



UNIVERSIDAD MICHOCANA DE SAN NICOLÁS DE HIDALGO
FACULTAD DE ARQUITECTURA

**RE INTERPRETACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO, A TRAVÉS DE
HERRAMIENTAS DE DISEÑO.**

CASO DE ESTUDIO: COLONIA LEANDRO VALLE.

TESIS PARA OBTAR POR EL GRADO DE MAESTRÍA EN DISEÑO AVANZADO

PRESENTA: CHRISTIAN EUGENIA HERNÁNDEZ RUIZ

DIRECTOR: DR. GERARDO SIXTOS LÓPEZ
CO-DIRECTOR: DR. AXEL BECERRA SANTACRUZ

SINDICALES

MTRD. JORGÉ HUMBERTO FLORES ROMERO
MTRD. JOAQUÍN LÓPEZ TINAJERO
DR. JUAN ALFONSO GARDUÑO JARGÓN

REINTERPRETACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO, A TRAVÉS DE HERRAMIENTAS DE DISEÑO.

CASO DE ESTUDIO: COLONIA LEANDRO VALLE

MAESTRÍA EN DISEÑO AVANZADO

PRESENTA: ARQ. CHRISTIAN EUGENIA HERNÁNDEZ RUIZ

DIRECTOR: DR. GERARDO SIXTOS LÓPEZ

CO-DIRECTOR: DR. AXEL BECERRA SANTACRUZ

SINODALES

MTRO. JORGE HUMBERTO FLORES

MTRO. JOAQUIN LÓPEZ TINAJERO

DR. JUAN ALFONSO GRADUÑO JARDÓN

DICIEMBRE 2018



AGRADECIMIENTOS

Este documento surge de inquietudes que como profesionista han surgido a lo largo del tiempo y que he tenido la oportunidad de adquirir conocimiento en el campo por medio de varias oportunidades que he tomado en el camino.

Camino que sin duda se ha forjado con el apoyo de familia y de instituciones académicas. Antes que nada y la etapa que se concluye en este documento, es gracias a la Universidad Michoacana de San Nicolás de Hidalgo, que, sin duda, no solo ha sido mi alma mater, si no también se ha convertido en una parte del sustento familiar, y me ha dado la oportunidad de crecer en diversos ámbitos, profesional, personal, académico, pero también he tenido la oportunidad de regresarle con mi entrega y dedicación cada día laboral.

Gracias a mi familia Juan Manuel, María Eugenia, Sandra y María José, que siempre han estado a mi lado apoyándome y siempre siendo el motor para salir adelante cada día y nunca rendirme, a pesar de las piedras con las que tuve que tropezar para lograr un objetivo en mi vida.

A MDA, sin duda le agradezco por haberme acogido en su programa y por incentivarme a replantear muchas cosas en mi vida profesional, sin duda fue y será una etapa de mi vida que sacude, deseos, anhelos y que poco a poco se van materializado, gracias a palabras de varios integrantes del NAB y a profesores externos que fueron cambiando mi panorama. Y también por hacerme ver que no estamos lejos de un conocimiento y del hacer con instituciones de primer mundo.

No olvidaré a todos mis compañeros que siempre representaron algo importante en este proceso, a los que algún día nos apoyamos con hechos entre nosotros, a los que hicieron posible tener un viaje inolvidable, y también por haberme tenido la confianza desde el primer día de Maestría.

Gracias a todas las personas que dedicaron minutos u horas para el desarrollo de este trabajo; María José, Martha, Cynthia, Larissa por el levantamiento de datos e imágenes, Juan Pablo por la información que me brindaste, Aurelio por tus increíbles fotos, Carolina por las pláticas confusas y Alfonso por discusiones en el tema y revisiones, a todos ellos gracias por su ayuda incondicional.

ÍNDICE

RESUMEN

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1 Introducción	14
1.2 Justificación	15
1.3 Objetivos	19

CAPÍTULO 2: ESPACIO Y DISEÑO

2.1 El espacio	22
2.2 La periferia	23
La Periferia como un espacio transformador	
2.3 El entre-lugar y el tercer espacio	24
2.4 El espacio público	25
2.5 El espacio público recreativo en México	27
2.6 El diseño	29
2.7 El diseño centrado en las personas	31
2.8 El diseño social	33
2.9 El diseño en el espacio público	35

CAPÍTULO 3: EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO EN MORELIA

3.1 Medición del espacio público de Morelia	41
3.2 Descripción de los espacio públicos recreativos	43
3.3 Algunos de los espacios públicos recreativos, identificados en la mancha urbana de Morelia.	45
3.4 Problematicas identificadas en los espacios públicos recreativos	51
3.4.1 Repetitividad en un mismo lugar	51
3.4.2 Repetitividad en la mancha urbana	52
3.4.3 Abandono	54
3.4.4 Inserción en lugares pocos consolidados	56

3.4.5 Bajo entendimiento del lugar	58
3.5 Índice de marginación	61
3.6 Escenario posible	62

CAPÍTULO 4: CASO DE ESTUDIO

4.1 La colonia Leandro Valle	68
4.2 El espacio público recreativo de la colonia Leandro Valle	72

CAPÍTULO 5: MEDICIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO

5.1 Método de estudio: persona-espacio construido	78
5.2 Gehl Institute: estudio de la vida pública	82
5.3 8-80 cities: comunicación pública y participativa	82
5.4 Desarrollo de la herramienta de medición para la colonia Leandro Valle	86
5.5 Aplicación: Herramienta vida pública (HVLV)	90
5.6 Aplicación: Herramienta ¿Cuál es tu estilo?	101
5.7 Evidencia de observación de las actividades del taller	112

CAPÍTULO 6: RESULTADO Y ANÁLISIS

6.1 Resultado: herramienta vida pública (HVLV)	116
6.2 Resultado: herramienta ¿Cuál es tu estilo?	120
6.3 Resultado: herramienta ¿Qué te gustaría tener en tu espacio?	123
6.4 Análisis del espacio público construido	124
6.5 Análisis ¿Cuál es tu estilo?	138

CAPÍTULO 7: CONCLUSIONES

7.1 Del proceso pre-establecido a un proceso alterno de diseño PADe	145
7.2 Definición de reglas para re interpretar el espacio público recreativo.	154
7.3 Propuesta de re interpretación en el espacio público recreativo de la colonia Leandro Valle	159
7.4 Definición de reglas para escenarios posibles	160
7.5 Re interpretación de los objetos	165
7.6 Implementación de los objetos en escenarios posibles	170
7.7 Escenario deseable	188
7.8 Reflexión final	192

ABSTRACT

In the last two decades in the Mexican territory, various proposals for interventions in recreational public space has emerged through programs implemented by public sectors.

Interventions that regularly occurred in outlying zones in order to revive and enhance the public space and the pursuit of consolidation of these territories, due to the high state of marginalization in which they are.

Therefore, some places where its purpose is the recreation are defined at the peripheral territory of Morelia City, looking forward transformation and space reinterpretation by means of creative actions. Through an alternative process, and that through this it will seek to evaluate the public recreational space considering people's methods to implement actions that respond to a reality.

And demonstrate that the applied process so far has been built a specific, rigid, hard, immovable, standardized, stereotyped and public recreational space. This means that the construction and design of these public recreational spaces are decided from an indirect knowledge based on an imaginary model that has lasted for more than two decades.

In the face of such event, an alternative way of thinking, designing and creating public recreational spaces is sought, imagining new scenarios and manipulating the environment, considering people's dynamics and the context. To obtain dynamic and flexible spaces in the time, and for the public space to offer experience to people.

Key words: Public recreational space, suburbs, design, people, process.

RESUMEN

En las últimas dos décadas en el territorio mexicano, ha surgido diversas propuestas dirigidas a intervenciones en el espacio público recreativo a través de programas implementados por sectores de carácter público.

Intervenciones que regularmente se han dado en zonas periféricas con el objetivo de reactivar y revalorizar el espacio público y en la búsqueda de consolidación de estos territorios, debido al estado de marginación alto en que se encuentran.

Es entonces que se observa el territorio periférico de la ciudad de Morelia y se definen algunos lugares donde su fin es la recreación; buscando el transformar, re interpretar el espacio por medio de acciones creativas. Por medio de un proceso alterno, y que a través de este se buscará evaluar, el espacio público recreativo considerando las dinámicas de las personas para implementar acciones que respondan a una realidad.

Y demostrar que con el proceso aplicado hasta el momento se ha construido un espacio público recreativo, específico, rígido, fijo, inmóvil, estandarizado, estereotipado. Esto es, que el diseño y construcción de estos espacios públicos recreativos, se deciden desde un conocimiento indirecto, basándose en un imaginario que ha perdurado por más de dos décadas.

Ante tal suceso, se busca una manera alterna de pensar, diseñar y hacer espacios públicos recreativos, con el objetivo de que se transforme, se imagine nuevos escenarios y se manipule el entorno, considerando las dinámicas de las personas y el contexto. Para obtener espacios dinámicos y flexibles en el tiempo, y que el espacio público ofrezca experiencia a las personas.

Palabras clave: espacio público recreativo, periferia, diseño, personas, proceso.



1

CAPITULO



1. O PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

INTRODUCCIÓN

A comienzos del S.XXI se empieza a tomar conciencia por la espacialidad del individuo en la estructura urbana de las ciudades Latinoamericanas. Tal revolución se comienza a reflejar en estudios académicos y literatura a mitad del siglo XX, la cual ha perdurando hasta días presentes. Donde en el entendimiento del espacio público en la estructura urbana, ha integrado las actividades de las personas en las ciudades contemporáneas, al grado que ha ido ganando importancia al momento de regenerar la estructura urbana y hacer ciudad.

Tal revolución se debe a la compleja construcción urbana que se vive en las ciudades, donde el espacio urbano que se desarrolló y se sigue desarrollando, dejó de ser incluyente con las personas y de responder a las actividades básicas de las personas en el espacio público.

Es así y que autores como, Jane Jacobs (1), Edward Soja (2), Homi Bhabha (3), Manzini (4); que a través de su discurso plasmaron la importancia de un entendimiento espacial construido y un entendimiento de como las personas interpretan ese espacio.

Estos autores para concebir la relación espacio-persona, consideran al espacio público como principal elemento para lograr entender dicha correlación. Teniendo como resultado en años posteriores un diseño que tiene como objetivo a las personas. Con base a discursos, enfocados a persona-espacio, personas-espacio construido, entre-lugar xxx, tras dichas relaciones se generan procesos y herramientas para lograr intervenciones, y acciones en la restructuración urbana y el espacio público.

-
1. Con un enfoque de planeación urbana, expresaba en su discurso, la necesidad de integrar al diseño del espacio público a las personas con la finalidad de responder y hacer una ciudad más diversa.
 2. Geógrafo con aportaciones enfocadas a procesos de restructuración urbana. Empleando el concepto de espacialidad por medio de una lectura e interpretación de lo construido.
 3. Teórico reconocido en el campo de la teoría poscolonial.
 4. Su interés se ha centrado en la innovación social, así como en qué puede hacer el diseño para darle apoyo, coordina una red internacional de escuelas de diseño y otras organizaciones que se muestran especialmente activas en el campo del diseño para la innovación social y la sostenibilidad.

JUSTIFICACIÓN

En la actualidad las ciudades medias en países de desarrollo con características específicas, como un crecimiento acelerado y el consumo de uso de suelo desmedido (Onu-habitat,2018); ha generado diversos desafíos en la edificación de la estructura urbana. Tal es el caso del diseño y la construcción del espacio público recreativo, el cual se ha detenido en un lapso de tiempo y ha perdurado inmóvil aproximadamente 20 años en las ciudades del país y por consiguiente en la ciudad de Morelia con sus características específicas.

Para el caso de Morelia se observa que los espacios públicos recreativos, no responden a la realidad de las dinámicas generadas en el espacio público recreativo; y por consiguiente van degradando la imagen de la ciudad y en consecuencia afectando la calidad de las personas.

A medida que las ciudades han desarrollado diversos desafíos; en la actualidad estas mismas se consideran y se destacan por ser puntos de enfoque para la generación de cambios (Onu-habitat,2016). Sin embargo las acciones implementadas hasta el momento para el espacio público recreativo, no han respondido a los retos, demandas y acciones que estos sitios exigen.

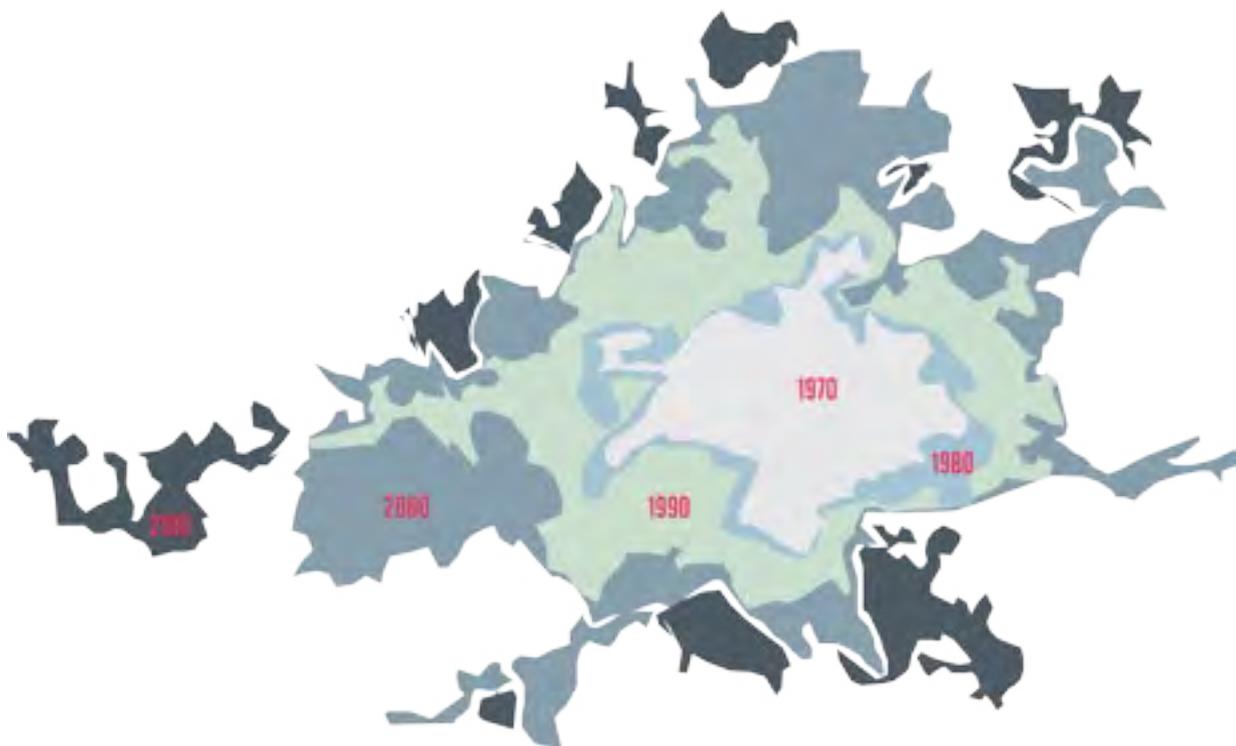
Entonces y considerando que la recuperación del espacio público recreativo, es una de las acciones que se ha implementado en la ciudad de Morelia con el fin de reactivar y revalorizar el espacio, se analizara en este documento el caso específico de Morelia, para identificar los aciertos y las fallas del proceso, desde un entendimiento de las dinámicas de las personas en el espacio, para el re diseño del espacio público recreativo, implementando un proceso alterno de diseño.

La implementación de un proceso alterno, parte de tomar un criterio de la Onu-hábitat, que declara, que las ciudades medias se han convertido en catalizadores de productividad, contribuyendo a la mejora de la equidad, la inclusión social y la calidad de vida. Parámetros que, desde un proceso pre-establecido, que sugiere un diseño fijo, estandarizado, inmóvil, estereotipado, repetitivo; ha generado improductividad, inequidad, segregación social, hasta llegar a una baja calidad de los espacios en las ciudades.

LA CIUDAD DE MORELIA

La ciudad de Morelia, tuvo un crecimiento acelerado y desmedido entre los años 1970 a 1990 (Conapo, 2002), colocándola en la década de los 80´s, como una de las ciudades medias importantes del territorio mexicano.

Acontecimiento que se vio reflejado en la estructura urbana con variables como: la escasez de servicios, la falta de planeación en zonas periféricas, siendo estos territorios con dificultades para su consolidación. Y en busca de una consolidación social y de equipamiento, se han implementado acciones rápidas, sin un análisis o entendimiento de las necesidades reales y sin la búsqueda de un fortalecimiento positivo en este territorio.



CRECIMIENTO DE LA MANCHA URBANA, POBLACIÓN Y DENSIDAD DE DE MORELIA.
GRÁFICO: 01 INEGI,(LEMOINE, 2005)

En el gráfico anterior, se observa como la ciudad de Morelia, tuvo un crecimiento acelerado en la mancha urbana durante las últimas décadas del S.XX y principios del S.XXI. Sin embargo, este crecimiento de población generó proporcionalmente un crecimiento de la infraestructura urbana de la ciudad en sentido horizontal y no planeado. Siendo esta una causa de desafíos sociales y de construcción de infraestructura de baja calidad.

Es así, y que a partir del año 2000 en el territorio mexicano se crean y se implementan programas con un enfoque a manera de resolver problemáticas que se suscitaron en varias ciudades del país. Estos programas son dirigidos al espacio público, ya sea con la finalidad de hacer, rescatar, intervenir, y que mediante acciones establecidas se apuesta a la regeneración de la estructura social y a una consolidación de los territorios vulnerables.

El rescate del espacio público se ha dirigido a las zonas de recreación en sitios con un bajo índice de calidad de vida; sin embargo, en imágenes consecuentes se observará: lugares en abandono, inserción en lugares de baja consolidación, repetitividad de programa, repetición de objetos y una mala apropiación del espacio y mobiliario.

Hechos que hacen preguntarnos, ¿Por qué se siguen haciendo, estos espacios?, ¿Bajo qué parámetros se diseñan?, ¿Qué pasa en el espacio?, ¿Por qué existe una baja apropiación?, ¿Quién determina hacer estos espacios?, ¿Quién diseña estos espacios?, ¿Por qué se repiten esos diseños? ¿Quién realmente usa los espacios?

Es así y que causas como la falta de consolidación, el abandono, la repetitividad de un equipamiento, la estandarización, acciones superficiales como el pintar, colocar cercas, inserción de juegos estandarizados; implementados en el espacio público, son unas de las tantas causas de que han generado la degradación del contexto y en consecuencia prácticas sociales negativas, colocando a los territorios periféricos y a los espacios públicos recreativos como espacios con baja calidad de vida.

Por lo anterior, se vislumbra una oportunidad de generar otras maneras de pensar, diseñar y construir el espacio público recreativo, donde las problemáticas de fondo y los actores del espacio, permitan implementar acciones de innovación, generando nuevas dinámicas y escenarios en el espacio y dar a conocer una manera alterna de entender, hacer y usar el espacio público recreativo.



PARQUE LINEAL BICENTENARIO: EUGENIA HERNÁNDEZ



LA COLINA: EUGENIA HERNÁNDEZ



LA COLINA: EUGENIA HERNÁNDEZ

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Cuestionar con base en evidencias el espacio público recreativo construido en la periferia de la ciudad de Morelia, por medio de un proceso alterno que involucre las dinámicas de las personas y a través de una práctica creativa proponer escenarios posibles por medio de la manipulación del entorno y estrategias a considerar para la re interpretación del espacio público recreativo.

OBJETIVO PARTICULAR

- 1 Formular un proceso alterno que involucre y mida la relación espacio construido-persona.
- 2 Identificar espacios públicos recreativos en la periferia de la ciudad de Morelia y evidenciar las problemáticas existentes en la materia.
- 3 Generar herramientas que midan la dinámica de las personas en el espacio construido.
- 4 Evaluar el caso de estudio, a través de las herramientas generadas para identificar aciertos y errores en el espacio construido con un proceso pre-establecido.
- 5 Analizar los resultados obtenidos de la relación espacio construido-persona, leída desde la implementación de un proceso alterno PADe.
- 6 Formular escenarios posibles y estrategias, para la reinterpretación del espacio público recreativo construido. Generados de la implementación de un proceso alterno PADe.



CAPITULO **2**



ESPACIO Y DISEÑO

2.0 ESPACIO Y DISEÑO

2.1 EL ESPACIO

DEFINICIÓN DE ESPACIO

“Medio físico en el que se sitúan los cuerpos y los movimientos, y que suele caracterizarse como homogéneo, continuo, tridimensional e ilimitado” google

“Espacio una extensión sin límites de tres dimensiones, donde se encuentran los objetos y en el que los eventos ocurren, tienen una posición y dirección relativas” enciclopedia británica

Considerando las definiciones escritas, se lee al espacio para el estudio a realizar como una extensión dimensional, en donde se sitúan objetos que van determinando, y como el usuario debe comportarse ante un área.

Con tal definición, se observa como el crecimiento acelerado y el desarrollo de las ciudades en las que actualmente se viven, fueron edificadas con una corriente funcionalista, esto es que la construcción de la ciudad sólo ha respondido a su uso o su función. Hecho que ha generado anomalías en la estructura urbana, las cuales no son difíciles de observar en el espacio que se va generando en la ciudad.

Es entonces en el espacio, donde se observan las diferencias y afectaciones a las personas y en donde la construcción del espacio responde mayormente a un objeto y no a la persona, que es quien habita el espacio. Esto es que cuando se piensa, diseña y hace espacio público, la relación entre persona y espacio ha quedado disminuida por las acciones realizadas.

Es por ello y que este trabajo se enfoca en los espacios públicos recreativos, lugares específicos de la ciudad, donde se observan factores como una baja consolidación del territorio y múltiples diferencias entre el entorno construido como la falta de servicios, la segregación espacial, una baja calidad de vida y que es proyectado como un espacio residual.

A lo que se agrega las deficiencias que se encuentran en el territorio periférico de la ciudad, y la poca relación entre el espacio con las personas. Por lo que, y para este estudio, el espacio de la periferia en la ciudad de Morelia se establece como zona de estudio con la finalidad de mitigar las deficiencias en un espacio construido con poco uso o en abandonado. Considerando que el objeto ya ha sido insertado en un espacio y que este determina la acción de la persona, se busca por medio de las acciones o imaginarios del usuario, re-interpretar el objeto.

2.2 LA PERIFERIA

Las condiciones deficientes de la periferia en la ciudad es el resultado, del crecimiento acelerado. Siendo esta, una zona de la ciudad donde el medio urbano que se ha generado es de manera parcial o incompleta; donde los servicios, equipamientos y actividades son poco diversas. (Arteaga, 2005).

Es así, que la periferia responde a un proceso de construcción, generado por un crecimiento desbordado, además que se considera una agregación temporal en relación al centro de la ciudad pero que es un espacio donde se generan dinámicas propias, debido a la distancia hacia al centro de la ciudad, pero que también son espacios con dependencia a un sistema que los hace espacios deficientes y en consecuencia son espacios con ciertas características como el desorden, la degradación y baja calidad de vida (Blanco;Fleury: 2012).

Sin embargo, el estado deficiente de este espacio de la ciudad, comienza a transformarse, tanto en espacio como en idea. La idea de carencia, cambia a una necesidad de re-cualificar la periferia, esto es, el transformarla y recuperarla, buscando la consolidación continua de la ciudad (Clementine, Perego: 1990) citado por (Arteaga, 2005).

LA PERIFERIA COMO UN ESPACIO TRANSFORMADOR

La periferia de la ciudad es un espacio a analizar debido a la baja capacidad de satisfacer las necesidades de las personas. Por lo tanto, la condición de la problemática en la periferia, comienza a transformarse.

Actualmente se han generado acciones tanto de introducción y modificación de los espacios de socialización, espacios públicos a través de una reconversión de los espacios destinados a vialidad o espacios en desuso

(Arredondo, 2018). Con el objetivo de modificar, mejorar, transformar lo existente y por ende buscar aumentar la calidad de vida del lugar, dando prioridad a las personas.

Es así, y que la situación de carencia, mueve a una necesidad de re-cualificar la periferia, es decir, transformarla en ciudad y recuperarla, buscando la continuidad consolidada (Clementi, perego, 1990); a lo que se agrega la importancia del lugar y el valor del contexto, lo anterior para descubrir la relación entre la situación y la construcción de un espacio determinado, y además con el propósito de buscar la identidad perdida en el rápido proceso (Clementi, perego, 1990).

2.3 EL ENTRE LUGAR Y EL TERCER ESPACIO

Teniendo en cuenta que se toma como zona de estudio a la periferia de la ciudad. Se considera el poder entender a este espacio desde un punto de vista alterno al campo que nos ocupa. Para ello se voltea al campo de la geografía y desde el pensamiento post colonial, las cuales utilizan términos como tercer espacio y/o entre lugar. Conceptos que surgen de un pensamiento transversal a la arquitectura, urbanismo y el propio diseño, después de que personas externas al campo, observaron que el espacio no era considerado como un centro (Morente, 2012)

Primeramente, se hablará del concepto del tercer espacio denominado por Edward Soja, para posteriormente conocer el entre-lugar de Homi Bhabha, ambas posturas hablan de como en el espacio inmóvil, se puede hacer lectura por medio de las actividades de las personas.

Edwar Soja, quien y en su postura relacionada hacia el espacio, menciona, que, el espacio es un reto de entender, ya que este necesita de una descripción y un entendimiento de las nuevas realidades urbanas (Morente, 2012). Así mismo menciona que las ciudades son foco activo de flujos creativos, con los que se puede tener nuevas formas de pensar y proponer acciones alternas a las que se suelen hacer.

Es así que Soja ubica al espacio como un transformador y en movimiento, en el tiempo; cuando este era considerado fijo, inmóvil y sin recibir algún cambio (Morente, 2012). Soja considera que el espacio debería ser un cambiante en el tiempo, mientras que para Homi Bhabha, su definición de espacio, tiene que ver con la construcción de los derechos de las minorías (Revollo, 2018)

Bhabha, a diferencia de Soja habla de un entre-lugar, un espacio o terreno de discusión y propicio para la elaboración de estrategias de subjetivación (Bhabha, 1998); en otras palabras, la elaboración de estrategias por medio de procesos que den inicio a nuevos signos de identidad, innovación y contestación.

Es así que Bhabha define al entre-lugar, como un territorio donde se identifican las diferencias construidas, advirtiendo que la acción creativa es la que redefine, a partir de un lugar de enunciación, y la existencia de sistemas representativos de la modernidad (Bhabha, 1998).

Considerando lo que Bhabha establece en su discurso y que, con la aplicación de una práctica comprometida con los derechos de las minorías, se puede generar procesos de reconocimiento propio, desde una lógica de interacción y comunicación con personas, de quienes sus ideas no se permitan estar por encima del otro.

Ya conociendo ambas posturas, donde uno habla de un estado del espacio cambiante y la otra de una práctica creativa que responda a los derechos de las minorías. Es de considerarse que el espacio público recreativo de la periferia en la ciudad de Morelia, se encuentra en un tiempo detenido y poco cambiante ante las realidades del contexto y de las personas.

Motivo por el cual se considera a la periferia como un espacio propicio para la búsqueda y generación de nuevos procesos para el hacer del espacio público recreativo, con el objetivo de conseguir un espacio más diverso y cambiante. Con la posibilidad de establecer criterios de innovación y acción creativa en un espacio inmóvil.

2.4 EL ESPACIO PÚBLICO

Si bien existen muchas áreas temáticas para estudiar la ciudad y no hay una definición generalizada, todos podemos coincidir en que la ciudad es la suma de un conjunto de espacios habitados por individuos en donde concurren y se desarrollan un ilimitado número de actividades. Independientemente de su vocación, las ciudades se conforman a partir de espacios públicos y privados que se entrelazan y forman una organización espacial y funcional (Onu-habitat, Sedesol:2013)

En cada etapa de la historia, la ciudad ha sido un reflejo del pensamiento prevaleciente, condicionado por factores sociales, económicos, políticos y técnicos, por mencionar los principales. Estos factores, así como el conjunto de actividades urbanas, evolucionan continuamente y determinan la forma de las ciudades en estructuras cada vez más complejas (Onu-habitat; Sedesol:2013)

Un ejemplo a esto es remontando a México en la época prehispánica, donde el espacio público alojaba la vida comunitaria, y actualmente el espacio público desempeña otras funciones como oportunidades para la interacción social y la recreación (Sedesol,2013).

Como se observa los espacios públicos a lo largo del tiempo, han tenido su función de enriquecer la experiencia de vivir en la ciudad, otorgando placer y entretenimiento, un interés visual, sitios de expresión individual y colectiva, escenarios ideales para las actividades recreativas, culturales, comerciales y deportivas.

2.5 EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO EN MÉXICO

Durante las últimas dos décadas, el espacio público recreativo en México ha sido considerado en programas, buscando contribuir a mejorar la calidad de vida y la seguridad ciudadana, preferentemente en asentamientos donde la población se encuentra en condiciones de marginación (Sedatu, 2015)

Las acciones que se han implementado en el espacio público han llegado a ser estandarizadas, poco innovadoras, concebidas desde una perspectiva de negocio para los sectores que se encargan de hacer el espacio público recreativo y para otros actores se ha vuelto un lugar en el cual pueden realizar proselitismo.

Pero también se observan espacios públicos recreativos que se han vuelto invisibles ante los ojos de las autoridades, generando problemáticas de calidad de vida y habitabilidad, por la degradación del espacio.

Es así que el espacio público en México se sigue visualizando como un espacio residual y sistemático, y no como un espacio potencial, catalizador de creación y un foco activo, dentro de la estructura urbana. Borja (2011), menciona: que el espacio público, no es un espacio residual entre calles y edificios, tampoco es un espacio vacío considerado público simplemente y por razones jurídicas, ni un espacio “especializado”, sino que estos espacios son potenciales, pero hace falta algo más para que sean espacios públicos ciudadanos.

Considerando estas palabras de Borja, el espacio público recreativo de la ciudad de Morelia se encuentra bajo un concepto especializado y estandarizado en cuanto a diseño y leyes. Lo que ha llevado a una falta de visualizar el espacio público recreativo de otra manera, hacerlo de otra manera y el poder obtener espacios públicos que dignifiquen la experiencia de vivir en la ciudad para para las personas.

Como se puede leer en algunos de los Programas de Desarrollo Urbano de Morelia 2007,2012, 2014, definen al espacio público de recreación como:

Espacio Público_Recreación: subsistema de equipamiento indispensable para el desarrollo de la comunidad, contribuye al bienestar físico y mental de individuo y a la reproducción de la fuerza de trabajo mediante el descanso y esparcimiento. Importante para la conservación y mejoramiento psicosocial y para la capacidad productora de la población, además de conservar y mejorar el medio ambiente (Sedesol, 2007)

Y en donde se establecen parámetros para hacer el espacio público de la siguiente manera:

Nivel básico: plaza cívica, juegos infantiles y jardín vertical.
 Nivel distrital: plaza cívica, juegos infantiles, jardín vecinal, parque de barrio y salas de cine.

Es así, y que el espacio público recreativo de las ciudades mexicanas y en caso particular de Morelia, al continuar un proceso pre-establecido, seguirá generando espacios públicos recreativos poco innovadores, estáticos y repetitivos. Ya que se limitan a un solo diseño pensando que este responderá a las necesidades de cada contexto donde se establece este tipo de equipamiento.



GRÁFICO 02: CLASIFICACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO.
 (ONU-HABITAT;SEDESOL,2013)

2.6 EL DISEÑO

Para resolver los muchos y complejos problemas urbanos, se debe empezar por cuestionar las ideas fundamentales acerca de la relación entre el hombre y medio, así como de la relación entre persona y persona. Por lo que, la manera en que se debería de diseñar los espacios públicos es considerando un proceso donde el pensar, diseñar y construir la ciudad es a través de la integración del ser humano a un proceso de diseño (Hall, 2003).

El entendimiento de la relación e integración de las personas con el espacio público recreativo, es necesario como diseñador, el entender la relación persona-espacio, y para ello es necesario considerar factores como el grupo etario, grupo social, las actividades que realizan o existen en el imaginario colectivo de un lugar construido, es decir, como es que las personas viven, o imaginan el espacio e incluso re-interpretan el espacio.

Considerando lo anterior en el campo del Diseño se encuentran varias corrientes que, a mitad del siglo XX, revolucionaron la manera de hacer diseño. Anteriormente el diseño estaba enfocado en el objeto y posteriormente el pensamiento cambia al objeto por la persona, siendo esta el centro de estudio para encontrar soluciones a su escala y sus necesidades (Margolin, 2005).

Es así, y que la visión del diseñador cambia, donde el hacer diseño se plantean nuevos retos, ideas y soluciones, adaptándolas a las realidades de las personas; además, de que el diseñador tiene la posibilidad de ser visionario ante las problemáticas existentes, y como estas, podrían cambiar en un futuro próximo pensando en soluciones dinámicas.

En tal sentido, el diseño puede considerarse como una herramienta para la generación de procesos que respondan a las necesidades reales de las personas. Para lograr lo anterior es necesario que se desarrolle e implemente una herramienta que estudie el hacer o idiosincrasia de las personas en un espacio, con el objetivo de encontrar soluciones a las dinámicas generadas en el espacio público recreativo.

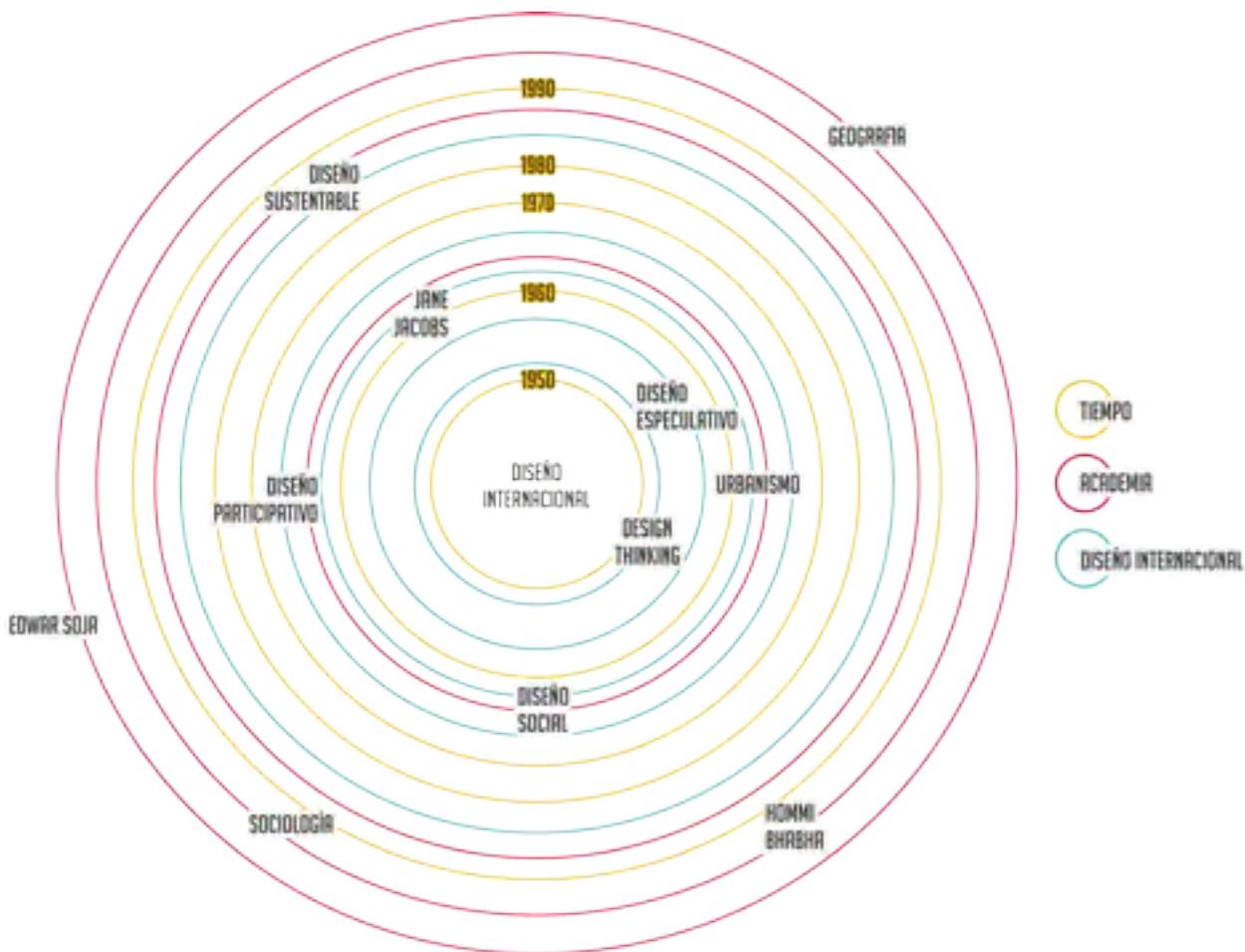


GRÁFICO 03: LÍNEA DE TIEMPO DEL DISEÑO Y LA ACÁDEMIA ENFOCADA A ASPECTOS DE LA CIUDAD

Se muestra en una línea de tiempo como es que a partir de la mitad del siglo XX, en los discursos académicos de diferentes campos se empieza a integrar temas relacionados a la ciudad y de igual manera como en el ámbito del diseño internacional, varias ramas integran al usuario para el diseño, haciendo al usuario el centro para el diseño.

Es así y que el papel del diseñador tendrá la capacidad de reinventar y difundir soluciones, mediante las habilidades y sensibilidades de diseñador (Manzini,2015). De igual manera Fores (2017), dice que el diseñador puede entender e interpretar los comportamientos, interacciones y demandas de las nuevas realidades.

Entonces y con la finalidad de encontrar una manera alterna del poder hacer el espacio público recreativo, se recurre al diseño enfocado en las personas, en este caso se toma al Diseño social, rama del diseño que se encuentra posicionado como una herramienta de innovación (Tovar, 2016) y que tiene como finalidad el atender problemáticas como la baja calidad de vida, y el poder encontrar nuevas formas de hacer, en este caso el espacio público recreativo.

2.7 EL DISEÑO CENTRADO EN LAS PERSONAS

¿POR QUÉ, DISEÑAR PARA LAS PERSONAS?

En la actualidad han surgido varios grupos a nivel mundial que se han preocupado por integrar o centrar a las personas para hacer ciudad y principalmente enfocados en el espacio público.

8-80 cities y Gehl Institute, se han enfocado en el espacio público con el objetivo de hacer ciudad para las personas, utilizando métodos basados en la observación y la aplicación de herramientas para generar espacios de éxito.

Entonces y respondiendo a la pregunta, ¿Por qué, diseñar para las personas?, y basándose en fundamentos y acciones que ambas organizaciones han logrado desarrollar.

Ghel (2017) menciona, es fundamental el incluir a las personas, ya que ellos son los que viven el espacio público en la ciudad, por lo que ellos deberían ser parte del centro de atención, al momento de planear y diseñar. Para lograr lo anterior, es necesario la comprensión fundamental de las necesidades y comportamientos de las personas.

El hecho de pensar en las personas y entender las actividades que realizan, puede incrementar el uso y las actividades de las personas en un espacio, siempre y cuando se integren al diseño, pero también es necesario considerar el contexto urbano, para el grupo que se implementara la acción (Ghel, 2017).

Otro aspecto importante para el considerar a las personas en el diseño, es que siendo ellos los usuarios del espacio público, están integrados en la lectura para la reinterpretación del espacio y poder establecer acciones de innovación respondiendo al usuario real.

Por lo que, y tener esta interpretación, del comportamiento de las personas en el espacio público recreativo pondrá, sobre la mesa la importancia de innovar en este tipo de lugares, y el dejar de pensar que todas las personas hacen lo mismo en el espacio público recreativo o que las personas responden a un objeto y no buscan experiencias, con esto se busca el implementar acciones diferentes a las que se vienen haciendo y dejar de mantener un pensamiento estático.

Como menciona Peñalosa (2018) “para que seguir haciendo lo mismo, si se observa que no funciona, eso demuestra que lo hecho no sirve y no funcionará en un futuro”.

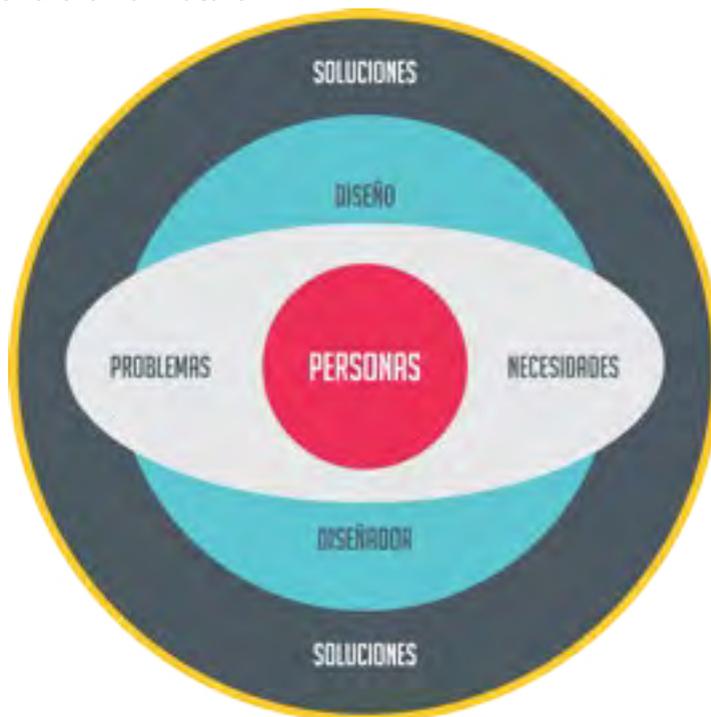


GRÁFICO 04: EL USUARIO COMO CENTRO EN EL DISEÑO

Gráfico donde se representa la interacción de variables a modificar por medio del diseño, centrado en las personas.

2.8 EL DISEÑO SOCIAL

El diseño social es una práctica proyectual que atiende al desarrollo de bienestar de todas las personas y que se emplea hasta los principios y procesos del diseño para trabajar en la dinámica humana a nivel de sistemas con una profunda comprensión del contexto y creando las condiciones para el éxito (Margolin, 2005). Con este tipo de práctica se tiene como resultado estrategias útiles, flexibles y de impacto que han afectado a las personas (Manzini, 2015).

Además, de que el Diseño social emplea una metodología, donde los procesos que implican el trabajar en una dinámica humana y una comprensión del contexto, crean oportunidades y condiciones para el éxito (Margolin, 2005). Pero también cuenta con un parámetro de medición para saber que tan innovadora es la propuesta.



GRÁFICO 05: DEFINICIÓN DE REGLAS PARA CONSEGUIR LA INNOVACIÓN SOCIAL.

Reglas definidas por el Diseño Social para lograr la innovación social.

Un aspecto importante dentro del Diseño social, es que se considera como una práctica creativa dentro del diseño internacional. Los conocimientos que se han generado en esta vertiente, tienen el principio de imaginar nuevos escenarios para transformar, cambiar y manipular el entorno, generando un imaginario social de una nueva realidad donde el diseño debe recrear entornos capaces de reforzar las dinámicas del espacio (Díaz, 2016)

Así mismo es considerado como una práctica de innovación social, debido a que se busca comprender y crear condiciones adecuadas para el éxito, además de encontrar nuevas formas de satisfacer las necesidades sociales no cubiertas (Tovar, 2016)

Mientras que, para el diseñador, basarse en un diseño social, amplía su visión hacia una diversidad de problemas, garantizando que es una herramienta que responde e incluye a las personas en las propuestas finales. A través de una metodología de proceso colaborativo.

De igual manera el diseñador a través del diseño social se cuestiona lo que él hace actualmente y que podría estar haciendo obteniendo como resultado una modificación y reinterpretación, del espacio consolidado.

Es así que el diseño social se propone como un proceso alternativo que se pueda emplear para lograr un diseño incluyente, mediante la observación, mapeo, la identificación de las analogías y diferencias con la finalidad de visualizar las tendencias con una capacidad a modificar y reinterpretar el espacio.



GRÁFICO 06: CONSIDERACIONES PARA HACER ESPACIO PÚBLICO.

Estas consideraciones están tomadas del discurso que maneja Guillermo Peñalosa 8-80 cities, con la finalidad de incentivar a la creatividad, el poder hacer y construir ciudades divertidas.

Por lo que el diseñador a través de una práctica de diseño social puede establecer y crear una herramienta alternativa y de innovación, donde la creatividad e interpretación que el propio diseñador aporta desde su conocimiento y donde la reinterpretación de la realidad se soluciona en un ganar-ganar.

2.9 EL DISEÑO EN EL ESPACIO PÚBLICO

Una vez ya establecido el diseño social como el proceso a seguir para la reinterpretación del espacio público recreativo; la pregunta a responder es: ¿cómo el diseño podrá generar un impacto en el espacio?

Como se ha comentado hasta el momento, se entiende que el espacio público recreativo responde a un proceso pre-establecido fijo y estandarizado, lo que ha hecho que estos lugares, queden estáticos en el tiempo y que sean pocos innovadores y carentes de cualidades que atraigan a su uso o fin con el que fueron creados.

Es entonces que el aplicar un diseño, basado en el diseño social se puede establecer nuevas acciones para crear, a partir de lo existente. Por lo que, a partir de la interpretación del espacio, y con la implementación de herramientas adecuadas para entender la vida pública del espacio, se puede formular maneras alternas de hacer el espacio público construido.

Esta propuesta de implementar otra manera de hacer espacio público recreativo, responde al nivel de repetición alcanzado, en cuanto a espacios recreativos y su mobiliario, en territorios periféricos, debido a que no se han considerado como sitios de importancia y donde se podría generar puntos importantes y catalizadores para la plusvalía de la zona, además para la construcción de una creciente calidad de vida a los pobladores o usuarios en estos espacios marginados.

Por lo que el estudiar el espacio desde la visión del diseño social, permitirá encontrar procesos y sistemas, para transformar, a través de evaluaciones y el conocimiento del diseñador, rutas y acciones a mejorar (Bosch, 2018)

Una vez encontrado un proceso a seguir, se podrá establecer otra manera de hacer las cosas, a diferencia de cómo se han desarrollado con un proceso pre-establecido. Es así y que desde el pensamiento del diseñador y el campo del diseño se podrán dar soluciones innovadoras y flexibles, considerando principalmente a las personas que han reclamado su hacer en el espacio público construido.

**PROCESO
CONOCIDO**

Herramientas de diseño
ya implementadas.

**DISEÑO
SOCIAL**

Práctica proyectual.
Transformar y actuar
sobre la realidad social.
Satisfacer necesidades
Humanas.

**ESPACIO
PUBLICO**

Escenarios ideales para las
actividades.
Interés visual.
Sitios de expresión
Individual y colectiva.

Se diseña una ESTRATEGIA de DISEÑO, aplicable al lugar y que responda a una problemática.

Crear condiciones adecuadas.
Encontrar nuevas formas de hacer.

Equipamiento público.



DEFINICIÓN

GRÁFICO 07: DEFINICIÓN DE REGLAS PARA UN PROCESO ALTERNO, BASADO EN EL DISEÑO SOCIAL.

Definición de aspecto a considerar para la implementación de un proceso alterno que responda a las necesidades o problemáticas del usuario y que facilite al diseñador entender lo que pasa en un lugar y encontrar nuevas maneras de hacer espacio público recreativo por medio de un medio creativo.



CAPITULO

3



EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO EN MORELIA

3.0 EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO EN MORELIA

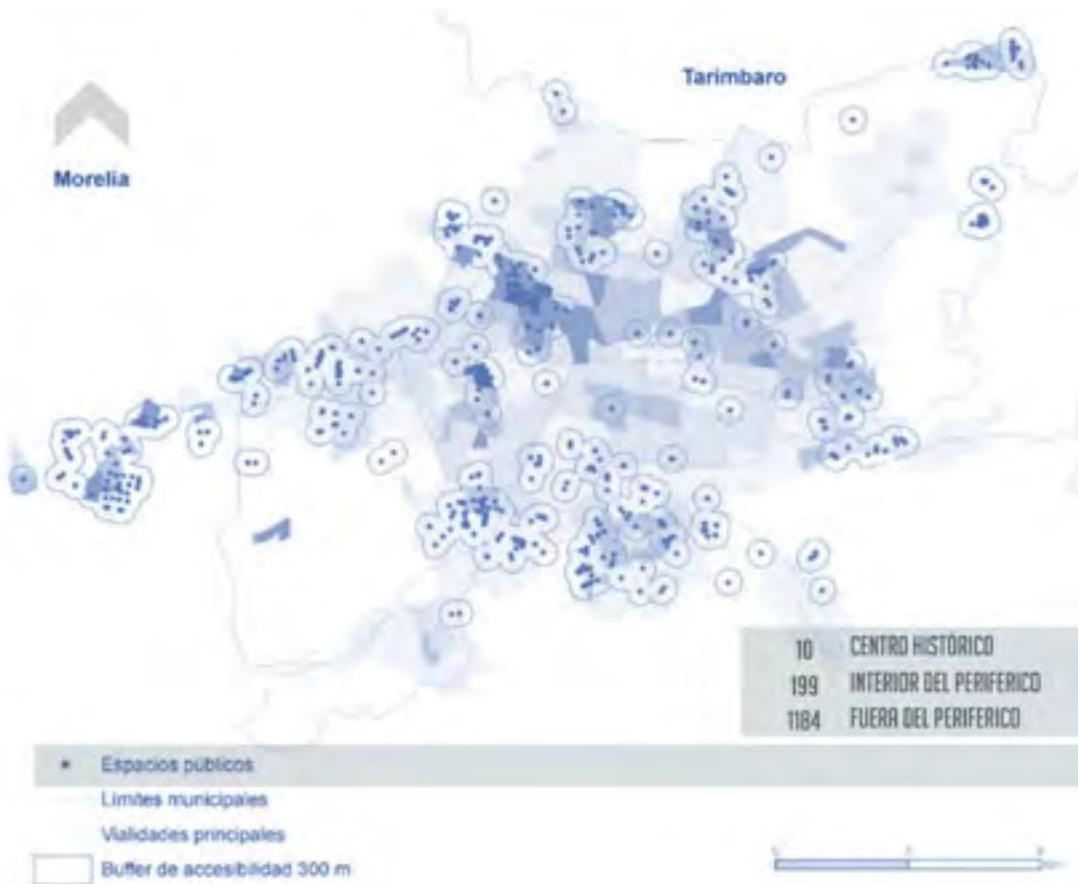


GRÁFICO 08: MAPEO DE ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS EN LA MANCHA URBANA DE MORELIA. IMPLAN 2018

Imagen donde se muestra la cantidad de espacios públicos en la ciudad de Morelia. Como se observa en medida que la ciudad creció el número de espacios públicos son mayores y que la mayoría de estos se encuentran fuera del periférico.

3.1 MEDICIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO DE MORELIA

ÍNDICE DE LAS CIUDADES PRÓSPERAS (CPI)

Antes de identificar, describir y diagnosticar, el espacio público de Morelia se recurre al indicador de las ciudades prósperas de la república mexicana CPI, implementado por ONU-Habitat, con el objetivo de diagnosticar una de las seis dimensiones de la prosperidad: productividad, desarrollo de infraestructura urbana, calidad de vida, equidad e inclusión social, sostenibilidad ambiental, y gobernanza y legislación (INFONAVIT, 2018)

La ONU-Habitat (2012), describe la ciudad próspera como el lugar donde los seres humanos encuentran satisfacciones a sus necesidades básicas, donde se provee de los servicios públicos esenciales y donde existen oportunidades y condiciones de bienestar.

El CPI, es una medida diseñada para entender, analizar, tomar acciones y observar los efectos de las políticas públicas en el bienestar ciudadano; traduce el bienestar en un parámetro medible y accionable; mide el desempeño de la ciudad y el efecto de las políticas públicas. Además, permite identificar oportunidades y áreas potenciales de intervención (ONU-Habitat, 2016)

Para el caso que ocupa en este documento se considerará la Dimensión calidad de vida, la cual es aquella que proporciona a todos sus ciudadanos sin distinción de raza, etnia, género, estatus socio-económico u orientación sexual, servicios básicos dignos, educación, espacios públicos y seguridad ciudadana (ONU-Habitat, 2006).

Así mismo se focaliza en la variable de espacio público, cabe mencionar que esta medición está más enfocada a la accesibilidad del espacio público, sin embargo, también se considera criterios de dotación, de diseño urbano, sociales y culturales.

CPI MORELIA

INDICE	%	ESCALA MUNDIAL
INDICE DE PROSPERIDAD	57.01	MODERADAMENTE DÉBIL
DIMENSIÓN DE CALIDAD DE VIDA	60.31	MODERADAMENTE DÉBIL
ESPACIO PÚBLICO	43.87	DÉBIL

GRÁFICO 09: RESULTADOS E INFORME DE LA MEDICIÓN DE VARIABLES EN LA CIUDAD DE MORELIA (ONU-HABITAT, 2006)

ESCALA GLOBAL DE LA PROSPERIDAD ONU-HABITAT (2014)

%	ESCALA MUNDIAL
80 - 100	MUY SÓLIDA
70 - 79	SÓLIDA
60 - 69	MODERADAMENTE SÓLIDA
50 - 59	MODERADAMENTE DÉBIL
40 - 49	DÉBIL
10 - 39	MUY DÉBIL

GRÁFICO 10: ESCALA GLOBAL DEL INDICE DE LAS CIUDADES PROSPERAS (ONU-HABITAT, 2006)

Como se puede observar en las tablas anteriores, Morelia tiene una calificación DÉBIL, para los espacios públicos, con una calificación de 43.87 puntos, siendo 100 el mayor puntaje. Con lo anterior se demuestra que las acciones implementadas a través de las políticas públicas y un proceso de diseño pre-establecido no se ha logrado otorgar la función de enriquecer la experiencia en este tipo de sitios.

3.2 DESCRIPCIÓN DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS

Indagando en el espacio público del anillo periférico de Morelia, se identifican espacios con fines recreativos en zonas donde la estructura urbana esta poco consolidada, territorios donde es habitual encontrar asentamientos populares y fraccionamientos de un nivel económico medio-bajo.

En la mayoría de los espacios públicos recreativos identificados en la periferia de Morelia, reflejan un estado de abandono, además de observarse una estandarización del programa arquitectónico y de mobiliario, teniendo como resultado una baja e inadecuada apropiación de los espacios por las personas.

A pesar que se tiene un territorio periférico a estudiar, se considera el exponer un par de espacios ubicados dentro de la periferia con el fin de mostrar que la problemática presentada, no es solo una realidad de territorios específicos periféricos, sino que se ha convertido en una constante de los espacios públicos recreativos y una falta de innovación en el diseño de estos lugares.

Por tal sentido se evalúa al espacio público recreativo construido, a manera de identificar la relación el espacio construido y personas, con la finalidad de determinar las otras dinámicas que se crean en un espacio que se generó desde un proceso pre-establecido y los impactos al contexto próximo.

Para inferir en la problemática, se seleccionan espacios insertados en la periferia de la ciudad, con diversos contextos entre ellos, y que sean propensos a una oportunidad de re-pensar y re-diseñar; espacios públicos recreativos con un proceso alterno de diseño.



3.3 ALGUNOS DE LOS ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS, IDENTIFICADOS EN LA MANCHA URBANA DE MORELIA.



1. Ileri Ticateme: lugar ubicado en una colonia con uso mixto, en una calle con carácter comercial, ubicado en un espacio residual de la colonia, establecido en un área de 985 m², sitio continuo a una vialidad de alto tráfico, confinado con bolar-dos. En este lugar se implementó mesas de estar y juegos para niños.



2. Valle quieto: espacio ubicado en una colonia donde sus habitantes tienen ingresos medios, el área que este espacio de recreación ocupa es de 7.332 m² en la que se encuentra una cancha de futbol en pasto, una cancha mixta de basquetbol y futbol, juegos infantiles, gimnasio al aire libre y área verde.



3. Xangari: espacio ubicado en una colonia donde sus habitantes tienen ingresos medios, el área que este espacio de recreación ocupa es de 861 m², en la que se encuentra una cancha de basquetbol, gimnasio al aire libre, juegos infantiles y bancas.





4. Carlos Rivas: colonia vecina de la tenencia de Santa María de Guido, su asentamiento se desarrolló al borde de una barranca. Esta colonia tiene un alto índice de inseguridad. Las viviendas que se encuentran en este asentamiento son de carácter progresivo y con un índice alto de marginación. El espacio público ubicado en esta colonia ocupa un espacio residual con un área de 290 m², en donde se encuentra juegos infantiles y un kiosco.



5. Gobernador Gilardo Puebla: colonia ubicada al norte de la mancha urbana de Morelia, asentamiento donde la vivienda es de producción masiva enfocada a una población con ingresos medio bajo. El espacio público recreativo, se encuentra en un área de 4.789 m², conformada por una cancha de basquetbol y futbol, una zona para niños con juegos infantiles.



6. La Quemada: colonia ubicada al nor-poniente de la mancha urbana, situada en una zona de uso mixto y a un costado del periférico. Este espacio se encuentra situado en un espacio poco definido y vecino de terrenos baldíos, unas cuantas casas y otras edificaciones dedicadas al almacenaje. En él se encuentran juegos infantiles y gimnasio al aire libre.





EUGENIA HERNÁNDEZ

7. Defensores de puebla: colonia ubicada al norte de la mancha urbana con un carácter popular. El espacio público recreativo de esta colonia forma parte de un parque lineal ubicado en esta zona y que abarca alrededor de ocho colonias.



EUGENIA HERNÁNDEZ

8. Peña blanca: colonia ubicada al sur de la mancha urbana, el tipo de vivienda que se encuentra en la zona es de producción masiva enfocada a una población con ingreso medio. El área destinada al espacio público recreativo es de 668 m², este lugar tiene una pista de skate, juegos infantiles, un gimnasio al aire libre y unas mesas de ajedrez.



AURELIO ESPINOZA

9. Leandro Valle: Colonia ubicada al norte de la mancha urbana, el asentamiento es de carácter popular. El espacio público recreativo, se encuentra en el centro de barrio, en un terreno de 3.442 m², teniendo como equipamiento un área de fútbol, otra de basquetbol, juegos infantiles, gimnasio al aire libre y aulas



GRÁFICO 11: UBICACIÓN DE ALGUNOS ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS EN LA MANCHA URBANA DE MORELIA.

3.4 PROBLEMATICAS IDENTIFICADAS EN LOS ESPACIO PÚBLICOS RECREATIVOS

3.4.1 REPETITIVIDAD EN UN MISMO LUGAR



FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ

Sitio que se desarrolla en una colonia más o menos céntrica de la ciudad. Este espacio de recreación se genera en un sitio residual de la colonia. Este es un ejemplo, claro y análogo de cómo este tipo de lugares se piensan, se “diseñan” y se hacen en diversas escalas a nivel ciudad.

El patrón con el que cuenta este espacio expone el bajo entendimiento entre el espacio y el usuario, debido a la carga de objetos o mobiliario insertado en un sitio y que la acción del usuario próximo responde a otras actividades con las que se pudo haber intervenido el lugar. Ya que la mayoría de los usuarios o personas que ocupan el lugar, son transeúntes, que esperan un transporte público, que visitan los negocios cercanos.

A lo que se agrega que el diseño de este espacio, se vuelve un lugar totalmente inseguro, al momento de implementar actividades infantiles contiguos a una vialidad transitada. Este hecho demuestra

3.4.2 REPETITIVIDAD EN LA MANCHA URBANA

Se puede observar que a pesar de la diferencia de contextos o realidades socioeconómicas de lugares ubicados en los límites entre la periferia y el centro de la mancha urbana. En contextos diferentes, mientras el espacio público de Xangari responde a un entorno específico, el espacio de valle quieto, responde a otras características, económicas y con otras dinámicas sociales.

En ambos lugares, se observa que el programa que se establece es similar, desde la implementación de mobiliario que responde a programas municipales, y un equipamiento para actividades deportivas como el basquetbol, y juegos infantiles fijos e iguales.

La comparación de estos ejemplos, expone como la inserción de estos lugares en la mancha urbana, responden a acciones predefinidas desde un proceso pre establecido, pero también la baja importancia que a estos se les da, sin entender el propósito de estos lugares y lo que pueden generar en el contexto que se implementan.

Lo anterior se debe a una falta de propuestas o al creer que lo que se hace en cuanto a estos espacios, son las únicas acciones que se pueden hacer en materia de espacio público recreativo.



3.4.3 ABANDONO

La colonia Carlos Rivas y la Colonia Gobernador Gilardo son asentamientos situados sobre la periferia de Morelia, en colonias donde, aspectos económicos y sociales resultan similares, aunque con tipologías de vivienda diferente. La colonia Carlos Rivas responde a un asentamiento popular de vivienda progresiva, mientras que la colonia Gobernador Gilardo responde a un asentamiento de viviendas de producción masiva.

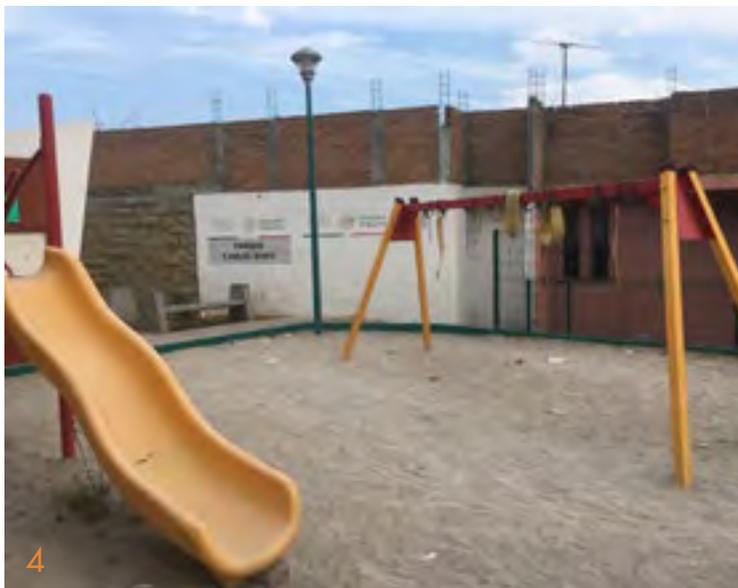
En ambos lugares se observa que el espacio en el que estos fueron desarrollados, son lugares no planificados en un principio y ocupan lugares que posteriormente fueron donados. Estando en sitio se observa que la apropiación de estos espacios es baja, además de que el deterioro del equipamiento limita su uso por parte de los niños, pero que también algunos de los espacios ya establecidos se realizan otras acciones para el que se implementó.

Es así y con base a la observación se detecta que los espacios que no están definidos por algún uso específico, son los que tienen un mayor uso, ya que da opción a que las personas lo interpreten a sus necesidades.

Ambos espacios se encuentran prácticamente en el abandono, y se cree que una posibilidad es al mal estado de los juegos en el caso de la colonia Carlos Rivas, y ya que no existe otro tipo de mobiliario, y con ello se hace nula la posibilidad de acción, en consecuencia, el espacio ha sido abandonado por las personas.

Mientras que el caso de la colonia Gobernador Gilardo de Puebla, se produce un espacio que responde a programas predeterminados, y que su aspecto manifiesta condiciones de abandono



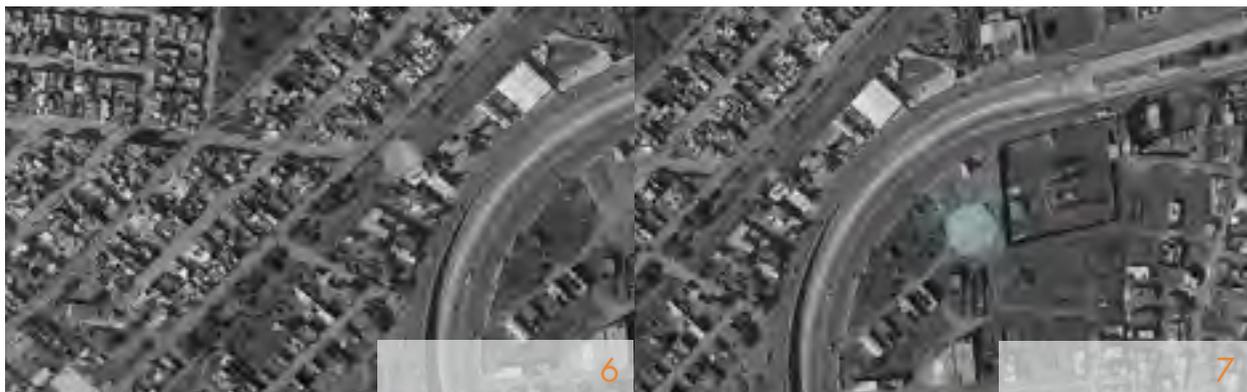


3.4.4 INSERCIÓN EN LUGARES POCO CONSOLIDADOS

Este tipo de ejemplos se encuentran sobre la periferia de Morelia, ubicados en sitios donde la consolidación de las colonias es parcial, y donde es poco visible la infraestructura y equipamiento urbano. Ambos lugares responden a un sitio con características diferentes, mientras la colonia defensores de Puebla es un asentamiento de uso mixto comercio y vivienda, la quemada es un lugar de comercio y lugares de almacenamiento.

La acción realizada en estos espacios, fue únicamente la inserción de objetos y mobiliario en áreas que no están definidas, delimitadas o específicas en su uso. Sin embargo y por el hecho de reconocer el mobiliario colocado, se piensa que es un espacio de recreación. En ambos casos cabe mencionar que la inserción del mobiliario responde a programas de prevención social de la violencia y programa de activación física.

Estos ejemplos de inserción de mobiliario y equipamiento en zonas donde ni si quiera hay zonas habitacionales, demuestra como los actuales programas de espacio público, solo se enfocan en “sembrar” mobiliario, sin pensar realmente en las personas o el contexto. Estos espacios, están totalmente abandonados y podría decirse que invisibles para la mayoría de las personas de las cercanas y lejanas.





FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ

3.4.5 BAJO ENTENDIMIENTO DEL LUGAR

Este tipo de ejemplos se encuentran sobre la periferia de Morelia, ubicados en sitios donde la consolidación de las colonias es parcial, y donde es poco visible la infraestructura y equipamiento urbano. Ambos lugares responden a un sitio con características diferentes, mientras la colonia defensores de Puebla es un asentamiento de uso mixto comercio y vivienda, la quemada es un lugar de comercio y lugares de almacenamiento.

La acción realizada en estos espacios, fue únicamente la inserción de objetos y mobiliario en áreas que no están definidas, delimitadas o específicas en su uso. Sin embargo y por el hecho de reconocer el mobiliario colocado, se piensa que es un espacio de recreación. En ambos casos cabe mencionar que la inserción del mobiliario responde a programas de prevención social de la violencia y programa de activación física.

Estos ejemplos de inserción de mobiliario y equipamiento en zonas donde ni si quiera hay zonas habitacionales, demuestra como los actuales programas de espacio público, solo se enfocan en “sembrar” mobiliario, sin pensar realmente en las personas o el contexto. Estos espacios, están totalmente abandonados y podría decirse que invisibles para la mayoría de las personas de las cercanas y lejanas.





FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ

En conclusión, se observa como en los espacios elegidos a analizar en este apartado se encuentran similitudes entre ellos, lo que llevo a realizar una clasificación y agrupamiento: la repetitividad en un mismo lugar, la repetitividad en la mancha urbana, constante que se observa en todos los espacios analizados; el abandono, la inserción en lugares pocos consolidados y el bajo entendimiento del lugar.

EQUIPAMIENTO

LUGAR	FUTBOL	BASKETBOL	GIMNASIO	JUEGOS	COLUMPIOS	RESBALADILLO	SUBIR Y BAJAR	TARDE	MESAS	BANCOS
TICATEME					●	●			●	●
XANGARI		●			●	●	●			
VALLE QUIETO	●	●	●	●	●	●	●			●
CARLOS RIVAS				●	●		●		●	●
GOBERNADOR GILBARDO	●	●		●						
LA QUEMADA			●	●	●		●			
DEFENSORES DE PUEBLA			●	●						
PEÑA BLANCA			●		●		●	●	●	●
LEONORO VALLE	●	●	●		●	●	●	●		●

GRÁFICO 12: CONCENTRADO DONDE SE ESPECIFICA TIPO DE MOBILIARIO Y ESPACIO EXISTENTE EN LOS ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS SELECCIONADOS.

Imagen donde se muestra un programa único en los espacios públicos recreativos de la ciudad de Morelia, siendo que cada uno de estos se encuentra en diversos contextos, lo que refleja que el espacio público recreativo, se piensa, se diseña y se hace desde un conocimiento indirecto, pensando que las necesidades de las personas y el contexto donde se establecen es igual para todos, lo que ha llevado a la construcción de la uniformidad de un espacio de recreación.

3.5 ÍNDICE DE MARGINACIÓN

Una vez ya señalados algunos casos específicos en el espacio público de Morelia, se observa que las condiciones donde se implementan estas acciones responden a contextos diferentes y donde las circunstancias de bienestar que se piensan para un lugar, no son las mismas que para otro sitio.

Motivo por el cual se expondrá el índice de marginación en la mancha urbana de Morelia, el cual indica la situación de habitabilidad en los territorios que conforman la ciudad.

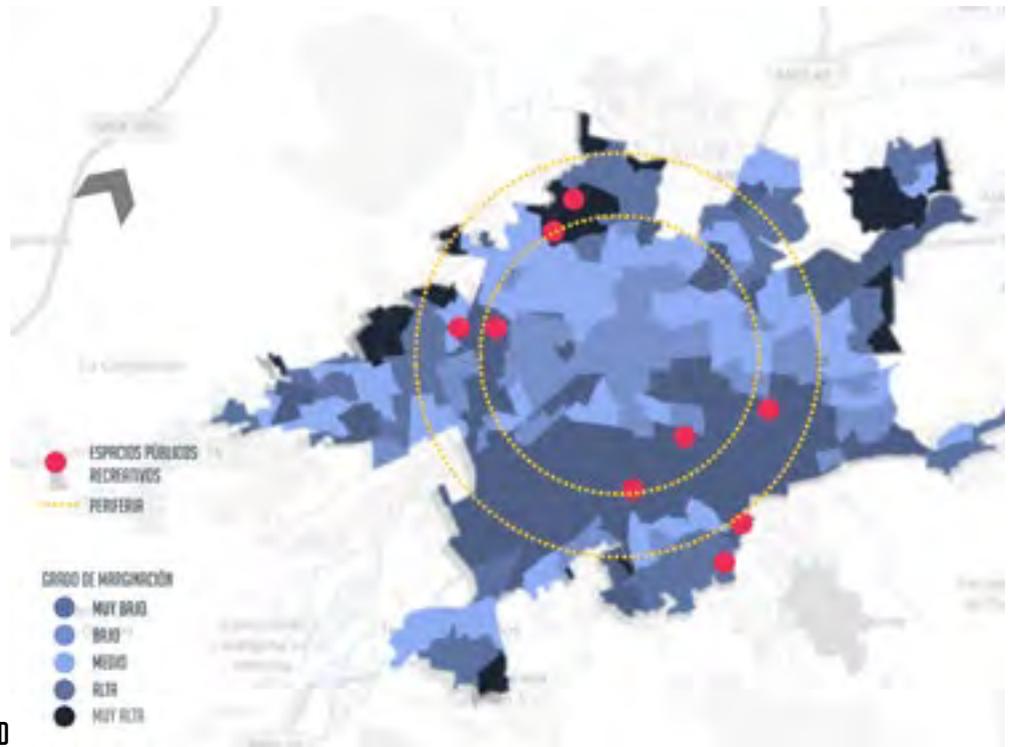


GRÁFICO 13: ÍNDICE DE MARGINACIÓN EN LA CIUDAD DE MORELIA, SIGEM 2018

Como se observa en la imagen anterior, los espacios públicos recreativos descritos anteriormente se ubican en territorios donde su estado de marginación es alto o muy alto. Territorios donde la mayoría de los programas implementados tienen como objetivo el mejorar las condiciones de calidad de vida y seguridad ciudadana (Sedatu,2015)

Sin embargo y como se observa en las imágenes de descripción de los lugares. La ubicación de estos espacios no determina el pensar, diseñar y **9**

hacer de los espacios públicos recreativos, implementados en contextos diversos, y donde se ha forjado: espacios repetitivos, abandonados, sembrados en lugares pocos consolidados; generando espacios con un proceso pre-establecido, donde las condiciones de vida son débiles.

3.6 ESCENARIO POSIBLE

Ante las problemáticas observadas por un proceso pre-establecido, se realiza una proyección o modelo futuro de lo que se podría vislumbrar con la implementación del proceso en los espacios públicos recreativos de la ciudad de Morelia, por tal motivo se plantea un escenario posible, el cual responde al que sucedería, si se sigue en la misma trayectoria.

El planteamiento de este escenario justifica la relevancia del buscar otras maneras de hacer, y buscar propuesta alterna para la intervención de los espacios de equipamiento en la ciudad de Morelia, y en caso especial, no solo en la periferia y poder replicar un proceso alterno.

MORELIA 2038

La ciudad de Morelia sigue teniendo un crecimiento horizontal y acelerado, donde la periferia de hace 20 años ha sido consumida por otros anillos, que actualmente la circunden. Estos territorios han alcanzado condiciones de calidad de vida muy bajo.

La desarticulación de la mancha urbana de Morelia hoy en día, ha sido generada por un desequilibrio y por la territorialidad provocada por los sectores privados y asentamientos de producción masiva de interés social, dejando a la deriva a los sectores populares de la ciudad.

El sector popular en la ciudad de Morelia es el que actualmente tiene un mayor porcentaje de territorio en la mancha urbana, ya que la baja calidad de los asentamientos de interés social, ha obligado a las personas a adquirir y generar una vivienda progresiva, en asentamientos irregulares o en zonas de riesgo.

Por lo que las necesidades básicas y el equipamiento urbano de recreación que se hacen hoy en la ciudad de Morelia son de muy baja calidad, al igual que las oportunidades de estar en un entorno donde las personas sean los beneficiados, y donde, además, existen pocas oportunidades

para la recreación de los diversos grupos etarios y de género.

Lo anterior se debe a que la dotación de territorio para este tipo de equipamiento ha sido reducida y en consecuencia el programa arquitectónico de estos espacios cada vez ofrece menos diversidad, repitiendo los mismos objetos en toda la ciudad, disminuyendo las posibilidades de recreación de las personas que habitan estos territorios populares.

Además, los espacios que se desarrollan como hace 20 años, siguen sin responder a las dinámicas de apropiación del espacio público, no se ha aprendido de los errores del pasado, y se siguen construyendo espacios con mobiliario que se repite en todas partes, y que la gente en general no quiere o necesita o no le genera o motiva recrearse en el espacio. Se sigue pensando que el objeto hace el espacio y no como realmente es, donde las personas son las que hacen el espacio. Las personas siguen quedando fuera de la producción espacial, cuando las personas son las que dinamizan el lugar.

Por lo que el diseño pre-establecido de las últimas 40 décadas y en el trayecto del tiempo, ha ido dejando de lado diversas actividades que los diversos contextos necesitan o exigen, oprimiendo y creando segregación e inequidad entre el grupo de las minorías de la ciudad de Morelia.

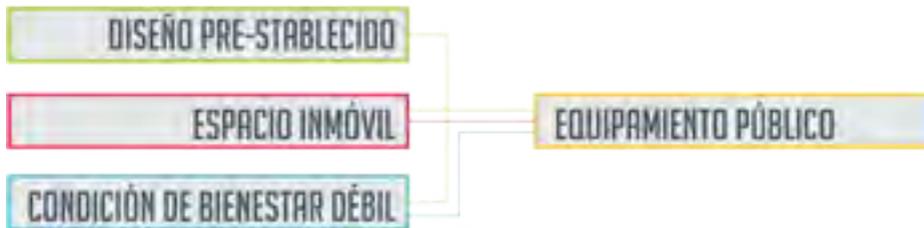
Los espacios públicos de equipamiento urbano de recreación que se han generado en los asentamientos populares ha forjado disputas entre las personas que llegan a usar el espacio, debido a que el único espacio con el que cuentan está dirigido a un grupo etario y de género, por lo que los demás grupos buscan en este lugar el poder tener un espacio para su recreación, pero la falta de entendimiento de las realidades generadas en estos territorios no ha logrado el poder proponer espacios funcionales para las estructuras aun no consolidadas de las ciudades que hace 20 años eran consideradas medias.

A lo anterior se le suma que los programas que aportaban recursos hace 20 años, para el mantenimiento y uso de los espacios, dejaron de ver por los espacios ya que se volvieron incosteables, puntos rojos dentro de la mancha urbana, debido a la nula innovación de los espacios de recreación, pero también la baja atracción que sienten los habitantes hacia ellos, que además generan un vandalismo continuo que hace incosteable el

el mantenimiento de estos espacios

Es así y que la falta de innovación de los espacios públicos recreativos y el seguimiento que se ha dado en los últimos 20 años de un diseño pre-establecido, ha provocado que las personas de los territorios populares de la ciudad carezcan de un espacio donde puedan desarrollar actividades de recreación y de entretenimiento y al contrario se generan focos de vandalismo e inseguridad.

PROCESO DEL ESCENARIO POSIBLE Y ACTUAL





4

CAPITULO

CASO DE ESTUDIO



4.0 CASO DE ESTUDIO

4.1 LA COLONIA LEANDRO VALLE

La colonia Leandro valle es un territorio ubicado en la periferia de la ciudad de Morelia, al norte de la mancha urbana, es un asentamiento que se desarrolló en diferentes etapas y su ocupación ha sido en diversas maneras. Por una parte, se encuentran las personas que llegan al territorio adquiriendo un espacio por cuenta propia y esta otro grupo que llega por parte de organizaciones sociales como los antorchistas y que actualmente tiene como vecino de esta colonia a un asentamiento irregular.



GRÁFICO 14: UBICACIÓN DEL SITIO DE ESTUDIO EN LA MANCHA URBANA DE MORELIA.



GRÁFICO 15: DATOS DE POBLACIÓN Y VIVIENDA DE LA COLONIA LEANDRO VALLE. INEGI 2010

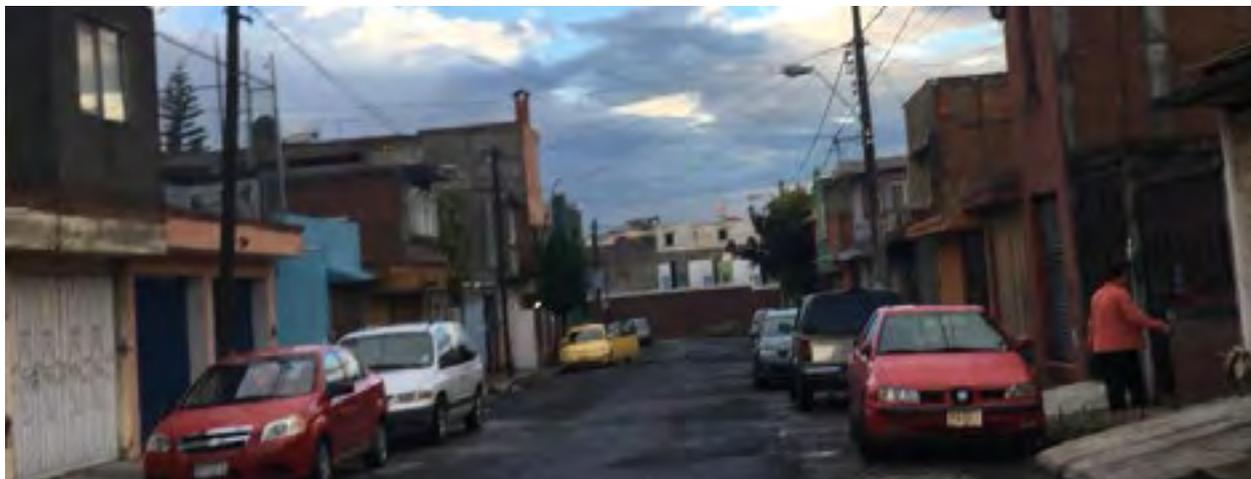


GRÁFICO 16: USO DE SUELO EN LA COLONIA LEANDRO VALLE

La colonia Leandro Valle, cuenta con un territorio donde la mayoría de este, responde a la vivienda, sin embargo se observa como en el territorio se ha generado dinámicas de comercio locales, logrando corredores de uso mixto importantes dentro de la colonia. Así mismo se observa como en este territorio se encuentra sembrados dos equipamientos de recreación, y de equipamiento de educación.

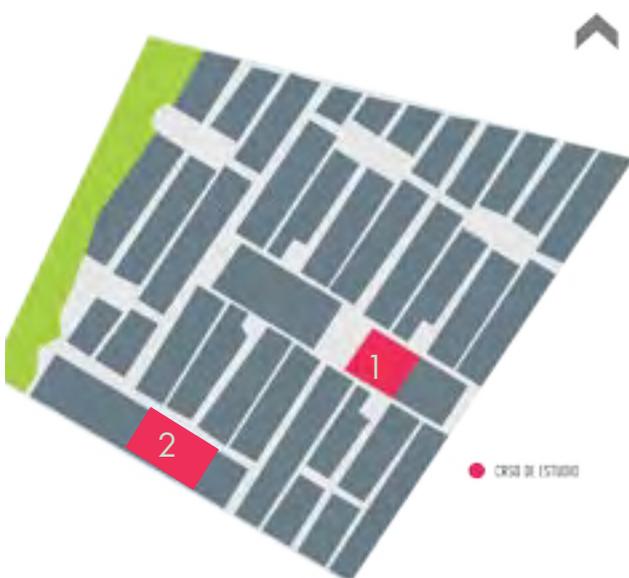


GRÁFICO 17: UBICACIÓN DE ESPACIOS PÚBLICOS RECREATIVOS EN LA COLONIA LEANDRO VALLE.

En la colonia Leandro valle, se identifica la existencia de dos espacios públicos recreativos; sin embargo la diferencia entre estos espacios, es que uno cuenta con un mayor equipamiento respecto al otro.

Además de que se observa que uno de ellos se encuentra en el centro de la colonia, dándole una preferencia sobre el otro por parte de los habitantes de la colonia.

La ubicación del primer polígono hace que este espacio sea un punto estratégico y de reunión de los habitantes de la colonia; debido a que es utilizado desde punto de transición entre un punto y otro, el punto donde los niños se quedan a jugar después de un día de escuela y un espacio donde se reúnen los jóvenes.





EQUIPAMIENTO NO.1



EQUIPAMIENTO NO.1



EQUIPAMIENTO NO.2



EQUIPAMIENTO NO.2

4.2 EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO DE LA COLONIA LEANDRO VALLE

Una vez identificando y enunciado las problemáticas detectadas en el espacio público recreativo construido en la periferia de la ciudad de Morelia y considerando los índices de marginación y de la dimensión de la calidad de vida, se determina la ubicación de la colonia Leandro valle, que representa características de un sitio poco cambiante, esto es que las acciones implementadas a la mejora del espacio público recreativo ha sido un programa constante en el tiempo y sin algún beneficio para las personas.

Se muestra en las siguientes imágenes como las acciones que han sido implementadas en el espacio, responden a acciones como pintar el lugar del color correspondiente al partido, colocación de cercas en los espacios interiores del lugar.



2005



2018

FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ

Imágenes donde se muestran las transiciones del lugar en el tiempo y el tipo de acciones que se han realizado. En el 2005 existía una cerca alrededor de la área de fútbol que posteriormente con el tiempo se desplazó por parte de las personas.

2005



2018



FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ

Como se observa en las imágenes los cambios y los recursos que se implementan en los espacios públicos, responden más a acciones de carácter estético, que, a acciones orientadas a evolucionar los espacios para las personas, y como dice Peñalosa, los medios, no son los que construyen y hacen ciudad, en este caso el espacio público recreativo, más bien se debe buscar los fines, esto es crear actividades.

En otro sentido se observa en una comparativa del lugar en el año 2005 y 2018, como las acciones que responden a medios como barreras que dividían el espacio interior y el exterior, juegos, mobiliario, son elementos físicos que actualmente ya no son parte del espacio y que no aportaron en construir un espacio público de éxito.

El hecho de que la mayoría de este mobiliario o elementos implementados en el espacio público no existan, es porque estos han sufrido vandalización por parte de grupos externos a la comunidad. Las personas que habitan la colonia expresan que estos sucesos se empezaron a percibir cuando los asentamientos irregulares se dieron continuos a la colonia, pero con ello también hubo cambios en las dinámicas sociales del lugar.

ZONIFICACIÓN ACTUAL

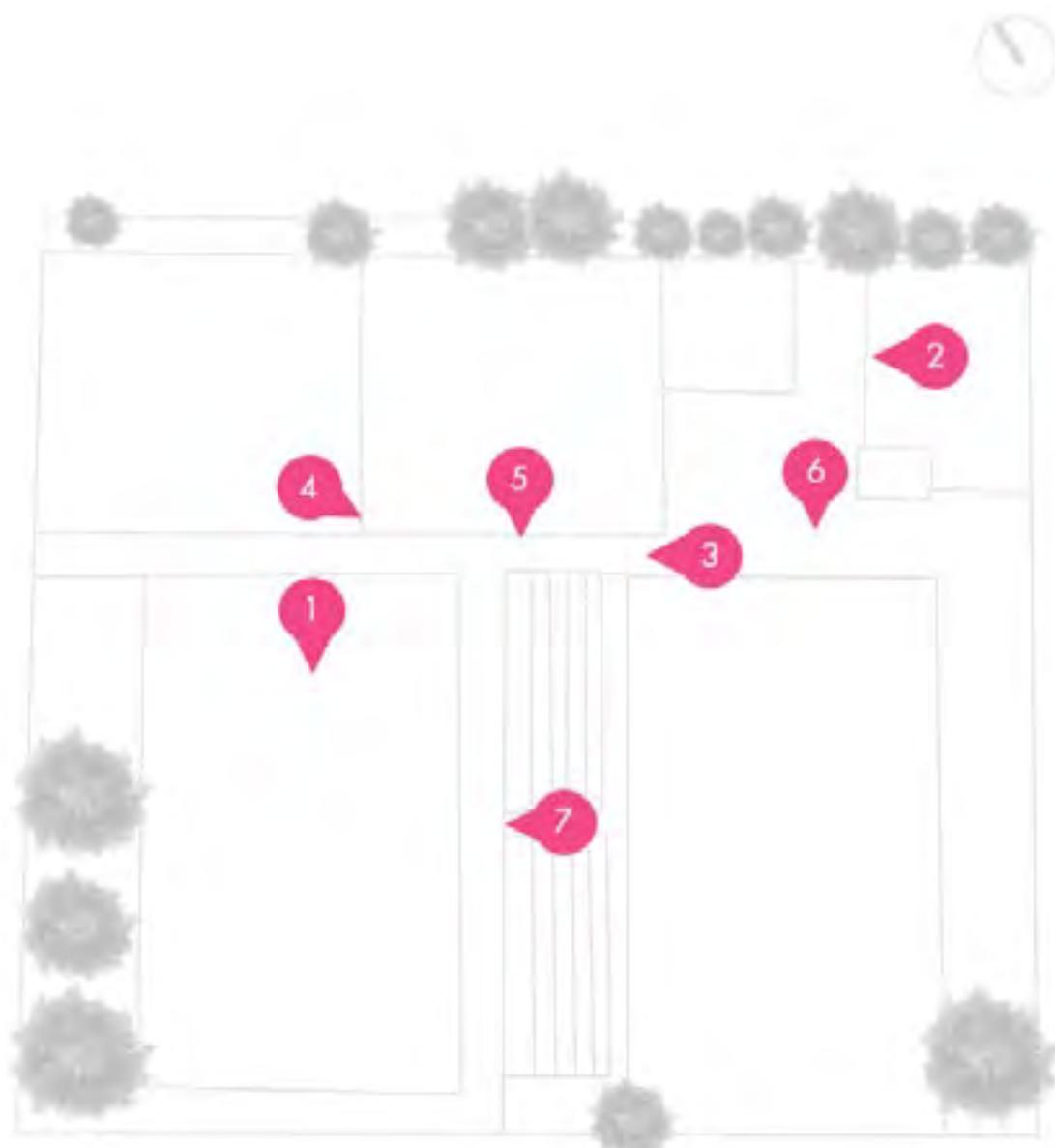
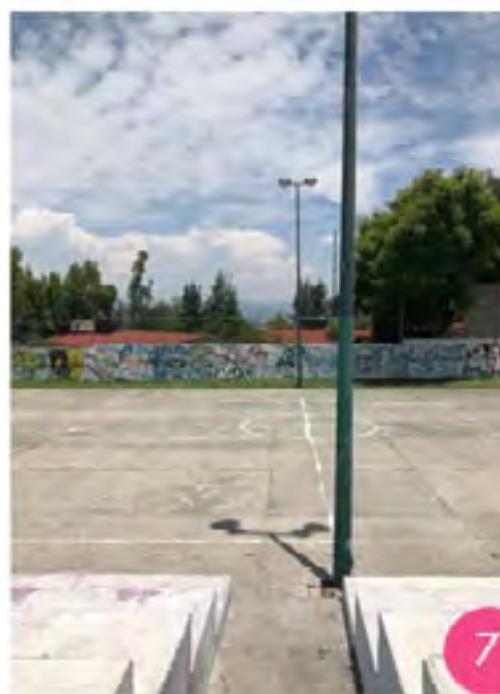
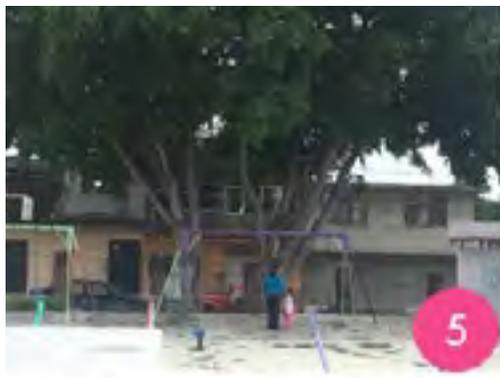


GRÁFICO 18: RECONOCIMIENTO DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO DE LA COLONIA LEANDRO VALLE





CAPITULO

5



MEDICIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO

LEANDRO VALLE: AURELIO ESPINOZA

5.0 MEDICIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO

5.1 MÉTODOS DE ESTUDIO: PERSONA-ESPACIO CONSTRUIDO

8-80 es una organización a nivel mundial, dirigida por Gil Peñalosa, la cual tiene como objetivo crear nuevas ciudades. Por lo que, busca el diseñar e intervenir el espacio público por medio de fines, esto es implementar, crear actividades que puedan construir ciudades exitosas.

8-80 es un indicador, Peñalosa menciona, que para diseñar una ciudad se debe pensar en un niño de 8 años, que puede acceder, transitar, y estar seguro, y por otro lado pensar en una persona de 80 años, que pueda acceder, transitar y estar en un lugar seguro. Por lo tanto, si para estos dos grupos es bueno, es bueno para los demás grupos etarios.



IDEA LABS

Su objetivo es el de pensar fuera de la caja y buscar otras posibilidades de transformar el espacio público.



Gehl Institute, es una organización de diseño e investigación urbana con experiencia en el campo de la arquitectura y la planificación urbana. Gehl aborda las tendencias mundiales con un enfoque centrado en las personas, utilizando análisis empíricos para comprender cómo el entorno construido puede promover el bienestar. El trabajo de Gehl se basa en la interacción social entre las personas, además de considerar el espacio público son claves vitales para la calidad de vida en las ciudades y para el bienestar general. (Gehl, 2015).

HERRAMIENTAS PARA MEDIR LA VIDA PÚBLICA.

Gehl comenzó a tener una preocupación por la ciudad cuando vio que el ser humano estaba siendo segregado y no considerado en el desarrollo de estas. Por lo que se enfocó en estudiar la vida pública. Para lograr hacer lo anterior, Gehl diseño herramientas que le ayudaran a medir y estudiar la relación que existía entre la vida pública y las personas.

Las herramientas que Gehl desarrollo están directamente involucradas en el saber cómo es que el ser humano se siente y se relaciona con su entorno construido. Con la finalidad de buscar un beneficio para escala humana por medio de intervenciones en el espacio público.



El laboratorio para la ciudad es un área experimental, un espacio de especulación y ensayo, donde se lanzan provocaciones que plantean nuevas formas de acercarse a temas relevantes para la ciudad, de innovación y creatividad urbana.

JUGETES URBANOS

Surge por medio de Laboratorio para la ciudad con la idea de buscar nuevas dinámicas de reapropiación del espacio público, al diseñar y reinterpretar el espacio público construido.

Principalmente se buscó el responder demandas de los infantes, desafiando los juegos preestablecidos en los espacios públicos, como los columpios, las resbaladillas y módulos estandarizados de plástico.

A través del objeto se buscó la reactivación de los espacios públicos construidos y que actualmente se encuentran subutilizados, obteniendo un beneficio para la sociedad.



GRÁFICO 19: REINTERPRETACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO.

Imagen que representa la reinterpretación de un objeto en el espacio, respondiendo a otras acciones para las que el objeto fue insertado en el espacio.

Propuesta en Plaza Loreto.
Diseño: Regina de Hoyos e Ilse Cárdenas.

DE INTERÉS

8-80 Cities_ que desde una perspectiva de diseñador se puede aterrizar en propuestas exitosas, donde las personas marcan la pauta para el diseño y la construcción del espacio público.

Herramientas Gehl Institute_ estas sirven para entender la relación del ser humano con el espacio público construido y que darán la base para un diseño centrado en las personas.

Juguetes Urbanos_ este ejercicio será la pauta para la propuesta de diseño que se puede desarrollar al contexto de Morelia, y como la reinterpretación del espacio público construido puede tener diversas variables, cuando se piensa y se hace, fuera de lo que se ha implementado en el espacio público los últimos años.

A lo que concluyo y ya con el preámbulo que se tiene acerca de la temática, y con la elección de puntos de interés con lo que se está haciendo actualmente en materia de espacio público recreativo en diferentes lugares del mundo.

Se plantea el reinterpretar el espacio público recreativo construido de la colonia Leandro valle considerando la resultante de las dinámicas de las personas con su entorno construido.



GRÁFICO 20: PUNTOS DE INTERÉS PARA EL DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

5.2 GEHL INSTITUTE: ESTUDIO DE LA VIDA PÚBLICA

La vida pública para Gehl es la actividad social que ocurre en los espacios cotidianos: calles, parques, plazas y espacios entre edificios. Terreno donde se puede medir ciertos aspectos de la vida pública con la finalidad de entender mejor lo que sucede en un lugar y qué cambios pueden traer beneficios públicos (Gehl, 2018).

El estudio de la vida pública puede abarcar en distintas estrategias para entender el terreno o en palabras de Bhabha, el entre-lugar; por medio de metodologías o herramientas para el entendimiento de las nuevas realidades de un espacio.

Para el estudio de la vida pública de la zona a estudiar, se propone la aplicación de tres herramientas: Contando personas en movimiento, Conteo por edad y género, y mapeo de actividades estáticas. La combinación de diversas herramientas ayuda a la construcción de una mejor historia aunado a la información del contexto del territorio.

5.3 8-80 CITIES: COMUNICACIÓN PÚBLICA Y PARTICIPATIVA

En 8-80 cities se cree que las ciudades son mejores cuando se crean para satisfacer las necesidades de los jóvenes, niños y adultos mayores. Lo anterior se logra por medio de propuestas que desencadenan necesidades para la satisfacción de otros grupos, esto es que, si se diseñan espacios para niños, de igual manera será el necesario diseñar espacios para personas adultas con la finalidad de hacer espacios públicos para todos los rangos de edad.

Es así y que la metodología que 8-80 cities es la creación de estrategias de participación no convencionales, donde se involucra a las personas por medio de actividades lúdicas, imaginativas y accesibles para las partes interesadas.

La aplicación de la herramienta de comunicación pública y participación fue implementada en la Ciudad de Victoria, BC. Canadá. Dentro de la me-

metodología se considera un apartado donde se le pregunta a la comunidad o grupo de personas, ¿Cuál es tu estilo?

En este evento de participación, se mostró un tablero con imágenes de cuatro estilos diferentes de cada uno de los tres tipos de instalaciones de ciclismo. Se les pidió a los participantes que votaran por su estilo favorito y lo dieran a conocer a través de un voto sobre el tablero.

PROPUESTA DE HERRAMIENTA

HERRAMIENTA	OBJETIVO
CONTEO DE PERSONAS EN MOVIMIENTO	REGISTRAR PERSONAS MOVIENDOSE POR EL ÁREA
CONTEO DE EDAD Y GÉNERO	CONTAR PERSONAS QUE PASAN TIEMPO O TRANSITAN POR UN ESPACIO DETERMINADO, NO ES NECESARIO EL PRESENTE DE PERSONAS SU EDAD Y GÉNERO, MÁS BIEN SE TIENE QUE HACER UNA ESTIMACIÓN.
MAPEO DE ACTIVIDADES ESTÁTICAS	MAPEAR PERSONAS ESTANDO EN UN ESPACIO Y EN UN TIEMPO, REGISTRANDO LAS ACTIVIDADES QUE OCURREN EN EL LUGAR.
COMUNICACIÓN PÚBLICA Y PARTICIPACIÓN	PREGUNTAR A LA COMUNIDAD O GRUPO DE PERSONAS: ¿CÓMO ES TU ESTILO?

	MEDICIÓN	VIDA PÚBLICA	VIDA PÚBLICA
	MOVIMIENTO	●	
¿CÓMO PUEDE UN ESPACIO PÚBLICO PREGUNTAR A LAS PERSONAS QUÉ QUISIERAN HACER?	EDAD GÉNERO MOVIMIENTO	●	
¿QUÉ ACTIVIDADES PUEDEN OCURRIR EN EL ESPACIO PÚBLICO?	ACTIVIDADES CONDICIONES FÍSICAS MOVIMIENTO	●	●
¿QUÉ ESPACIOS PÚBLICOS SON MÁS ÚTILES Y CÓMO PUEDEN SER MEJORES?	ACTIVIDADES CONDICIONES FÍSICAS EDAD CALIDAD DE DISEÑO	●	●

GRÁFICO 21: RESUMEN DE HERRAMIENTAS EXISTENTES GEHL INSTITUTE Y 8-80 CITIES

En este cuadro se explica el alcance de las variables que se tienen con las herramientas de Gehl Institute y 8-80 cities para medir la vida pública del espacio.

5.4 DESARROLLO DE LA HERRAMIENTA DE MEDICIÓN PARA LA COLONIA LEANDRO VALLE

Considerando las palabras de Gehl “entre más metodologías se utilizan para el estudio de la vida pública, mejor se cuenta la historia”; se ve conveniente el considerar metodología de 8-80 cities y Gehl Institute, interpretándolas de manera que fueran aplicables al estudio de la colonia Leandro Valle para lograr tener información importante para la re interpretación en el espacio público construido, considerando la opinión de las personas y en este caso en particular a un grupo de niños.

HERRAMIENTA VIDA PÚBLICA (HVLV)

Para la medición de la vida pública del espacio público recreativo de la colonia Leandro valle, se considera el tomar algunas de las metodologías y a sus herramientas de vida pública de Gehl Institute, con la finalidad de saber como es que las personas usan el espacio construido pero también interesa el saber quienes van al espacio y como lo usan.

Para ello es necesario y se toma herramientas que permitan la medición de movimiento, edad, género de las personas, y así mismo como estas se mueven en el espacio.

INSTRUMENTOS DE MEDICIÓN (HVLV)

EDAD Y GÉNERO - MOVIMIENTO
PERSONAS A PIE, PERSONAS EN DICIQUETA, PERSONAS "SOBRE RUEDAS" - CONTEO DURANTE 10 MINUTOS

EDAD	MASCULINO	FEMENINO
0-4		
5-14		
15-24		
25-64		
65+		
EN BICI		
SOBRE RUEDAS		

GRÁFICO 22: HERRAMIENTA PARA MEDIR EL MOVIMIENTO DE LAS PERSONAS EN EL ESPACIO.

MAPEO DE ACTIVIDADES

WASSEN DEL LUGAR

POSTURA	CONTEO	ACTIVIDADES
DE PIE	●	
EN ASIENTO PÚBLICO	□	
EN ASIENTO INFORMAL	◻	
ACOSTADO	—	
MÚLTIPLES MOVIMIENTOS	×	

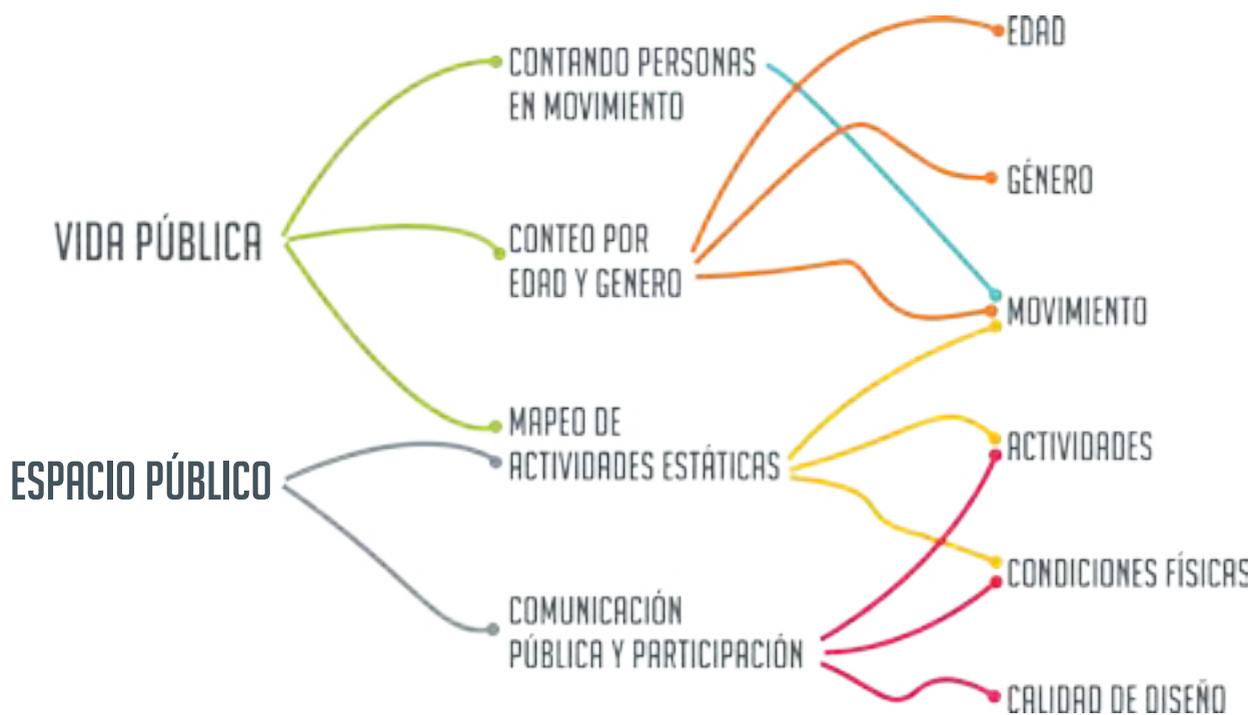
GRÁFICO 23: HERRAMIENTA PARA MEDIR LAS ACTIVIDADES EN EL ESPACIO.

HERRAMIENTA ¿CUÁL ES TU ESTILO?

Para la implementación de esta herramienta se fusionaron herramientas de Gehl y de 8-80. Lo anterior considerando que se busca trabajar con un grupo de niños, por lo que la herramienta tendría que cumplir con características lúdicas para este grupo generacional.

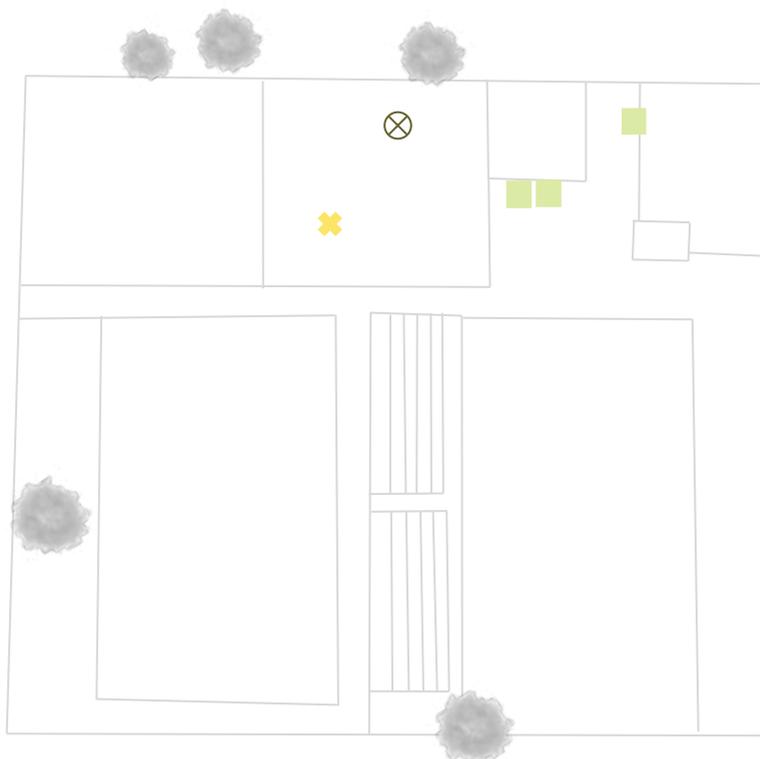
Es así que se considera el implementar imágenes visuales buscando la respuesta de ¿Cuál es tu estilo? En dichas imágenes se plantea la opción de implementar una calificación utilizada por Gehl Institute, tomada de la evaluación de los doce criterios de calidad del espacio, donde la calificación a esta herramienta responde a un símbolo de caras, donde la cara feliz califica como optimo a un espacio y la cara triste, califica a un espacio como malo.





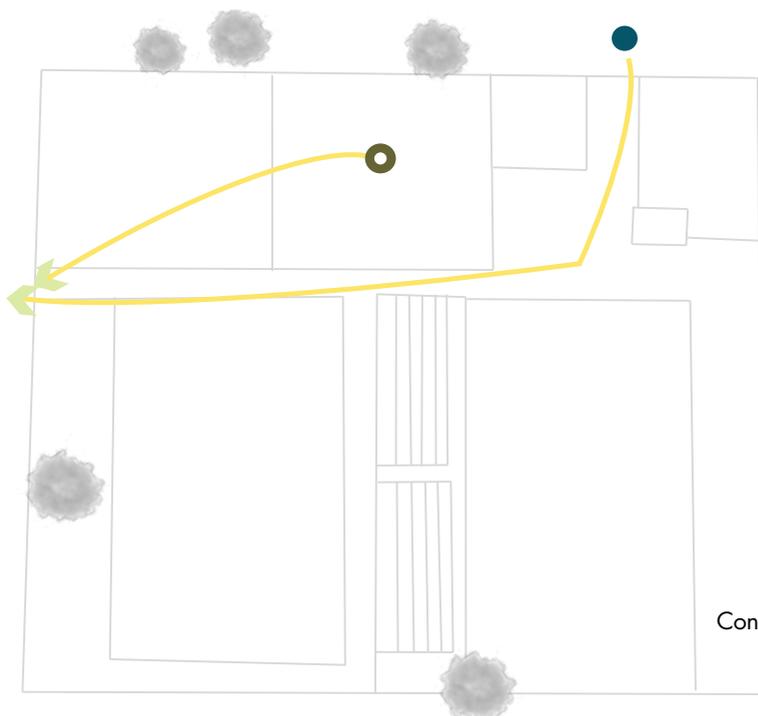
**GRÁFICO 24: VARIABLES MEDIBLES PARA LA PROPUESTA ALTERNATIVA
MEDICIÓN RELACIÓN PERSONA-ESPACIO PÚBLICO**

5.5 APLICACIÓN: HERRAMIENTA VIDA PÚBLICA (HVLV)



- De pie
- En asiento
- ✕ Múltiples movimientos
- ⊗ En asiento informal

Actividades que se realizan
8 de Julio 2018
13:20 a 14:00

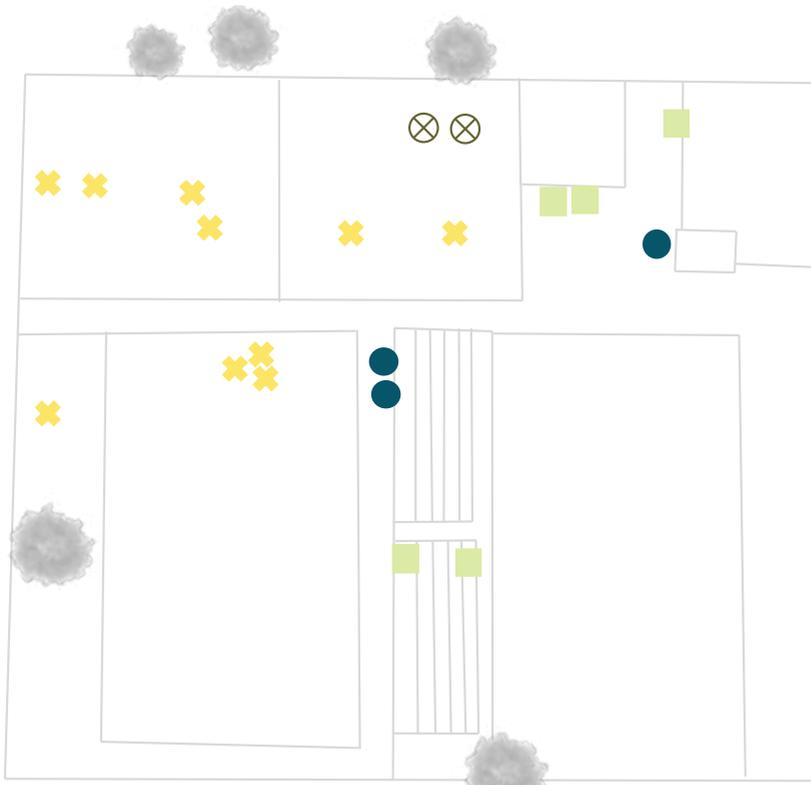


- Entrada
- Salida
- Flujo
- Permanencia

Conteo de personas en movimiento
8 de Julio 2018
13:20 a 14:00

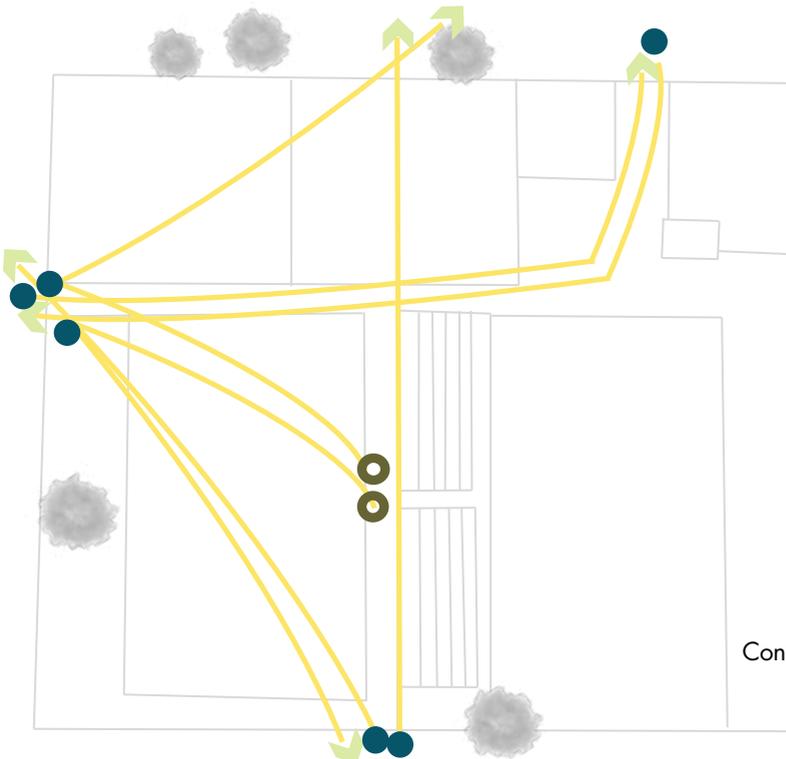


FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ



- De pie
- En asiento
- ✕ Múltiples movimientos
- ✕ En asiento informal

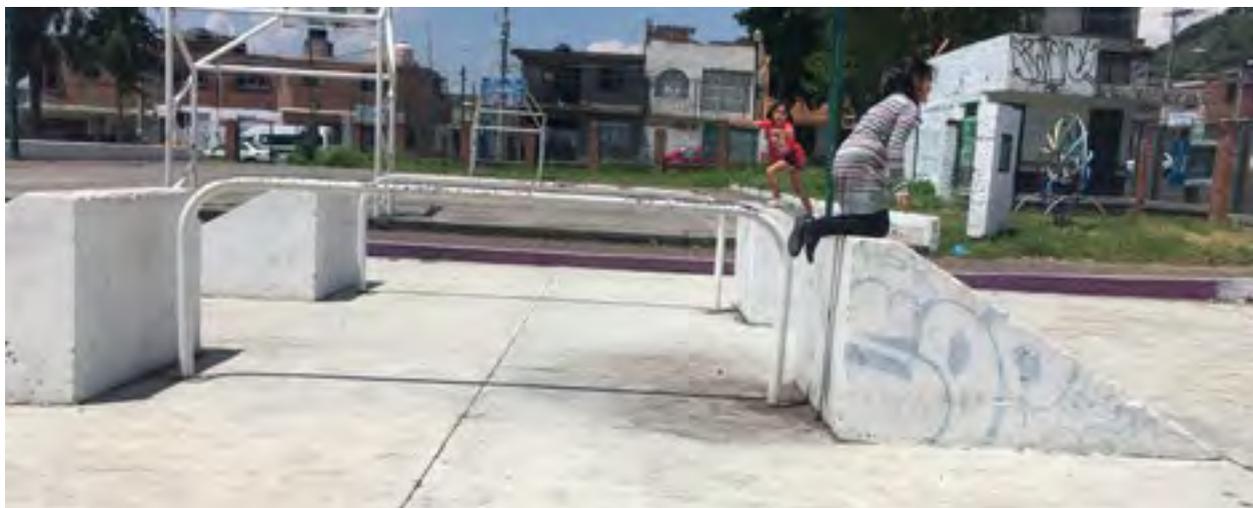
Actividades que se realizan
18 de Julio 2018
11:45 a 12:30

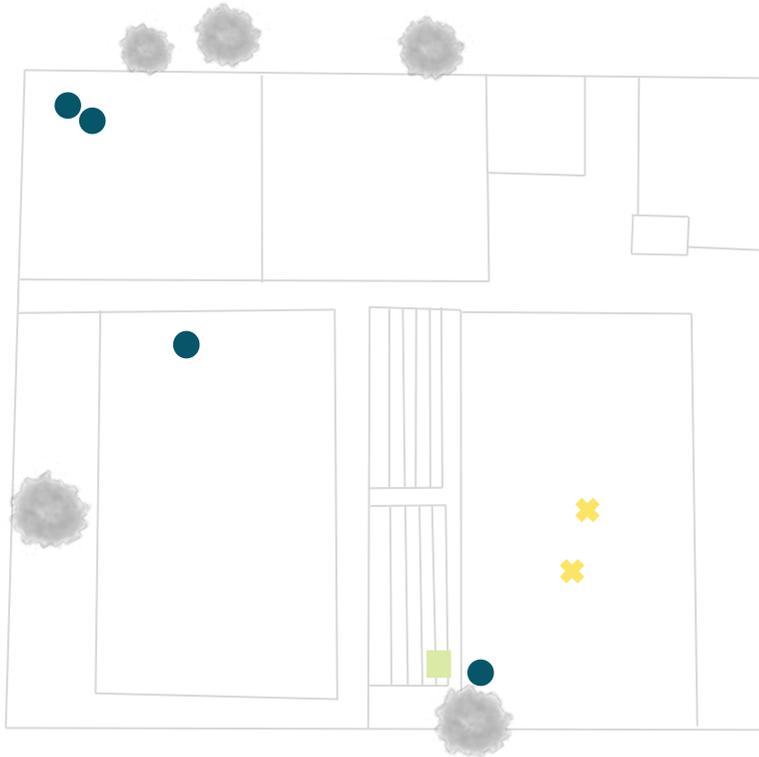


- Entrada
- Salida
- Flujo
- Permanencia

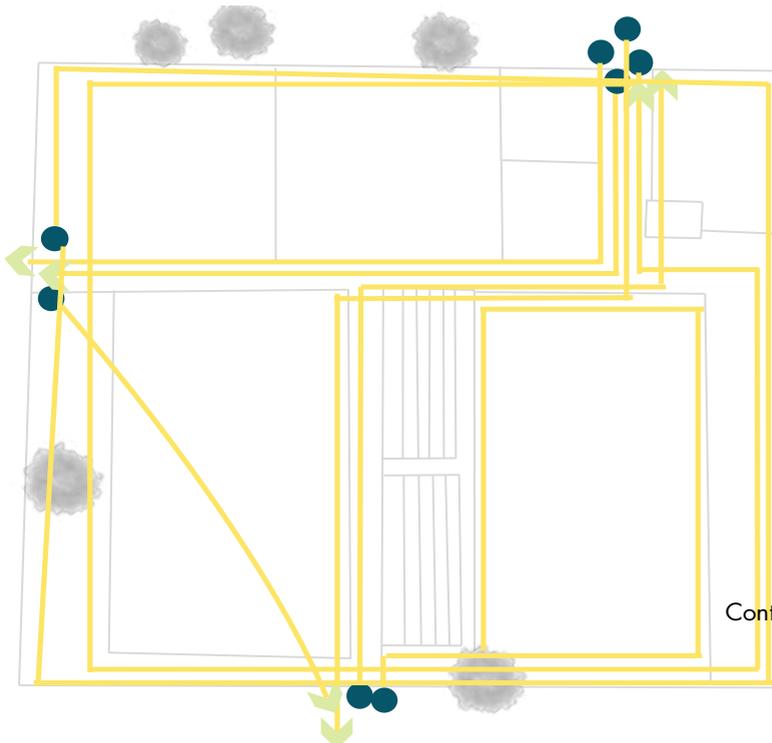
Conteo de personas en movimiento
18 de Julio 2018
11:45 a 12:30



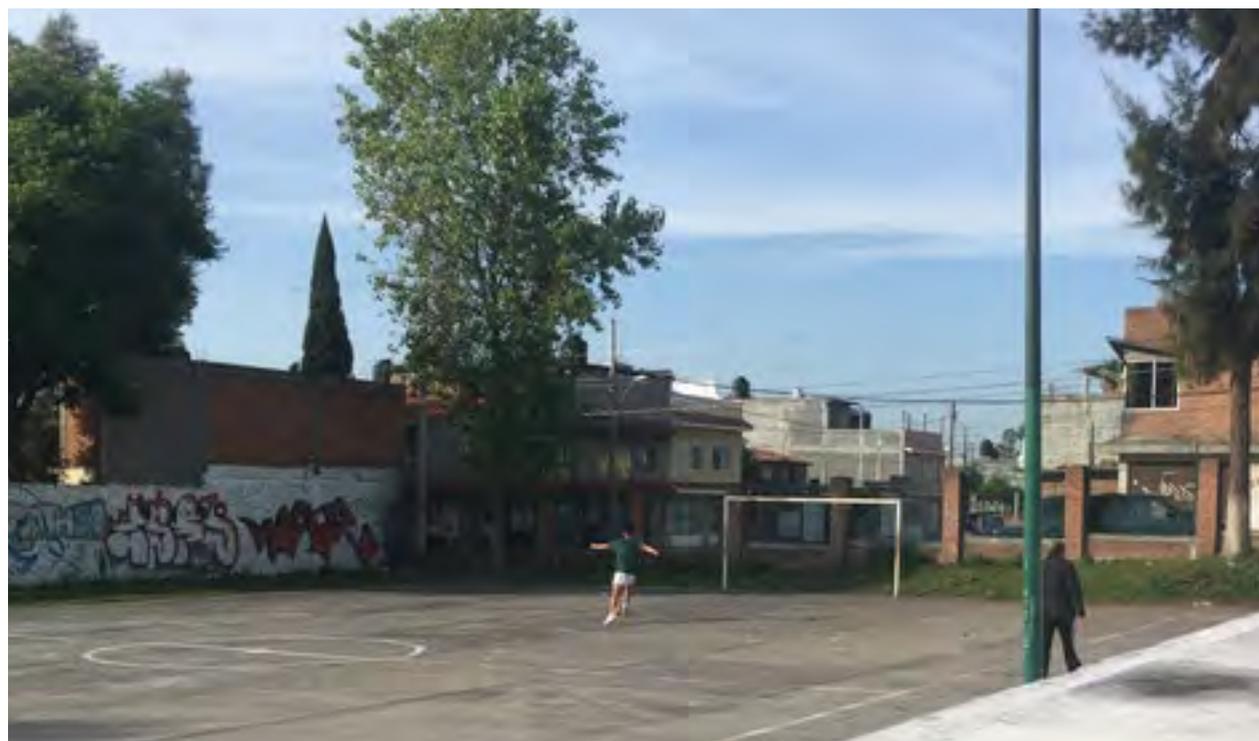




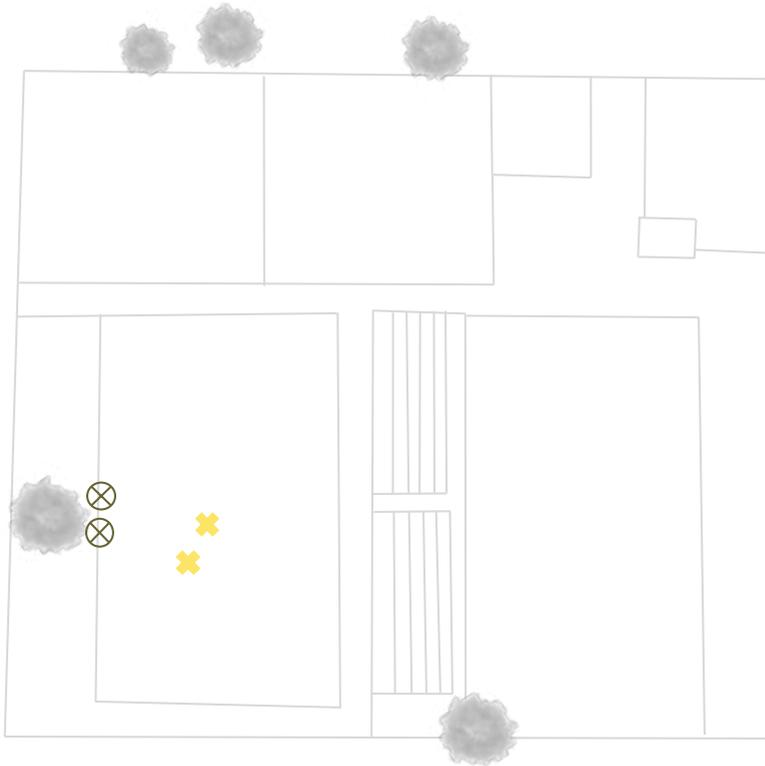
Actividades que se realizan
26 de Julio 2018
08:30 a 9:30



Conteo de personas en movimiento
26 de Julio 2018
08:45 a 9:30

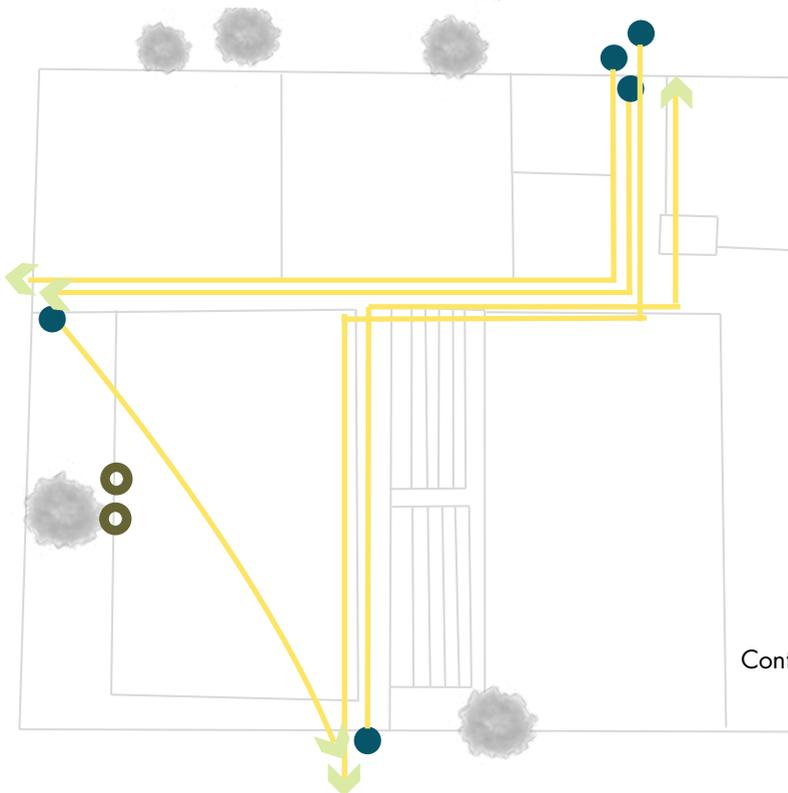






- De pie
- En asiento
- ✕ Múltiples movimientos
- ⊗ En asiento informal

Actividades que se realizan
28 de Julio 2018
14:30 a 15:00



- Entrada
- Salida
- Flujo
- Permanencia

Conteo de personas en movimiento
28 de Julio 2018
14:30 a 15:00



FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ



5.6 APLICACIÓN: HERRAMIENTA ¿CUÁL ES TU ESTILO?

Con el objetivo de conocer las expectativas de los niños de la colonia Leandro Valle, en cuanto a su espacio público y donde pasan tiempo de recreación; se plantea el realizar un taller donde la mayoría de las actividades sean visuales y didácticas.

Por tal motivo existe un acercamiento a un grupo de niños de la colonia, dirigidos por el Profesor en Educación física, Jesús Sandoval, quien da clases de futbol en el espacio de recreación de la colonia y donde enseña a los niños, técnicas de futbol.

Es así que se implementa la aplicación de una herramienta visual, donde se le da a conocer a los niños, espacios de referencia que se han realizado en algún lugar, con el objetivo de conocer, con cuál de las imágenes los niños se sienten identificadas y con cuáles no.

Posteriormente se genera una herramienta, donde los niños puedan expresar a través de un dibujo, contestando a la pregunta, si ellos fueran los diseñadores, *¿Qué harían en el espacio, al que ellos acuden?*



Profesor de Edducación Física, Jesús Sandoval. Quién se dedica en vacaciones a dar cursos de Fútbol en colonias populares, por una cantidad de 10 pesos al día.

“...ME GUSTA ENSEÑAR A LOS NIÑOS A JUGAR EL FÚTBOL Y QUE SEPAN LAS REGLAS DE ESTE JUEGO...”

TALLER CON NIÑOS / LEANDRO VALLE









FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA













FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA



15 NIÑOS

AÑOS	%
TRES A CINCO	12
SEIS A OCHO	12
NUEVE A ONCE	53
DOCE A TRECE	23

5.7 EVIDENCIA DE OBSERVACIÓN DE LAS ACTIVIDADES DEL TALLER

UNO

Día: 30 de Julio 2018

Edad generacional: Niños de edad variada.

Actividad: Se les dio unas paletas de papel, en la cual de un lado tenía cara feliz y de la otra cara triste. Con la cual mostrarían su apatía o empatía con unas fotografías que se les fueron pasando.

* Los niños realizaban comentarios del porque mostraban empatía con ciertas imágenes y de igual manera su apatía por ellas.

*Al ver las imágenes sugerían y visualizaban donde podría ubicarse en su espacio, lo que se les mostraba.

*La reacción por los gustos de la imagen se dividía, debido al rango de edades que existía en el grupo.

*Se observaban reacciones emocionales en su cara, al presentarles las imágenes, pero también verbales, provocando conversación entre ellos.

*Expresaban que les gustaría que hubiera más niños en la calle jugando; sin embargo, algunos prefieren estar en casa jugando con video juegos.

*No les gustan los perros por que los dueños dejan las heces y no pueden jugar.

*Los niños mayores saben que viven una colonia con inseguridad

DOS

Día:30 de Julio 2018

Edad generacional: Niños de edad variada.

Actividad: Se les dio una hoja para que ellos diseñaran un espacio recreativo.

* Los niños se juntaron en grupos afines a su edad.

*Jugaron y hacían chistes mientras realizaban sus dibujos.

*El Profesor, les dio algunas ideas sobre cómo podrían hacerlo, el sugirió pasto, techo y tartán.

*Dos pequeños se reusaron a participar en la actividad.

*El Profesor intervino en algunos dibujos

TRES

Día: 30 de Julio 2018

Edad generacional: Niños de edad variada.

Actividad: Cierre de actividad, nos reunimos en círculo para comentar algunos de los resultados, algunos de los niños pasan a exponer su dibujo.

* El primer niño comenta que, en su dibujo, plasma la idea de la existencia de pasto, techo, bebederos y redes para las porterías.

* Los demás niños hacen una réplica, haciendo saber que les gustaría que hubiera más convivencia por parte de las personas y árboles.

* El segundo niño expresa que su dibujo es una flor, pero también una paleta porque le gusta ir a la tienda, pero está muy lejos.

* El tercer niño se enfoca en botes de basura, “ya que los que había, ya no están y nunca los limpiaban”.



FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA



CAPITULO **6**

RESULTADOS Y ANÁLISIS

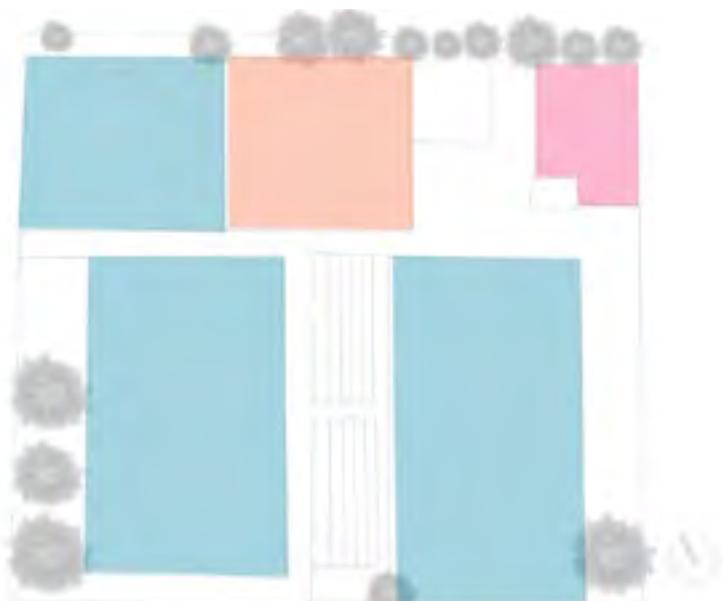
6.0 RESULTADO Y ANÁLISIS

6.1 RESULTADO: HERRAMIENTA VIDA PÚBLICA (HVLV)



DEFINICIÓN DE USOS DEL ESPACIO

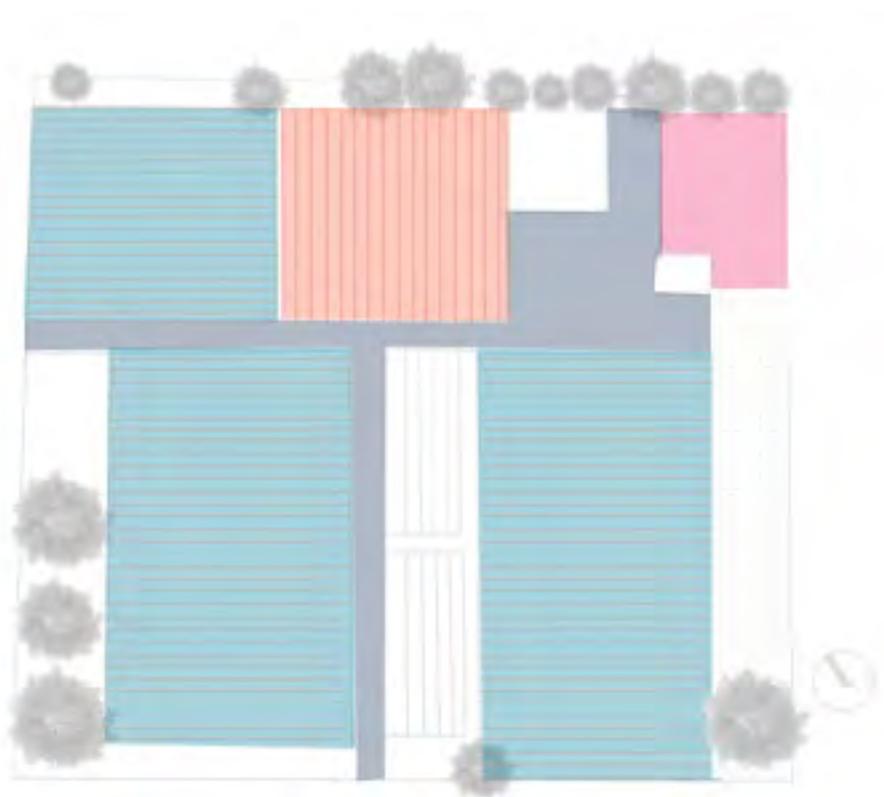
- Cancha de Basquetbol
- Gimnasio al aire libre
- Cancha de Fútbol
- Juegos Infantiles
- Pista de skate



DEFINICIÓN DE USO DEL ESPACIO POR GRUPO GENERACIONAL

- Área Adulta
- Área Juvenil

GRÁFICO 25: APROPIACIÓN DEL ESPACIO POR PARTE DE LOS GRUPOS GENERACIONALES



-  Grupo Infantil Área del sitio, en la cual se observa que tiene una presencia importante de infantes; sin embargo, en este lugar se presencia a las mamás de los niños, utilizando algunos de los juegos para sentarse y vigilar de ellos a falta de mobiliario.
-  Grupo Juvenil Como se observa en los anteriores esquemas, el grupo juvenil es un sector que cuenta con la mayoría de espacios para su recreación; sin embargo también se observó que estas áreas son apropiadas por el grupo de los niños, a causa de la poca disposición de espacio para ellos, el mal estado de los juegos en sitio, así como el deseo de los niños, de experimentar y reinterpretar algunos de los objetos del espacio público recreativo para su diversión.

Área que, a pesar de su existencia, el uso que se le da es poco. Se observa que las personas prefieren caminar alrededor de la cancha o del espacio público recreativo que ocupar algún aparato fijo.

Grupo Adulto 

En este sector generacional, se observa que la mujer permanece en el espacio para cuidar de sus hijos, pero sin el equipamiento propio para la permanencia del espacio a la hora de cuidar a sus hijos, o para que pueda realizar actividades de manera independiente.

Este sector generacional solo hace uso del espacio de forma transitoria, para desplazarse de un punto a otro. Es así que estos dos grupos no cuentan con algún espacio, mobiliario, o servicio que el parque o espacio recreativo pueda proporcionarles para que ellos puedan permanecer o disfrutar de él.

Grupo Adulto y Adulto mayor. 

Actualmente es necesario el considerar un espacio para las mascotas, ya que estos se han integrado a las familias y necesitan de un espacio propicio para ellos.

Otros grupos Caninos 

GRÁFICO 26: ESTADÍSTICA DE LA EXISTENCIA DE PERRO EN CASAS MEXICANAS (ANPR, 2018)



CONCLUSIÓN

Con este análisis de uso generacional, se observa como los espacios definidos en un principio van cambiando su estado en el transcurso del tiempo. Y como la relación espacio construido - persona, ha sido adaptado por el usuario. Esto es que el espacio público recreativo que se sigue construyendo no responde al usuario.

Se observa como la evolución del lugar solo responde acciones superficiales de mantenimiento estético y que no tienen alguna relación directa con el usuario. Es así, que la búsqueda de regenerar y consolidar los espacios públicos recreativos de la perifería con las acciones superficiales e implementadas no tiene una relación directa espacio construido-personas.

Es así y después de la aplicación de las herramientas en el espacio público recreativo de la colonia Leandro Valle, se observan dinámicas sociales no atendidas por los objetos implementados y la disposición del espacio y cada una de las áreas del programa.

En conclusión, la aplicación de intervenciones superficiales, la inserción de objetos pre-establecidos en el espacio público recreativo, han dejado a un lado las verdaderas dinámicas, necesidades u objetivo de revalorizar el espacio, generando un gran vacío, entre lo que las personas realmente necesita y lo que se está haciendo de origen.

Es así que la aplicación de un proceso con herramientas enfocadas al estudio de las dinámicas de las personas puede proporcionar información de la relación espacio construido-persona obteniendo información que dé parámetros a seguir de cómo resolver la situación del espacio público recreativo de un barrio o simplemente un espacio público recreativo ubicado en la mancha urbana.

6.2 RESULTADO: HERRAMIENTA ¿CÚAL ES TU ESTILO?

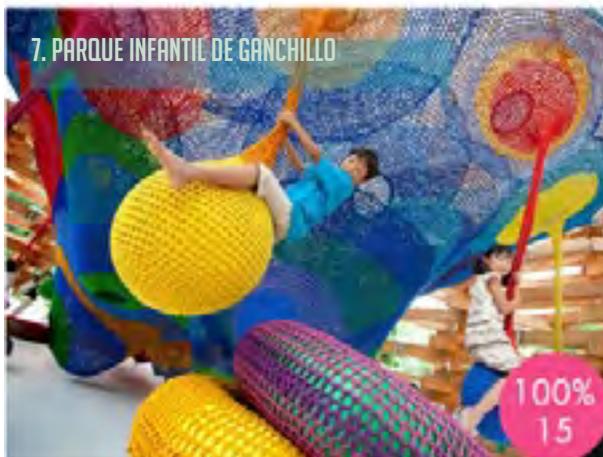


1. Imagen con la cual la mayoría de los niños se vieron identificados, aunque surgiera la duda, de cuál era su función. Pero al momento de que unos niños les explicaban a los que no sabían, la empatía por tener algo similar en su espacio era aceptado.

3. Imagen con la cual, varios niños se confundieron, incluso llegaron a preguntar ¿Qué era lo que había?, un porcentaje alto se confundió, y no hubo una aceptación por la imagen del lugar.

2. Imagen con la cual, poco más de la mitad de los presentes adoptaron un juego así. Algunos de los presentes no ubicaban bien el objeto de la imagen por lo que la referencia a estos, eran unos que se encuentran próximos en el Parque Lineal Bicentenario. De igual manera se escucharon propuestas de donde podría estar ubicado en el sitio.

4. Imagen con la cual, solo un porcentaje pequeño de niños se emocionó al visualizar esta imagen, cabe mencionar que eran niños con rangos de edad de 4 a 5 años, por lo que se sintieron identificados con un juego de este tipo. Por otro lado, los niños más grandes expresaron que no les gustaría por que los perros harían del baño ahí.



5. Imagen con la cual, un porcentaje medio de los niños se sintió identificado, a pesar que con anterioridad algo similar ya se les había presentado. No hubo muchos comentarios al respecto de esta imagen.

7. Imagen con la cual todos los niños reaccionaron asombrados, pero se alcanzó a escuchar una pregunta de que este tipo de juegos solo eran posibles en otros lugares. Sin embargo, fue una imagen que les emocionó y al igual que la 5, empezaron a crear su propio imaginario.

6. Imagen con la cual todos los niños expresaron emoción y de igual manera empezaron a realizar una discusión entre ellos. Además de que varios de ellos tuvieron la iniciativa a crear un imaginario de lo que podrían realizar ahí y también a pensar donde podría estar ubicado en el sitio.

8. Imagen con la cual, la mayoría de los niños se sintieron identificados, debido a que en el espacio se encuentra una estructura similar que es el símbolo de algún gobierno e icono del programa. Y tal estructura ha sido apropiada por los niños como un juego más del espacio.



9. Imagen con la cual, los niños tuvieron poca reacción positiva y, al contrario, expresaron de manera despreciable a los materiales por los cuales está hecho el juego, sin embargo, la posibilidad de actividades que se realiza en este, es agradable para los niños.

10. Imagen con la cual, la mayoría de los niños mostraron poco interés. Al parecer no les es grato el ver el objeto como tal; sin embargo, ellos mismos le buscaron un espacio dentro del espacio público recreativo.

Como puede constatarse, en la mayoría de las imágenes que se presentaron al grupo de niños, las que más reacciones positivas e identificación grupal tuvieron, fueron aquellos espacios, mobiliario, u objetos relacionados con un ambiente más libre, menos específico, donde los niños pueden generar, fabricar y crear experiencias propias y diferentes en ocasiones diversas. Poder crear a partir de un elemento u objeto, o espacio, un abanico de posibilidades según las capacidades de cada persona que lo usa.

De igual manera se pudo observar que aquellos objetos o juegos más específicos, que limitan su manera de divertirse, son los más rechazados por este grupo generacional. Lo anterior se fortalece con comentarios que ellos mismo señalaban en el momento de la dinámica, ya que el imaginario que ellos formaban del lugar con las imágenes presentadas, existía un interés por el desplazamiento de la zona donde se encuentran los columpios, sube-bajas y resbaladillas, para que se colocara algún otro elemento más dinámico.

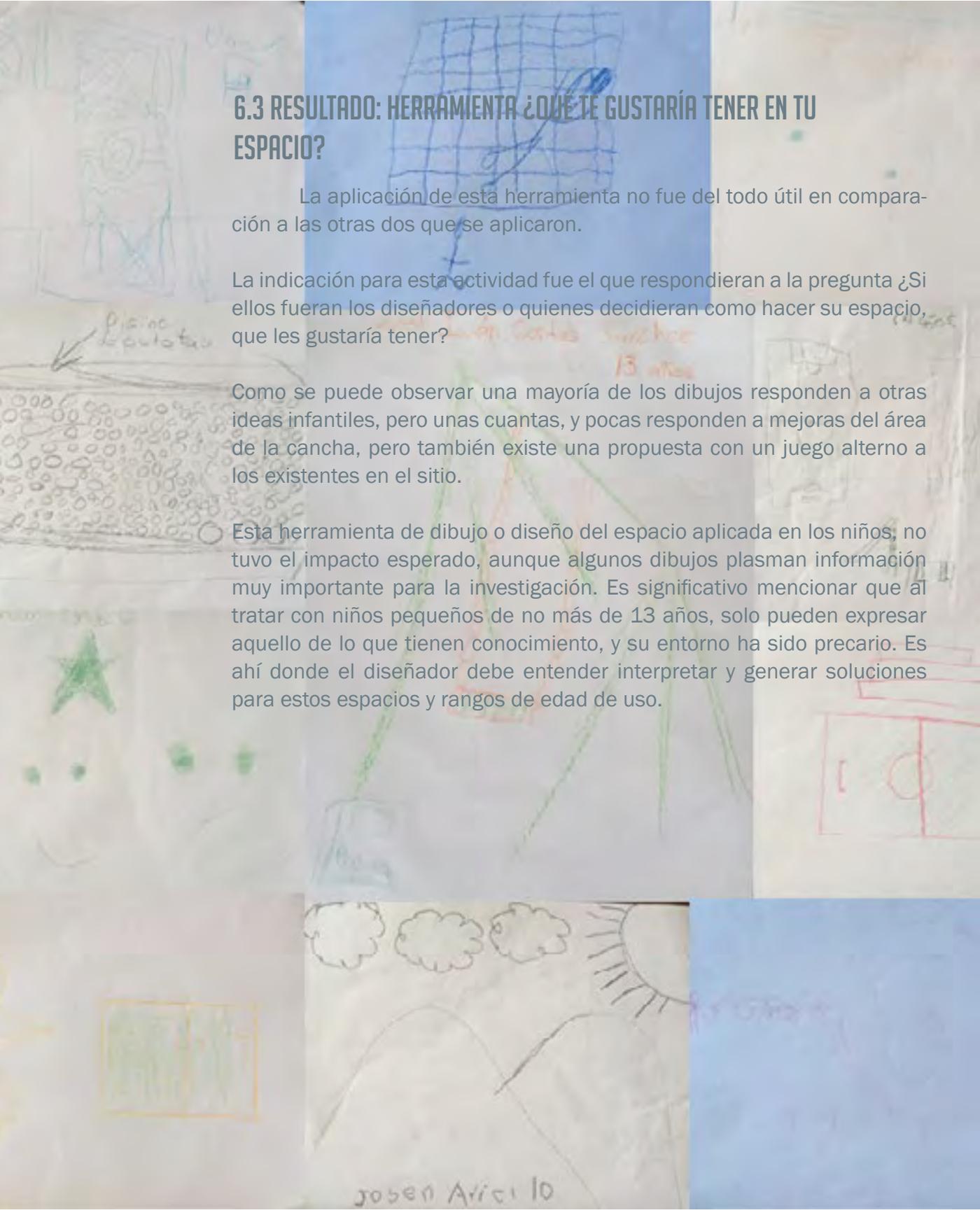
6.3 RESULTADO: HERRAMIENTA ¿QUE TE GUSTARÍA TENER EN TU ESPACIO?

La aplicación de esta herramienta no fue del todo útil en comparación a las otras dos que se aplicaron.

La indicación para esta actividad fue el que respondieran a la pregunta ¿Si ellos fueran los diseñadores o quienes decidieran como hacer su espacio, que les gustaría tener?

Como se puede observar una mayoría de los dibujos responden a otras ideas infantiles, pero unas cuantas, y pocas responden a mejoras del área de la cancha, pero también existe una propuesta con un juego alternativo a los existentes en el sitio.

Esta herramienta de dibujo o diseño del espacio aplicada en los niños, no tuvo el impacto esperado, aunque algunos dibujos plasman información muy importante para la investigación. Es significativo mencionar que al tratar con niños pequeños de no más de 13 años, solo pueden expresar aquello de lo que tienen conocimiento, y su entorno ha sido precario. Es ahí donde el diseñador debe entender interpretar y generar soluciones para estos espacios y rangos de edad de uso.



6.4 ANÁLISIS DEL ESPACIO PÚBLICO CONSTRUIDO

Ya implementada la herramienta de medición y evaluación de la vida pública y el espacio público recreativo, en un espacio construido de la colonia Leandro valle, corresponde hacer una interpretación de los sucesos y resultados generados, a partir de la aplicación de las herramientas en el lugar, con el objetivo de encontrar soluciones alternas, al sistema pre establecido existente, para el pensar, diseñar y construir de los espacios públicos recreativos.



Área de skate_Espacio dirigido al grupo de los jóvenes, se observa que este grupo no usa el espacio para la actividad física que se implementó, pero la utiliza para expresarse por medio del grafiti y para el intercambio de mercancía como droga.

Por otra parte, se visualiza que este espacio tiene un mayor uso con el grupo de los niños, interpretar el espacio construido de diversas maneras.

Mientras por las rampas los niños se deslizan una y otra vez de diferentes formas, sentados y parados. Los tubos existentes en el área son utilizados por los niños pasando sobre ellos, colgándose y dando vueltas sobre ellos.

Este espacio carece de sombra factor por el cual, el tiempo que se utiliza es muy corto, así mismo el material que se ha implementado en el piso tiene una refracción alta cuando el sol se ubica en una posición alta.



FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA/EUGENIA HERNÁNDEZ



IMAGENES DONDE SE MUESTRA EL USO DEL ESPACIO, MIENTRAS EXISTE UNA ÁREA PARA LA RECREACIÓN DE LOS NIÑOS, ELLOS PREFIEREN REALIZAR ACTIVIDADES EN OTRO ESPACIO DEL CONJUNTO.





CANCHA DE BASQUET

USUARIO PRINCIPAL	USUARIO	GENERO	EDAD	ÁREA	PORCENTAJE
	 NIÑOS JÓVENES	 MASCULINO FEMENINO	4 A 13 20 A 29	640 M ²	18,10%
USUARIO FINAL	USUARIO	GENERO	EDAD		
	 NIÑOS, JÓVENES ADULTOS	 MASCULINO FEMENINO	4 A 13 20 A 29 30 A 59		



FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA/EUGENIA HERNÁNDEZ



Cancha de basquetbol _ Esta área del conjunto en el transcurso del día es apropiada de diversas maneras, desde la actividad para el que se implementó se realiza el fútbol, las personas lo utilizan para caminar, es un espacio de transición entre un punto de salida y otro del conjunto.

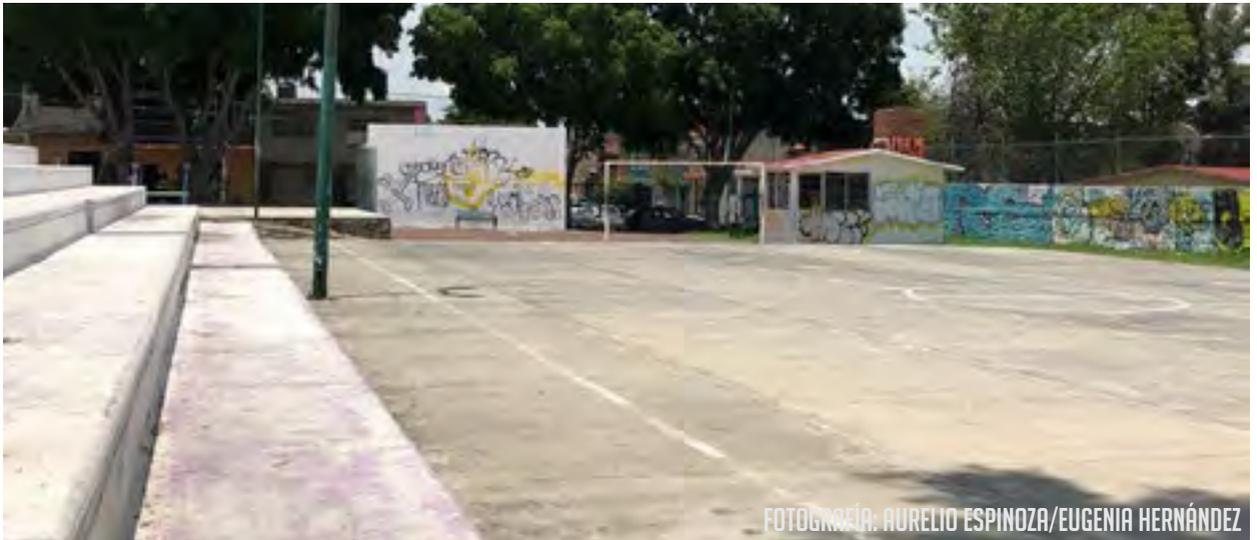
Este espacio tiene una connotación con múltiples usos, pero también es usado por varios grupos, niños, jóvenes y adultos.

Se observa que este espacio cuenta con un área verde y con sombra, sin embargo, no cuenta con el mobiliario adecuado para que la gente pueda sentarse.



ÁREA DE FUTBOL

	USUARIO	GENERO	EDAD	ÁREA	PORCENTAJE
USUARIO PRINCIPAL	 NIÑOS JÓVENES	 MASCULINO	4 A 13 15 A 19	704 M ²	19.92%
USUARIO FINA	 NIÑOS ADULTOS	 MASCULINO FEMENINO	4 A 13 20 A 29		



FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA/EUGENIA HERNÁNDEZ



Cancha de Fútbol_ Este espacio es uno de los que tiene mayor actividad en el transcurso del día.

Las señoras y jóvenes van acompañados de un perro, lo utilizan para realizar caminatas alrededor de la cancha, mientras que los niños y jóvenes del sexo masculino lo utilizan para jugar fútbol.

A pesar de que el espacio con mayor infraestructura, este lugar carece de un sitio de confort para que la gente permanezca en las gradas del lugar, así mismo no cuenta con algún elemento que genere sombra para los usuarios.



GIMNASIO FIJO

USUARIO PRINCIPAL	USUARIO	GENERO	EDAD	AREA	PORCENTAJE
	 JÓVENES ADULTOS	 MASCULINO FEMENINO	20 A 29 30 A 59	108 M ²	3.05%
USUARIO FINAL		GENERO	EDAD		



FOTOGRAFÍA: AURELIO ESPINOZA/EUGENIA HERNÁNDEZ



Gimnasio al aire libre_ De la observación que se realizó en este espacio, se obtuvo que es un espacio que no se utiliza, lo que lleva a reflexionar y poner en evidencia que se realizan acciones en este tipo de lugares, por el simple hecho de cumplir algún programa o creer que todas las personas necesitan o requieren de un objeto que se convierte universal. y que realmente ese objeto que unos consideran universal solo cumplirá las expectativas en otros sitios.



ÁREA DE JUEGOS FIJOS

USUARIO PRINCIPAL

USUARIO



NIÑOS

GENERO



MASCULINO
FEMENINO

EDAD

4 A 13

ÁREA

324 M²

PORCENTAJE

9.16%

USUARIO FINAL

USUARIO



NIÑOS
ADULTOS

GENERO

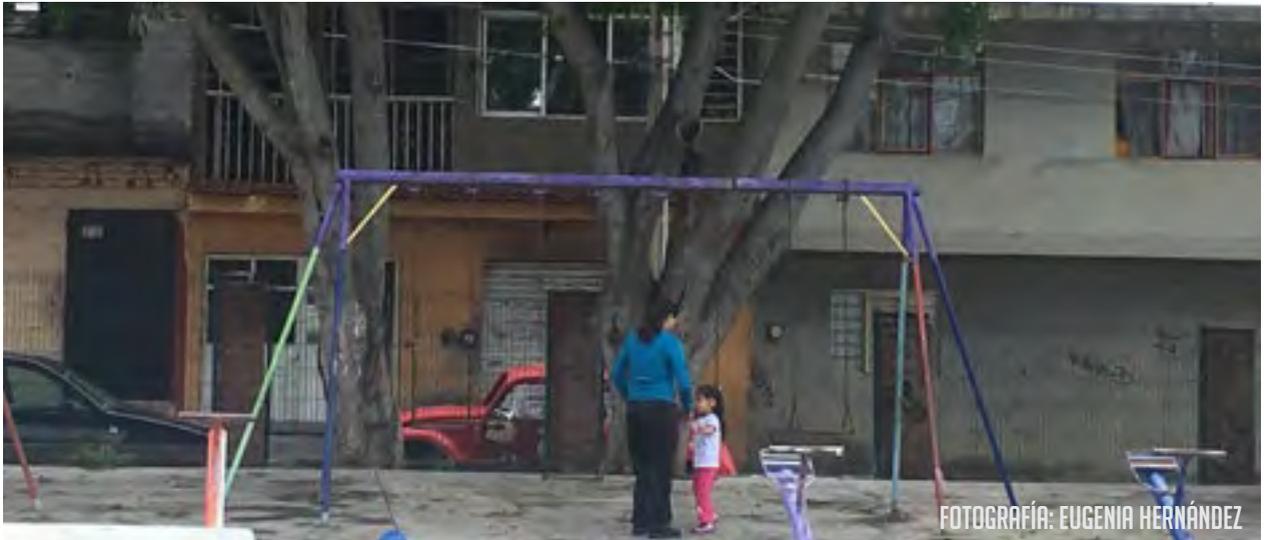


MASCULINO
FEMENINO

EDAD

4 A 13
30 A 59



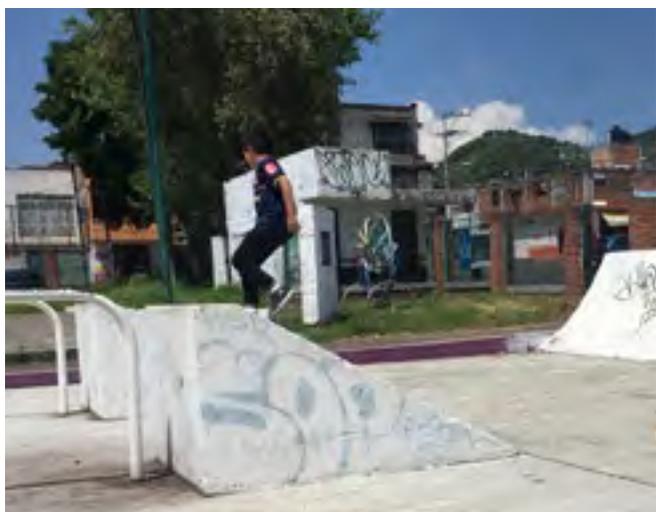
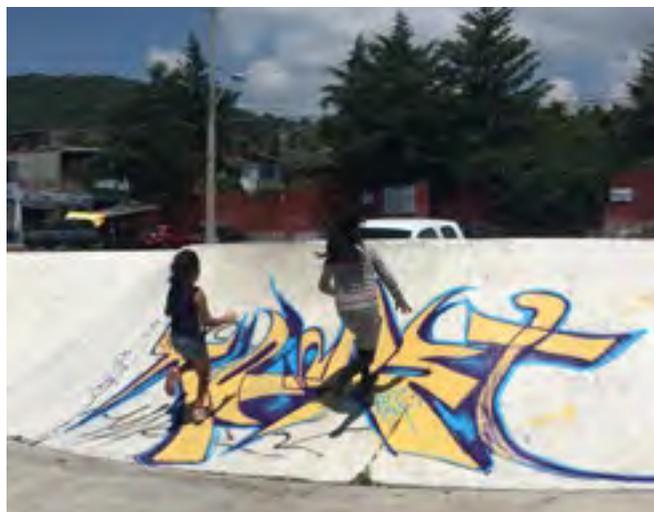


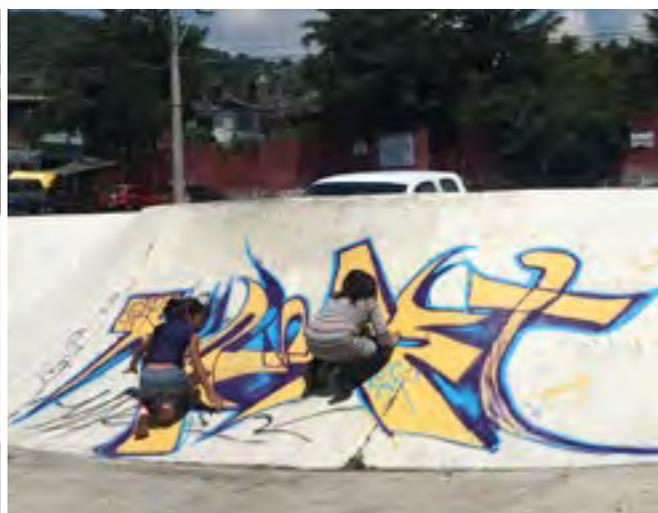
Al analizar este espacio en específico y haciendo una comparativa con lo que se observó en espacios anteriores donde la influencia de uso de las áreas hay una presencia importante de niños, a comparación de esta área que es de uso exclusivo para los niños.

Con esto se pone a reflexión, si el “diseño” de los espacios dirigidos al grupo de los niños, están cumpliendo con las necesidades del grupo, la curiosidad, la diversión, la experiencia en el espacio, la interacción, la aventura. Si los juegos fijos que se insertan un espacio mínimo de un conjunto de recreación, da abasto para el desenvolvimiento de los niños.

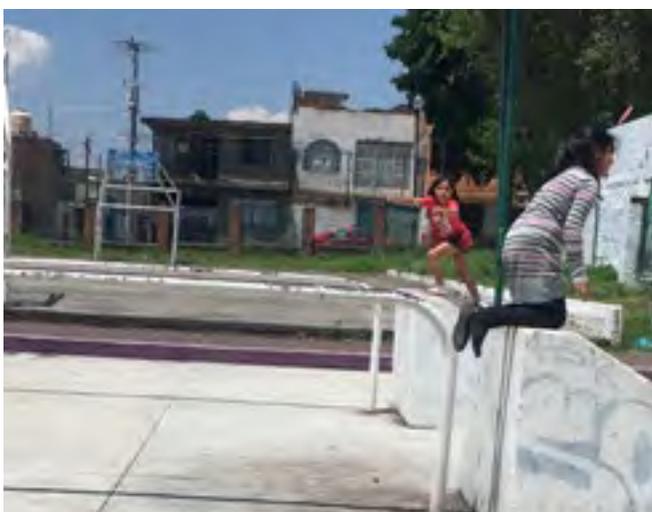
En el caso de la colonia Leandro valle, los niños buscan otros lugares dentro del equipamiento que les permita realizar actividades improvisadas, donde puedan hacer uso de su imaginación y no en objetos pre-establecidos.

Así mismo y durante el taller implementado con el grupo de niños, estos señalaban mucho esta área, en donde se pudo obtener la información de que es un sitio del cual los niños podrían esperar otras propuestas o elementos para su recreación.





FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ



FOTOGRAFÍA: EUGENIA HERNÁNDEZ

CONCLUSIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO CONSTRUIDO

El espacio público recreativo que se diseña y construye desde un proceso pre-establecido dedica un menor porcentaje a actividades dirigidas a los niños y con una implementación de objetos convencionales.

Además de una inequidad en cuestión de género y grupo al momento de pensar y diseñar los espacios, ya que hay grupos que quedan totalmente excluidos de los espacios públicos, como el grupo femenino y los adultos mayores.

También se observa que el pensar y diseñar de estos conjuntos son de manera aislada, no se piensa en la integración de las diversas áreas, ya que hay lugares por ejemplo; los dedicados a los niños que podrían albergar a otro grupo, ya que estos asisten a un espacio público recreativo acompañado de alguien más, ya sea la mamá, el hermano mayor, al no tener un espacio para ellos, la estancia del niño se reduce.

En tal sentido y siguiendo la postura de 8-80 cities se ve como opción el integrar a los niños para el reinterpretar su espacio en específico pero también el responder a las otras dinámicas de los demás grupos etarios.

6.5 ANÁLISIS ¿CÚAL ES TU ESTILO?

Para la interpretación de la aplicación de la herramienta y siguiendo la postura de 8-80 cities, se trabajó con un grupo de niños, dándoles a conocer imágenes y saber con cuál se identificaban, además de darles a conocer otras maneras de espacios a los que ellos podrían imaginar. Para el análisis se retomaron aquellas imágenes que obtuvieron un mayor y menor porcentaje por los niños.

Considerando que, por parte del análisis de las herramientas, ya se sabe, qué es lo que los niños opinan con cada una de las imágenes; se busca obtener, desde la visión de diseñador, la interpretación de las mismas imágenes, con la finalidad de entender lo que se puede leer entre líneas, o cuales son los elementos o ideas trascendentales de la imagen.



La actividad que se presenta en esta imagen es muy similar a la que los niños utilizan en las rampas de skate.

Sin embargo, a diferencia de lo que ellos tienen en su equipamiento la connotación de uso y de diseño, es totalmente diferente.

Debido a que la pista de skate utilizada por los niños su principal función es para un uso rudo, lo que hace de este espacio inseguro para ellos, ya que pueden sufrir algún incidente en el cual pudieran salir lastimados. A comparación de la imagen que se les presento, es una área diseñada y hecha propicia para el divertimento de los niños.

Al tener tanta similitud con un espacio que ellos se apropian y que es del gusto de una gran mayoría, de acuerdo a la observación que se realizó en la aplicación de la herramienta de vida pública, se concluye que el hacer y diseñar espacios donde el uso no esté definido, debería de ser un espacio a considerar dentro de los programas arquitectónicos para los equipamientos, incluso la manera y opción de poder reciclar el espacio que se ofrece actualmente, ya que no es utilizado para lo que fue establecido.



En esta imagen se observa la actividad de columpiar. Sin embargo se entra en una disyuntiva, debido a que, en el actual espacio, existe mobiliario para llevar a cabo la acción de columpiarse, entonces, ¿cuál es la diferencia o él porque esta imagen llamo la atención de los niños? y ¿Porque generó el deseo de poder tener un espacio con una acción y objeto que cumple las mismas funciones y que no es tan usado por los niños?

En primera instancia se puede pensar que lo que ha llamado la atención a los niños es la manera diferente de realizar una actividad, que es común en los espacios de recreación; por lo tanto, la manera diferente de hacer esta actividad y dar la opción de poder manipular el objeto a su manera, es lo que hace a esta imagen, que tenga un porcentaje alto de aceptación por parte de los niños.

De igual manera no se deja de lado, lo que es evidente: las texturas y el color que ambas imágenes presentan. Aspectos sensoriales que, a los niños al ser más receptores a este tipo de sensaciones, llama la atención.



Esta imagen a pesar de contar con características similares a las anteriores, en cuestión de color, fue una imagen poco aceptada por la mayoría del grupo de niños.

Sin embargo, es una imagen que llamo la atención del grupo de niños de menor edad, y que expresaron el deseo de poder tener algo similar en su espacio recreativo.

Es así y con esta imagen se comprueba una vez más que elementos que cuenten con características lúdicas y llamativas en cuestión de aspectos sensoriales, podrían potencializar el uso del espacio o mobiliario que se proponga en estos espacios públicos recreativos.



En esta imagen existe la particularidad, de encontrarse con un objeto que se ve en un alto porcentaje de espacios públicos, dedicados a la recreación.

Es importante mencionar que esta imagen es una de las que tuvo menos aceptación por parte de los niños, lo que lleva a reflexionar acerca de la inserción de este tipo de mobiliario en la gran mayoría de espacios públicos recreativos de la ciudad, en los que el mobiliario determina, de manera muy específica, el uso por parte de los niños, y no permite cuestionar, descubrir o generar experiencias diferentes, dependiendo de la edad o gustos de diversión.

CONCLUSIÓN ¿CÚAL ES TU ESTILO?

En primer instancia con la aplicación de la herramienta, se busco la manera de encontrar para luego crear soluciones a necesidades específicas de las personas en este caso los niños, quienes son los que se han apropiado del espacio de diversas maneras pero que también generan ideas para reinterpretar y transformar el espacio público construido.

Es por medio que de esta herramienta se observa que el generar espacios con actividades específicas o establecidas a través de mobiliario repetitivo, se vuelven lugares poco atractivos para su uso.

Ya que, lo que las personas buscan en el espacio y mayoritariamente el grupo de los niños, es encontrar objetos que ellos pudieran interpretar a la hora de su divertimento.

Y por otra parte el generar espacios donde el hacer o la actividad, no esté totalmente determinado. Esto es que los objetos en el espacio no dictaminen el juego y conducta del niño, si no que el niño determine que es lo que el hará con el objeto, creando su estado de diversión y experiencia propia de diferentes maneras.



CAPITULO

7

CONCLUSIONES



7.0 CONCLUSIONES

7.1 DEL PROCESO PRE-ESTABLECIDO A UN PROCESO ALTERNO DE DISEÑO PADE.

Con la implementación del proceso PADe, en el espacio público recreativo de la colonia Leandro Valle, se da paso a realizar una comparativa de procesos; el pre-establecido y el PADe, Que tendrá como finalidad el detectar y hacer ver, en que parte del proceso pre-establecido, el PADe, tiene su nicho de oportunidad para su aplicación.

De igual manera como el PADe, como un proceso alterno, podría por medio de acciones ir incidiendo en el espacio, y desde una visión de diseñador, ir respondiendo a las dinámicas del lugar.

PROCESO ACTUAL



El proceso pre- establecido, parte de un programa, el cual solo pide la creación de un comité, y un espacio público que este considerado en una categoría; ya sea general o de consolidación para después llevar acabo la acción o intervención en el espacio público recreativo.

Es así, que la creación de espacio público recreativo y el rescate del espacio público, está definido por reglas, con un conocimiento indirecto y que se ha regido en los últimos años por opiniones y creencias de lo que es este tipo de equipamiento para la ciudad, debería ser y el tipo de acciones que se deberían implementar, a esto me refiero con el programa arquitectónico que se aplica y con el mobiliario que se inserta para cumplir la función de recreación.

Es así que el reactivar y revalorizar los espacios públicos recreativos desde la concepción y el seguimiento del proceso pre-establecido, se construye espacios estandarizados, repetitivos y poco propositivos. Dejando de lado su valor como lugar catalizador dentro de la mancha urbana y dejando a un lado el ¿porque?; esto es buscar la revalorización del lugar.

Es así y que, por medio de un conocimiento indirecto, el espacio público recreativo se ha minimizado con acciones estéticas, reparación de mobiliario e inserción de juegos estandarizados, sin cumplir el objetivo de hacer espacios catalizadores para la ciudad donde los primeros beneficiarios sean las personas.

NUEVAS FORMAS DE PENSAR Y PROPONER ACCIONES ALTERNAS A LAS QUE SE HACEN

REDISEÑAR  CON BASE A LAS ACTIVIDADES Y CONTEXTO DE LAS PERSONAS  LO CONSTRUIDO LO QUE SE VA A CONSTRUIR



A diferencia del proceso pre-establecido, el proceso alterno PADe, se propone desde un conocimiento directo, donde las personas establecen las reglas para la creación o rescate del espacio público.

Es entonces, y que la propuesta alterna de diseño PADe, tiene la opción de incidir desde un inicio del proceso pre-establecido. Siendo el PADe un ente alterno de coordinación con el comité de un asentamiento y de ejecución para la implementación de los recursos en el espacio. Además de que la manera de pensar y diseñar una propuesta para el espacio, tendrá un enfoque integral que responda a la realidad del usuario en el espacio público y no solo a la aplicación de una política.

Es así, y que el PADe, encuentra un nicho de oportunidad con opción de transformar una aplicación en el espacio basado en un conocimiento indirecto a uno directo.

PROCESO ACTUAL



De acuerdo con la recopilación de evidencias en diversos puntos de la ciudad, se observa que, por medio del proceso pre-establecido, los espacios públicos recreativos se visualizan con un estado de abandono, la apropiación del espacio por parte de las personas es mínima.

La definición de las normas del proceso pre-establecido, para el pensar, diseñar y hacer el espacio público recreativo se ha vuelto repetitivo, haciendo que la oferta de actividades de recreación o de jugar para las personas se estandarice en toda la mancha urbana.

La estandarización del espacio, ha generado un estado inmóvil o estático en los espacios públicos recreativos durante los últimos veinte años, pero también con estas acciones no se ha respondido a la finalidad del programa por medio de este proceso. Al grado de que este tipo de espacios recreativos son generadores de contextos de baja calidad.

Por tales motivos, se cuestiona el proceso pre-establecido, que no ha respondido al ¿porqué? de lo que se busca activar en el espacio público recreativo.



LO QUE REALMENTE SUCEDE CON EL TIEMPO

Se usan los espacios públicos frecuentemente por los vecinos
Las personas se apropian del espacio y su equipamiento
Se van generando distintos tipos de equipamiento según las condiciones
del entorno y se logra aumentar la calidad de vida de los pobladores.



DISEÑO SOCIAL

Observación
Ubicación de escenarios (contexto)
Visualización de diferencias y análisis
Identificación de tendencias a modificar

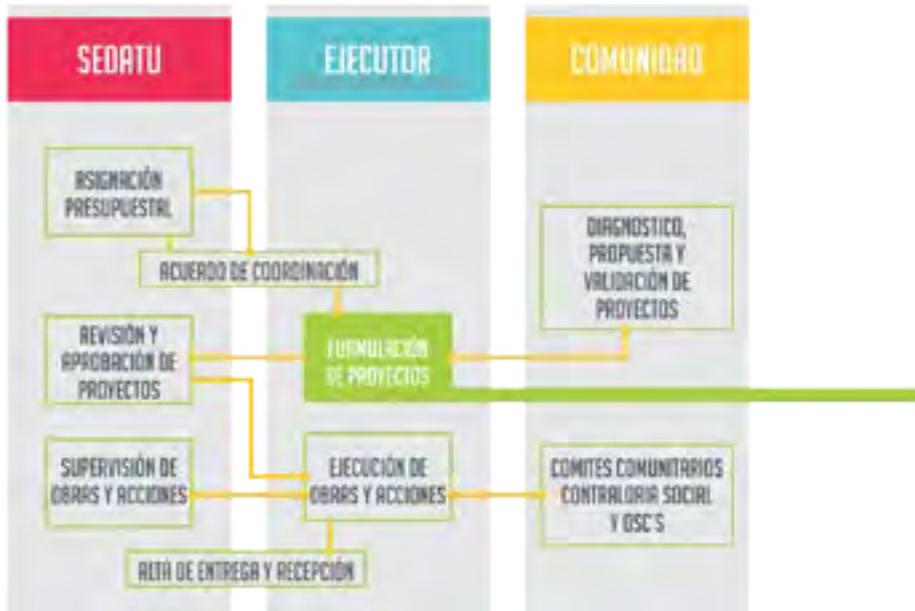
Observación del entorno y contexto
Medición de uso y vida pública
Censo de personas por movimiento
Censo de personas por edad y género
Mapeo de actividades estáticas
Diálogos con vecinos

Herramientas Interactivas ¿Cuál es tu estilo?
Dibujos

Con la implementación del proceso alterno PADE, se busca que los espacios públicos de recreación se vuelvan esos espacios catalizadores dentro de la mancha urbana pero que también se considere a estos pequeños puntos de la ciudad espacios, donde se pueda generar una revalorización del espacio público recreativo, por medio de una actividad creativa.

Es por eso, y que, por medio de un conocimiento directo, y con un diseño social se busca el generar diversas condiciones en el espacio por medio de los objetos ya establecidos.

PROCESO ACTUAL



En esta imagen se observa cómo es que se formula el proyecto, desde el proceso pre-establecido.

La existencia de tres grupos que participan en la formulación, una organización gubernamental, un sector privado o público y la comunidad, la cual tiene una participación que responde a las creencias y sentir de lo que se tiene en un imaginario colectivo.



Desde el PADE, con la inclusión de las personas, en parte del proceso y dándoles a conocer otras opciones y considerando el ¿Cómo ellos usan, interpretan o imaginan su espacio?

Se busca la re-interpretación del espacio, desde una visión de diseñador, el crear nuevos espacios públicos recreativos, desde lo construido y donde se pensará, se diseñará y se construirá, con la finalidad de que se responda a acciones de innovación, a la construcción de entornos dinámicos, escenarios de nuevas experiencias en el espacio y sobre todo una manera alterna de hacer y usar el espacio público recreativo.

Con la aplicación del PADE, se buscaría una manera de ir mitigando un proceso donde el hacer de los espacios públicos recreativos se base en un conocimiento indirecto, tanto de los ejecutores como de las personas o comités que tienen la iniciativa de tener mejores lugares para vivir.

Y que las opiniones, juicios o creencias que se tienen en la sociedad respecto al construir este tipo de espacios se ven plasmado, dejando a un lado la gran relevancia de estos espacios en la mancha urbana periférica de la ciudad.

Y el poder modificar el espacio construido por medio del pensar, diseñar y construir diversos escenarios, basados en la experimentación que el mismo espacio pudiera ofrecer.

PROCESO PRE-ESTABLECIDO

(Proceso Actual)

- NORMAS
- PROGRAMAS
- SE ESTABLECEN PARÁMETROS
- SE APLICA

CREACIÓN DE ESPACIO PÚBLICO
RESCATE AL ESPACIO PÚBLICO

CONOCIMIENTO INDIRECTO

Que representa las opiniones y creencias que tenemos en la sociedad.

A pesar de algunas veces se aplican encuestas y se practica el diseño participativo, se siguen tomando decisiones con conocimiento indirecto desde gabinete.

LO QUE REALMENTE
SUCEDE CON EL TIEMPO

Se van degradando los espacios hasta quedar en abandono. Se disminuye totalmente la apropiación del espacio, por parte de las personas. Se genera una repetitividad de equipamiento y mobiliario en la mayoría de espacios públicos y al final no se llega a la finalidad de los programas.

CUESTIONAR EL PROCESO

No responden a las dinámicas de la vida actual. Estos espacios van poco a poco degradando la imagen de la ciudad. Afectan la calidad de vida de las personas. Genera un diseño fijo y estandarizado. Mobiliario y equipamiento inmóvil y estereotipado. Programas repetitivos en la ciudad. Espacios improductivos. Espacios con inequidad. Espacios que generan segregación social con acciones que la mayoría de veces son solo superficiales.

¿DÓNDE?

Parques, plazas, alamedas, unidades deportivas. Espacios construidos y espacios vacíos en condición de marginación.

¿PORQUE?

Para reactivar y revalorizar el espacio público. Aumentar la calidad de vida. Aumentar índices de Economía, cultura, salud y expresión social.

¿COMO?

Acciones estéticas mayoritariamente. Reparación de Mobiliario existente. Inserción o cambio de nuevos juegos.



ZAMORANO, 2013

PROCESO ALTERNO

(Propuesta)

NUEVAS FORMAS DE PENSAR Y PROPONER ACCIONES ALTERNAS A LAS QUE SE HACEN

REDISEÑAR  CON BASE A LAS ACTIVIDADES Y CONTEXTO DE LAS PERSONAS  LO CONSTRUIDO LO QUE SE VA A CONSTRUIR

- NORMAS
- PROGRAMAS
- SE ESTABLECEN PARÁMETROS
- SE APLICA

CREACIÓN DE ESPACIO PÚBLICO
RESCATE AL ESPACIO PÚBLICO

CONOCIMIENTO DIRECTO

Conocimiento de las personas, sus necesidades, sus aspiraciones y su contexto

Catalizadores de productividad
Generadores de equidad e inclusión social
Aumento de la calidad de vida e identidad



LO QUE REALMENTE
SUCEDE CON EL TIEMPO

Se usan los espacios públicos frecuentemente por los vecinos
Las personas se apropian del espacio y su equipamiento
Se van generando distintos tipos de equipamiento según las condiciones del entorno y se logra aumentar la calidad de vida de los pobladores.



DISEÑO SOCIAL

Observación
Ubicación de escenarios (contexto)
Visualización de diferencias y análisis
Identificación de tendencias a modificar

Observación del entorno y contexto
Medición de uso y vida pública
Cotejo de personas por movimiento
Cotejo de personas por edad y género
Mapeo de actividades estéticas
Diálogos con vecinos
Herramientas interactivas ¿Cuál es tu estilo?
Dibujos

¿DÓNDE?

Parques, plazas, alamedas, unidades deportivas, Espacios construidos y espacios vacíos en condición de marginación.

¿PORQUE?

Para reactivar y revalorizar el espacio público
Aumentar la calidad de vida
Aumentar índices de Economía, cultura, salud y expresión social

¿COMO?

Acciones de re-ictaje de mobiliario
Diseño e inserción de nuevos juegos
Acciones efímeras en el espacio
Diseño de nuevo equipamiento en el espacio según las necesidades de las personas

PENSAR
DISEÑAR
CONSTRUIR

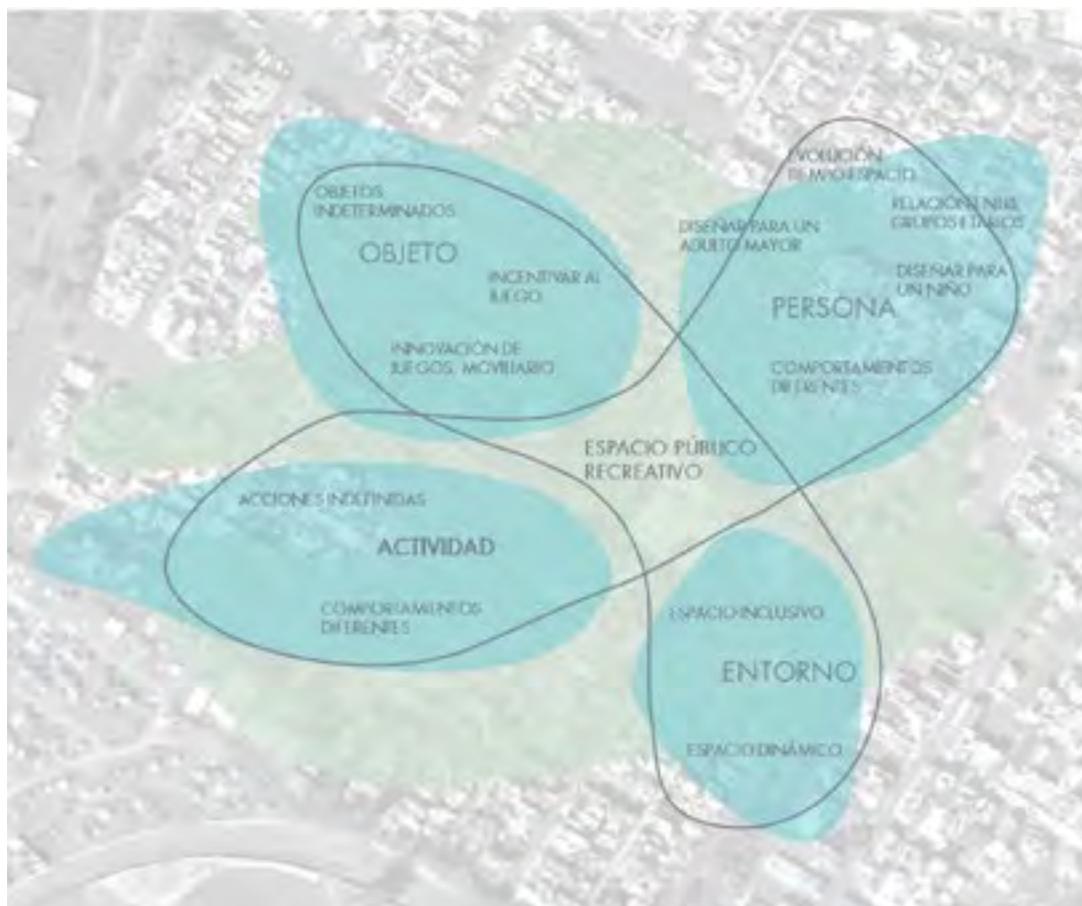
NUEVOS ESPACIOS PÚBLICOS DE RECREACIÓN

Acciones de innovación
Construcción de entornos dinámicos
Escenarios de nuevas experiencias en el espacio
Manera alterna de hacer y usar el espacio público recreativo.

7.2 DEFINICIÓN DE REGLAS PARA RE INTERPRETAR EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO.

Para llegar a una definición de reglas o estrategias para la intervención de este tipo de lugares se llegó al entendimiento de la relación espacio-persona.

Fue entonces que se evidencia un sistema donde existe la interacción de cuatro elementos, la actividad, el entorno, el objeto y el usuario.



SISTEMA

USUARIO

El usuario o usuarios del espacio público recreativo no se mueven, o se cambian. Ellos permanecen con sus costumbre, su idiosincrasia y sus deseos. Se busca un acercamiento con ellos, para conocer hábitos y costumbre y poder, con base en lo anterior, plantear diseño “Diseño social”

ACTIVIDAD

Las que las personas realizan en el espacio público recreativo. Esas actividades no se cambian, más bien, se busca aumentar las posibilidades de acción en el espacio y poder satisfacer las necesidades de acción de los diferentes grupos etarios y de género.

ENTORNO

Es el contexto y el espacio público donde se trabaja. Es el campo de proyección para el diseñador. El espacio vacío es flexible y dinámico por si solo. Es su esencia y condición propia, por lo que los objetos insertados son los que dotan al espacio de uso.

OBJETO

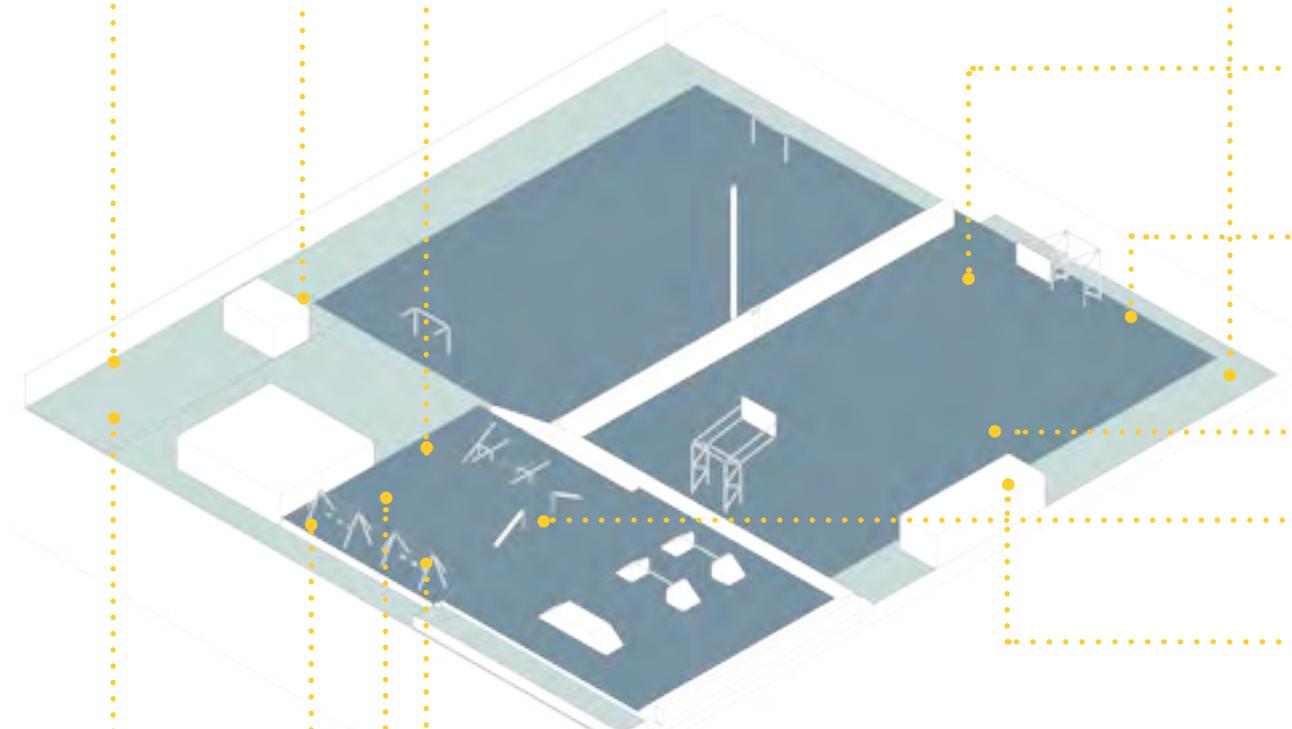
El mobiliario y los objetos que se insertan en el espacio vacío, son los que dotan al espacio de uso. Es decir entre más específicos, menos actividades permite realizar, mientras que entre más ambiguo sea su uso, más actividades, experiencias y usos permitirá.

Dicho lo anterior, se entiende entonces que el espacio vacío es el lienzo blanco para desarrollar actividades variadas e infinitas, y que es el mobiliario, los objetos y el equipamiento que se inserta en ese espacio vacío (espacio público), los que dotan de uso, sentido, y maneras de desarrollar acciones por los humanos. Ejemplos puede ser una resbaladilla, una portería, un aro de basketball, una pista para correr o bien una mesa de ping pong, gradas, o una red de tennis.

Por lo anterior, a continuación se enlistan estrategias para pensar diseñar y construir objetos, mobiliario y equipamiento para insertar en el espacio público.

Se debe considerar que la implementación de áreas de ejercicio fijo, deberán estimular a todos los grupos etarios, por lo que es conveniente el cambiar la concepción de un espacio fijo para hacer ejercicio. esto es un cambio de lo estático y repetitivo, a lo dinámico e indefinido.

Se debe considerar integrar o ampliar áreas verdes, que brinden vida al espacio, pero sobre todo que sean lugares, donde las personas puedan estar por un tiempo, ya sea para relajarse, tomar el aire y realizar actividades físicas.



Es importante considerar que entre más pequeño es el usuario del espacio público recreativo, más equipamiento necesitará, mientras que el usuario adulto menos equipamiento u objetos para su entretenimiento o estadía. Con lo anterior, se tienen parámetros para diseñar la inserción de objetos en el espacio dependiendo del grupo etario al que se diseña.

Integrar en la zona de recreación de los niños, un área de estar para adultos, debido a que los niños acuden a este tipo de lugares con alguien que los acompaña o vigila.

Se propone la incorporación de espacio y mobiliario que permita realizar actividades de tareas para niños y jóvenes.

Se deberá considerar árboles o estructuras ligeras que brinden sombra a las áreas de recreación, para aumentar la estadía de las personas, realizando actividades.

Diseñar y crear elementos y objetos ambiguos que inviten al juego, esto es que no tengan algún uso determinado o específico, y que permita a los usuarios crear su propia experiencia en el espacio.

Además de permitir el desarrollar la curiosidad, creatividad por medio de la exploración del objeto y el espacio.

Diseñar espacios adaptables que sean capaces de cambiar en el tiempo, con base a las necesidades del usuario. Esto es diseñar espacios abiertos que permitan llevar acabo los imaginarios de las personas y crear nuevos escenarios en un mismo espacio, lo anterior es aplicable a mobiliario y objetos.

Considerar en el diseño de los espacios recreativos, la convivencia con mascotas y sobre todo con perros domésticos. Pensar en mobiliario que puedan usar las personas y sus mascotas, así como elementos u objetos que permitan mantener el espacio limpio.

Se debe considerar que el espacio por si solo es flexible y permite la acción de diferentes actuaciones, mientras que los objetos o mobiliario son los que determinan el uso del espacio y pueden permitir realizar muchas o pocas actividades en el espacio. por lo anterior se deberán diseñar objetos que permitan realizar diversas actividades y no limitar las actividades por medio de los objetos insertados

Implementar elementos sensoriales y coloridos en las áreas infantiles, con la finalidad de construir espacios que estimulen su desarrollo, además de hacer lugares más alegres y propositivos para los niños.

Considerar incorporar al espacio puntos de venta o cooperativas que los mismos vecinos del lugar, puedan atender y hacerse cargo de manera periódica, y que se conviertan en atractivos para los demás vecinos para ingresar al espacio recreativo.

Considerar y pensar, al diseñar el espacio público recreativo, que debe ser un lugar que lo pueda usar un niño de 8 años y una persona adulta de 80 años. Bajo esta premisa se logrará hacer espacios más incluyentes para todos los usuarios del espacio.

ESTRATEGIAS PARA RE-PENSAR Y DISEÑAR EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO

“...EN EL DISEÑO SOCIAL, SE PUEDE ESTABLECER NUEVAS ACCIONES PARA CREAR, A PARTIR DE LO EXISTENTE.”

“...LA REINTERPRETACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO CONSTRUIDO PUEDE TENER DIVERSAS VARIABLES.” LABORATORIO PARA LA CIUDAD

“...MODIFICAR, MEJORAR, TRANSFORMAR LO EXISTENTE...”

“...LA CIUDAD ES UN ÁREA EXPERIMENTAL, UN ESPACIO DE ESPECULACIÓN Y ENSAYO, DONDE SE LANZAN PROVOCACIONES QUE PLANTEAN NUEVAS FORMAS DE ACERCARSE A TEMAS RELEVANTES PARA LA CIUDAD, DE INNOVACIÓN Y CREATIVIDAD URBANA” LABORATORIO PARA LA CIUDAD

7.3 PROPUESTA DE RE INTEPRETACIÓN EN EL ESPACIO PÚBLICO RECREATIVO DE LA COLONIA LEANDRO VALLE.

Partiendo de premisas descritas durante el desarrollo del documento, se toman para la propuesta de escenarios posibles que se pueden llevar acabado en el espacio público recreativo por medio de acciones creativas y considerando lo existente del espacio, buscando el transformar lo construido, y tomando en cuenta el imaginario de las personas, en este caso particular, el sentir de los niños y la lectura que se obtuvo del lugar.

Partiendo de crear escenarios creativos y que transformen lo existente. Se piensa en plantear una propuesta efímera. Como se ha venido comunicando en el documento el espacio público recreativo se a rigidizado por medio de los objetos.

Es entonces y que, por medio de un escenario efímero, se busca transformar el espacio rígido a un espacio flexible o dinámico; por medio de la transformación de los objetos del lugar, utilizando la inserción de un objeto o material que tenga la función de diversificar los objetos del lugar.

A pesar de que es un escenario provisional, este responderá a una provocación en el espacio público recreativo, permitiendo el poder perfeccionar el proceso alterno PADe. Y el poder acercarse de otra manera a una problemática de la ciudad.

Otro escenario y siguiendo la idea, de crear de lo existente y tener diversas variables. Se propone un escenario donde a partir de lo existente, transformar el objeto y buscar otras variables de él. Siendo posible la agregación de un elemento más de la misma familia.

En otras palabras, el poder deconstruir un objeto existente del espacio, crear un objeto indefinido, que no determine la acción a los niños o personas.

Ambos escenarios ofrecen al usuario otra manera de usar los objetos existentes en el espacio, pero también estas acciones responden a un imaginario personal y colectivo, de cómo los usuarios utilizan su espacio y con opción modificar en el tiempo.

Es así y que, por medio de provocaciones en el espacio público construido, se busca una reapropiación del espacio por medio de acciones creativas.

Este tipo de propuestas responde a una innovación social desde la práctica del diseño:

MEDICIÓN DE LA INNOVACIÓN SOCIAL	
PROMOVER EL CAMBIO SOCIAL	Los sectores vulnerables se sientan incluidos en una sociedad, con acciones que regularmente se hacen en otros puntos de la ciudad.
TRANSFIERE CONOCIMIENTO	Cuando de deja de pensar de un conocimiento indirecto a uno directo.
APLICA PROCESO DE DISEÑO	Proceso PADe.
PROMUEVE PARTICIPACIÓN CIUDADANA	Herramientas implementadas ¿Cuál es tu estilo?.
ESCALABLE	De un sistema simple puede pasar a un sistema complejo .
SOSTENIBLE	Se busca el crear a partir de lo existente.
REPLICABLE	En primera instancia se realiza en un espacio, pero este puede aplicarse en toda la manchas, y no solo en zonas periféricas.

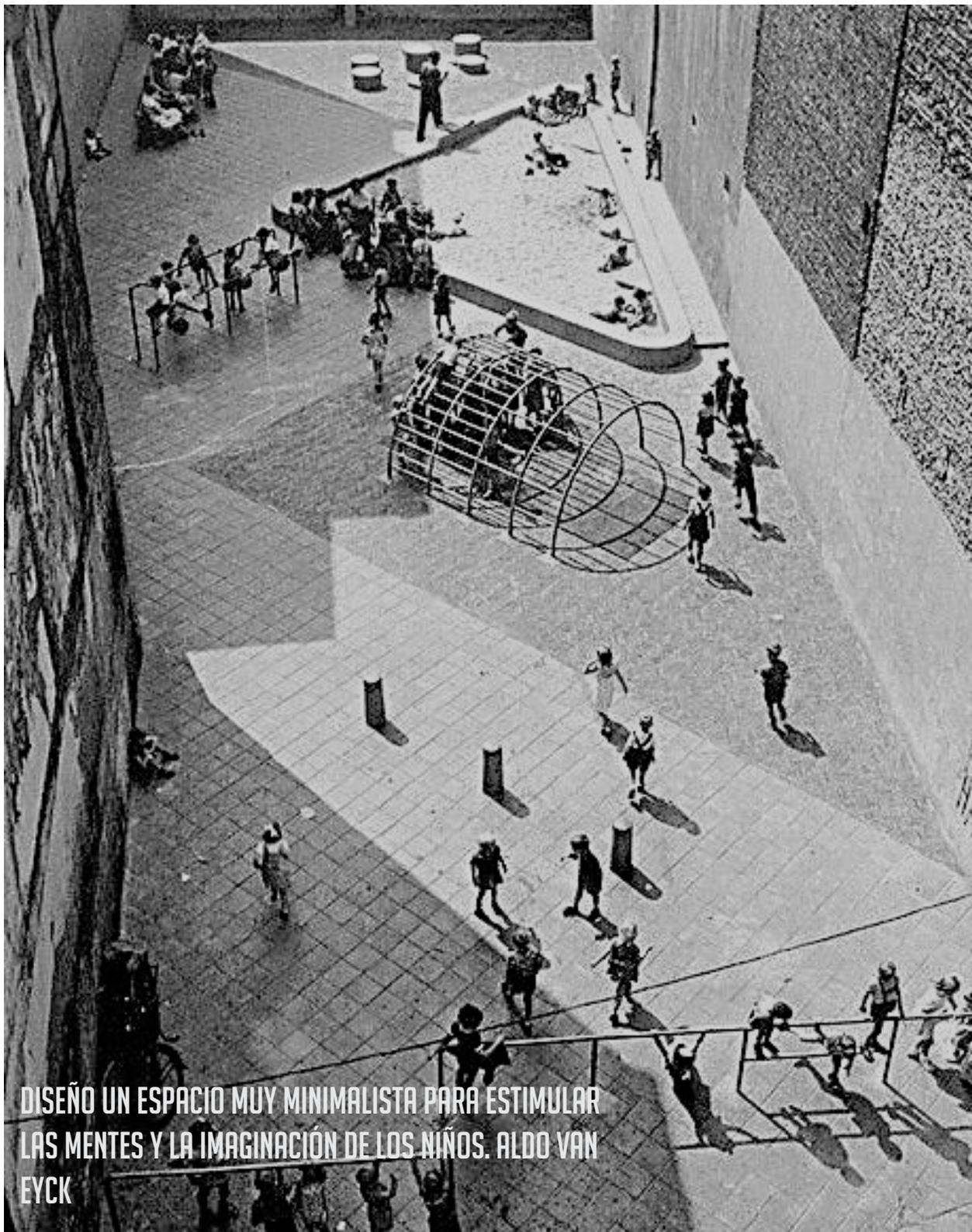
GRÁFICO 27: TABLA DE MEDICIÓN DE INNOVACIÓN SOCIAL APLICADO AL PADE.

7.4 DEFINICIÓN DE REGLAS PARA ESCENARIOS POSIBLES

Para la definición de los objetos en el espacio y para la implementación de las acciones efímeras y de transformación de los objetos, se tiene un acercamiento con figuras que han estado involucrados en el tema y como ellos han modificado o diseñado los objetos para el entretenimiento y recreación de los niños, tomando como eje principal la acción del juego.



PARQUE "BASURA", UN LUGAR DONDE LOS NIÑOS Y NIÑAS PODIAN CREAR Y CONSTRUIR LO QUE SU IMAGINACIÓN LES PERMITIERA. LOS NIÑOS PODRIAN JUGAR CON AGUA, CON ARENA, CON FUEGO HACIENDO REALIDAD SU IMAGINACIÓN. LADY ALLEN



**DISEÑO UN ESPACIO MUY MINIMALISTA PARA ESTIMULAR
LAS MENTES Y LA IMAGINACIÓN DE LOS NIÑOS. ALDO VAN
EYCK**

EL PATIO DE RECREO, EN LUGAR DE DECIRLE AL NIÑO
QUE HACER, SE CONVIERTE EN UN LUGAR PARA LA
EXPLORACIÓN SIN FIN, DE OPORTUNIDADES INFINITAS
PARA CAMBIAR EL JUEGO. NOGUCHI ISAMU



Como se puede observar los autores que se citan definen los espacios de juego, como un lugar donde los niños puedan crear su propio imaginario y para ellos necesitan que este espacio este diseñado de una manera simple, pero que se convierte en un espacio de exploración y donde puedan tener diversas oportunidades de jugar. Pero sobre todo que les permita tener un desarrollo, aprendizaje, curiosidad, creatividad por medio de un espacio.

Siguiendo estas ideas se considera que los escenarios a realizar, y el rediseño de los objetos, deben ser objetos que despierten la imaginación de los niños, que el objeto no necesita hablar mucho por sí solo, que el objeto debe estar conformado por elementos básicos. Para que den pie a oportunidades indefinidas de jugar a los niños.

Es así y que observando las líneas y la simpleza que utilizó van Eyck y Noguchi, el dinamismo de Allen; además de considerar los resultados del taller donde la mayoría de los niños se sintieron atraídos por aquellas imágenes que poseían más color, pero también donde los objetos eran simples. Por lo que se piensa en diseñar objetos a partir de las estructuras del espacio siguiendo la idea de la simpleza y el color. Para ello se reinterpretan las formas con la aplicación de un material, no rígido, más bien que permita tener una interacción niño-objeto, esto es que lo pueda manipular.

Para el escenario efímero, se define un material flexible y fácil de trabajar y que permita ser manipulable; por lo que se propone el Vinil/Plástico o cordón plástico PVC. Material que permite al objeto que pase de ser rígido a flexible, dinámico, incentivando el juego y la curiosidad.



Mientras que, para el escenario de reciclaje, se deconstruye el objeto y se aprovechan los mismos elementos, la misma estructura de fierro con opción de agregar unos cuantos elementos para completar el objeto, ya sea del mismo material u otro que cumpla con la función.

La reinterpretación del mobiliario fijo del lugar, tiene como objetivo, de que el objeto pase de un estado estático, a un estado dinámico e indefinido.

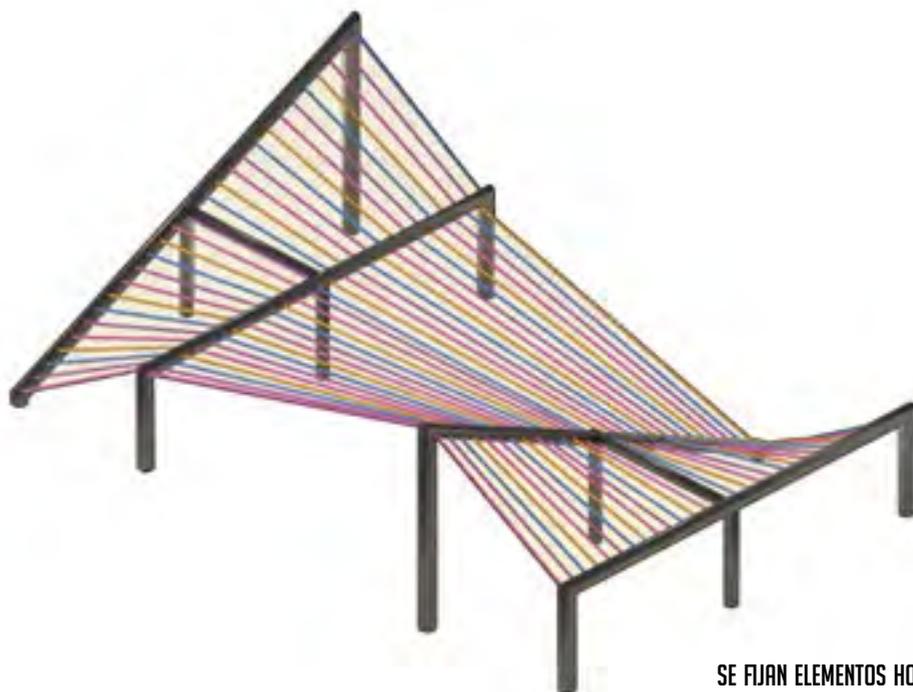
7.5 RE INTERPRETACIÓN DE LOS OBJETOS

Considerando que la premisa basada en la práctica creativa, era el imaginar nuevos escenarios, a partir de acciones como el transformar, cambiar o manipular el entorno; con base a las dinámicas humanas y respondiendo a una interpretación de estas en su relación con el espacio construido, se piensa en manipular los objetos existentes en el espacio.

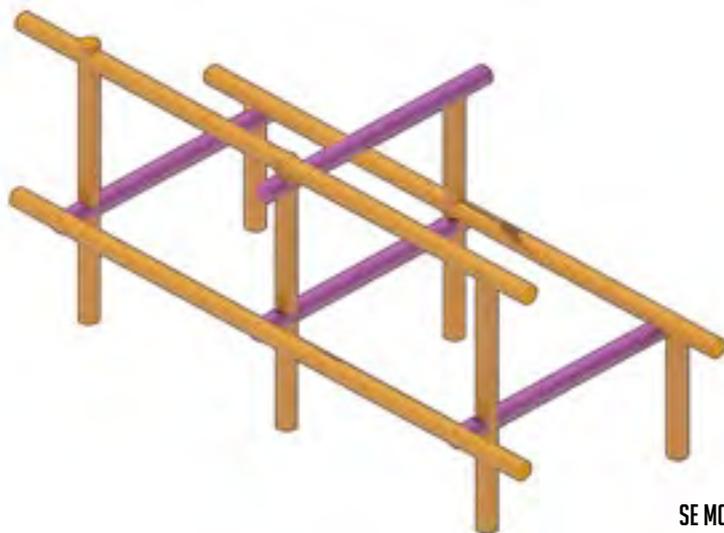
Además de que se considera que el usuario no se puede cambiar. Pero es de considerarse que el usuario expresa un imaginario por medio de la manipulación del espacio y los objetos que lo rodean.

Considerando lo anterior, es que se realiza una re interpretación de los objetos, ya que estos son los que determinan el uso al usuario; sin embargo y retomando palabras de Van Eyck, Noguchi y Lady Allen; se implementan intervenciones a los objetos de manera que estos se vuelvan ambiguos, que tengan oportunidades infinitas de ser usados.

OBJETO: SUBE Y BAJA



SE FIJAN ELEMENTOS HORIZONTALES, SE ELMINAN LOS ASIEN-
TOS Y LAS MANIJAS, PARA DESPÚES IMPLEMENTAR UN SEGUN-
DO ELEMENTO QUE SE PUEDE TEJER ENTRE CADA TUBO PARA
LOGRAR UNA TELARAÑA.

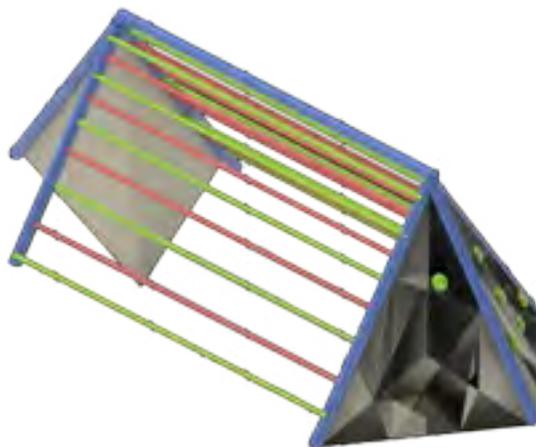


SE MODIFICA LA POSICIÓN DE LOS ELEMENTOS HORIZONTALES DEL
SUBE Y BAJA, CREAMDO UNA PIRAMIDE . .

OBJETO: COLUMPIO

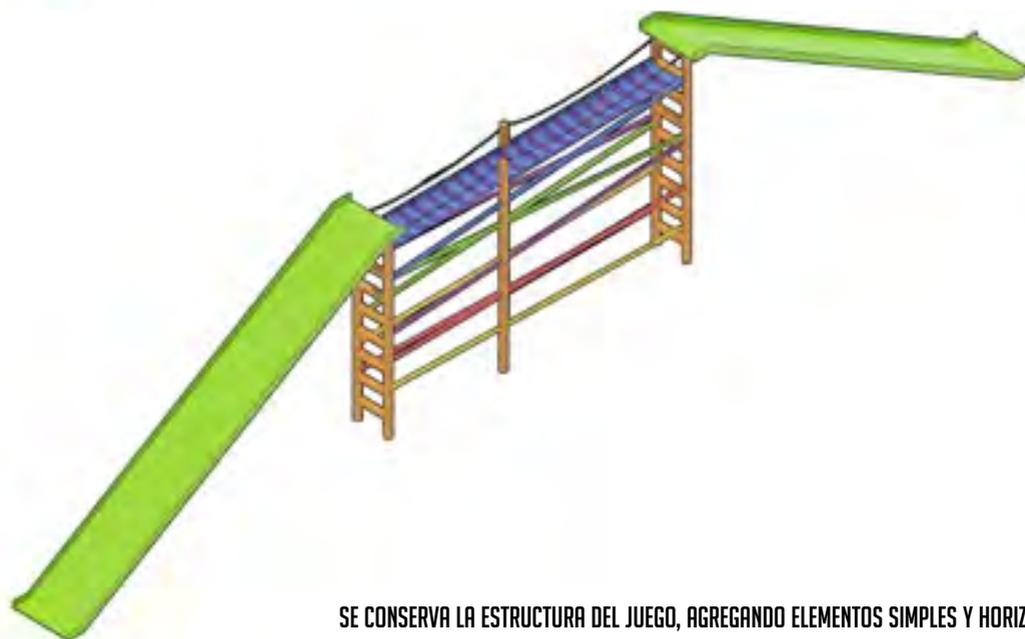
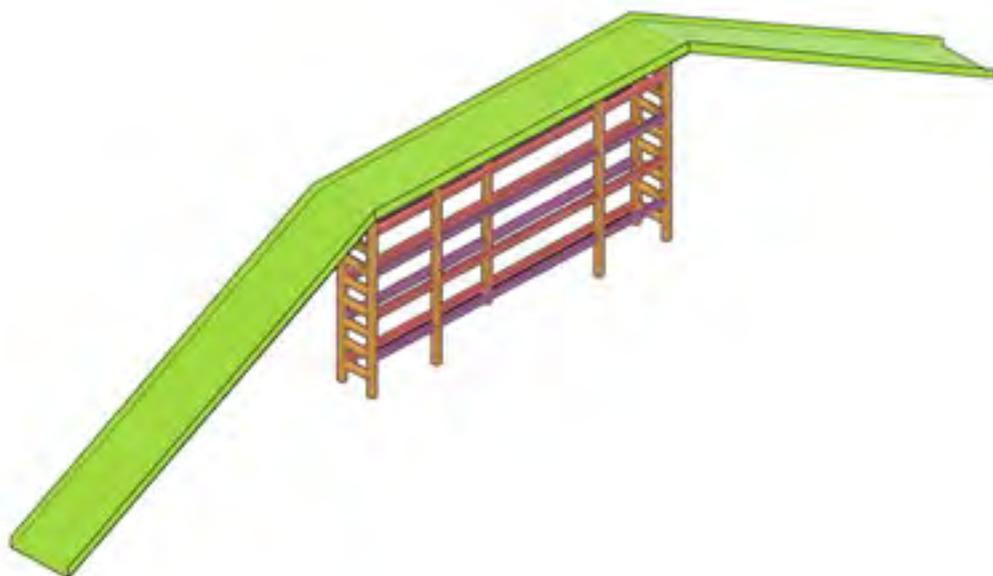


SE RETOMA LA MISMA ESTRUCTURA DE LOS COLUMPIOS Y SE HACE DE OTRA MANERA EL COLUMPIO, OTRAS FORMAS, COLORES Y TEXTURAS MÁS FLEXIBLES.



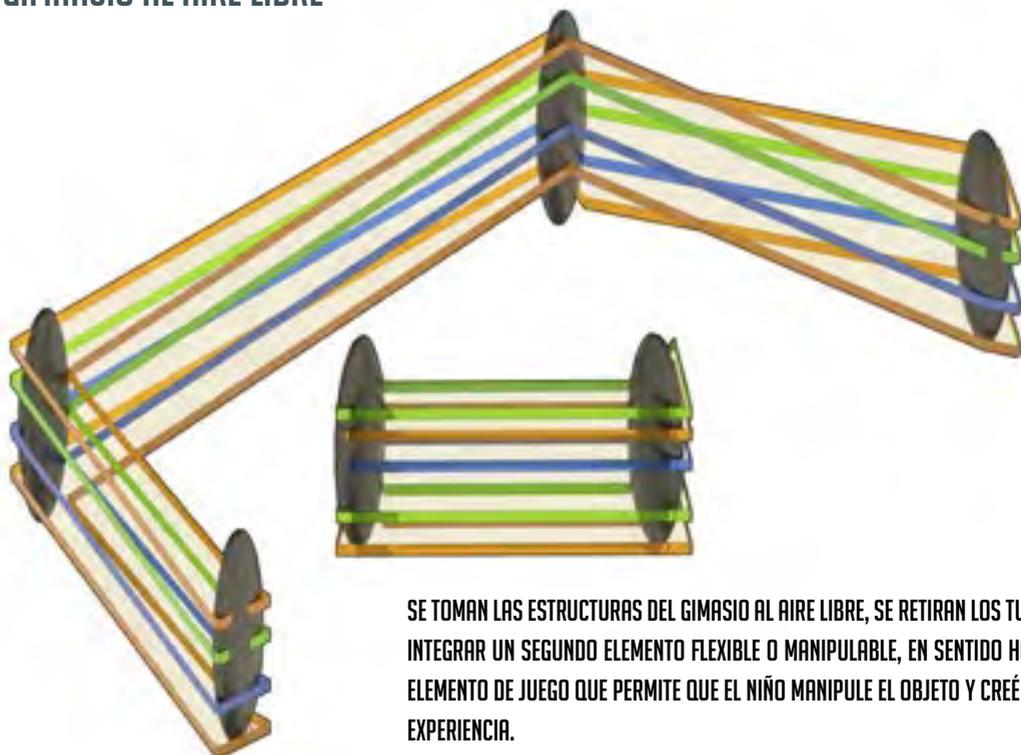
SE CONSERVA LA ESTRUCTURA DEL JUEGO, RELIZANDO INTERVENCIONES DIFERENTES A LA DEL COLUMPIO.

OBJETO: RESBALADILLA



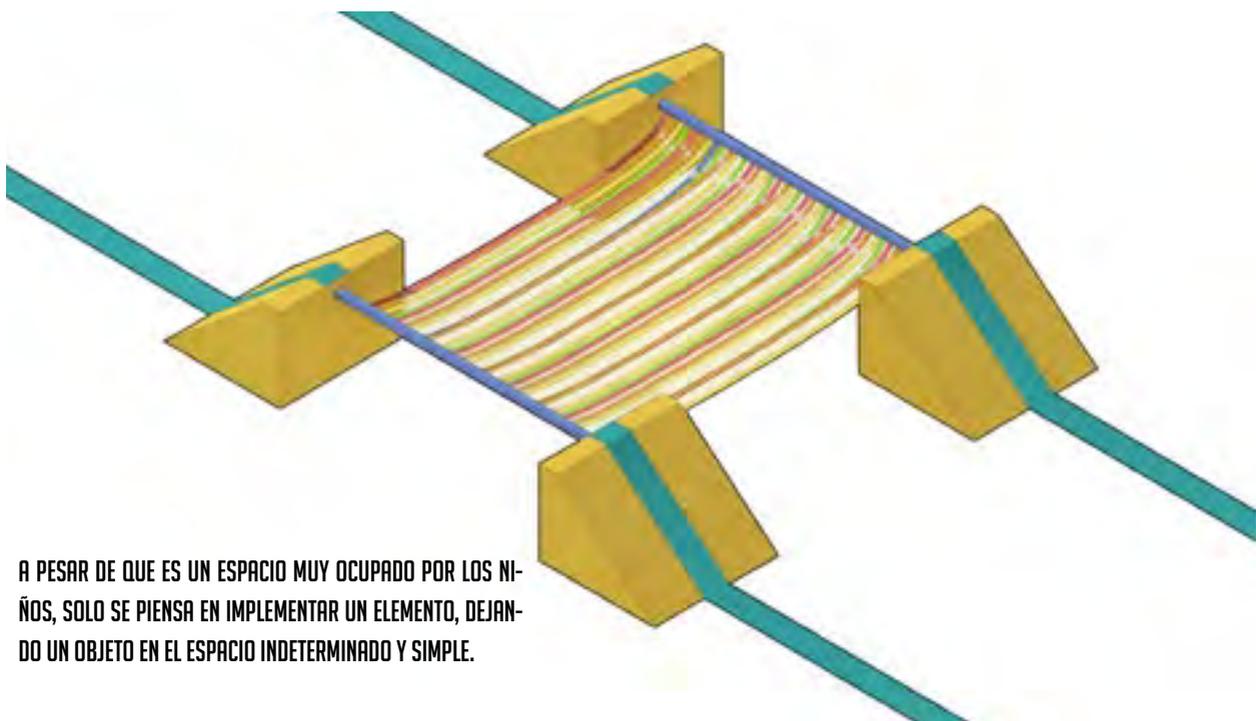
SE CONSERVA LA ESTRUCTURA DEL JUEGO, AGREGANDO ELEMENTOS SIMPLES Y HORIZON-
TALES PARA QUE EL NIÑO TENGA LA OPCIÓN DE INTERPRETAR EL JUEGO.

OBJETO: GIMNASIO AL AIRE LIBRE



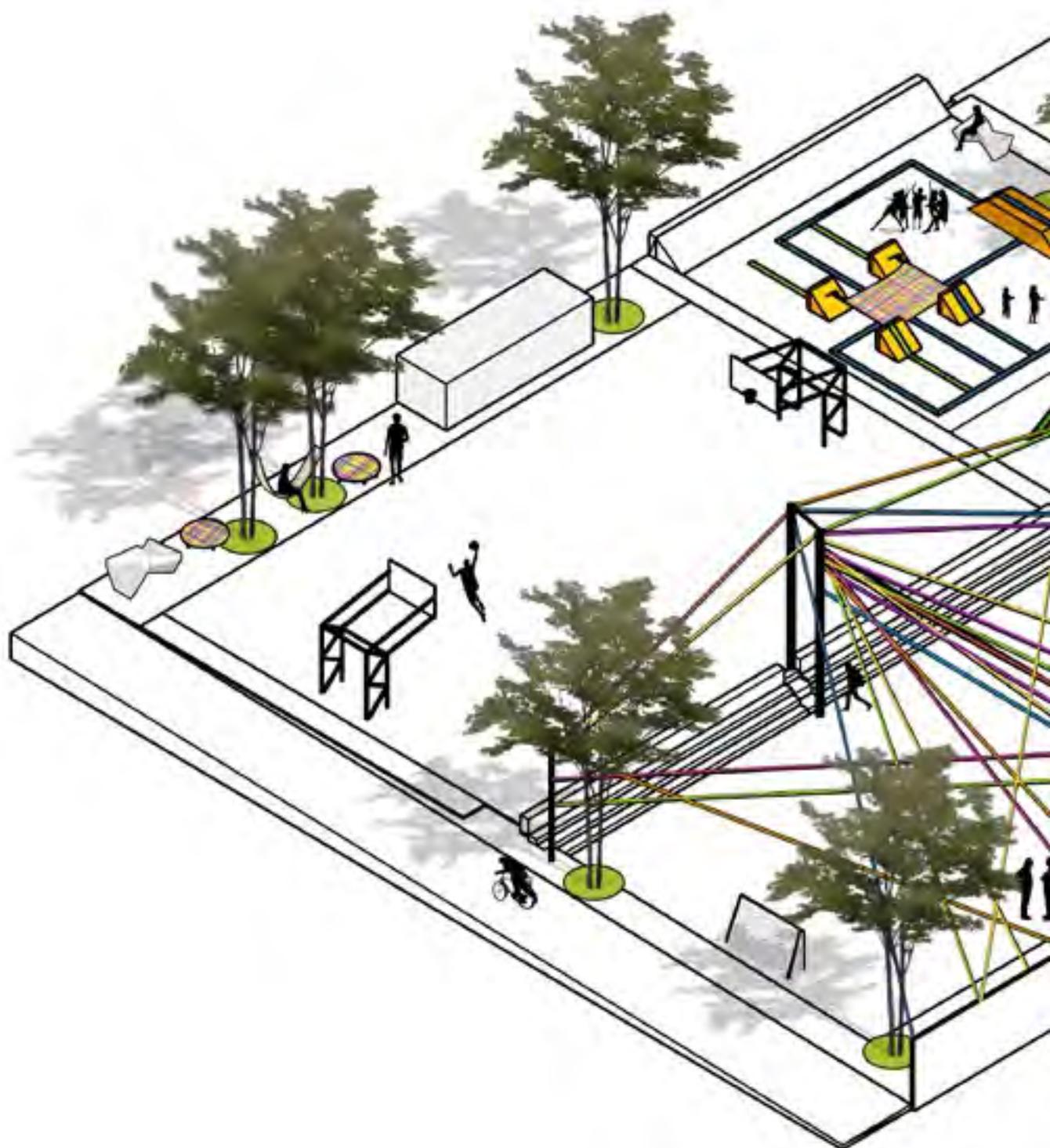
SE TOMAN LAS ESTRUCTURAS DEL GIMNASIO AL AIRE LIBRE, SE RETIRAN LOS TUBOS, PARA INTEGRAR UN SEGUNDO ELEMENTO FLEXIBLE O MANIPULABLE, EN SENTIDO HORIZONTAL, ELEMENTO DE JUEGO QUE PERMITE QUE EL NIÑO MANIPULE EL OBJETO Y CREÉ SU PROPIA EXPERIENCIA.

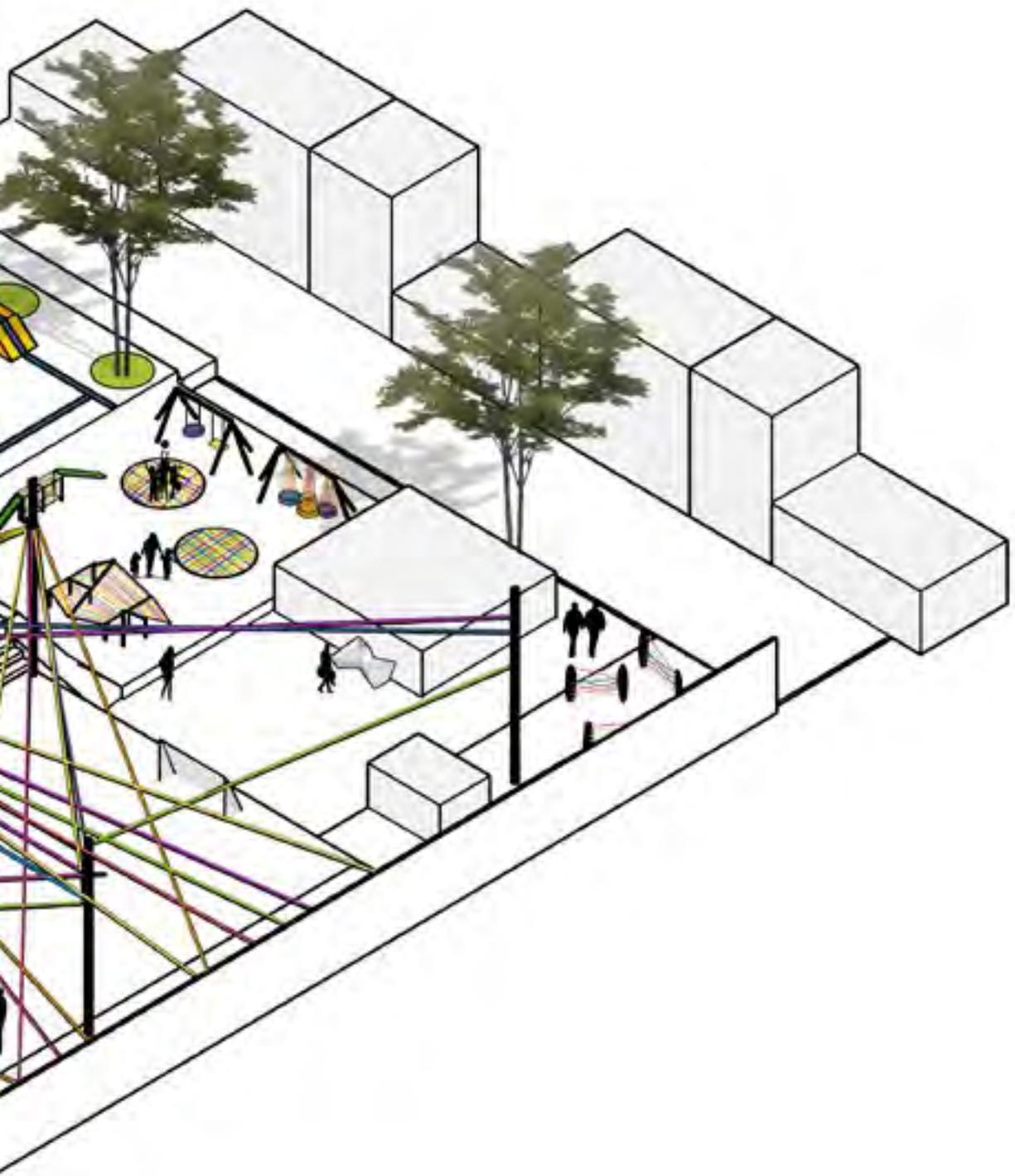
PISTA SKATE



A PESAR DE QUE ES UN ESPACIO MUY OCUPADO POR LOS NIÑOS, SOLO SE PIENSA EN IMPLEMENTAR UN ELEMENTO, DEJANDO UN OBJETO EN EL ESPACIO INDETERMINADO Y SIMPLE.

7.6 IMPLEMENTACIÓN DE LOS OBJETOS EN ESCENARIOS POSIBLES







ÁREA DE JUEGOS_APUNTE PERSPECTIVO _ESCENARIO





ÁREA PISTA DE SKATE_APUNTE PERSPECTIVO _ESCENARIO







ÁREA GIMNASIO AL AIRE LIBRE_APUNTE PERSPECTIVO



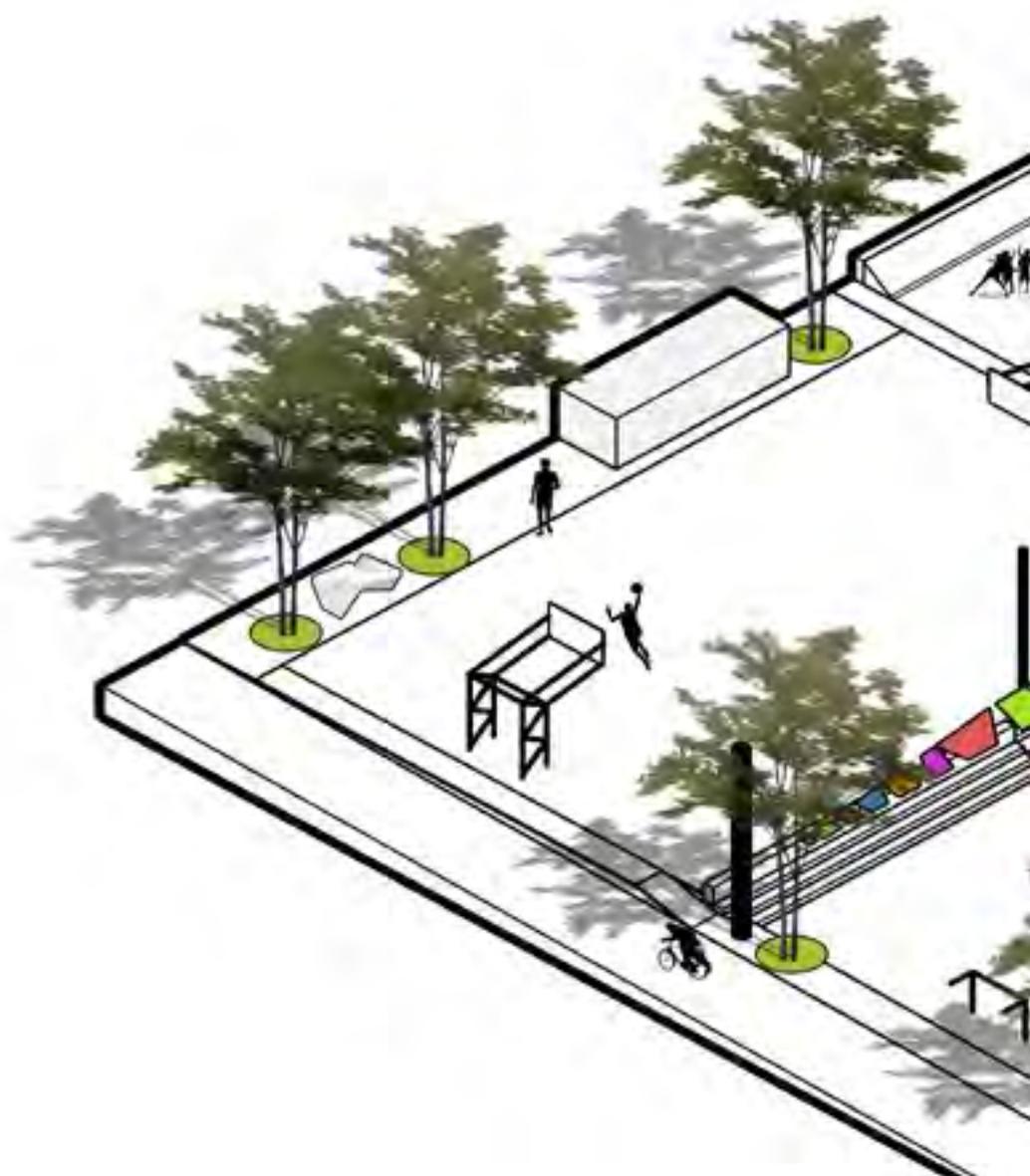


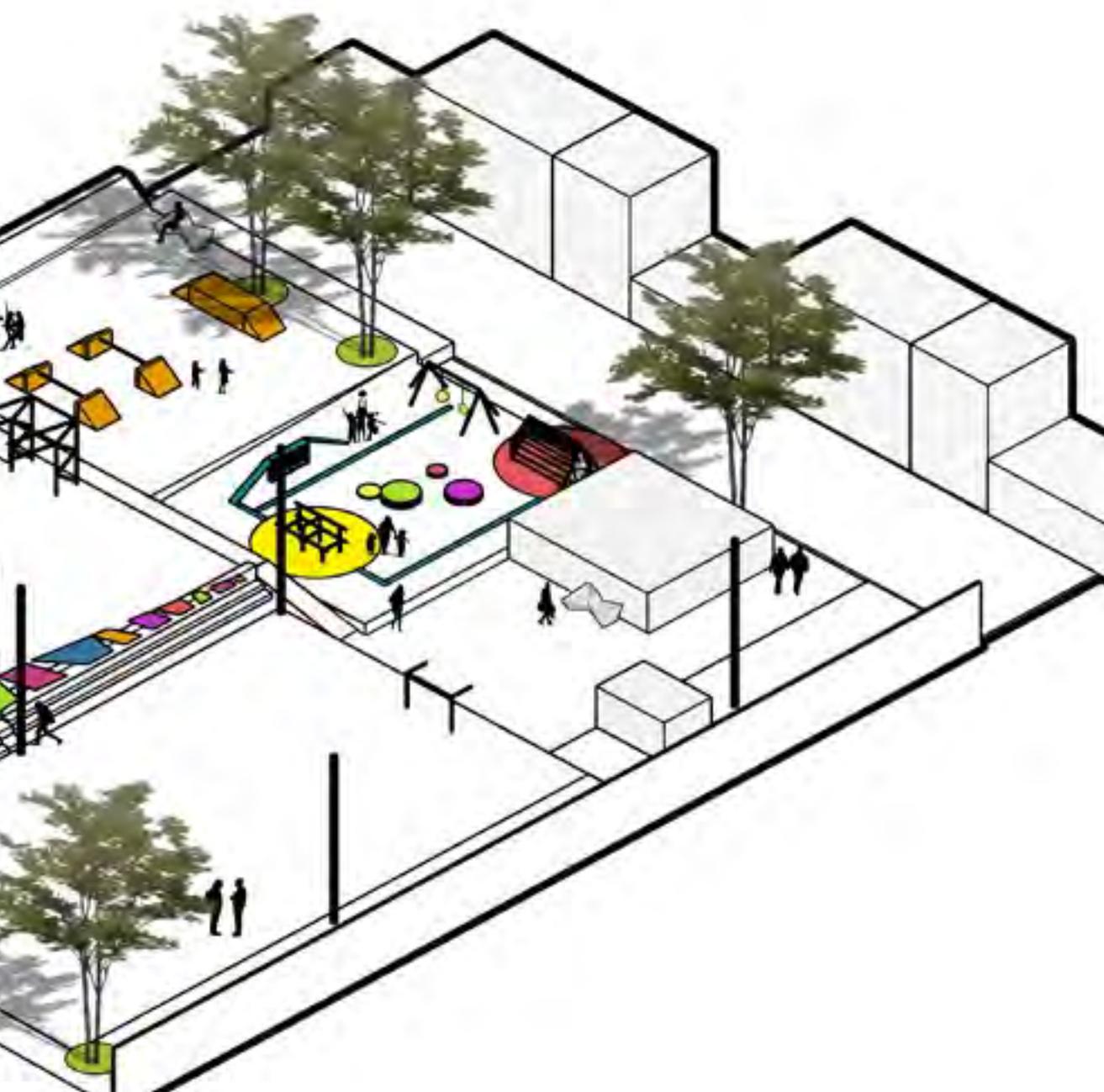
ÁREA CANCHA DE FÚTBOL_APUNTE PERSPECTIVO





ÁREA VERDE_APUNTE PERSPECTIVO









ÁREA INFANTIL_APUNTE PERSPECTIVO



ÁREA SKATE_APUNTE PERSPECTIVO



7.7 ESCENARIO DESEABLE

Ante las problemáticas observadas por un proceso pre-establecido, se realiza una proyección o modelo futuro de lo que se podría vislumbrar con la implementación de proceso alterno PAdE en los espacios públicos recreativos de la ciudad de Morelia, por tal motivo se plantea un escenario deseable, el cual responde al que sucedería, si se logra cambiar de un pensamiento indirecto a un pensamiento directo, esto es de un proceso pre- establecido a un proceso alterno.

El planteamiento de este escenario justifica la relevancia del buscar otras maneras de hacer, y buscar propuesta alterna para la intervención de los espacios de equipamiento en la ciudad de Morelia, y en caso especial, no solo en la periferia y poder replicar el proceso alterno.

MORELIA 2038

Tras la implementación de una práctica alterna a la que se venía realizando hace 20 años, y el cambio de paradigma al momento de pensar y hacer espacios públicos de recreación, se eliminó la manera como se hacía, donde solo se insertaban objetos de un catálogo, en un espacio determinado, sin importar su ubicación, su contexto y las personas que ahí vivían. Se cambió el diseño pre establecido, por un diseño social, y se tuvo como resultado espacios y objetos más incluyentes, menos específicos, más dinámicos, más flexibles y versátiles, dependiendo claro, del contexto donde se hacia el espacio público, donde se enfoca primero la experiencia de las personas y después en el diseño de objetos.

Fue que a través de procesos que llevaron a entender dinámicas sociales que se generaban en los espacios públicos recreativos sub utilizados, se logró el encontrar, diseñar e implementar nuevas formas de hacer espacios de recreación en la ciudad, y donde toda la población gozamos de estos nuevos espacios públicos.

Es así que, con el diseño de herramientas con enfoque en el diseño social, la periferia de la ciudad de Morelia ha recuperado y brindado a la gran mayoría de personas, nuevas maneras de recreación, pero también una gran diversidad de espacios públicos recreativos en un mismo polígono.

Mediante la suma y conexión de espacios públicos recreativos aislados, a otros espacios similares donde se han implementado acciones de adaptación del espacio a los usuarios y contexto, se crean sistemas complejos en la ciudad, que cuando se observa el territorio desde una escala mayor, se evidencian las rutas estratégicas entre espacios recreativos de diferentes soluciones al contexto, que a través del tiempo generan diversas acciones en diferentes espacios, pero conectados entre sí para ofrecer una macro oportunidad de realizar actividades y controlar experiencias en el espacio público de recreación.

Estas acciones partieron hace años, del diseño e implementación de herramientas que permitieron estudiar al espacio público y la vida pública que se da en ellos, y lograron entender el contexto determinado de cada espacio, realizar una interpretación, y generar una propuesta de diseño que dé y cree soluciones a necesidades específicas que las personas reclaman.

Este tipo de acciones se empezaron a implementar como estrategias de acción, hace 20 años en espacios ya construidos que tenían una sub utilización, dotándolos de un nuevo valor y sentido para las personas. Ese método, actualmente se emplea en el desarrollo de los espacios públicos de recreación que hoy, son un éxito.

Este proceso y manera de hacer, ha logrado que el territorio de los más vulnerables y de las minorías, consiga tener una calidad de vida mejor a la de hace 20 años, a pesar de vivir en zonas de bajos recursos. La ciudad hoy en día ofrece espacios públicos de calidad, en zonas céntricas o periféricas, por lo que el valor de la ciudad ha aumentado. Está demostrado que el seguir procesos de diseño social y centrado en el usuario, aumentó totalmente la calidad de vida de las personas en la ciudad. Eliminar el proceso que se seguía desde principios de siglo, con elementos pre-establecidos, mobiliario repetitivo, espacios de acción específica, etc. fue la decisión que transformo la ciudad de hoy en día.

El diseño social permitió: Re-interpretar, Re-ciclar y Re-apropiar espacios públicos, generó la inclusión etaria y de géneros, a través del entendimiento de las personas y su contexto. Permitted la innovación y la creatividad para aumentar la calidad de vida en los espacios públicos de recreación en la ciudad de Morelia.

Es así, que se ha logrado tener un mayor alcance e impacto en la población de lo que se hacía anteriormente, logrando cumplir con el objetivo de casi todos los actuales programas que consisten en rescatar espacios en abandono, prevención del delito e inseguridades, el fortalecimiento del tejido y la salud.

Hoy en día varios programas han ido disminuyendo sus recursos a ciertos programas debido a que se ha ido mitigando poco a poco lo que hace 20 años era de preocuparse en la periferia de la ciudad de Morelia, además de que se ha acercado en parámetros de indicadores a una consolidación del territorio periférico y sus circundantes, esto es que las condiciones y calidad de vida ha ido mejorando totalmente en Morelia.

PROCESO DE LA PROPUESTA ALTERNA O DESEABLE





7.8 REFLEXIÓN FINAL

El realizar este trabajo y con un enfoque de diseñador y desde el campo de la arquitectura, se amplía la visión de la diversidad de problemáticas existentes y sin atender; ya sea porque se vean como acciones normales o que no tienen alguna trascendencia para las personas, y en este caso para las ciudades, el pensar incluso que cualquier acción da igual para resolver la calidad de vida de las personas.

Y es ahí donde se tendría que cambiar el pensamiento u objetivo final, considerando en primer plano al usuario y luego el objeto.

Entonces y el analizar una problemática encontrada en una parte de la ciudad, donde se lleva tiempo implementando acciones para consolidar el espacio con fines de empatía con el resto de la ciudad, pero el restar la calidad de los espacios que se le ofrece a las personas, quienes en última instancia son los que con el transcurso del tiempo van determinando el uso del espacio.

Es ahí donde se abre un abanico de oportunidades para entender cuáles son las dinámicas que se van dando en el espacio y como la arquitectura o el diseñador debería de estar respondiendo ante esas necesidades.

Es que esta propuesta pone en el escenario factores como un proceso, que si bien es cierto no se pudo comprobar físicamente como la comunidad recibía un cambio en su espacio público, se pudo llegar al objetivo de leer las dinámicas que se generan en los espacios públicos recreativos y poner en evidencia que las acciones, el diseño y lo que se hace en el espacio público recreativo podría ser más que un objeto estandarizado, un inmueble abandonado o un espacio donde se dejan las marcas de acciones proselitistas.

Se debería empezar a entender que un espacio público recreativo va más de acciones superficiales y que en estos espacios se podría lograr que funcionen en el tiempo.

Por lo que este trabajo resulto tener ese acercamiento con una realidad consolidada y el cuestionar y encontrar una de muchas respuestas ante una problemática observada. Y que hay otras maneras de hacer espacio público recreativo, que la pintura y las cercas no mantienen la estabilidad o consolidación de un espacio; sino que todo puede depender del usuario, siempre y cuando las condiciones puedan ser de su interés y en el diseño innovadoras.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

ÁLVAREZ Jaime, “Proteger la infancia a través de Aldo van Eyck: parques infantiles en Ámsterdam” Madrid

BORJA; Muxi (2000), “El espacio público, ciudad y ciudadanía”, Barcelona

BORJA Jordi (2011), “Espacio público y derecho a la ciudad”, en viento sur No. 116, Barcelona

Carta Mundial por el Derecho a la ciudad (2005)

ENET, Mariana (2012) “Diseño participativo: estrategia efectiva para el mejoramiento ambiental y economía social en viviendas de baja renta”, cuadernos de vivienda y urbanismo. Vol. 5

FLORES, Alberto (2012) “Recuperación del espacio público y procesos comunitarios” UIA, Ciudad de México

GEHL, Jean (2015) “Public life and urban justice in NYC’S Plazas” Gehl, NY

GEHL Institute (2018) “Utilizando las Herramientas para la vida Pública: Guía completa”

HABITAT (2012) “Estado de las ciudades de América latina y el Caribe Rumbo a una nueva transición urbana”, Onu-Habitat, Brasil.

HALL Edward (2003), “La dimensión oculta”, siglo XXI, México

(INEGI) Instituto Nacional de Estadística Geografía e Información, Morelia perfil sociodemográfico, XI Censo General de Población y Vivienda, 1990, Aguascalientes, México.

JACOBS, Jane (2011) “Muerte y vida de las grandes ciudades”, Capitan Swing, Madrid

MARGOLIN Victor (2005) “ Las políticas de lo artificial”, Designio, México.

MINVU (2017), “La dimensión humana en el espacio público: recomendaciones para el análisis y el diseño”, MINVU, Chile.

MUXI; Delgado; Gutiérrez (2011) “Apuntes sobre Jane Jacobs”, Capitan Swing, Madrid

ONU-Habitat (2016), “Informe final municipal: índice básico de las ciudades prósperas”, Onu-Habitat, México.

TERRAZA, Horacio (2015), “Plan de renovación urbana para el corregimiento de Calidonia”,

TERRAZA; Rubio; Vera (2016), “De Ciudades Emergentes a Ciudades Sostenibles: comprendiendo y proyectando las metrópolis del siglo XXI”, BID, Santiago de Chile.

SUGRANYES; Mathivet (2010), “Ciudades para todos: por el derecho a la ciudad, propuesta y experiencias” HIC, Chile.

SOJA Edward (2008), “Postmetrópolis. Estudios críticos sobre las ciudades y las regiones” Queimada Gráficas, Madrid, España.

TESIS

LEMOINE Richard (2015), “Conurbaciones de la ciudad de Morelia, Michoacán, en el periodo 1970-2010 y su influencia en el sentido de pertenencia al lugar de sus habitantes” CIGA-UNAM

WEB

BARRIENTOS; Benavides; Serrano (2005), “El espacio público urbano: un fenómeno territorial” Textos antropológicos. La Paz, Bolivia, 2005, vol.15, núm.1 <http://www.revistasbolivianas.org.bo/scielo.php>, consulta 6 Febrero 2018.

BARRIENTOS; Rodríguez; Joaquin (2007), “El arte público, las ciudades-laboratorio y los imaginarios urbanos de Latinoamérica”. Aisthesis 2007. <http://www.redalyc.org/org/articulo.oa> consulta 7 de Febrero 2018.

BELLET; Llop (2004) “Miradas a otros espacios urbanos: las ciudades intermedias”. Geo Crítica / Scripta Nova. Revista electrónica de geografía y ciencias sociales. Barcelona: Universidad de Barcelona, 15 de mayo de 2004, vol. VIII, núm. 165. <<http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-165.htm>> [ISSN: 1138-9788]

CAPEL Horacio (1974), “Agentes y estrategias en la producción del espacio urbano español”, Revista de geografía, <http://www.raco.cat/index.php/RevistaGeografia/article/viewFile>, consulta 8 de Febrero 2018

(CONAPO) Consejo Nacional de Población 2002. La situación demográfica de México, México, D.F.

MADRIZ; “Abrazar la paradoja de planificar la informalidad” <http://gehlpeople.com/blog/embracing-the-paradox-of-planning-for-informality-2/>. Consulta 8 Febrero 2018.

JAIME; Tapia; Goode; et al. (2010) “Sistema de índices e indicadores en Seguridad Pública”, mexicoevalua.org/wp-content/uploads/2016/05/SIIS-2010.pdf

LARRIAN et al (2017), “De Ciudades emergentes a ciudades sostenibles: la oportunidad de las ciudades latinoamericanas, Ciudades sostenibles”, <https://blogs.iadb.org/ciudadessostenibles/2017/03/03/ciudades-emergentes-a-ciudades-sostenibles/>

MADRIZ; “Abrazar la paradoja de planificar la informalidad” <http://gehlpeople.com/blog/embracing-the-paradox-of-planning-for-informality-2/>. Consulta 8 Febrero 2018.

MINGUEZ; Vera; Meseguer (2014) “Estrategias de regeneración para proyectar entornos urbanos sostenibles: Travesía Urbana de Pliego (Murcia), España”. Revista de urbanismo. Chile: Universidad de Chile, Diciembre 2014

MORA Romero (2017), “Sinecismo en inteligencia espacial y territorial” Revista de estudios urbanos y ciencias sociales 7(2), 93-96. <http://www.2ual.es/urbs/index.php/urbs/article/view/romero_mora, consulta 6 Febrero 2018

MORENTE, Benach; et al (2012) “Edward W. Soja o la reubicación del espacio en el debate de las ciencias sociales” <http://www.ub.es/geocrit/b3w-977.htm>

ONU-HABITAT (2016), “La iniciativa de la prosperidad urbana”, <https://es.unhabitat.org/iniciativas-urbanas/iniciativas-programas/cpi/>, consulta Enero 2018.

8-80 cities,”Building better cities with Young children and families”, <https://www.880cities.org/wp-content/uploads/2017/11/BvLF-8-80-Cities-Report-Final.pdf> consulta 8 Febrero 2018

<http://pai.morelia.gob.mx/index.php/obras>, consultado Enero, 2018.

UMSNH

CHRISTIAN EUGENIA HERNÁNDEZ RUIZ