que se desarrollan en su contorno**, logrando una conjunción de una sola plataforma, no deben ser una isla dentro del desarrollo de este sistema.

El parque forestal logra una coherencia con las características del habitante, primero por la conectividad y proximidad al barrio en que residen (da gran valor para los gentries y transitorios). Otorga valor a la centralidad que es una de las características de la llegada del nuevo habitante.

Segundo como generadores de actividad el parque tiene directa relación con museos, arquitectura patrimonial, referente históricos

y culturales dentro del barrio, lugares para el consumo y generación de redes sociales, ofertas comerciales cada vez más especializadas y sofisticadas.

Otro punto de análisis desde el nuevo habitante hacia el parque, los llamados gentries y transitorios, poseen una característica de ser procuradores del patrimonio y cultura, por lo que el parque se vería beneficiado directamente. Ya que el usuario y sus prácticas espaciales condicionan directa y drásticamente en su comportamiento. Lo cual incrementaría la habitabilidad dentro del parque.

- Lo relevante de los individuos designados como gentries es que ellos tienen un papel preponderantemente en la recuperación de los barrios a los que llegan, en algunos casos se trata incluso de pioneros de la recuperación urbana.

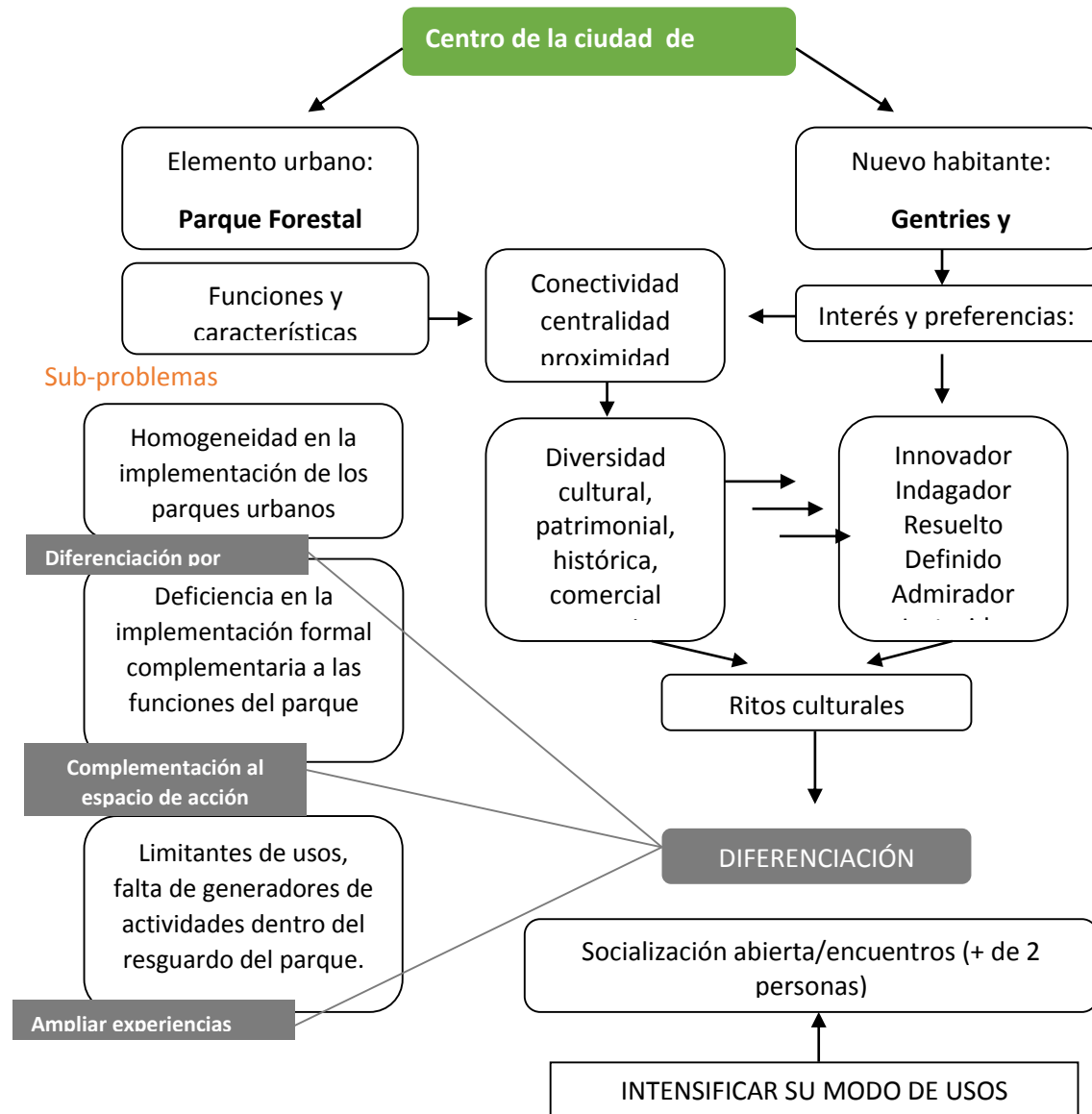
Se observa además, que el habitante no se integra mediante sus intereses, de forma habitual en él habitar del parque, participa normalmente en espacios privados pero abiertos a la ciudad, es importante agregar

que es un usuario con inquietudes urbanas y nuevas propuestas de socialización.

A través del estudio de casos, se obtiene referencias conceptuales y especificaciones de las propuestas:

- Inclusión de actividades de orden cultural y artística.
- Versatilidad y diversidad en el uso.
- La modulación favorece la versatilidad y genera nuevos espacios para diversas actividades.
- El uso intuitivo
- Materialidad amigable con el usuario
- Generar un lugar espacial
- Invitar al descubrimiento de sus usos.
- Temporalidad
- Diversidad en los usos
- Habitar en nuevas superficies o niveles
- Complementación con la naturaleza.

9.1. Generación de conceptos



10. Observaciones de campo: mobiliario urbano

En el siguiente apartado se presentan observaciones del mobiliario en el contexto local, siendo un referente de las soluciones actuales que se presentan en los parques para el encuentro social.

Parque quinta normal:

En el parque Quinta Normal, siendo uno de los principales de la ciudad de Santiago, esta implementado en su primer sector por mobiliario de hormigón, el cual se organiza en torno a los senderos de las áreas verdes, lo que otorga una continuidad en su recorrido, mediante curvas continuas dan cabida a espacios complementados con unidades en diferentes direcciones pero relacionadas entre sí, para la observación de las atracciones como fuentes de agua, laguna y creando un espacio habitable para el encuentro.



Imagen 13 mobiliario urbano Parque Quinta Normal/ Elaboración propia

Parque Forestal:

En el parque Forestal también ubicado en el centro de Santiago, se observa que su equipamiento urbano es mediante unidades tradicionales (bancas) y su organización en el espacio se ubican contorneando las áreas verdes, esta organización es limitante al uso de otros espacios (césped o juegos infantiles) y no se relacionan entre sí, por lo tanto no incentivan a encuentro entre personas. Sin embargo los encuentros se apropian de lugares como superficies de césped, entorno a árboles y aceras, además de utilizar otros elementos como esculturas o módulos informativos.

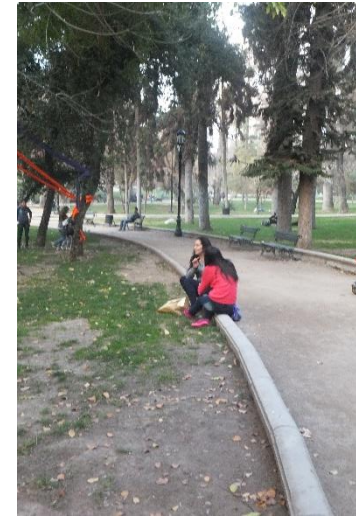


Imagen 14 Mobiliario urbano Parque Forestal / Elaboración propia

Parque Japonés

En el Parque Japonés también ubicado en el centro de Santiago, se observa que su equipamiento urbano es mediante la composición básica de bancas de madera y módulos en hormigón. Se ubican aisladas unas de otras, principalmente por encontrarse en su recorrido.

La carencia de mobiliario para el encuentro, las pausas en el estar son de menor permanencia, siendo un factor el diseño poco ergonómico de cada elemento.



Imagen 15 Mobiliario Urbano Parque Japonés/ Elaboración Propia.

Referentes, ciudad de Buenos Aires, Argentina.

Se presentan las siguientes imágenes, para mostrar una propuesta de un sistema de mobiliario urbano, que está enfocado puntualmente al encuentro social, mediante el diseño para el acomodo del cuerpo y soporte para interactuar sobre él, lo cual mediante la configuración entre ellos que generan actividades, que motivan a su uso específico y a la permanencia en el parque, además de articular encuentros sociales a través del mobiliario.



Imagen 16 Mobiliario urbano, Buenos Aires, Argentina / Elaboración Propia.

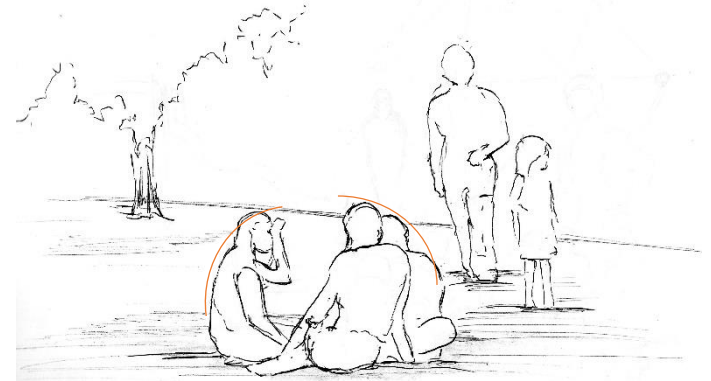
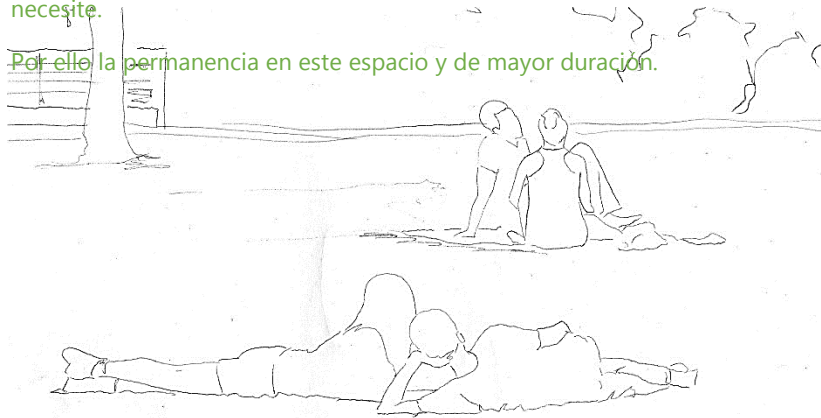
11. Análisis del gesto corporal en encuentros sociales:

- Superficie de césped:

Los grupos de personas se ubican en torno a un punto de atracción que se genera en el centro de ellos.

En la superficie de césped, la apropiación del espacio es mediante todo el apoyo del cuerpo, y las diversas posibilidades de acomodo que el usuario necesite.

Por ello la permanencia en este espacio y de mayor duración.



Generar apoyo lumbar, con una inclinación de acomodo permanente, junto con establecer una relación directa con los otros acompañantes con amplitud visual de los diferentes niveles.

La direccionalidad de los cuerpos la determina el número de personas en el encuentro.

La falta de apoyo lumbar, genera una inclinación descendiente en apoyo. Es un acomodo temporal. Lo cual produce menor tiempo de permanencia en el lugar.

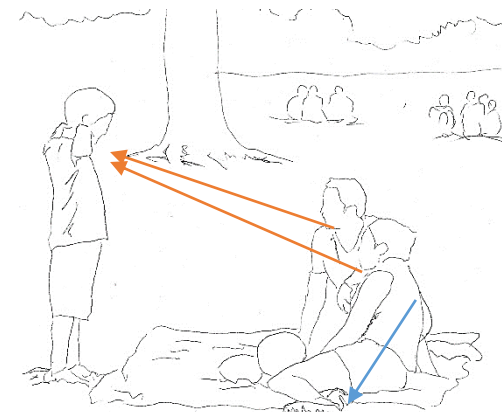


Imagen 17 croquis de observación / elaboración propia

- Áreas de juegos infantiles, fuentes de agua, atracciones visuales.

En las áreas tanto de juegos infantiles, fuentes de agua o cualquier atracción visual, el comportamiento con respecto a los gestos corporales cambian.

Los usuarios utilizan mobiliario urbano, pero con las características que sea abierto hacia la atracción, rodeándolo, siendo partícipe de lo que sucede.

El uso del espacio es en la vertical, como la horizontal y niveles intermedio. Por ser grupos más numerosos, presentan mayor diversidad de usos del espacio.

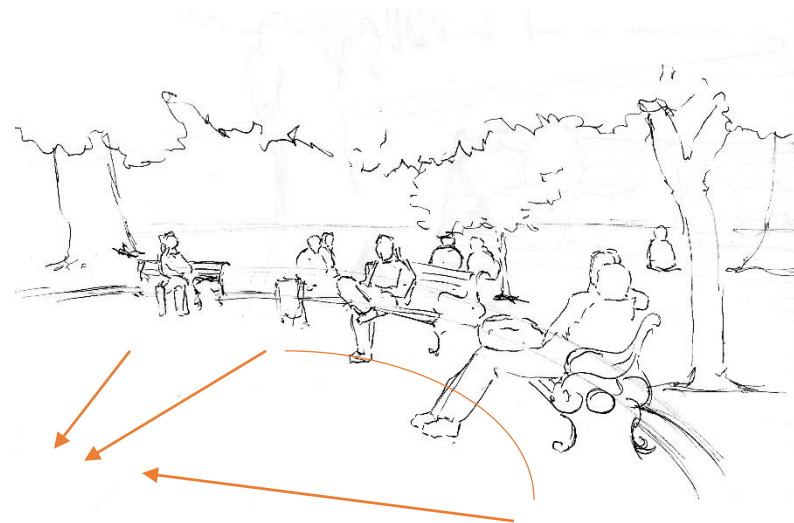
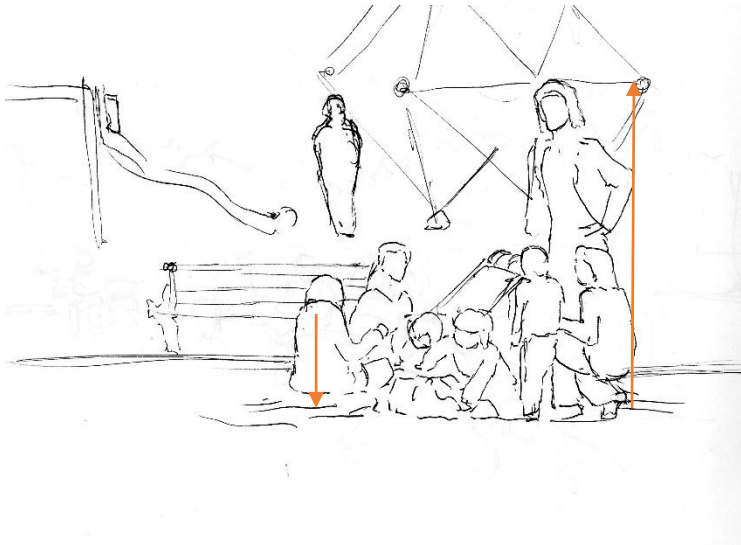
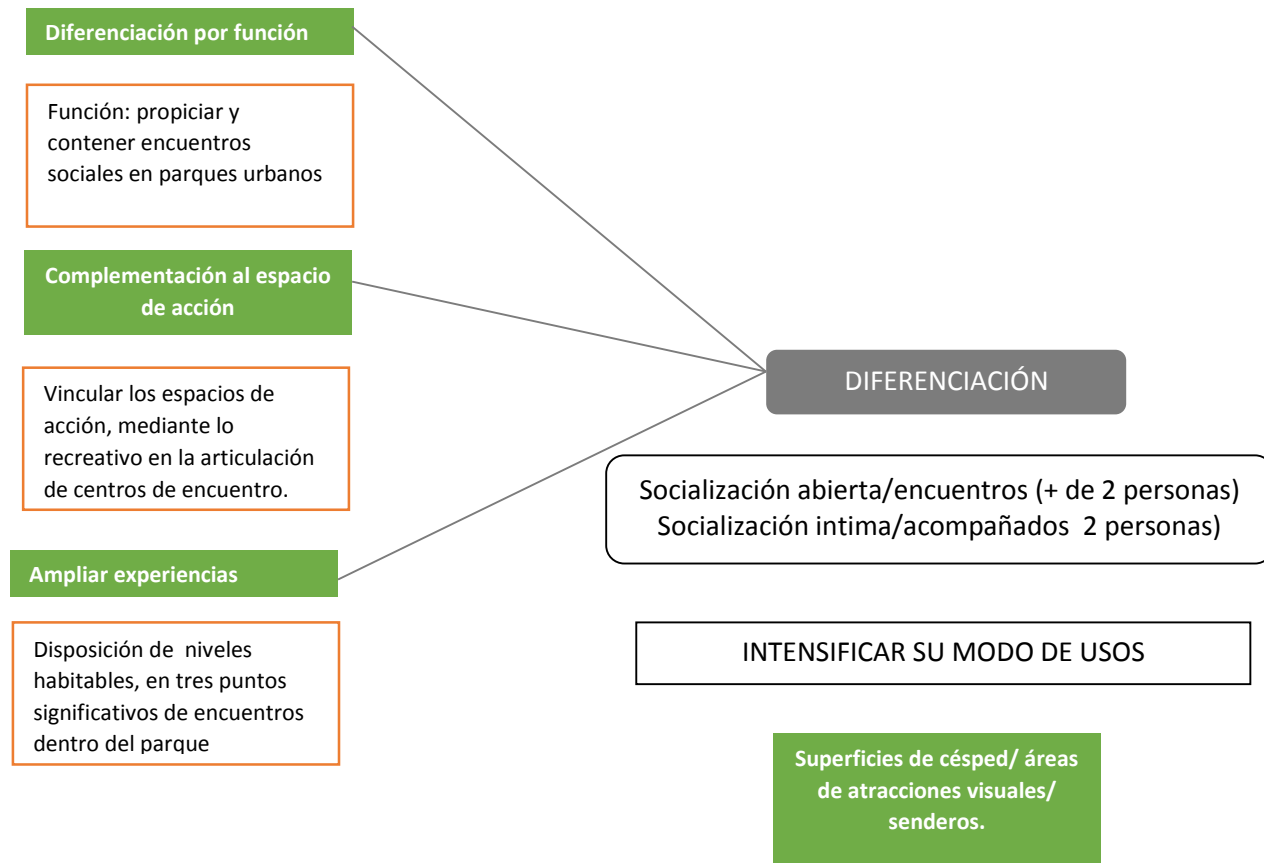


Imagen 18 croquis de observación / elaboración propia

CAPITULO IV: DESARROLLO DEL PROYECTO

12. Análisis de antecedentes:



12.1. Descripción del proyecto:

El proyecto se encuadra dentro del contexto de los parques urbanos de la ciudad y en su rol como contenedor social y colectivo.

Se debe considerar a los parques como un espacio público donde la gente desarrolla actividades funcionales y rituales, dentro de las cuales se encuentra dos formas de socializar en un parque , personas que van acompañadas y personas que acuden al encuentro de otras, junto con esto se generan combinación de usos como (reposar, jugar u observar los juegos, leer, exhibirse, acudir a una cita, contemplar la ciudad, acercarse a la naturaleza, estimular a los niños o solo mirar) dentro de este espacio y hace referencia a las razones por las cuales las personas acuden a un determinado parque.

Un elemento importante es la creación de centros, los habitantes tiene un lugar que coinciden en considerar, un centro (cruce de camino, lugar de pausa, un clímax). Es a este elemento al cual tiene como objetivo responder el proyecto.

Se propone un “sistema modular” de mobiliario urbano para el apoyo del cuerpo como un modo de habitar un parque urbano.

El sistema consiste en un “kit”, entendiéndolo como un conjunto de piezas separadas que al ser encajadas forman variadas estructuras, que la vez estas mismas configuradas entre sí mediante conectores, construyen escenarios para el encuentro social dentro de un espacio de acción en un parque urbano.

Los “kit” se proponen por escenario, anteriormente fueron analizados como los lugares o puntos significativos para el encuentro social, los cuales se definen como:

Superficie de césped/ áreas de atracciones visuales/senderos.

Para cada uno de ellos se configuran tres diferentes escenarios, de acuerdo a los gestos corporales y comportamientos de uso de las personas en cada espacio, siendo una forma de otorgar una solución con mayores posibilidades de uso, confort, bienestar individual y colectivo.

12.2. OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Articular puntos de encuentro social en parques urbanos, para propiciar y contener interrelaciones humanas dentro de la ciudad.

OBJETIVOS ESPECIFICOS

- Contener a la persona o grupo de personas que acude al encuentro con otros o solo a observar al parque, en un espacio adaptable a los tipos de socialización.
- Crear un vínculo entre los espacios de encuentro que se generan dentro del parque, mediante la ascendencia y descendencia de niveles habitables.
- Otorgar condiciones de confort, relajación, bienestar individual y colectivo, mediante la continuidad, utilizando líneas ligeras, logrando integrarse en el entorno y acoger gestos corporales de las personas

12.3. Estrategias: Actores involucrados.

MAPA CONCEPTUAL DE LOS ACTORES INVOLUCRADOS EN LA GESTIÓN DEL PROYECTO

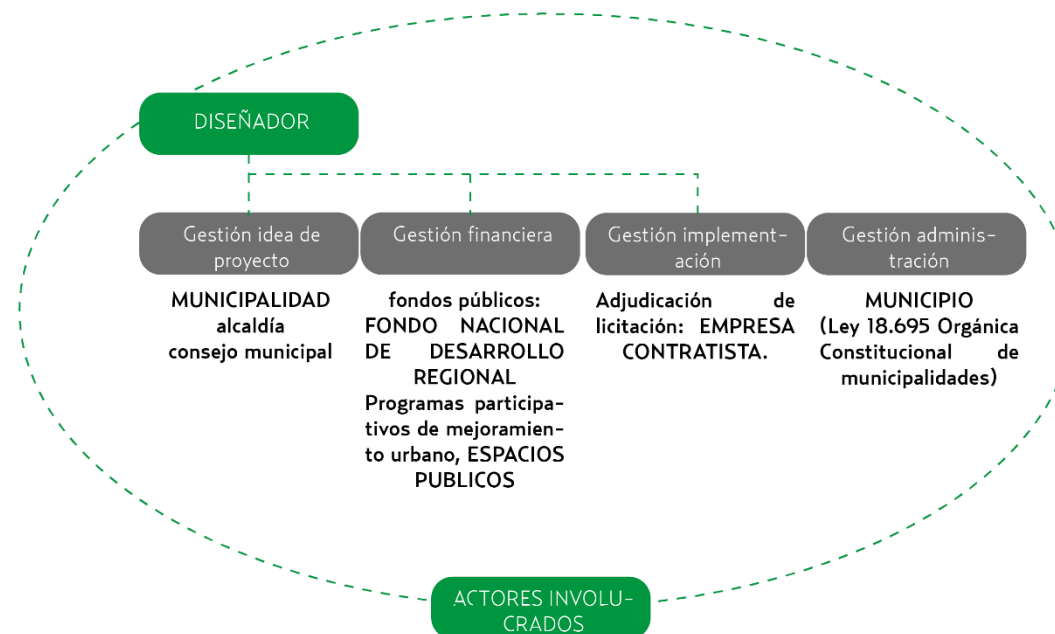


Imagen 19 mapa conceptual actores involucrados en la gestión del proyecto

12.4. Definición conceptual de la propuesta:

PROPUESTA CONCEPTUAL

Propongo contener mediante lo recreativo, como un medio de articular puntos de encuentro que se vinculen a través de la adaptabilidad y continuidad.

PROPUESTA FORMAL

Propongo diseñar un sistema de unidades modulares que se integren a los puntos de encuentro, creando espacios dinámicos y habitables.

DESARROLLO FORMAL

Propongo contener mediante lo recreativo para articular puntos de encuentro, que se vinculen a través de la disposición de un sistema de módulos que presentan tres niveles habitables y conexión entre ellos, para ampliar las posibilidades de uso.

El sistema de modulo se debe integrar a los lugares significativos de los usuarios, mediante las observaciones se definieron tres:

Superficies de césped / entorno a hitos, juegos infantiles y atracciones visuales / Senderos.

12.5. Especificaciones de los lugares
significativos para el encuentro
social:

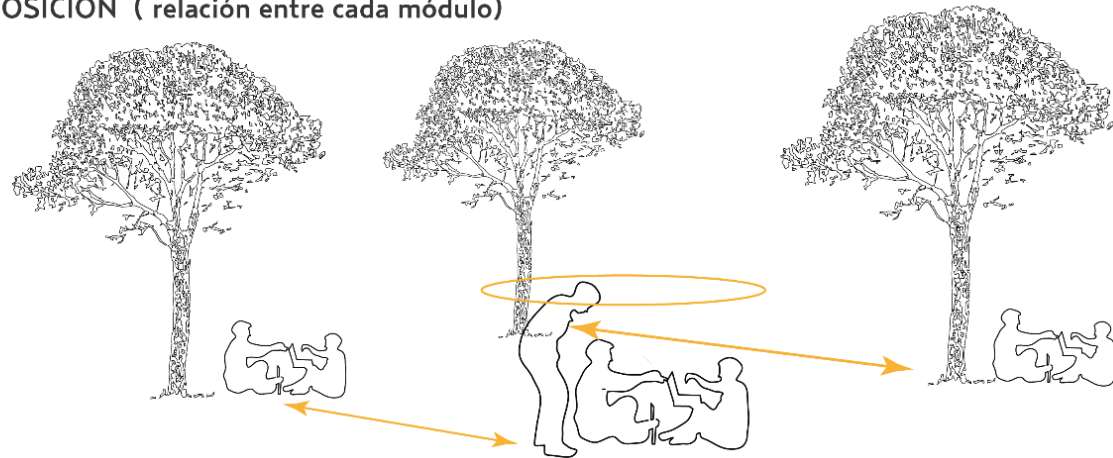
Condiciones del lugar:
SUPERFICIES DE CESPED

SUPERFICIE entre 25 a 100 m de ancho.

Presencia de **ARBOLES**, que otorguen claros de sol y sombra en la misma superficie.

Existencia de espacios de 10 a 15 m como mínimo entre árboles.

POSICIÓN (relación entre cada módulo)



Distancia entre grupo de personas es entre 3 y 5 metros, lo que indica que es una **DISTANCIA PÚBLICA** (más de 3,75 metros)

Posición entre personas es circular entre ellos, lo que indica que es una **DISTANCIA PERSONAL** (de 0,45 a 1,30 metros)

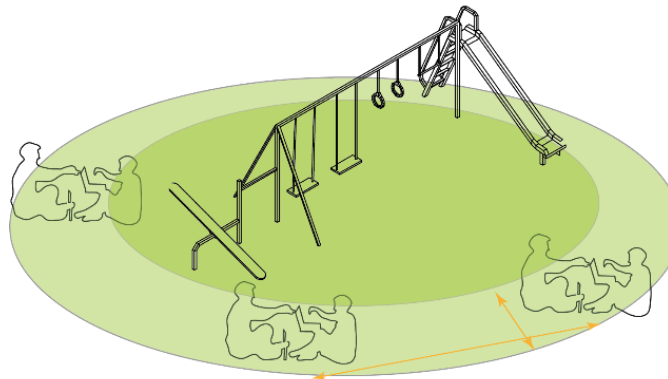
Bajo los árboles, la posición es circular y **DISTANCIA INTIMA** (0 A 0,45 metros) se busca el refugio.

Condiciones del lugar:

UBICACIÓN: ENTORNO A HITOS, JUEGOS INFANTILES, ATRACCIONES VISUALES

SUPERFICIE que circunda a los puntos de atracción y senderos.
Presencia de un espacio libre entre 3 a 4 metros a su alrededor .

POSICIÓN (relación entre cada módulo):

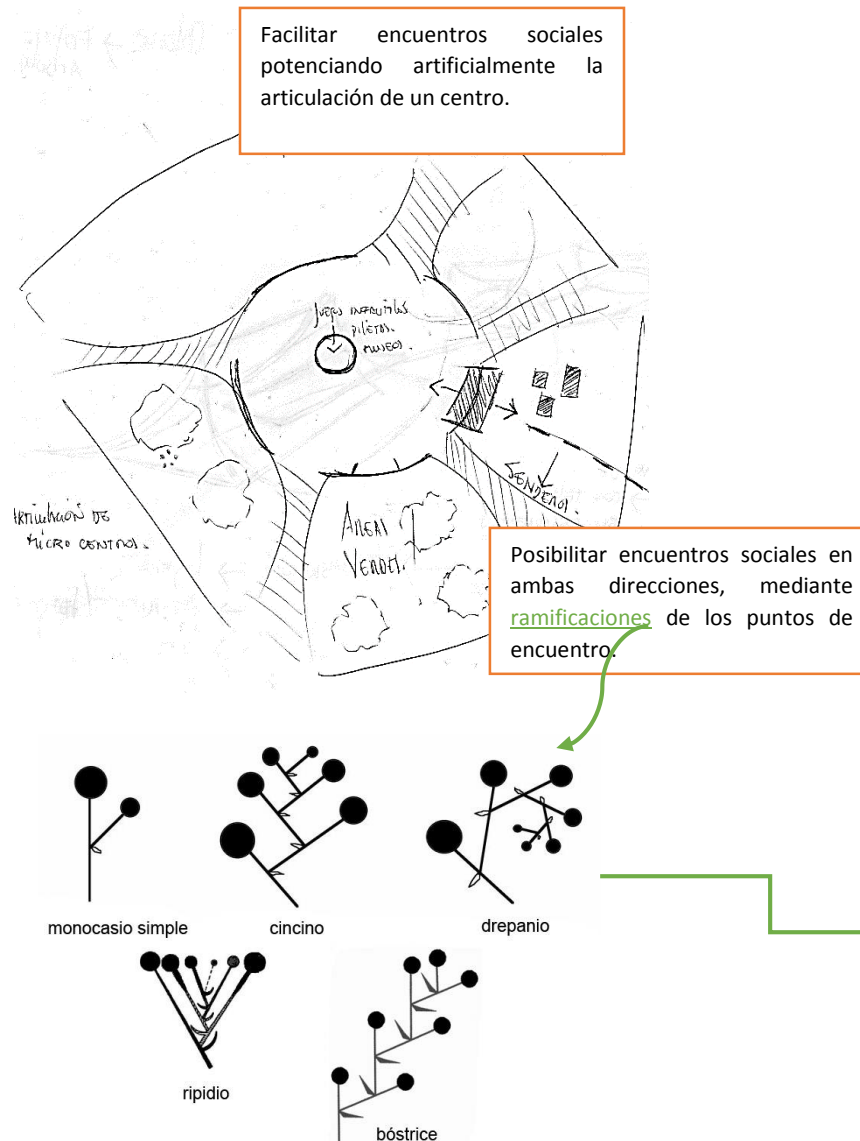


Distancia entre grupo de personas es entre 3 y 5 metros, lo que indica que es una DISTANCIA PÚBLICA (más de 3,75 metros)

Posición entre personas es semi circular por la necesidad de observar en punto de atracción.

La Ocupación es individual, en pareja, entre 3 y 4 personas por grupo.

CAPITULO V: PRODUCTO



13. Producto

Génesis formal

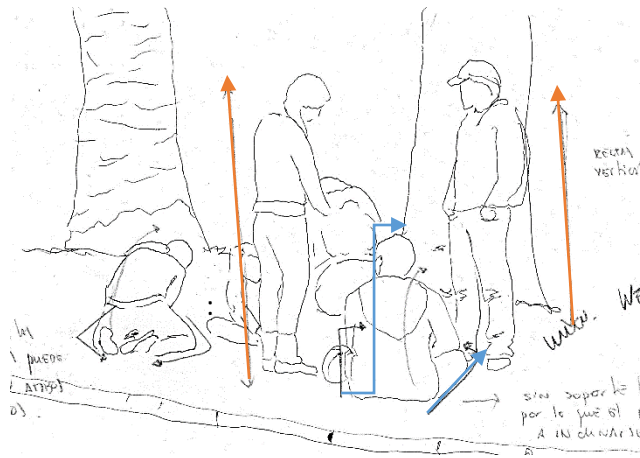
A través de las observaciones de campo, se decide comenzar por la observación formal del concepto **recreativo** "movimientos"

El articular es mediante el vínculo de niveles que usan las personas

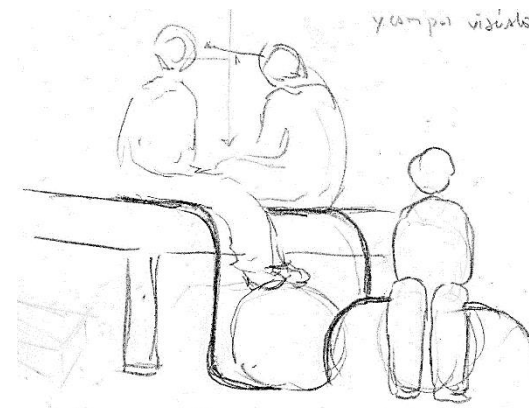
La **adaptabilidad y continuidad** se la forma en que se relacionan y vinculan los espacios de acción.

Mediante el siguiente esquema se propone, generar un vínculo entre el área de acción de la superficie de césped con el área de juegos infantiles.

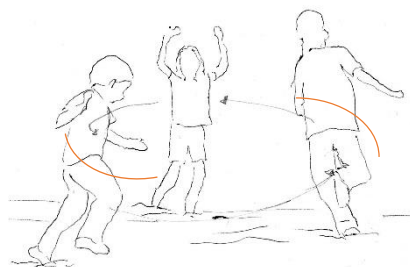
Abstracción básica del primer boceto de un módulo, con una base y un brazo para el apoyo y la articulación de la ramificación.



Generar diferentes niveles de apoyo, sin límites de movimientos posibilitando encuentro con espontáneos con lo próximo.

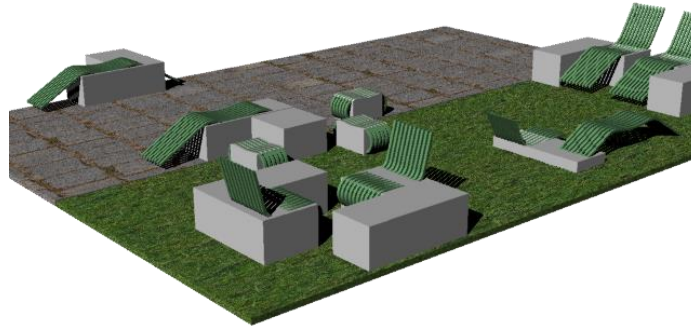


Encuentro con lo próximo, se genera un enfrentamiento por encaje de los cuerpos (2 personas). Apropriación de diferente alturas de apoyo La falta de apoyo lumbar los cuerpos tienden a inclinarse hacia adelante, y otorga libertad de movimiento de la zona de apoyo



Se rescata de la siguiente imagen el movimiento de los niños, mediante esta línea formal, se puede establecer que el sistema debe tener movimiento para lograr lo recreativo.

13.1. Evolución de propuestas formales:



Las propuestas se basan en la generación de desniveles habitables, mediante curvas que generan movimientos, vinculándose entre cada módulo.

Se descartan por la falta de articulación de un centro y formas ya vistas.

Rescatando el hormigón con material base y la creación de desniveles.

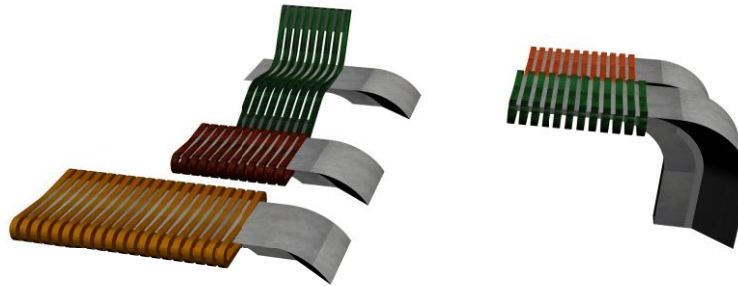


Imagen 21 primeras propuestas formales/ elaboración propia



13.2. Propuesta Formal Final:

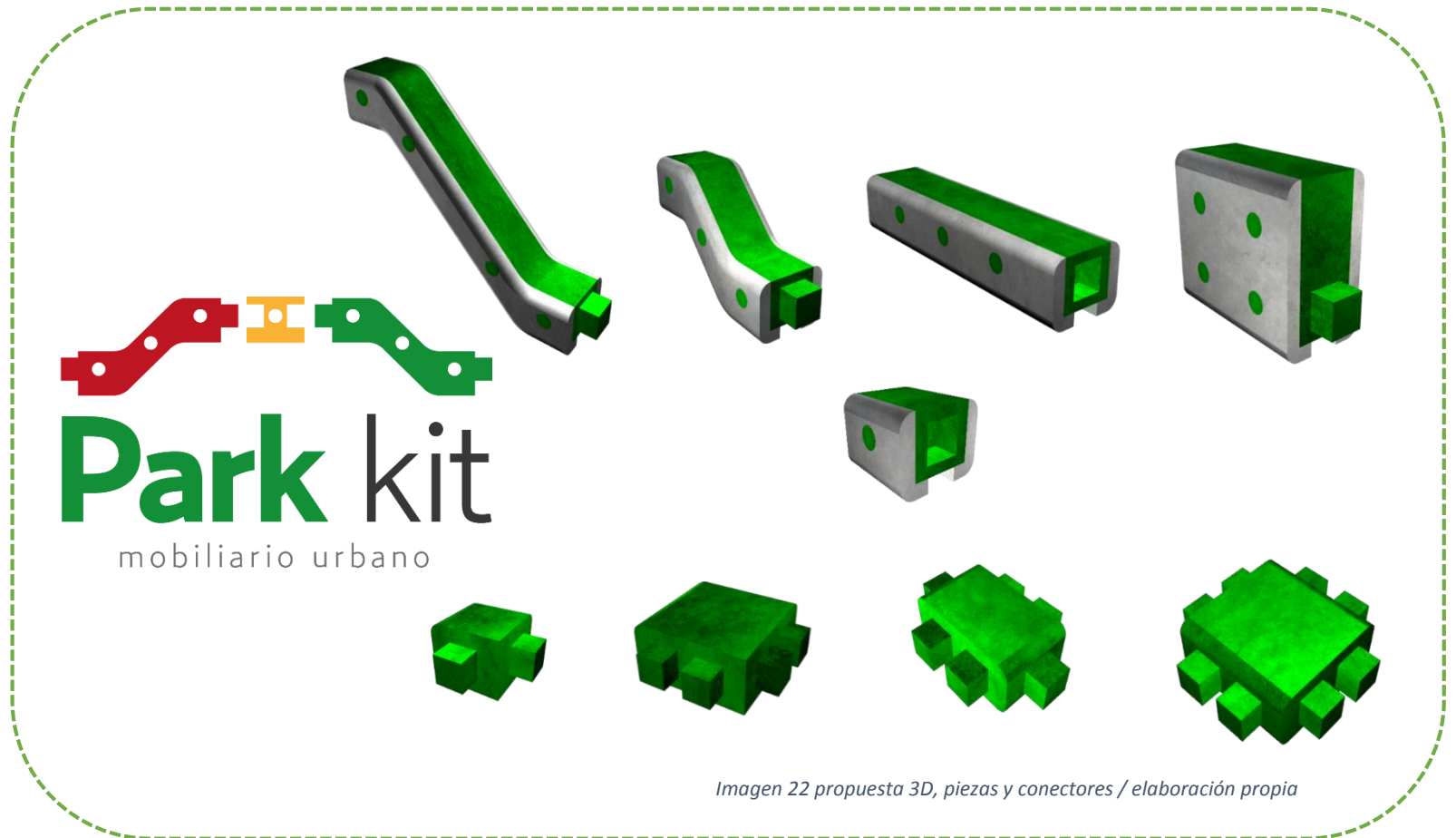
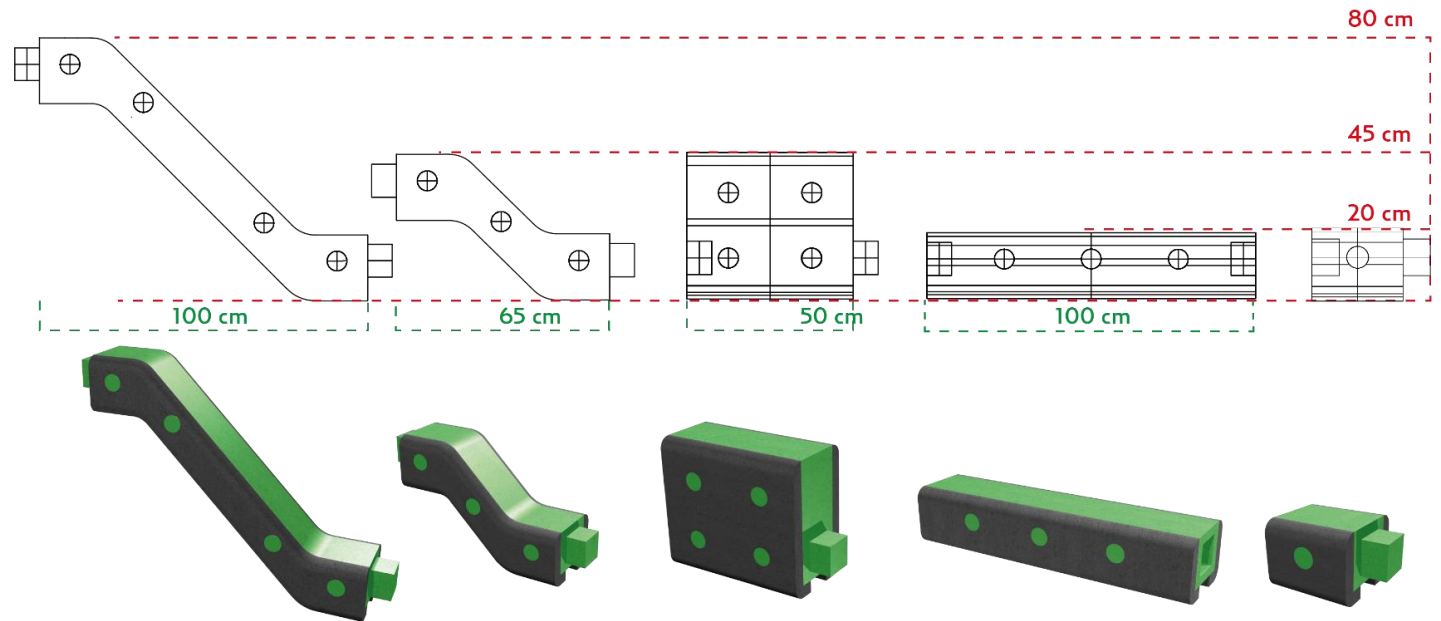
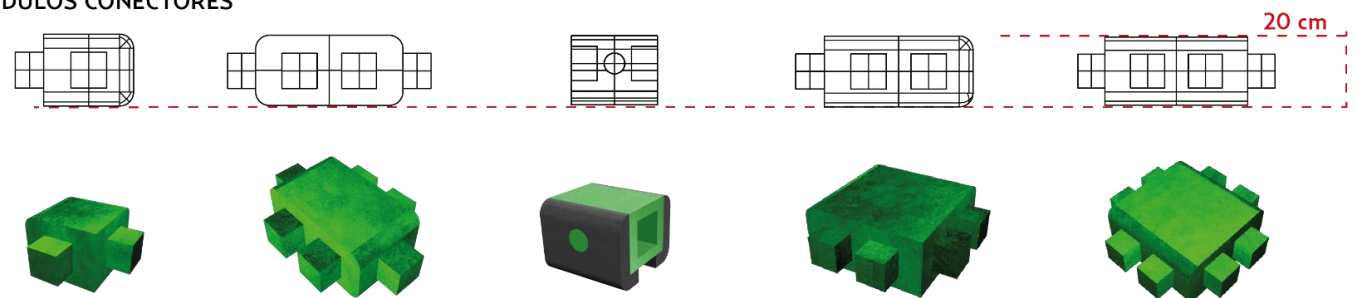


Imagen 22 propuesta 3D, piezas y conectores / elaboración propia

13.2.1.Sistema de Modulos



MÓDULOS CONECTORES



13.2.2. Armado de Piezas modulares

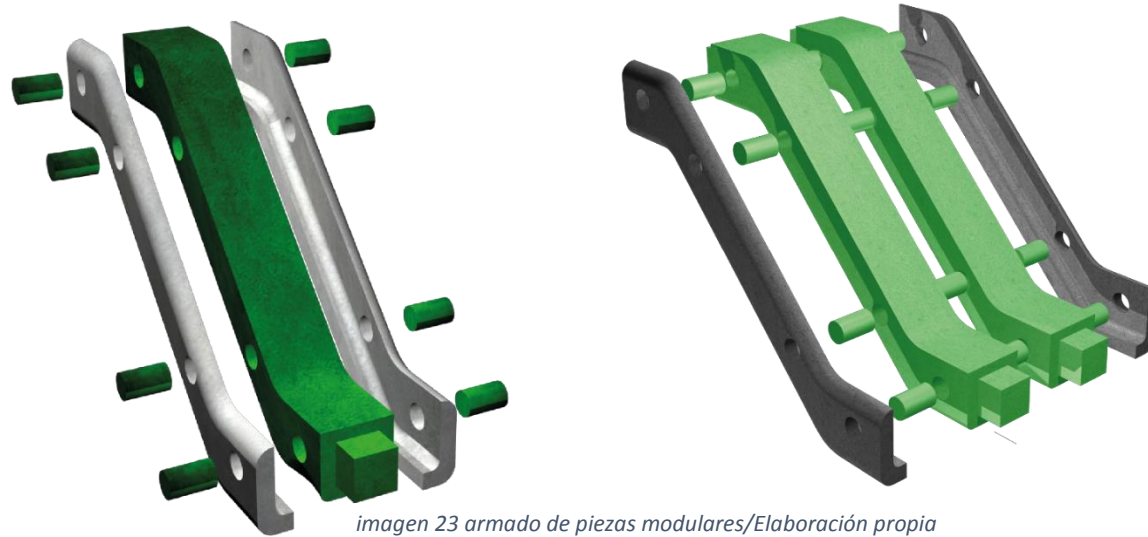


imagen 23 armado de piezas modulares/Elaboración propia

Cada pieza se compone de **una estructura central de hormigón armado**, con aplicación de color para la identificación de su ubicación en los distintos espacios.

Se complementa con **dos piezas laterales de hormigón** con terminaciones redondeadas, destacando la continuidad y ligereza de la línea formal del módulo. Además se genera un mejor brillo de cada pieza.

la unión de las tres piezas es mediante unidades tubulares de hormigón, adheridos con pegamento epoxi.

Configuración para un doble ancho del módulo, para obtener una mayor superficie de apoyo.

La pieza unitaria mide de ancho 25 cm, para unir dos piezas (42 cm), se ocupan **2 estructuras central + 2 piezas laterales** unidas por unidades laterales, pegadas con pegamento epoxi.

Configuración de modulares:

La configuración modular, consiste en 6 configuraciones que unidas mediante conectores, con doble ancho o simples, construyen los 4 escenarios propuestos.

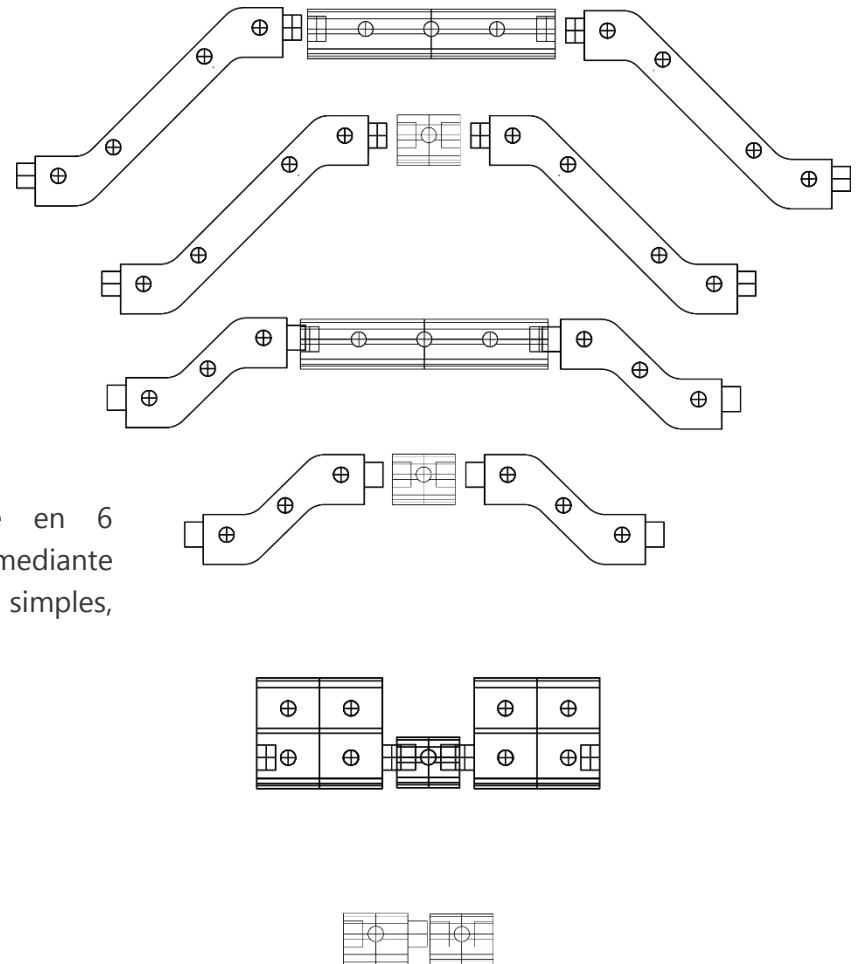
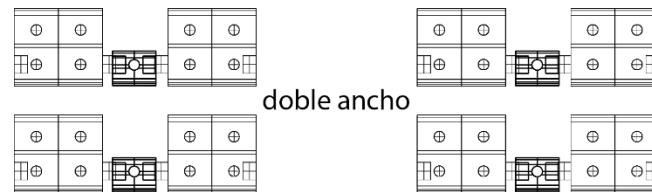
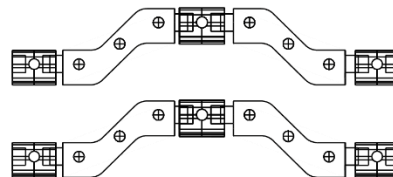
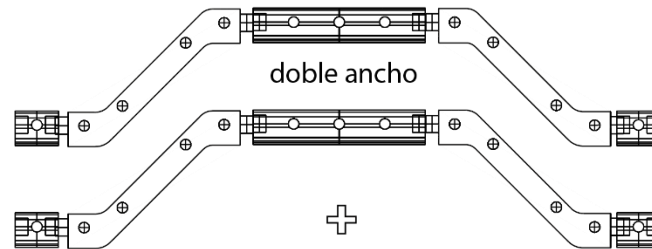


Imagen 24 configuraciones modulares/ elaboración propia

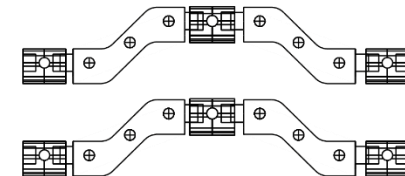
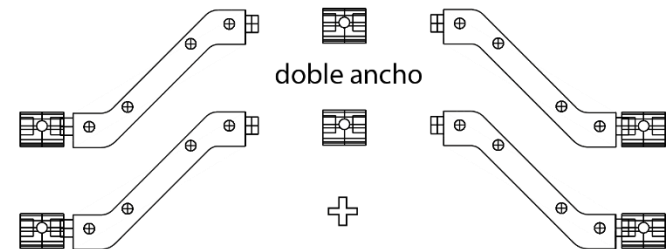
13.2.1. Configuraciones espaciales

CONFIGURACIONES ESPACIALES:
escenario SUPERFICIES SOBRE CESPED

1



2



En esta configuración se propone aplicar pigmentación pantone 108c a la pieza de hormigón central.

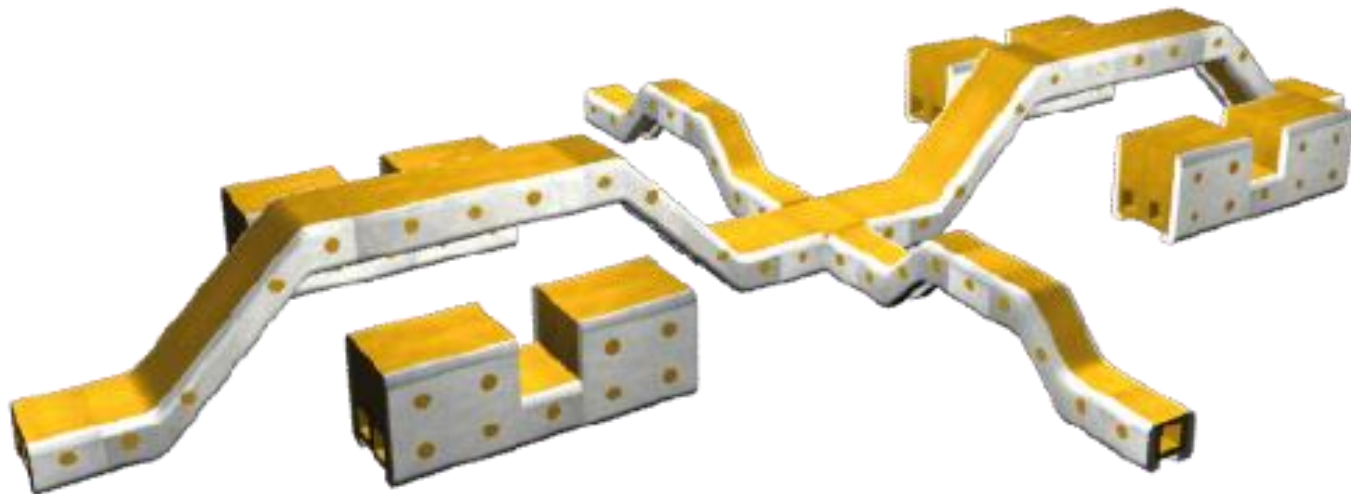
la tonalidad amarilla que se visualiza a continuación.

La elección del color es para generar un contraste con el verde del césped.

Imagen 25 esquemas de configuración kit 1 y2 /Elaboración Propia



1

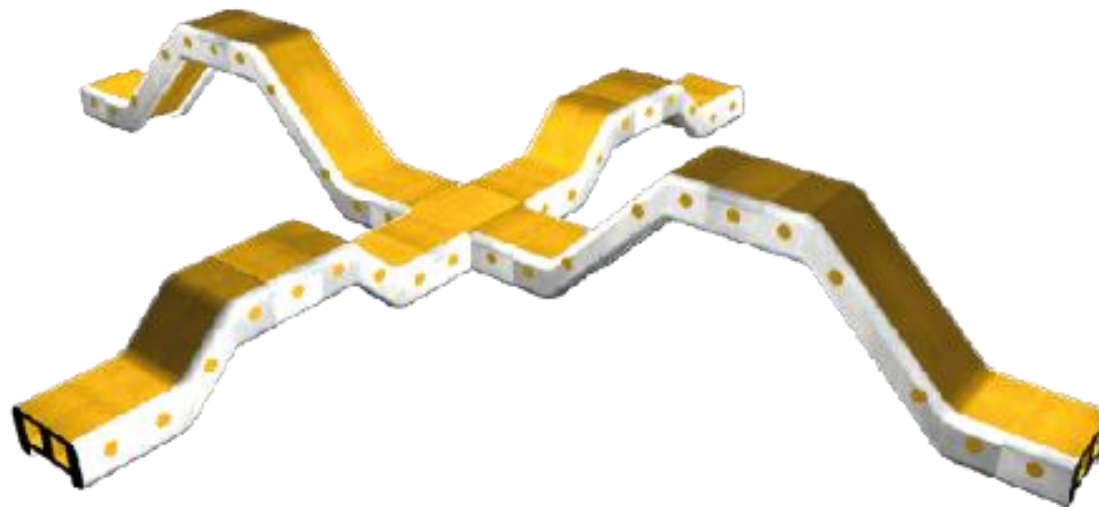


KIT 1 superficie de césped

Imagen 26 propuesta formal kit 1/ Elaboración propia



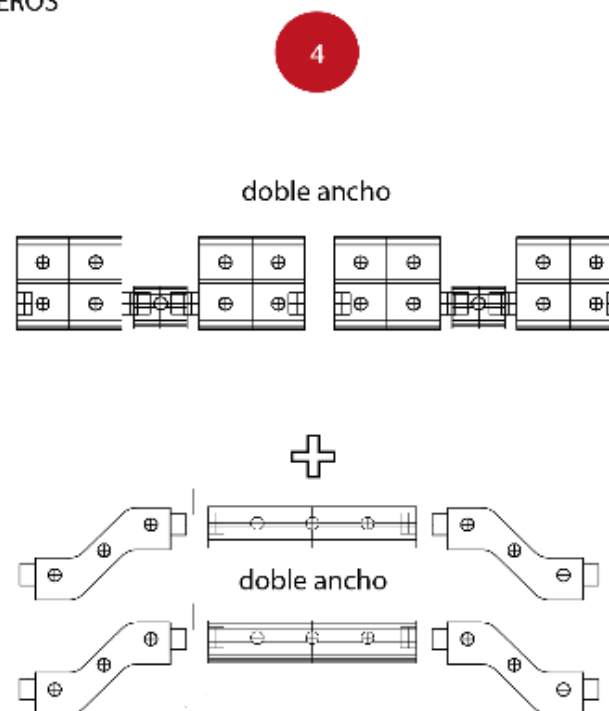
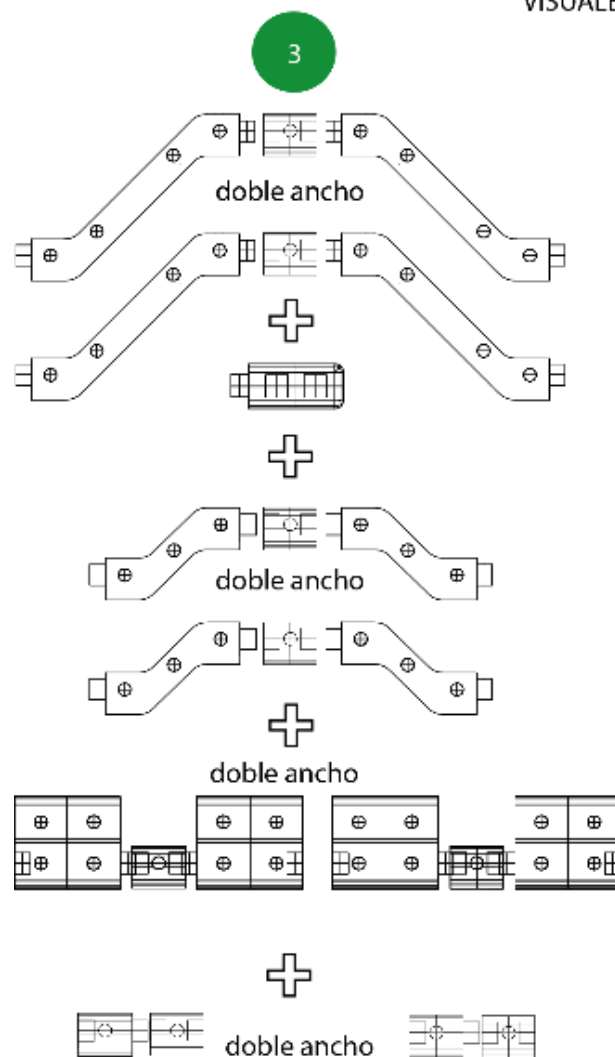
2



KIT 2 superficie de césped

Imagen 27 Propuesta formal kit 2/elaboración propia

CONFIGURACIONES ESPACIALES
escenario AREAS DE JUEGOS INFANTILES / ATRACCIONES
VISUALES Y SENDEROS



En la configuración para para área de juegos y atracción visual, se propone hormigón pigmentado con pantone 340C.

La tonalidad verdosa que se visualiza a continuación.

La elección del color es para generar un contraste con el suelo tanto de tierra o cemento.

En la configuración para para área senderos, se propone hormigón pigmentado con pantone 185C.

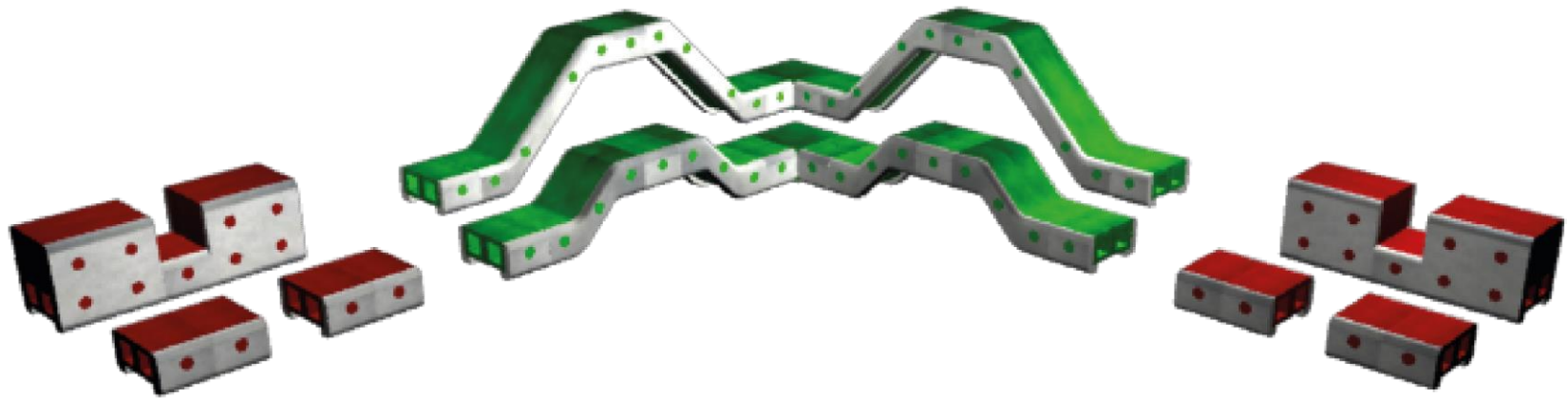
La tonalidad rojiza que se visualiza a continuación.

La elección del color es para generar un contraste con el suelo tanto de tierra o cemento.

Imagen 28 esquema de configuración kit 3 y 4/ elaboración propia



3



KIT 3 área de juegos y atracciones

Imagen 29 propuesta formal kit 3/ elaboración propia

KIT 4 área de senderos



4

Imagen 30 propuesta formal kit 4/ elaboración propia

13.2.2. Situaciones de uso:



Imagen 31 Situación de uso kit 1 y 2/ Elaboración propia



Imagen 32 situación de uso kit 3/ Elaboración propia



Imagen 33 situación se uso, kit 4/ elaboración propia

14. Comunicación

Marca

Construcción del nombre del proyecto.

La marca es la identificación del sistema comercial que propone un proyecto. Gráficamente es representado por un logotipo que debe otorgar un nombre al producto y/o servicio que ofrece, junto con esto es fundamental que el concepto sea claro para diferenciarse en el mercado.

Debe ser aplicable a distintas plataformas comunicacionales que el proyecto proponga para su comercialización.

El nombre se basa en el concepto de la entrega de un conjunto de piezas, un "KIT" que articula espacios habitables y dinámicos para los parques urbanos, representados por un color para cada escenario.

Evolución de la Marca



Imagen 34 evolución de la marca / elaboración propia



Park kit

mobiliario urbano

- Pantone 185c
- Pantone 108c
- Pantone 340c
- Pantone 432c
- Pantone 429c



Park kit

mobiliario urbano

- Pantone 420c
- Pantone 442c
- Pantone 421c
- Pantone 432c
- Pantone 429c



Park kit

mobiliario urbano

- Pantone Black

Imagen 35 Propuesta formal de Marca/ elaboración propia



imagen 37 propuesta de marca/ elaboración propia

Relay - bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Relay - bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Relay - bold

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Imagen 36 tipografía para marca/ Elaboración propia

15. Materiales / aspectos técnicos.

Material: HORMIGÓN PRE FABRICADO ARMADO

Proceso constructivo: SISTEMA DE MOLDAJES



Imagen 38 ejemplo de un molde para un mobiliario de hormigón armado.

⁸ Pegamentos epoxi para la construcción, para pegar piedra, cerámica, hormigón, piedra artificial, metales, vidrio, madera, plásticos varios, etc. Impresionantes adherencias, resistentes a temperaturas bajo cero, resistentes a la humedad, al agua salada, aplicación en materiales húmedos. Diferentes consistencias: líquidas, fluidas, cremosas, tipo gel y pastosas.

Sistema de colocación: APOYADO (módulos con altura) ANCLADO por medio de una zapata y tornillos de anclaje (módulos conectores a nivel de suelo)

Elementos vinculantes: UNIÓN ENTRE PIEZAS, MEDIANTE ANCLAJES TUBULARES DE HORMIGÓN, ADHERIDAS CON RESINA EPOXI.⁸

Acabado, color, texturas: HORMIGÓN PULIDO, TEXTURA LISA.

Capaces de resistir una flexión de hasta 1000kg/cn2. Si quiere seguridad a la hora de pegar algo, no dude en ponerse en contacto con nosotros.

Fuente: <http://www.akepox.com/pegamentos-epoxi-para-piedras/>

Características Hormigón:

MAYOR RESISTENCIA AL IMPACTO,
MAYOR DURABILIDAD,
MENOR GASTO EN MANTENIMIENTO,
ESTABILIDAD.

ESPECIFICACIONES TÉCNICAS DE LA COLOCACIÓN.**Anclaje:**

Estarán firmemente anclados al suelo o terreno a través de los módulos conectores.

El anclaje no debe suponer ningún riesgo:

- Tornillos salientes
- Zapatas descalzadas
- Redondos de acero puntiagudos

El anclaje debe ser duradero

El anclaje no requiere mantenimiento

Tipo de anclaje:

Perno de anclaje recibido en zapata de hormigón, ambos de las dimensiones adecuadas a los esfuerzos a soportar y características del terreno, también de acero galvanizado o inoxidable.

Pernos y colocación:

Longitud: dependiendo de firme (espesor y resistencia) y esfuerzos a soportar, no menos de 10 cm.

Sección: de acuerdo con los esfuerzo a soportar, diámetro no inferior a 10 cm. Terminación: esparrago roscado de una longitud equivalente a la parte a utilizar más de unos 5mm.

Plantillas: los pernos se fijaran al encofrado de la zapata con la ayuda de plantillas, que se mantendrán hasta que el hormigón haya fraguado y adquirido la necesaria resistencia, nunca se inmovilizaran directamente con el propio mobiliario.

Tuercas y arandelas: se emplearan tuercas y arandelas del mismo material.

Zapatas:

Área que soporta es que tiene contacto con el suelo, por ello se propone diseñar 5 tipos para cada conector.

Dimensiones: dependerán de los esfuerzo a soportar y de las características del suelo

Forma: de tronco de pirámide a base cuadrada (generalmente)

Aristas: inferiores y laterales marcadas y superiores redondeadas.

Testa superior: tendrá unas dimensiones adecuadas al tamaño del soporte a recibir, en especial su parte plana que será reducida para sobresalir poco del soporte, siempre que no se perjudique la integridad de la zapata.

Hueco de cimentación: se realizara a mano. Solo en las de gran tamaño puede hacerse máquina, perfilando siempre a mano.

Hormigón estructural: se empleara un hormigón estructural H-25 a H-35, con áridos 20/40 dependiendo de las dimensiones de la zapata. En

suelos salinos o yesosos se emplearan cementos especiales.

Zapatas de hormigón prefabricado: exigen una buena compactación tanto lateral como del asiento. Se debe contar con un material granulado adecuado.⁹

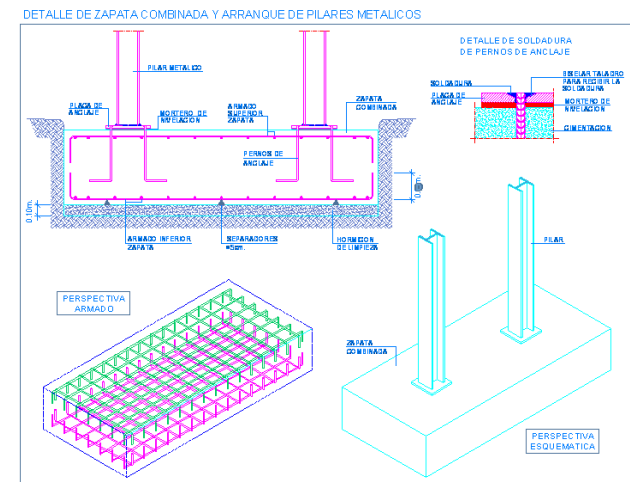


Imagen 39 ejemplo de una zapata/
fuente:<http://www.detallesconstructivos.net/>

16. Servicios

Públicos:

Público Objetivo:

Corresponde al cliente del proyecto, en este caso el Municipio de la ciudad interesada.

Usuario:

Corresponde al grupo de personas beneficiados por el producto y el servicio que proporcionara el parque.

Posicionamiento

El posicionamiento se genera por el mismo producto por medio de sus características y configuraciones que lo diferencian del tradicional equipamiento urbano.

La innovación del producto es la presentación de sus configuraciones, en donde un mismo grupo de elementos, otorga 3 escenarios de encuentro definidos para cada espacio de acción.

La implementación de mobiliario dentro de las zonas de césped y el vínculo con el área de juegos no es utilizada, por lo que favorece el valor del producto.

El posicionamiento del proyecto es entorno a la imagen del parque, como un servicio beneficioso a lo colectivo e individual.

La comuna se beneficiara al proporcionar a los habitantes nuevos alternativas de uso de los parques.

CAPITULO VI: CONCLUSIONES

El desarrollo de la ciudad se ve cada vez más acelerado con ello el aumento de espacios privados para la recreación y vida social lo cual se ha invertido hacia suplir las necesidades individuales o a grupos específicos quitándole la importancia que tienen las necesidades sociales.

El diseño de equipamiento urbano es una necesidad social en espacios públicos, está directamente relacionado con la habitabilidad de un lugar, la forma de relacionarse y la significancia que se le otorga al espacio.

La relevancia del valor que el diseño puede otorgar, tanto a un espacio público como las interrelaciones sociales, es que genera un mayor grado de acción en la interacción dentro del sistema.

Es así que mediante la realización de la investigación en conjunto con las observaciones de campo, recopilación de antecedentes, sobre el tema de los parques como contenedores sociales, se detectan necesidades en la forma de habitar los espacios de acción que son utilizados en los parques. Se reflejan principalmente en la

ocupación, posición y disposición de los usuarios en los espacios de acción, se puede rescatar la búsqueda del encuentro con lo próximo como árboles, arbustos, aceras, entre otros como una forma de suplir la necesidad de apoyo, además de la apropiación en diferentes alturas de apoyo, generando posturas desfavorables a motivar a la permanencia, agregar además que en la búsqueda de la apropiación es fundamental otorgar movimiento.

La contribución del proyecto es a través de la diferenciación mediante su función, que es propiciar y contener encuentros sociales, siendo un complemento al espacio de acción, ya que se logra vincular estos espacios, mediante lo recreativo en la articulación de centros de encuentro. La su versatilidad en el uso amplía las experiencias, por la disposición de niveles habitables, ubicados en tres espacios significativos de encuentro, lo que finalmente se estructura como un escenario vinculado dentro de los espacios que se identificaron como: superficie de césped, área de juegos y/o atracciones visuales y los senderos.

Para el cumplimiento del objetivo del proyecto, Articular puntos de encuentro social en parques urbanos, para propiciar y contener interrelaciones humanas dentro de la ciudad. Se plantearon los siguientes objetivos específicos:

“Contener a la persona o grupo de personas que acude al encuentro con otros o solo a observar al parque, en un espacio adaptable a los tipos de socialización”

Este objetivo abarca en los factores de organización y disposición del mobiliario urbano, en la investigación y observación de campo se concluye que el diseño de ambos factores en los parques estudiados están limitados solo al espacio de senderos, de forma paralela a su recorrido, no logran vincularse unos con otro, funciona de forma individual, solo el Parque Quinta Normal propone una disposición en torno a puntos en donde sí se vinculan el mobiliario del sendero con los elementos individuales. Estos factores son fundamentales para los tipos de socialización que se presentan en un parque, al ser un espacio público las formas de encuentro son múltiples y las opciones de ocupación.

A partir de estas limitantes, el sistema modular propuesto cumple con generar tres formas de contención de una o un grupo de personas, presentando características estructurales, de organización y disposición que estructuran centros de encuentro vinculados al espacio de acción. Se observa en el catastro de referencia que es una necesidad generar espacios dinámicos en donde la modularidad, multifuncionalidad y materialidad de los elementos logra que se relacionen y contener a los usuarios, en este caso sus encuentros sociales.

El siguiente objetivo es “Crear un vínculo entre los espacios de encuentro que se generan dentro del parque, mediante la ascendencia y descendencia de niveles habitables”

Para este objetivo se realizó una observación de campo del comportamiento del usuario y su gesto corporal en encuentros sociales, además de la incidencia que tiene el mobiliario actual en la limitación del uso de estos espacios, en donde se observó que el usuario tiene la necesidad de estar vinculado con los espacios de acción. Los actuales mobiliarios no se insertan en espacios como superficies de césped o se relacionan con los juegos infantiles. Es por ello que el proyecto mediante la propuesta de forma, colores,

modularidad, desniveles logra vincular los tres espacios de acción y la vez generar tres diferentes escenarios.

El último objetivo es Otorgar condiciones de confort, relajación, bienestar individual y colectivo, mediante la continuidad, utilizando líneas ligeras, logrando integrarse en el entorno y acoger gestos corporales de las personas”

Los factores que inciden en este objetivo son las condicionantes de la conducta del habitante, que son la razón que guía la conducta, que corresponden a la búsqueda de satisfacción de sus necesidades, el usuario busca confort, relajación, tener un compromiso con el entorno, el descubrimiento, algo que materialice su deseo de estimular sus sentidos.

El proyecto responde mediante tres funciones: su función práctica, que es la relación entre el producto y un usuario, esta se crea mediante el diseño de un sistema de apoyo corporal, en diferentes niveles de altura de acuerdo a la ergonomía del humano, múltiples posibilidad de apoyo, supliendo las necesidades físicas que se observaron en los usuarios en la apropiación de espacio.

Función estética: la función estética es la relación entre un producto y un usuario experimentada en el proceso de percepción. La solución planeada para esta función es mediante la propuesta de líneas continuas y ligeras que ascienden y descienden vinculadas unas con las otras, su vinculación se crea por la materialidad y color asignado, además de una terminación suave y brillante.

La función simbólica es importante ya que evoca al estado espiritual, el proyecto proponen mediante lo recreativo generar un movimiento y vinculo continuo entre cada espacio, lo cual evoca al instinto de descubrir, recorrer, usarlo, además de relacionarlo mediante los colores y desniveles a un estado de juego.

Bibliografía

Contreras, Y. (2012). Cambios socio-espaciales en el centro de Santiago de Chile: Formas de anclarse y prácticas urbanas de los nuevos habitantes. Santiago: Tesis para obtención del grado doctor en Arquitectura y Estudios Urbanos.

Donoso, F. (2005). *Elementos que generan la habitabilidad en el diseño de los parques urbanos en Chile y la incidencia de la cultura popular en la evolución de ellos*. Santiago: Seminario de Arquitectura, Universidad de Valparaíso.

Francisco Harrison, B. S. (2003). *Guía del Diseño del Espacio Público*. Santiago: LOM Ediciones.

Gobierno de Chile. (2013). *Guía Digital Beta*. Recuperado el Julio de 2013, de Guía Digital Beta:
<http://www.guiadigital.gob.cl/articulo/que-es-la-usabilidad>

Habitar el patrimonio. (2007). Santiago: Mirta Halpert.

<http://diario.latercera.com/>. (29 de 01 de 2013). Recuperado el 06 de 2013, de
<http://diario.latercera.com/2013/01/29/01/contenido/santiago/32-128762-9-revelan->

[que-el-53-de-los-habitantes-de-santiago-esta-de-paso-por-la-comuna.shtml](http://www.plataformaarquitectura.cl/que-el-53-de-los-habitantes-de-santiago-esta-de-paso-por-la-comuna.shtml)

<http://www.plataformaarquitectura.cl/>. (s.f.).

Obtenido de

<http://www.plataformaarquitectura.cl/>

Jacobs, J. (1967). *Muerte y Vida de las grandes ciudades*. Nueva York: Madrid : Península.

Löbarch, B. (1981). *Diseño Industrial, Bases para la configuración de los productos industriales*. Barcelona: Gustavo Gili, S.A.

Quintero, J. R. (2012).

<http://doctorado.josequintero.net/>.

Recuperado el julio de 2013, de

http://doctorado.josequintero.net/documentos/Teoria_Maslow_Jose_Quintero.pdf

