

ENTRE DOS



HIBRIDACIÓN GENERACIONAL

Trabajo final de carrera:
Centro Intergeneracional, espacios de integración de niños y adultos mayores.

Universidad Abierta Interamericana.
Facultad de arquitectura.

PRÓLOGO

Sin intenciones de anticipar o hacer un resumen del contenido del libro, escribo estas palabras para pedirles que me acompañen en este recorrido que evidencia el proceso del trabajo final de carrera.
Los términos espacio público, infraestructura, sistema, paisaje, observatorio y otros más, resonaban en mi cabeza mientras comenzaba la búsqueda de un sector de la ciudad de Firmat que tuviera las características necesarias para convertirse en el lugar donde amalgamar y plasmar todos estos conceptos.

UAI
Universidad Abierta Interamericana
VANEDUC

Agradezco a Dios por bendecirme y darme fuerza para seguir cada día.
A mi tutor, Arquitecto Sebastián Ruani, por ser guía en este proyecto y brindarme su ayuda.
A todos los profesores que me acompañaron, influenciaron e hicieron despertar intereses en el período de formación.
A mi familia por el apoyo constante, sin ellos no hubiese sido posible.
A mi mamá, por confiar plenamente en mí, por su amor y sobre todo su paciencia.
Y especialmente a mi abuela, hoy mi ángel, por ser mi compañía incondicional e inspiración para lograr a futuro potenciar ayudar a las generaciones mayores, logrando una mejor calidad de vida.



A mi abuela Elena, por ser mi inspiración...

Índice

01. introducción
-Investigación
-Elección del tema
-Hogar/Habitar
Pág. 06

02. problemática
-Situación demográfica
-Vejez
-Primera infancia
-De la exclusión a la integración
-Particularidad de la vivienda
Pág. 12

03. marco teórico
-¿Qué es un programa intergeneracional?
-¿Cómo se pone en marcha?
-¿Qué pasaría si se juntan los más pequeños con los ancianos?
-¿Por qué Firmat necesita uno?
-Posibles obstáculos
-Tipologías
-Pensar desde el usuario, dos usuarios/dos escalas
-Equipamiento, movilidad, señaléctica
Pág. 24

04. estudio de casos
-Centros intergeneracionales en funcionamiento:
ONEgeneration, California, EEUU
Centro Kotoen, Tokio, Japón
ORPEA Meco, España
-Repensar el concepto de hogar
Pág. 58

05. sitio
-Contexto/ubicación
-Situación actual
-Determinación del sector
-El sector
-Mapeo
-Terreno a intervenir
Pág. 61

06. desarrollo estrategia
-Punto de partida
-Esquemas conceptuales de estrategia
Pág. 75

07. proyecto
-Programa
-Nuevas configuraciones programáticas
-Preconfiguración espacial
-Actores
Pág. 85

08. materialidad
-Calidad espacial
-Diferenciaciones en cuanto a usos y orientaciones
Pág. 105

09. conclusión
-Reflexión final
Pág. 109

10. bibliografía
Pág. 111

01.

introducción

-Investigación
-Elección del tema
-Hogar/Habitar

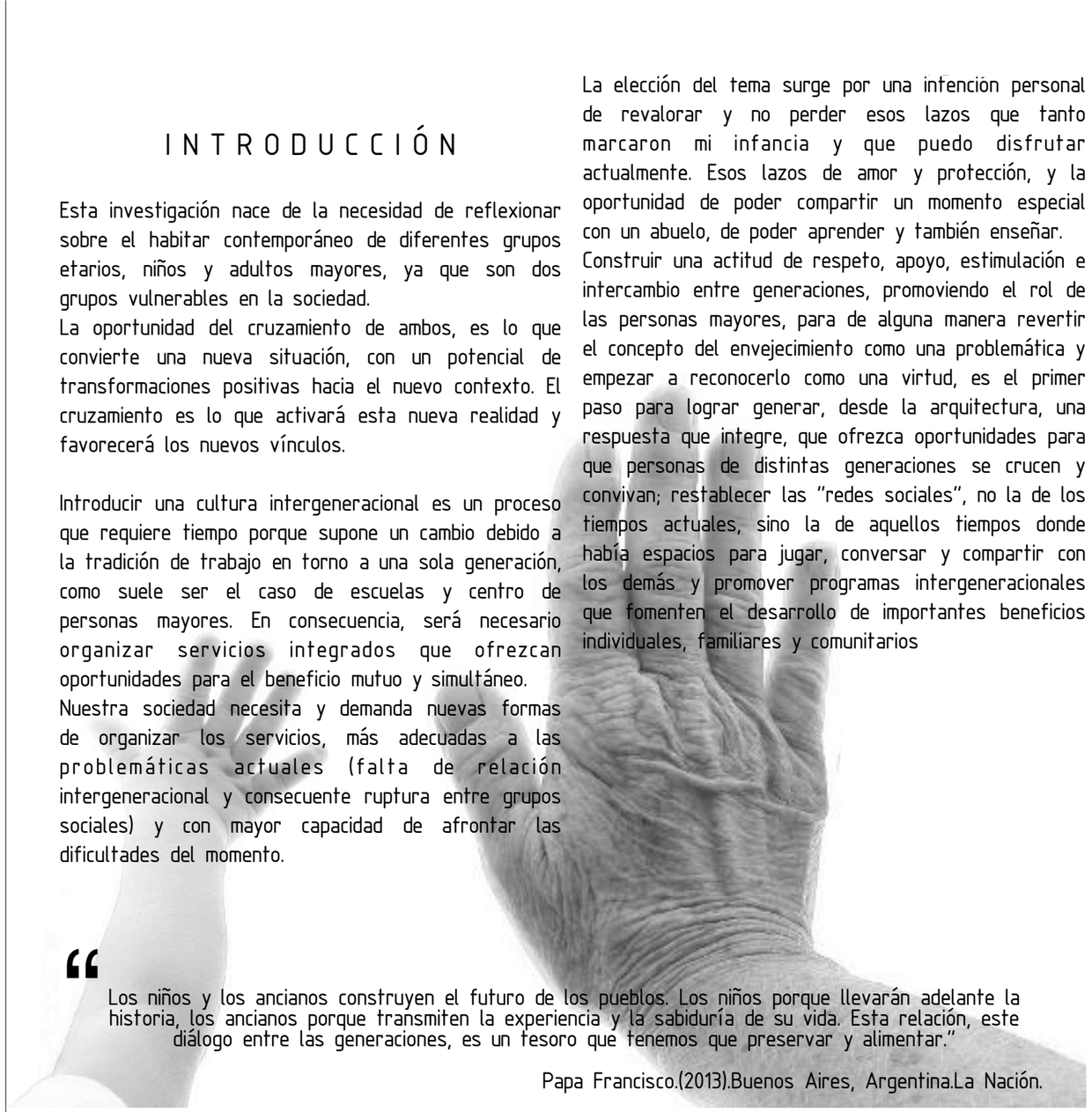
Pág. 06

INTRODUCCIÓN

Esta investigación nace de la necesidad de reflexionar sobre el habitar contemporáneo de diferentes grupos etarios, niños y adultos mayores, ya que son dos grupos vulnerables en la sociedad.
La oportunidad del cruzamiento de ambos, es lo que convierte una nueva situación, con un potencial de transformaciones positivas hacia el nuevo contexto. El cruzamiento es lo que activará esta nueva realidad y favorecerá los nuevos vínculos.

Introducir una cultura intergeneracional es un proceso que requiere tiempo porque supone un cambio debido a la tradición de trabajo en torno a una sola generación, como suele ser el caso de escuelas y centro de personas mayores. En consecuencia, será necesario organizar servicios integrados que ofrezcan oportunidades para el beneficio mutuo y simultáneo.
Nuestra sociedad necesita y demanda nuevas formas de organizar los servicios, más adecuadas a las problemáticas actuales (falta de relación intergeneracional y consecuente ruptura entre grupos sociales) y con mayor capacidad de afrontar las dificultades del momento.

La elección del tema surge por una intención personal de revalorar y no perder esos lazos que tanto marcaron mi infancia y que puedo disfrutar actualmente. Esos lazos de amor y protección, y la oportunidad de poder compartir un momento especial con un abuelo, de poder aprender y también enseñar.
Construir una actitud de respeto, apoyo, estimulación e intercambio entre generaciones, promoviendo el rol de las personas mayores, para de alguna manera revertir el concepto del envejecimiento como una problemática y empezar a reconocerlo como una virtud, es el primer paso para lograr generar, desde la arquitectura, una respuesta que integre, que ofrezca oportunidades para que personas de distintas generaciones se crucen y convivan; restablecer las "redes sociales", no la de los tiempos actuales, sino la de aquellos tiempos donde había espacios para jugar, conversar y compartir con los demás y promover programas intergeneracionales que fomenten el desarrollo de importantes beneficios individuales, familiares y comunitarios



"Los niños y los ancianos construyen el futuro de los pueblos. Los niños porque llevarán adelante la historia, los ancianos porque transmiten la experiencia y la sabiduría de su vida. Esta relación, este diálogo entre las generaciones, es un tesoro que tenemos que preservar y alimentar."

Papa Francisco.(2013).Buenos Aires, Argentina.La Nación.

H O G A R

Entre las casas de la infancia y la muerte, entre los del juego y el trabajo, se encuentra la casa de la vida cotidiana, que los arquitectos han llamado muchas cosas: residencia, habitación, vivienta, etc. -como si la vida pudiera desarrollar en un solo lugar"

Koolhas,R.(1995).Arquitectos Architects OMA.



Imágen ilustrativa.

HABITAR

Las nuevas formas de vida, de trabajo, las modas, las tecnologías y sus necesidades, cambian nuestras proyecciones espaciales, interrelacionándolas.

"El interior no era sólo un lugar para las actividades domésticas -como lo había sido siempre-, sino que las habitaciones y los objetos que contenían adquirían ahora una vida propia. Esa vida, naturalmente, no era autónoma, pero existía en la imaginación de sus propietarios y en consecuencia, paradójicamente, la domesticidad hogareña dependía del desarrollo de una rica conciencia interior."

Rybczynski, W.(1986).Habitar.Arquitectura viva.



Imágen ilustrativa.

02.

problemática

-Situación demográfica
-Vejez
-Primera infancia
-De la exclusión
a la integración
-Particularidad de la vivienda

Pág. 12

La sociedad está atravesando un proceso denominado envejecimiento poblacional, lo cual significa, que en la pirámide de la población, los últimos tramos etarios extremos, cobran mayor importancia en la conformación demográfica, generando un fenómeno que muchos suelen denominar pirámide invertida. Unos de los problemas más grandes que conlleva, es como hacer para que entre las distintas generaciones no sea un impedimento para que las mismas puedan compartir espacios de respeto, integración, colaboración y cohesión.
Junto a este fenómeno se puede encontrar otras problemáticas que influyen en la relación entre generaciones tales como:

-El nuevo rol de la mujer
-Insuficiencia en el planeamiento de la infraestructura de la ciudad.

Teniendo en cuenta las problemáticas desarrolladas en esta tesis, podemos decir que las generaciones más vulnerables son los de la primera edad, los niños, y la tercera edad, adultos mayores.
Es por esto que se decidió trabajar con estos actores, para poder brindarles un espacio en donde puedan desarrollar una relacion de carácter recíproco.
El objetivo de esta tesis es intentar responder a preguntas tales como;

-¿Cómo sería un espacio para que las generaciones se complementen entre sí?
-¿Qué características debería tener el espacio? ¿la función? ¿el programa?
-¿Qué cualidades arquitectónicas debe tener una tipología de carácter intergeneracional?

Desarrollando una propuesta arquitectónica de tipología intergeneracional, que cumpla con estos requisitos planteados.

P R O B L E M Á T I C A

La vejez constituye una etapa de decadencia, de pérdida de habilidades y capacidades.
Frente a esta visión negativa, existe la necesidad de crear una nueva forma de percibir a las personas mayores, que las considere como sujetos activos, contribuyentes y beneficiarios del desarrollo.
La vejez es percibida como una etapa más del proceso evolutivo del ser humano, por lo que predomina la aceptación como actitud social. Se tiene en cuenta nuevos roles y funciones a desempeñar por las personas mayores, así como su contribución positiva en todos los ámbitos (social, familiar, institucional, etc.) y en las diferentes dimensiones (afectivo-emocional, económica, cultural, etc.).

Como ya hemos dicho anteriormente, la población tiene un estereotipo básicamente negativo sobre las personas mayores, asociado a problemas de salud, de memoria, y discapacidades físicas.
En cuanto al carácter de éstas también se suelen destacar características negativas (poco activas, rígidas e inflexibles). Cabe destacar que los/as niños/as perciben más positivamente a los/as mayores que la sociedad en general.

SITUACIÓN DEMOGRÁFICA

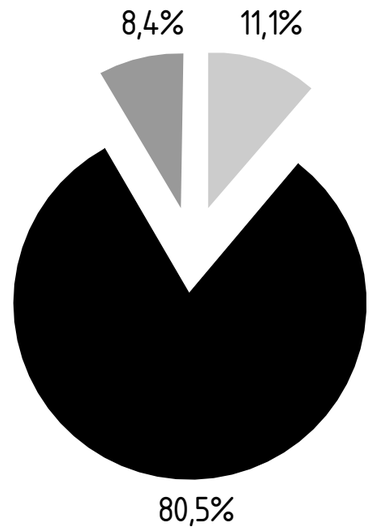
En el año 1895 (primer Censo Nacional) el porcentaje de adultos mayores fue del 2,5; en 1991 la población de 65 o más edad era del 8,9%; en 2001 del 9,9% y en 2010 la población de adultos mayores fue del 10,2%; en el año 2050 se estima que en nuestro país los mayores de 65 años representarán el 25,3% de la población total. El aumento de la población mayor fue constante y progresivo a lo largo de la historia. La única excepción ocurrió en 1994 cuando la gente de la tercera edad representó el 2,3%, ya que con la inmigración europea llegaron muchos jóvenes a la Argentina. Pero en la medida que el flujo inmigratorio cesó, el envejecimiento demográfico fue más acelerado.
En las últimas décadas, el grupo de personas de 80 años y más, es el que registró el mayor crecimiento relativo en la población argentina (INDEC 2013).
La población envejece por dos razones: la primera es la caída en la tasa de fertilidad, la segunda es la prolongación de la vida a edades avanzadas. El número de nacimientos por mujer se redujo en los últimos 50 años.

Reconocer y valorar los cuidados y el trabajo doméstico no remunerados mediante servicios públicos, infraestructuras y políticas de protección social, y promoviendo la responsabilidad compartida en el hogar y la familia, según proceda en cada país.

En la actualidad, la palabra generación se usa casi siempre con la pretensión de que nadie se quede afuera de un grupo social. El afán es de hecho, que todos estemos encasillados en alguna generación.
En este proyecto lo que se quiere lograr es "fortalecer el vínculo" entre dos generaciones: los niños y los adultos mayores.
La importancia del crecimiento de los niños radica en numerosos aspectos, de los cuales se destacan el biológico y el psicosocial. El conocimiento de la importancia de la infancia como etapa fundacional de los seres humanos puede ser un punto de partida para comprender la necesidad de destinar esfuerzos para brindar a los niños el mejor entorno para su desarrollo.
Por otra parte, la etapa de la vejez se caracteriza por un declive gradual del funcionamiento de todos los sistemas corporales, sumado a una multiplicidad de pérdidas. Pero a diferencia de lo que la generalidad cree, la mayoría de las personas de la tercera edad conservan un grado importante de sus capacidades tanto físicas como cognitivas, psíquicas y los recursos necesarios para adaptarse a la nueva realidad social que les toca vivir. El camino hacia el envejecimiento saludable requiere por un lado que el adulto mayor esté dispuesto a adaptarse a las circunstancias vitales cambiantes que le solicitan los tiempos actuales y que el grupo social donde desarrolla su existencia le ofrezca posibilidades para que pueda ser protagonista de sus acciones, con confianza en sí mismo, en uso de libertad, autonomía, razón, imaginación y reflexión crítica.

A pesar de los intentos de los gobernantes para crear escenarios más favorables para la población
mayor, la realidad actual indica que la Argentina posee un número considerable de personas mayores de 65 años que demandan espacios concretos que les permitan hacer, construir o inventar una nueva forma de vivir.
Constituye un desafío para nuestro país, teniendo en cuenta su estructura demográfica, la necesidad de una arquitectura para el envejecimiento. El nudo articulador de dicho desafío es el concepto de "una sociedad para todas las edades".

Entre 1990 y 2010 se agregaron en promedio 3,4 años de vida en el conjunto de la población Argentina.
La Argentina es uno de los países más envejecidos de América Latina junto con Chile, mostrando signos de su envejecimiento desde 1970.
El porcentaje de adultos mayores ha ido creciendo hasta alcanzar en 2017 el 11,1% del total de la población.
La Argentina presenta una estructura por edad y sexo envejecida, en la que el porcentaje de personas adultas mayores es elevado mientras que el porcentaje de niños y jóvenes es relativamente moderado pero en proceso de disminución. Se espera que este proceso se profundice.
Sin dudas las cifras que dan cuenta del proceso de envejecimiento de la población Argentina traen consecuencias y efectos a las distintas actividades y sectores de la sociedad.



Población según grupos de edad.
Argentina año 2017
Fuente: Proyecciones
demográficas INDEC.

V E J E Z

Las primeras consecuencias del progresivo envejecimiento de la población las están sintiendo las personas pertenecientes a la llamada "generación sándwich". Término establecido por el psicólogo estadounidense Quaeshi Walker para referirse a aquellos adultos, cuyas edades oscilan entre los 45 y 60 años, que cumplen con la doble responsabilidad de tener que cuidar y mantener tanto a sus hijos como a sus padres. Trabajan para mantener sus hogares y además deben educar a los primeros y dedicarle tiempo y atención a los segundos.

Al buscar nuevas respuestas a estas realidades demográficas y territoriales surge la concepción de trabajar con niños y adultos mayores en conjunto.

Para responder a la situación familiar que resulta de la "generación sándwich" es acertado proponer al adulto un lugar único donde llevar durante el día a sus hijos y que a su vez puedan compartir con adultos mayores, donde ambos reciban el cuidado necesario, la atención y tiempo que el adulto trabajador no siempre puede entregar.

La organización mundial de la salud define salud como un estado completo de bienestar físico, mental, social y no meramente como la ausencia de enfermedades y padecimientos.

Si bien esta definición de salud de la OMS abarca aspectos que van mas allá de la salud física hoy en día el abordaje que se le da al alojamiento de los adultos mayores, tiende a enfocarse en este aspecto, dejando de lado la salud social y mental, que son fundamentales para una buena calidad de vida.

Numerosos estudios han comprobado la importancia de las relaciones interpersonales para la salud incluso demostrando que los adultos que tienen una amplia red de relaciones personales tienen una mayor tendencia a envejecer de forma saludable, relacionándose la soledad y el aislamiento con un deterioro de la salud en general e incuso con la muerte prematura.

Considerando estos aspectos es esencial generar un abordaje mas integral de la arquitectura de la vejez que no solamente estudie los aspectos físicos del bienestar, si no que busque fomentar la socialización y el intercambio como herramientas para contrarrestar la soledad y el aislamiento al que se enfrenta la población envejecida.



"La función de la arquitectura debe resolver el problema material sin olvidarse de las necesidades espirituales del hombre"

Barragán,C.(1976).Plataforma Arquitectura.

PRIMERA INFANCIA

Estamos acostumbrados a pensar en la infancia como un estado biológico que tiene atributos psicológicos definidos, sin embargo existen diferencias entre el niño de antes y el de hoy. Antiguamente no se conocía la infancia, por esta razón no se trataba de representarla.
En la sociedad, los infantes no existían, ni se les otorgaba ningún papel; hasta finales del siglo XIII no aparecen niños caracterizados por una expresión particular, sino como hombres de tamaños reducidos, ya que cumplían las mismas funciones que el adulto, como por ejemplo salir a trabajar para tener su propio sustento; en este periodo el niño ha sido desvalorizado, marginado y reprimido.
En la Edad Moderna aparecen los primeros escenarios de la infancia, hospitales, orfanatos, escuelas; y dentro del ambiente familiar se manifiesta un sentimiento hacia el niño y se los considera como a una criatura a la que hay que civilizar y educar.

En la Edad Contemporánea el niño deja de ser un adulto en miniatura y obtiene un status propio como grupo social. Podemos destacar también, que en este periodo se aleja la infancia del mundo del trabajo y se expresa cierto afecto hacia los niños y con más exigencias y ambiciones con respecto a su futuro, donde se acuerdan actitudes de tolerancia e indulgencia con otras de severidad e intransigencia.

Los espacios de la niñez, comienzan a tomar cierta distinción y especialización, donde se plantean los principios y mecanismos de la educación actual y socialización de la infancia.
La garantía del derecho al juego, al deporte, a la recreación, a la vida activa y a la salud requiere políticas públicas que brinden recursos, tiempos y espacios para los/as niños/as y sus familias, sobre todo en los sectores con mayores vulnerabilidades.
Los pequeños no necesitan grandes cosas para crecer sanos y felices, necesitan tener el espacio y el clima adecuado para desarrollarse, para crear sus aprendizajes y para ser y llegar a ser ellos mismos. Nuestro deber como padres y educadores es ofrecerles el escenario adecuado para que su desarrollo se potencie, y llegue a ser óptimo. Para que crezcan en un entorno feliz y lleno de posibilidades.
Durante la Edad Media la niñez abarca un periodo muy breve, desde el nacimiento y poco tiempo después, según los casos, el niño se incorpora al mundo del adulto. Podemos decir, que no existe la idea de desarrollo del niño y una concepción clara acerca de la educación para ser incorporados a este mundo. En este sentido, la alfabetización de los niños, solo estaba reservada para sectores privilegiados. Mientras que en los sectores vulnerables, los niños eran desprotegidos y sobre ellos recaían los castigos corporales y el abandono institucionalizado.



Imágen ilustrativa.

DE LA EXCLUSIÓN A LA INTEGRACIÓN

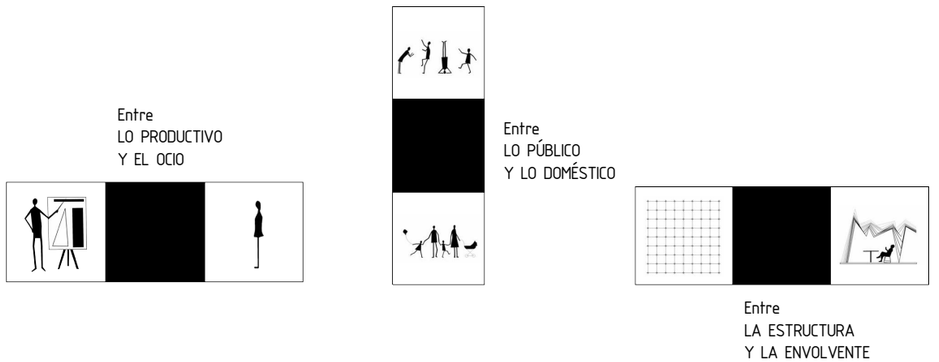
El contexto social donde se plantea insertar el proyecto se identifica como una situación de exclusión.
La exclusión social del adulto mayor, resultante de la forma en la que actualmente el Estado plantea los Centros o Casas para el Adulto Mayor, cuyo programa, imagen urbana y configuración arquitectónica se basan en una connotación negativa de la vejez; connotación que tiene como resultado la reclusión de esta población a un único ámbito de la ciudad limitado a lo doméstico, - reduciendo así sus posibilidades de interacción con otros grupos etarios y limitando su posición en la sociedad, donde lo productivo, entendido como la capacidad de trabajar, se relaciona con el valor social. Es así que estas infraestructuras estatales son causantes del aislamiento y exclusión del adulto mayor, tanto de la ciudad como de la sociedad a las que pertenece.
Frente a estos espacios de exclusión se plantea la cuestión, ¿cómo desde un edificio se puede alterar o revertir esta situación de exclusión? En ese sentido, se plantea como proyecto el Centro de Integración Intergeneracional, entendido como una alteración de la infraestructura estatal propuesta para el adulto mayor (la Casa del Adulto Mayor); cuya voluntad consiste, desde su planteamiento arquitectónico y urbano, en alterar las actuales relaciones entre lo construido y lo público; el usuario y lo público, con el objetivo de transformar los espacios de exclusión en espacios de integración; donde el adulto mayor pueda desenvolverse.

Con este objetivo se lleva a cabo la indagación y posterior planteamiento del edificio a partir de ámbitos donde se identifican las situaciones de exclusión que se busca revertir. Estos ámbitos se denominan "entres", y se entienden como espacios entre dos situaciones extremas donde se inserta tanto el edificio como el usuario, y con los cuales estos dialogan para establecerse en su contexto. Es desde estos ámbitos o "entres", indagados en paralelo, que se devela una nueva forma de construir en el contexto y para el usuario, lo que resulta en las acciones arquitectónicas que determinan el desarrollo del edificio en distintos aspectos; entre lo productivo y el ocio, entre lo público y lo doméstico, y entre la estructura y la envolvente.

La reorganización programática tiene como objetivo posicionar al adulto mayor "entre lo productivo y el ocio", redefiniendo ambos conceptos de manera que resulten en una imagen positiva de vejez. Se plantea entonces la incorporación de actividades de carácter productivo, además de las actividades básicas de vida; capacidad que se busca fortalecer y visibilizar frente a la sociedad. De la misma manera, se incrementan las actividades "activas" o ahora denominadas "actividades de bienestar" orientadas a mejorar la calidad de vida física y mental del adulto mayor, generando una imagen saludable de esta población. De esta manera, en el programa ya no predominan las actividades de ocio y servicios, como en aquel propuesto anteriormente, si no actividades que promueven una imagen del adulto mayor con la capacidad de ser productivo, independiente y saludable.

"Entre lo público y lo doméstico". Esta cuestión coloca al edificio en un intermedio entre lo público y lo privado, situación que conlleva a indagar cómo es posible incorporar elementos de la escala doméstica, que generan confort y familiaridad para el usuario, pero evitando las restricciones a lo público que implican; y asimismo características de lo público y escala metropolitana que exige un edificio estatal, pero garantizando una escala pertinente al usuario. Con este objetivo se plantean intermedios públicos contenidos entre espacios privados, que a través de diversos mecanismos arquitectónicos como desniveles, cerramientos, envolventes, entre otros, generen en el edificio una serie de niveles de privacidad; estableciendo un espectro entre lo público y lo privado en lugar de dos extremos claramente definidos.

"Entre la estructura y la envolvente". Tiene como objetivo estimular la percepción sensorial del adulto mayor, estimulación que tiene la capacidad de incrementar la actividad cerebral, reduciendo la posibilidad de enfermedades mentales en el usuario. Se inicia esta indagación material a partir de la incorporación de espacios exteriores al interior del edificio, denominados "exteriores interiorizados", que se configuran como espacios de conexión entre programas o como extensiones de estos, donde distintos aspectos sensoriales, pueden ser percibidos y disfrutados por el adulto mayor.
El objetivo consiste en generar una gradiente de espacios entre la estructura del edificio y el exterior y no un único límite entre estos dos elementos.



LA PARTICULARIDAD DE LA VIVIENDA

"Un árbol es una hoja, una hoja es un árbol. Una ciudad es una casa. Una casa es una ciudad y la ciudad una casa. Un árbol es un árbol pero también una hoja enorme. Una hoja es una hoja, pero también es un árbol en miniatura. Una ciudad no es una ciudad a menos que sea también una casa inmensa. Una casa es una casa solo si es también una pequeña ciudad."
Aldo Van Eyck.

La sociedad contemporánea, ha comenzado a dar paso a nuevas morfologías y pautas de relación, como resultado de su interacción con factores de orden cultura., demográfico, económico y tecnológico. Aparecen así nuevos modelos que se adaptan a diferentes formas de cohabilitación.
Explorar habitares colectivos resulta un desafío en la práctica del proyecto de arquitectura, exacerbado por la incorporación de una impronta intergeneracional, que complejiza las nociones de relacionamiento entre individuos. Para proyectar una tipología de vivienda colectiva, es necesario en una primera instancia, referirse a la vivienda tradicional y las dinámicas de uso que la involucran. Existen espacios definidos para dormir, estudiar o trabajar, servicios, espacios de comer, de estar, de relacionarse. La tipología colectiva tiene como objetivo un habitar que dé lugar a nuevas acciones, y que permita pensar en las relaciones que se establecen dentro de los espacios por sobre las propias funciones.

La vivienda intergeneracional asume estas ideas dando lugar al encuentro y la espontaneidad. De esta manera, se prioriza lo común frente a lo privado, en pos de propiciar el empoderamiento de ambas generaciones y que los usuarios se beneficien de las diferencias y potencien las similitudes.

Las áreas íntimas a pesar de tener un rol secundario, en lo que respecta al relacionamiento, deben concentrar lo necesario para el desarrollo saludable de lo individual, considerando apreciaciones de las distancias y zonas personales para lograr una convivencia provechosa.



Olafur Eliasson.(2016).La particularidad de la vivienda.

03.

marco teórico

-¿Qué es un programa intergeneracional?
-¿Cómo se pone en marcha?
-¿Qué pasaría si se juntan los más pequeños con los ancianos?
-¿Por qué Firmat necesita uno?
-Posibles obstáculos
-Tipologías
-Pensar desde el usuario, dos usuarios/dos escalas
-Equipamiento, movilidad, señaléctica
Pág. 24

Los Programas Intergeneracionales (PI) deben su existencia a la convergencia de un conjunto de factores sociales, económicos y políticos. Se crearon en Estados Unidos en los años 70 con la finalidad de corregir "la brecha generacional" que supone incomprensión, individualismo y conflicto. Lo que parecía ser entonces una amenaza para esa sociedad y supondría el distanciamiento y el enfrentamiento entre las distintas generaciones como consecuencia de las rupturas en los patrones culturales. La separación entre los miembros de la familia por cuestiones, principalmente, de estudio y laborales estaba ocasionando la pérdida de interacción entre mayores y jóvenes, el aislamiento de las personas mayores y la aparición de percepciones mutuas erróneas, mitos y estereotipos, entre generaciones. Como respuesta se organizaron los primeros programas intergeneracionales.

¿QUÉ ES UN PROGRAMA INTERGENERACIONAL?

Son estrategias para el encuentro, la sensibilización, apoyo social y el intercambio recíproco, intencionado, comprometido y voluntario de recursos, aprendizajes, ideas y valores encaminados a recrear entre las generaciones lazos afectivos, intercambios y beneficios individuales, familiares y comunitarios que contribuyen a la construcción de sociedades justas, integradas y solidarias.

¿POR QUÉ ES IMPORTANTE?

Sin duda, las distancias generacionales están cambiando en la sociedad. Algunos programas pueden, si se decide que es lo que hay que hacer, ayudar a disminuir esas distancias, entendiendo que la mayor cercanía podría suponer mayor bienestar.
En la década de 1970 la intergeneracionalidad se reformuló no ya como una necesaria respuesta a carencias y vulnerabilidades -familiares y comunitarias- sino como ingrediente indispensable para la cohesión, la regeneración, el desarrollo y la sostenibilidad de las comunidades.
Los principios básicos del desarrollo comunitario puede incluir una atención específica a los riesgos de edadismo, es decir, de discriminación por edad, o un énfasis en valores como interdependencia, reciprocidad, valía personal, diversidad, inclusión, igualdad y conectividad social.

¿CÓMO SE PONE EN MARCHA?

Por lo general, las relaciones abuelos nietos suelen ser positivas, y se ponen en marcha sobre la base del respeto y del cariño, los abuelos expresan una gran satisfacción en la relación con sus nietos ya que normalmente no tienen sobre ellos la autoridad y los deberes de los padres, perciben esta relación más libre, menos rígida y menos cargada de responsabilidad. Fuera de la familia las cosas funcionan de otra manera: o bien las personas mayores y las de otras generaciones contactan casualmente (en un parque, en un lugar de juegos, en un acto público, en una organización, etc.) y comienzan una relación, o bien este tipo de relaciones intergeneracionales se crean gracias a un programa.

Los programas son un instrumento para el fomento de las relaciones intergeneracionales. Consisten en conversaciones, vivencias y actividades de todo tipo que se desarrollan, de modo intencionado y continuado, de forma organizada, entre personas de dos grupos de edad diferentes, y que resultan beneficiosos para ambas partes.

En el caso de estos programas su puesta en marcha exige intención y recursos. Lo que estos programas consiguen, ante todo, es ofrecer a las personas mayores (y a las de otras generaciones) más oportunidades para mantener el contacto y las relaciones intergeneracionales más allá del ámbito familiar (pensemos, por ejemplo, en que cerca del 14% de las personas mayores no tienen ningún hijo y, por tanto, sus posibilidades de contacto intergeneracional familiar son escasas).

¿QUÉ PASARÍA SI SE JUNTA A LOS MÁS PEQUEÑOS CON LOS ANCIANOS?

Una residencia para adultos mayores en Seattle, EE.UU, lo puso a prueba: incorporó una guardería/jardín de infantes y creó el Centro de Aprendizaje Intergeneracional (Intergenerational Learning Center). Cinco días a la semana, los niños y los ancianos realizan una gran variedad de actividades conjuntas, como música, baile, arte e incluso comparten el almuerzo.

Hace ya varios años que esta residencia puso en marcha su Centro de Aprendizaje Intergeneracional (CIT), se trata de un programa de interacción que integra un centro de mayores y un jardín de infancia con niños de edades comprendidas entre los tres y los cinco años. Con este sistema se buscan sinergias entre ambos grupos, de forma que el centro sirve de punto de encuentro para dos generaciones extremas que pueden ayudarse fomentando actitudes positivas con su convivencia.

Se ha comprobado que esta interacción frecuente produce grandes beneficios en ambos grupos.

El contacto con los niños incrementa la actividad física de los mayores, acrecienta su autoestima y mejora su estado de ánimo. Los niños por su parte aprenden a tratar a los mayores, aceptar las limitaciones de los demás, ampliar su capacidad afectiva e incrementar sus habilidades sociales.



Colectivo, AC Mil mts^2.(2022).Proyecto pregunta.

"Los mayores enseñan a los chicos los juegos de su infancia"

Un grupo de adultos mayores de la ciudad de San Salvador de Jujuy participó de una jornada de "La experiencia cuenta", organizada por el ministerio y el centro de jubilados para enseñar a las familias a hacer barriletes, barcos de papel, etc.



Pablo (75) uno de los abuelos que participó de la actividad: "Me gustó integrarme con los chicos, que ellos conocieran cuales eran nuestros juegos de niños. Es importante que podamos compartir nuestras experiencias con los jóvenes y que ellos nos expliquen sus vivencias también, por ejemplo con las nuevas tecnologías",relató.
Esta jornada del programa "La experiencia cuenta" es una iniciativa que surgió de los propios adultos mayores de San Salvador, junto con el equipo técnico del CDR para promover su bienestar, inclusión y participación social (...)

30 de septiembre de 2016.
Nota extraída del Ministerio de la Nación.

Ministerio de Desarrollo Social
Presidencia de la Nación

"Chicos y abuelos promueven el buen trato"

Alumnos de escuelas primarias y secundarias de Junín provincia de Mendoza, participaron con sus abuelos de una jornada de reflexión. La actividad es parte de la campaña impulsada por el ministerio de Desarrollo Social, que busca reconocer los derechos y fomentar el respeto a los adultos mayores.



Tenemos que respetar los derechos de los adultos mayores.
No hay que tratarlos como si no supieran nada porque ellos tienen mucha experiencia. Es importante aprender a valorarlos, a tratarlos bien, a no hacerlos a un costado, señaló Dana Portillo, alumna de 5^{0} grado de la escuela Eugenia Jardel de la localidad de Junín, en Mendoza.
Esta iniciativa tuvo como objetivo generar acciones positivas y de buen trato hacia los adultos mayores para erradicar prejuicios y aquellas imágenes y palabras que conforman estereotipos negativos sobre la vejez.(...)

25 de Julio de 2016.
Nota extraída del Ministerio de la Nación.

Ministerio de Desarrollo Social
Presidencia de la Nación

"Juegos intergeneracionales"

Buenos Aires tiene tres programas que impulsan la imaginación de los niños y la actividad de adultos mayores. Son "Abuelas cuenta cuentos", "De mayor a menor" y "Juegos del ayer", en los que los grandes transmiten su experiencia mediante recreaciones tradicionales.



El ministerio de Desarrollo Social de la Ciudad implementa el programa "Conectándonos" a través del cual se realizan habitualmente jornadas en las que se llevan a cabo juegos intergeneracionales, en las que participan niños y niñas junto a adultos mayores.
Estos encuentros se realizan una vez por semana y buscan promover el envejecimiento activo de los adultos, y a la vez favorecer el crecimiento y la imaginación de los chicos en contacto con los mayores.
Conectándonos es un programa por el cual adultos mayores que concurren a Centros de Día o a Centros de Jubilados interactúan con chicos que asisten a los 22 CEDIs porteños (Centro de Desarrollo Infatil).

Los CEDIs cuidan a los niños de 45 días a 3 años y promueven el desarrollo integral y estímulo a la primera infancia, a través diversas técnicas y recursos lúdicos, el apoyo nutricional y el acompañamiento a las familias.

Las actividades que se realizan son las siguientes:

De mayor a menor, iniciativa que consiste en lectura de cuentos infantiles, adivinanzas, acertijos y trabalenguas. Una acción conjunta de la Subsecretaría de la Tercera Edad y el programa de escuelas lectoras del Ministerio de Educación. En el marco del proyecto se forman grupos de adultos mayores como lectores en voz alta. La convocatoria se dirige a todos los adultos mayores que quieran leer voluntariamente material previamente seleccionado a chicos de primero a tercer grado de las escuelas públicas y a chicos que viven en hogares de la Ciudad.

Abuelas cuenta cuentos: grupo "había una vez", abuelas narradoras que cuentan cuentos a través de distintas acciones y actividades intergeneracionales con enfoque solidario e intergrador en forma espontánea u organizada.

Juegos del Ayer: enseñan a los chicos juegos que disfrutaban en su infancia: yo-yo, balero, ta-te-ti, tejo. La Dirección General de Promoción del Envejecimiento Activo realiza jornadas en las cuales los adultos mayores les enseñan a los niños y niñas de la Ciudad los juegos con los cuales disfrutaban en su infancia. El objetivo general es promover y fortalecer a través de distintos juegos las relaciones intergeneracionales entre los adultos mayores y los niños de la Ciudad, estimulando la recreación, el aprendizaje, la comunicación, la socialización, la integración y la participación.

11 de Septiembre de 2016.
Nota extraída del Ministerio de la Nación.

¿POR QUÉ FIRMAT NECESITA UNO?

La sociedad actual avanza a pasos agigantados y muchas veces no es posible cubrir las demandas de las familias. Por esto, se busca responder a las necesidades actuales.
Los prejuicios rondan en torno a las personas mayores debido a que su rol en la sociedad cambia a partir de la jubilación, dando la sensación de inactividad, soledad, cansancio, entre otras, dejando a esta etapa de la vida completamente fuera de la actividad social, la participación y la actualidad. Mientras, los niños en una etapa de crecimiento y descubrimiento del entorno, son el futuro de la sociedad; por ende estas dos fases no tienen conexión.
Es necesario entender el significado y beneficio de estas relaciones, de tal manera que nos permitan sacar aquellas ideas preconcebidas del imaginario colectivo, superar estas situaciones de fragmentación y distanciamiento, debido al debilitamiento de vínculos, con el objetivo de conseguir una mayor cohesión social.
Con esto, nos referimos a la capacidad de una sociedad para asegurar el bienestar de todos sus miembros, minimizando las disparidades y evitando la polarización. Una sociedad cohesionada es una comunidad que se apoya mutuamente.

POSIBLES OBSTACULOS ESPECÍFICOS

-Preocupacion por el posible comportamiento ruidoso y molesto que menores puedan tener en ese entorno.

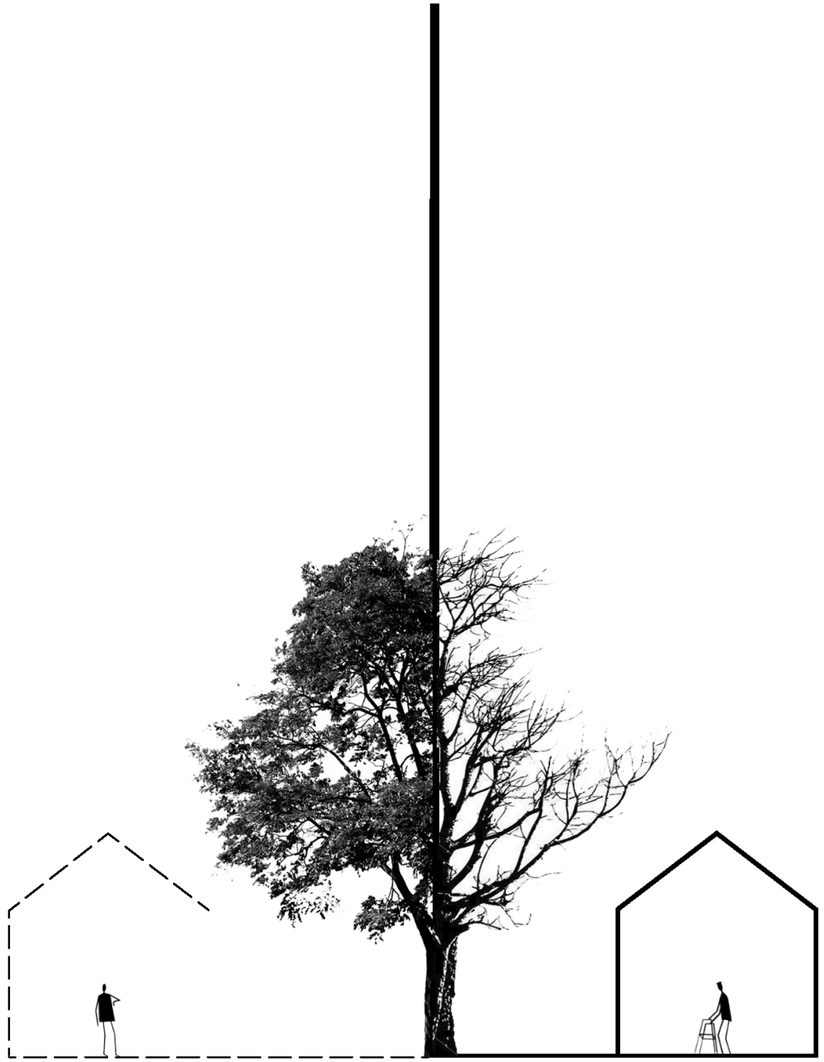
-Formar a los participantes y a quienes coordinan el programa, facilitar que unos y otros se conozcan, son dos condiciones necesarias a las que se debe prestar atención antes de comenzar las actividades.

-Ha de estar diseñado específica e intencionadamente para alcanzar sus fines, haber sido planificado cuidadosamente, todas las personas que intervengan en el programa deben entenderlo.

-Reconocer el papel de la generación intermedia como facilitadora del programa.

-Debe tener continuidad en el tiempo y no tratarse simplemente de acciones aisladas.

-Tiene que conseguir un impacto positivo para las dos generaciones participantes.



La brecha generacional entre el adulto mayor y el joven, ocasionada por la institucionalización no voluntaria del adulto mayor.

“

Hace años que no viajo en tren. La última vez fue cuando Rita la convenció de asistir a un grupo de autoayuda. Pero Rita terminó peor que ella y nunca más le dijo de volver. El lugar no ayudaba, sentirse perdidas en esos pasillos que no se sabe a dónde conducen, las escaleras oscuras, los ascensores que ni bajan ni ascienden, la gente que igual espera hastiada, el olor. Olor a qué?, se pregunta Elena (...) Olor a enfermedad tal vez. A dolor”

Piñeiro, C.(2007).Elena sabe.Argentina.Editorial Alfaguara.Buenos Aires, Argentina)



¿ CÓMO VIVIR CUANDO EL MUNDO
NO FUE DISEÑADO PARA TÍ ?

NUESTRA-MINI CIUDAD

La arquitectura y la ciudad no son cosas separadas, sino manifestaciones distintas de una misma cosa. Una ciudad no es una reunión de edificios, sino que en sí misma es un edificio grande y complejo. Un edificio no es una parte de la ciudad, sino una ciudad en miniatura. En este caso la pieza no es una parte del todo, y el todo no es la suma de sus partes. La parte y el todo se interrelacionan continuamente y a veces, la parte compite con el todo, o el todo esta contenido en la parte"

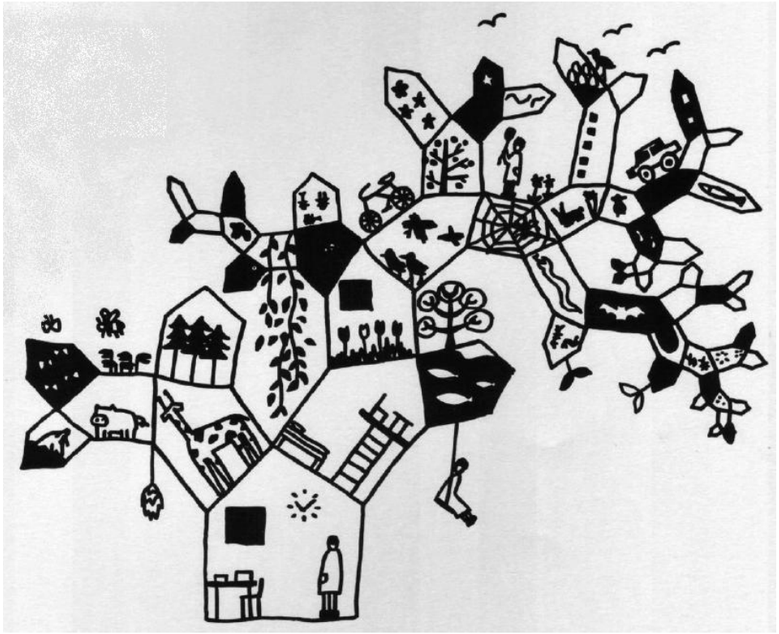
A partir de esta premisa tomaremos al edificio como una MINI-CIUDAD. No solamente de forma teórica, si no que de un modo completamente literal.
Cada pieza estará colocada para la conformación de un todo, de un micro cosmos que dará forma a una arquitectura que tiene como punto de partida al niño y al anciano, sus formas, su visión, su escala.
Entonces nos preguntamos, como deberán ser esos espacios construídos?
Deberán responder directamente al programa y sus múltiples requerimientos.

Nuevamente nos encontramos con Sou Fujimoto, en su escrito el "Futuro primitivo".

"En el sistema de escritura musical basado en el pentagrama de cinco líneas, los sonidos se disponen sobre el tiempo homogéneo de la línea melódica y el pentagrama. Intentamos escribir música quitando el pentragrama y dejando que los sonidos floten. ¿Se ha producido desorden? En absoluto. Entre los sonidos continúa habiendo relaciones. Muchos de ellos se entrelazan con vínculos distintos. Las relaciones locales generan un orden blando y dinámico"

"...un lugar en que el exterior y el interior se funden. El reto y la inventiva de la arquitectura es implementar esas zonas brumosas mediante la presencia rígida y sólida de la arquitectura".

Estas dos frases resumen casi completamente lo que se quiere generar.
Un espacio carente de jerarquía, un espacio en donde los espacios "bailen" y generan vínculos atípicos, donde los interiores y los exteriores contenidos en el ya mencionado soporte den la oportunidad al niño y al anciano de descubrir nuevos espacios, espacios que pueden alterar o ceder jerarquía en función de otro, dependiendo de variables como; la luz dominante, la actividad puntual que se va a desarrollar, o bien quién los habita.
Lo que se busca es crear un gran "ambiente" lleno de resultados impredecibles e infinitos los cuales se relacionan con el espíritu lúdico y exploratorio.



Sou,F.(2012).El futuro primitivo.Revista 2G.N050.

E L E D I F I C I O E N S U M E D I O

Este centro tiene el complejo desafío de no impactar negativamente en el entorno urbano y territorial donde se inserta. Es una construcción que, entre otros factores, debe contemplar posibles variaciones y crecimiento de manera similar a lo que ocurre en la vida.

La relacion de este edificio en su sitio, atraviesa el límite entre lo propio y su entorno, aplicando en la resolución de su programa funcional respuestas formales integradoras que tienen en cuenta el conjunto urbano en sus aspectos físicos, culturales y medioambientales.
El espacio interior debe estimular la conducta humana y para que eso suceda, es fundamental entender las presiones externas, configurantes del sitio que moldean y se integran en un espacio intermedio, de encuentro, un espacio intersticial donde por un momento el exterior e interior se funden en una misma situación.

T I P O L O G Í A S E X I S T E N T E S

Centro para el adulto mayor:
Es aquel espacio físico donde se busca estimular la inclusión social de adultos mayores de 65 años en adelante, en situación de vulnerabilidad psicosocial, mediante actividades de corte recreativo, deportivo, artístico y socializador. Promoviendo un envejecimiento activo favoreciendo su autonomía, independencia y permanencia en su entorno habitual.

Jardín Infantil:
Establecimiento educacional que atienden niños durante el día, hasta la edad de su ingreso a la educación general básica, proporcionándoles una atención integral que asegure una educación oportuna y pertinente.
Esta primera etapa en la trayectoria escolar, constituye un derecho fundamental, en tanto asegura los aprendizajes presentes y futuros, a través de propuestas educativas de calidad que ponen a los niños en contacto con los contenidos propios de su edad y promoviendo la formación de valores personales y sociales orientados a la convivencia y a la integración activa al ámbito escolar y comunitario.
Desde la Arquitectura: el espacio debe constituirse como pieza fundamental y como catalizador contra la exclusión social dentro de los procesos de regeneración urbana y desde el urbanismo, el espacio público mantiene su vigencia como lugar de equidad, integración y expresión permanente de la condición ciudadana. El programa, necesita ubicarse en un lugar y por tanto, el lugar puede obstaculizar o facilitar las formas de desarrollo, por esto es importante hacer una correcta elección del sitio.

E L E S P A C I O E L O C U E N T E
Y
E F I C I E N T E

A modo de introducción, se despliegan algunos conceptos planteados en la investigación intergeneracionalidad, cuyo marco teórico sirve como punto de partida para desarrollar posibles alternativas de proyecto.

Accesibilidad Universal:
El término accesibilidad no sólo refiere a lo que involucra el edificio y su construcción, sino los alrededores y los accesos a él a nivel macro, nivel urbano.
Los circuitos, el estado de la vereda, las rampas de las mismas, el estado de la calle y la posibilidad de circulación e ingreso de vehículos particulares o propios del centro que transportan a los adultos,
asi como la cercanía del centro a zonas con demanda son algunos de los factores que se pueden considerar al momento de la ejecución y elección del sitio y el edificio. En paralelo a esto, el centro debe cumplir estrictamente con la accesibilidad de las personas al medio físico, esto implica la consideración de rampas, ancho de circulaciones, pasamanos, anchos de escalera, ascensores y servicios higiénicos (teniendo en cuenta aproximaciones, transferencias, maniobras para el uso de artefactos, inodoro, lavabo, ducha etc).También se incluyen los equipamientos fijos y móviles para el desempeño adecuado de una persona con las dificultades que tenga.
Materialidad:
El manejo de los materiales de las superficies es imprescindible para la estimulación del usuario, su percepción visual y auditiva. El manejo de las cualidades sensibles de los materiales, la composición cromática de los colores colabora con la calidez de los espacios y ayudan a la orientación de los adultos mayores.
En este sentido los pavimentos juegan un rol crucial dentro del desempeño del funcionamiento y el confort del usuario.

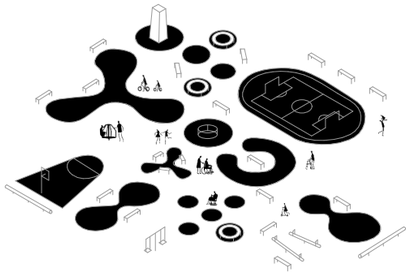
Este elemento cuenta con diferentes necesidades desde la perspectiva del adulto mayor. Debe ser antideslizante, favoreciendo la circulación segura y previniendo posibles caídas. Las texturas y las porosidades del pavimento pueden ser negativas para todos aquellos usuarios que cuenten con neuropatías o sensibilidad en los pies, además de dificultar la circulación de los adultos que utilicen dispositivos de apoyo para caminar ya sean andadores o bastones generando posibles enganches entre el pavimento y dichas piezas.

Señaléctica: Pasa a ser clave para los adultos. El propósito de la misma es:
-Facilitar la orientación espacial.
-Indicar salas y servicios.
-Sistemas sencillos de señalización, colores, etc.
-Establecimiento de códigos claros estudiados en la comunicación.
En este sentido, el proyecto apuesta a referenciar servicios y salas a través del manejo del color en las puertas de los respectivos locales, complementándose con un adhesivo que señala el destino de la misma.
Se entiende también que la caracterización de los espacios, a modo de referencia, es clave en este aspecto.
El manejo de espacios exteriores de dimensiones, recorridos y texturas distintas, la diversidad de colores de pavimentos y revestimientos en los servicios y las áreas húmedas como la piscina, o las diversas relaciones espaciales de las salas y espacios de estar contribuyen como elementos propios de orientación dentro del centro.

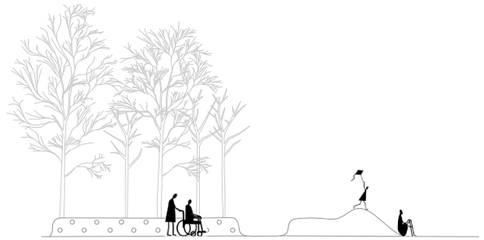
Relación con el espacio público:
Valora que relación tiene el edificio con el espacio público considerando, tal como hiciera Jane Jacobs en su libro "Muerte y vida de las grandes ciudades", que la máxima de la seguridad en el espacio público es la actividad y las miradas de vecinos y comerciantes sobre el mismo.

Espacios intermedios:
Espacios que se sitúan entre lo privado y lo público, estableciendo relaciones. Ej: Pasarelas, patio comunitario, que potencian una buena relación, cuyo uso se va configurando cada día en función de las actividades, el clima y la luz natural.

ESPACIOS COLECTIVOS + TRANSICIONES/VEGETACIÓN



Áreas estratégicas que unifican los espacios permitiendo la integración.



De forma libre y natural, generando en el usuario distintas experiencias y conexiones al caminar a través de los distintos elementos y materiales con los que se encuentran en el trayecto (espacios sensoriales).



Imagen ilustrativa.

BENEFICIO DE LA NATURALEZA

El contacto directo cotidiano con la naturaleza tiene beneficios importantes sobre el envejecimiento activo, al favorecer la autonomía personal y la realización de actividades de la vida cotidiana, como relaciones sociales, recreación y cuidar jardines, así como potenciar los recuerdos y vivencias.
La exposición a elementos naturales del paisaje, como árboles y flores, contribuyen al envejecimiento saludable, favoreciento las actividades cotidianas, como relaciones sociales y ocio, mejoran la percepción de la salud y disminuyen las necesidades de ayuda.

La actividad física y mental continuada y las conexiones sociales sostenidas son condiciones vitales para mantener una vida saludable. La naturaleza cercana puede ayudar a ambos. La estimulación intelectual y la creatividad se identifican con frecuencia como resultados percibidos y beneficios de la jardinería.
Los adultos mayores, en general son menos móviles. Tener árboles, césped y espacios de reunión al aire libre, especialmente si son seguros y se menatienen, fomenta más contacto entre ellos.
Los alienta a pasar mas tiempo afuera, creando vínculos sociales más fuertes y amistades a través de encuentros cara a cara espontáneos. De esta forma experimentan un mayor sentido de pertenencia a la comunidad.

La jardineria proporciona estimulación cognitiva, experiencias sensoriales, estéticas y conexión con elementos socioemocionales de la vida. Ver un paisaje natural a través de las ventanas también se correlaciona con una menor presión arterial y ritmo cardíaco.

El acceso a la naturaleza interior o al aire libre es importante para la salud de los residentes, incluídos los jardines y programas de terapia hortícola.

El tener ese contacto diario con espacios verdes, los anima a salir de la habitación. Además, esto los motiva a mantenerse activos física, espiritual y socialmente, lo que puede bajar el riesgo de enfermedades crónicas, discapacidades y abandono.



Imagen ilustrativa.

1. ORDEN Y PERSPECTIVA

El orden fue uno de los temas más importantes y relevantes en la arquitectura occidental, en donde Vitruvio postuló un orden métrico que se basó por completo en las medidas del cuerpo humano, impulsando que, para generar armonía entre las partes y un todo, era necesario establecer relaciones métricas precisas.
Muchos siglos después nace el concepto renacentista en conjunto con L'Uomo di Vitruvio pero no únicamente para establecer un orden y proporciones, sino para entender al hombre como centro del mundo.
Los edificios comenzaron a pensarse desde un orden distribuido dando origen a perspectivas establecidas para que la magnitud pudiese apreciarse desde el ojo humano.

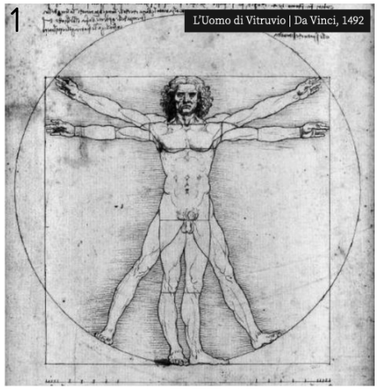
2. NECESIDADES DESDE PROPORCIONES

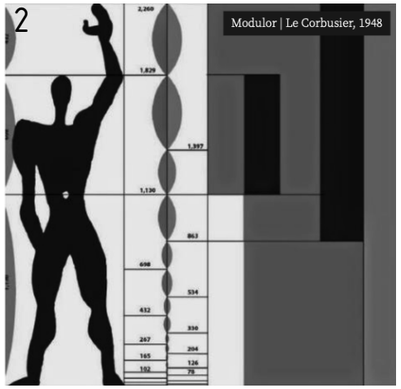
Siguiendo con la línea de L'Uomo di Vitruvio, Le Corbusier dio a conocer el resultado de sus estudios para establecer una relación matemática entre el hombre y la naturaleza. El propósito era crear una escala universal para los edificios, generando una estandarización de las medidas del hombre, asumiendo que todos son iguales.

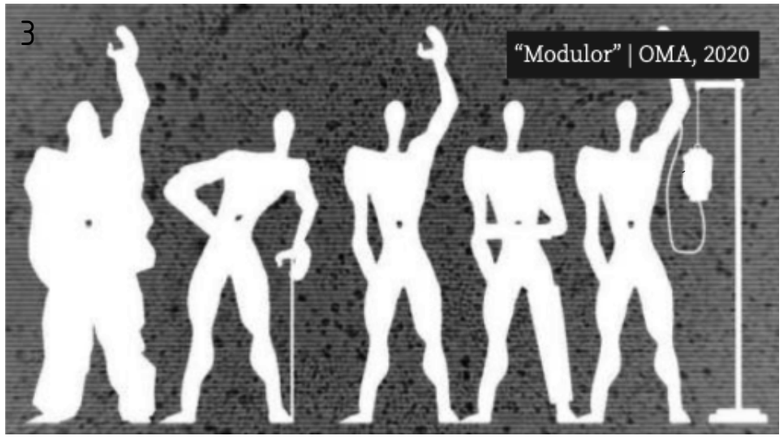
El Modulor no solamente se aplicaría a viviendas, sino también a dimensiones de muebles, proporcionando al usuario una sensación intrínseca de bienestar y comodidad. Sin embargo, era de esperar que estos estudios no aplicarían a toda la población, por lo que el avance que impulsó el Modulor tuvo que ver con la desvinculación corporal que se produce con la estandarización del usuario.

3. ENTENDER LO COMÚN Y ADAPTARLO

A partir del Modulor, OMA planteó la necesidad de entender y redibujar los estudios ya realizados para poder adaptarlos a nuestro contexto, a nuestra cultura y a nuestras necesidades. Es así como se pueden encontrar fallas, realizar ajustes y poder generar una interpelación propia sobre cual es el rol del usuario en la arquitectura, o en nuestros edificios. Adaptar el edificio al usuario, a sus necesidades y a su bienestar es la mayor premisa que se tiene en la arquitectura actual y primordialmente, la que debería tomarse.







PENSAR DESDE EL USUARIO

La búsqueda del confort humano es imprescindible a la hora de pensar en este proyecto. No solo es fundamental que sea eficiente desde el punto de vista funcional, sino también es necesario realizar una arquitectura sensible a las características del lugar, al clima, a la naturaleza y teniendo en cuenta al paciente. Recorrerlo sin estrés, encontrar destinos facilmente, tener vistas al exterior y luz natural en interiores, gozar de elementos artísticos como distracción. Buscar combinar la funcionalidad con un diseño humanizado. Todos estos elementos tienen relación con la capacidad curativa del entorno. Esto refiere a que, en sitios donde los niveles de estrés pueden ser altos, donde la estadía es prolongada, el registro de la naturaleza puede ser muy beneficiosa. Todo esto ayuda a que los pacientes recuperen la consciencia del presente, entendiendo el entorno que los rodea.

Roger Ulrich en su investigación titulada "Landmark Research"(1972-19981), estudió y explicitó las ventajas en la curación que tenía un paciente en una habitación con una ventana hacia el exterior, en relación a otro encerrado entre cuatro paredes. Además, el uso de analgésicos y los malestares, disminuyen significativamente.

Todo lo explicado lleva a plantear un centro donde no solamente existan patios que provean a las habitaciones, sino que la naturaleza misma forme parte del hospital.

Enunciamos seis principios que creemos que deberían ser tenidos en cuenta en el diseño al momento de pensar en los entornos en donde vaya a realizarse un programa intergeneracional:

1. Asegurarse que los espacios sean adecuados para todas las edades y capacidades. Deben respetar los principios del diseño universal como el uso equitativo, el uso flexible, el uso simple e intuitivo, la información perceptible, la tolerancia al error, el mínimo esfuerzo físico, el tamaño apropiado para la aproximación y el uso.

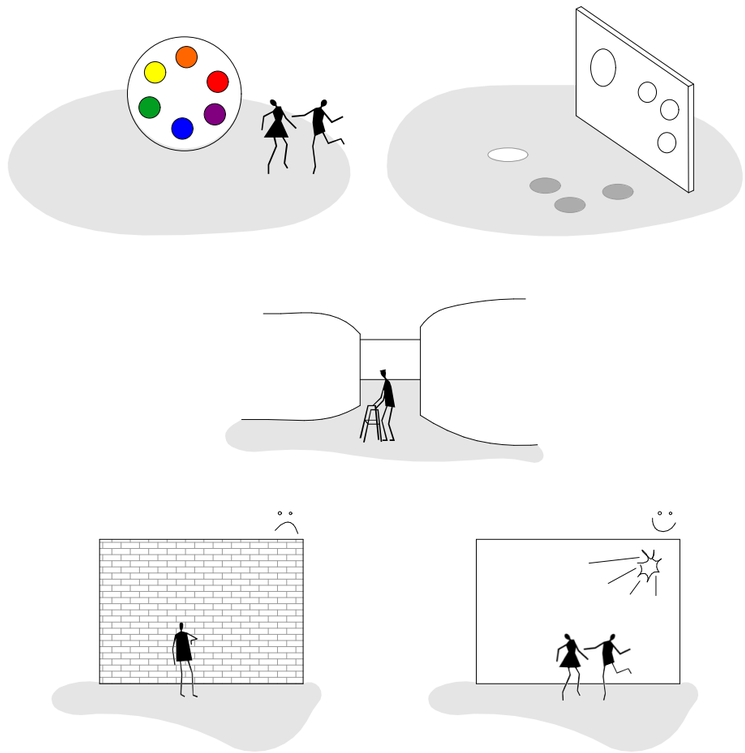
2.Crear oportunidades para los encuentros espontáneos y las interacción informales.

3.Facilitar la existencia de espacios y vías de escape.

4.Colocar en el entorno señales que promuevan expectativas positivas con respecto al programa intergeneracional.

5.Intentar que los participantes de un grupo generacional se familiaricen con los objetos utilizados por las personas del otro u otros grupos.

6.Escoger y preparar los espacios para que sean estimulantes sensorialmente. Los colores, las texturas, los olores, la calidad de los materiales, los sonidos, el tipo de iluminación, la temperatura, etc.



ERGONOMÍA

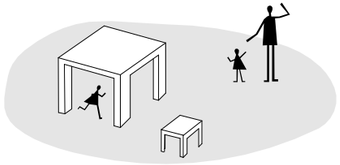
LA ESCALA
DOS USUARIOS/DOS ESCALAS

Frente a los dos usuarios con los cuales trabajaremos se nos presentan dos escalas diferentes.
Una asociada al niño y otra asociada al adulto mayor. Ya sea por sus limitaciones, características ergonométricas, etc.
Este proceso de generación de proyecto se basó en exacerbar dicha condición. Por lo cual plantié que desde nuestros usuarios hay requerimientos y características diferentes en cuanto a los espacios de referencia y relación.

El niño, dada su menor escala y siendo proporcional a ella, se siente a gusto y protegido en espacios de menor escala que el adulto mayor, su referencia inmediata es el objeto.
En el caso del adulto mayor, su referencia inmediata es el contenedor, objeto de mayor escala y espacialidad.
Ambos comparten la necesidad del habitar y sentirse en espacios cálidos y amables que evoquen en ellos una sensación de segunda casa y les den ganas de sentir ese espacio como su lugar de encuentro.

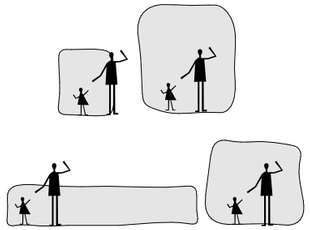
NIÑO-objeto

ADULTO MAYOR-contenedor



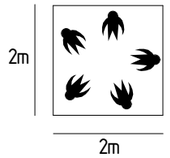
LA ESCALA

Diferente ergonometría de acuerdo al usuario.
Diferentes tipos y escalas de espacios.



ESPACIOS

Espacios carismáticos que se adecuen y contengan a los distintos tipos de actividades desarrolladas.



MÓDULO

5 niños sentados



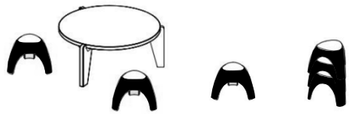
Wright,MyR.(1950).Guide to easier living.Abebooks.

Sabemos que el mobiliario no debe interrumpir la circulación, apertura de puertas y ventanas, por lo tanto se propuso mobiliario versátil, debido a que de esta manera se va a lograr configurar el espacio funcional de acuerdo a las distintas zonas de la vivienda, teniendo en cuenta la seguridad y el confort del usuario.

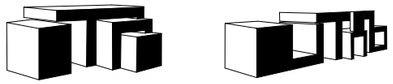
MOBILIARIO VERSÁTIL:

Estas piezas son en realidad un conjunto completo de muebles. Su nombre es ReStyle (Rediseñar) y ha sido diseñado por el británico James Howlett. Puede configurarse de mil y una formas para adaptarse a la necesidad del momento. Entre sus muchas posibilidades de combinaciones podemos conseguir: conjunto de mesas y asientos, lugares de almacenamiento, mesas para niños, juegos, etc.

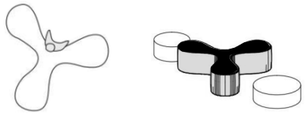
"El diseño para todos supone asumir que la dimensión humana no puede definirse mediante unas capacidades, medidas o estándares, sino que debe contemplarse de una manera más global, en la que la diversidad de la norma y no la excepción" (Echeverri, 2014).



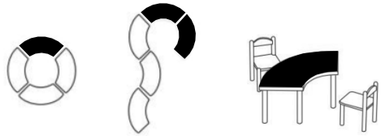
Material: Plywood
Altura mesa: 0,50m
Altura silla: 0,30m
Característica: apilable, liviano.



Material: Plywood
Altura mesa: 0,55m
Altura silla: 0,35m
Característica: flexible, lúdico.



Material: Tela acolchada
Altura: 0,40m
Característica: Lúdico, útil
para todos los usos.



Material: Plywood
Altura mesa: 0,55m
Altura silla: 0,35m
Característica: flexible, lúdico.



Se destaca por su mobiliario a medida de los diferentes usuarios.
Sean, M.(1954).Rady Children's Hospital.

Usar una cosa de otra manera a la que estaba prevista es una acción que los más chicos son especialistas, más explícitamente, "usan mal" las cosas para jugar y ponen en evidencia la ambiguedad de muchas cosas y objetos al animarse a usarlos de otra forma. Practican ese otro uso no sólo por su inocencia sino también por su estatura que les permite usar un mueble como habitación. Los niños nos pueden servir para cuestionar la especialización de las partes de una casa.

Desde otra perspectiva los dibujos de televisión, "La vaca y el pollito" y "Tom y Jerry" muestran cómo el escenario donde trasciende la historia se reduce a un zócalo de la habitación y las piernas y zapatos de los otros protagonistas. Muestran el mundo del suelo dejando la libre interpretación de lo que puede llegar a pasar más arriba.

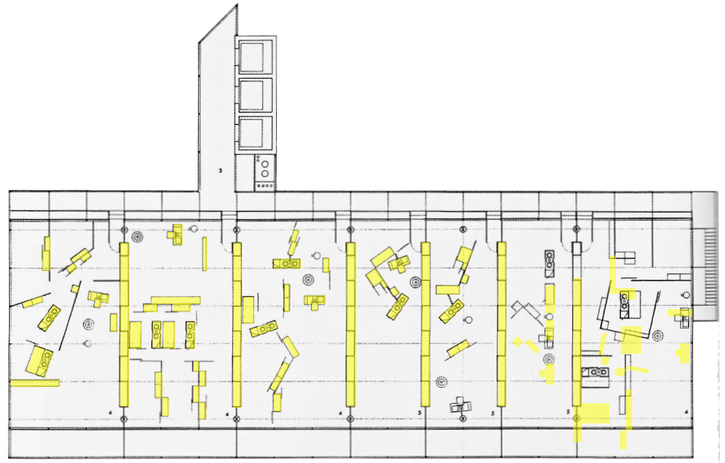
El uso de estos elementos lleva fácilmente a pensarlos como parte de un sistema estandarizable que permite pensar en ellos como una suma de pared y armario en una sola unidad, como la propuesta de Iñaki Ábalos y Juan Herreros para el concurso Vivienda y ciudad en Barcelona. El espacio doméstico queda vacío para ser usado.

El mobiliario de la casa sin tabiques ni divisiones merece una consideración especial. En estos espacios los muebles juegan un papel escensial al no estar apoyados por nada y sustituyen el papel del muro.

La propuesta de vaciar los espacios de la casa, del problema que suponen los lugares de almacenamiento, se pone en una situación de sobreentendimiento de que los muebles formen parte de estos artefactos que ocupan el lugar de unas paredes gruesas.

Una figura como referencia es la actitud de habitar que ya suponía Antonello da Messina en San Jerónimo en su estudio (1460-1474). Una especie de arquitectura autosuficiente dentro de otra.

Este artefacto permite contener en su interior el equipo imprescindible para el trabajo y buscar la posición más conveniente dentro de la casa. Un espacio cartuchera para que todo esté a mano. Mediante un lugar elevado, sugiere una predisposición distinta que la del resto del espacio de la casa, que pasa a convertirse en lo que esta fuera del estudio.



Ábalos,I;Herreros,J.(1958).Vivienda y ciudad en Barcelona.Hidden Architecture.



Antonello,M.(1479).Arquitectura autosuficiente.Archdaily

MOVILIDAD

Para facilitar la movilidad de la persona adulta mayor y/o con capacidades especiales, se pueden mencionar los siguientes instrumentos:
Silla de ruedas, muletas, bastones, andaderas
A su vez estos instrumentos requieren de espacios adecuados para su uso y considerar las dimensiones que estos instrumentos necesitan es muy importante para el desempeño de los usuarios.

SILLA DE RUEDAS

Dimensiones estándar: ancho 0,70m–largo 1,10m
Las maniobras de giro posible para una persona en silla de ruedas se pueden definir de la siguiente manera.
a. Si la maniobra se desarrolla sobre el eje de una rueda el diámetro de giro es de 2,10m.
b. Si el giro se hace del punto central es de 1,70m
c. El área de la maniobra de giro mínima es un diámetro de 1,50m. Para efectuar un cambio de dirección, las dimensiones mínimas del espacio de la maniobra es de 0,90m, si se hace sobre el eje de la rueda es de 1,50m y si se hace sobre el punto central es de 1,10m.

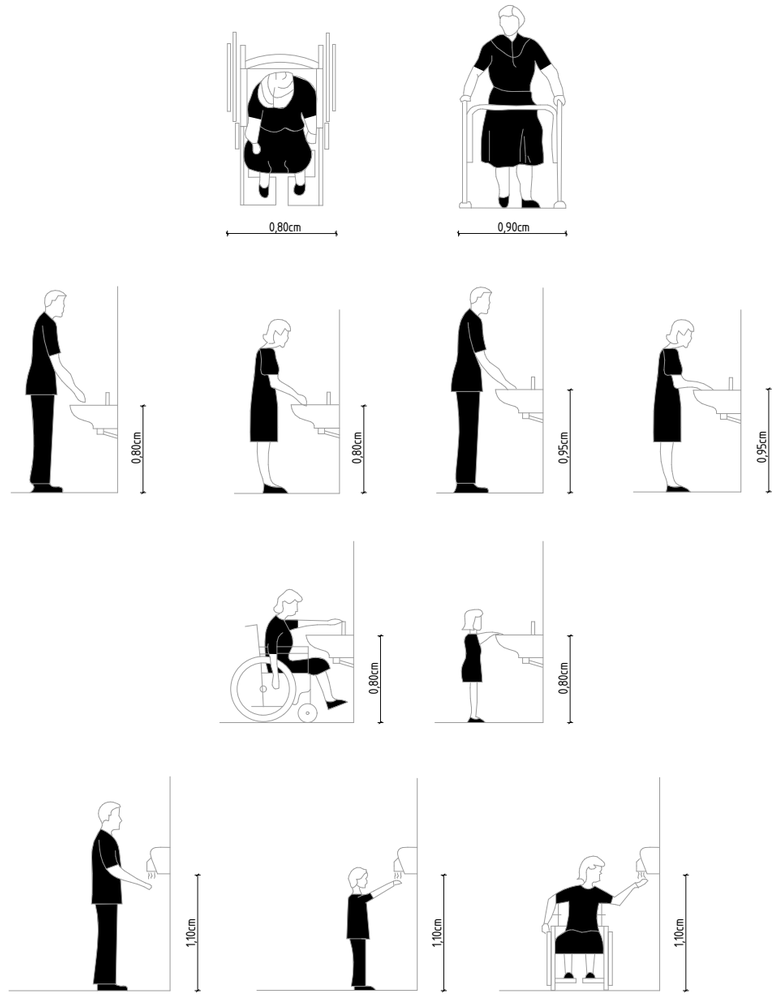
MULETAS O ANDADERAS

La abertura que forman las muletas apoyadas es de una dimensión mayor que la del ancho del cuerpo humano, las cuales se pueden definir de la siguiente manera:

Para mujeres la abertura con muletas será de 0,80m
Para hombres la abertura de muletas será de 0,83m
Si se trata de muletas con soporte en el antebrazo se requiere ancho mínimo 0,90m.

BASTÓN

El ancho del área cubierta por la abertura del bastón con respecto al cuerpo del usuario será de 0,70m



INTERCAMBIO

El programa de actividades tiene, como propósito integrar ambos usuarios en un ambiente para que puedan beneficiarse mutuamente.

LOS ADULTOS MAYORES NECESITAN:

Sentir un renovado sentido de propósito, sentido de valor y un papel en el que se sientan útiles en la sociedad, compartir historias, valores culturales, estimulación sensorial, ejercicio físico, apropiada autonomía, expresar empatía y cuidados, contacto visual y juegos, etc.

LOS NIÑOS NECESITAN:

Aportes de los mayores en su desarrollo académico y social, apropiada autonomía, ejercicios físicos, estimulación sensorial, aprender como expresar sentimientos, aprender por medio de los juegos, incrementar conocimientos sociales y culturales, experiencias significativas, etc.

De esta forma, identificamos necesidades y gustos compartidos y es en este campo de oportunidad en el cual trabajaremos.
Frente a los requerimientos y características de las actividades que ambos realizarán en conjunto, agrupamos las mismas en paquetes de acuerdo a su grado de semejanza en ciertos puntos.

Silencio:
Actividades de mediano y bajo esfuerzo físico, de mayor calma y reposo, ej: lectura de cuentos, escritura, ayuda con los deberes, etc.

Taller:
Actividades que despliegan ciertos elementos u objetos para su realización, actividades para "ensuciar y ensuciarse", estimulan la actividad motriz, ej: plástica, manualidades, cocina compartida, huerta, plantación, riego, recolección, etc.

Gym:
Actividades de estimulación física, por ej: gym, danza, juegos, etc.

Ruido:
Actividades que despliegan elementos de estimulación sonora y visual, por ej: teatro, títeres, canto, etc.



Todas estas zonas están sujetas a necesidades y requerimientos tanto de las personas como del lugar.
El objetivo primordial de este proyecto es que el espacio interior, sea el mejor para la convivencia de sus habitantes, por lo que se propone el mobiliario adecuado, que ayude a la adaptabilidad del usuario al espacio. La intervención se basa en las necesidades.
La distribución de las diferentes zonas va de la mano con el concepto que se ha generado. En la parte interior reducen las paredes para un mejor manejo del espacio.
La sala como zona social y por ser un espacio de reunión, se propone un juego de sala cómodo a la medida de sus habitantes. El diseño de la cocina debe ser funcional y optimizar los movimientos del usuario, evitando mayores esfuerzos. En la planta alta se propone la zona privada ya que siempre es necesario que los dormitorios se ubiquen lejos de la zona social.

Se propone mobiliario específico a su escala sin mayor problema. En estas, se encuentra el baño, equipado con piezas sanitarias adecuadas para la comodidad. Es importante que el giro de las puertas no interrumpa el uso del mobiliario. Las perillas de las puertas son colocadas a una altura de 0,75cm, para la comodidad del usuario. Las ventanas deben proporcionar suficiente luz en el día.
Todas las instalaciones que se adaptan a la comodidad de los usuarios deben ser seguras, funcionales y de fácil manejo. Por ello se propone una fácil ubicación: altura de interruptores de luz a 0,80cm desde el piso, enchufes a una altura de 0,40cm.
Todos estos criterios funcionales nos hacen entender que un C.I accesible, garantiza la autonomía, seguridad, dignidad y confort del usuario, con el fin de diseñar un espacio adaptable y funcional incorporando mobiliario versátil.

"El buen diseño capacita, el mal diseño discapacita"

Estocolmo Mayo.(2004).Diseño para todos.

En este proyecto de diseño pienso que se ha logrado conocer, que existen muchos casos de personas que no habitan un adecuado espacio interior.
El proyecto ha demandado esfuerzo y sacrificio, pero también ha sido gratificante, puesto que ha sido un tema que me ha gustado tratar, ya que conocí un pequeño mundo oculto a la sociedad.
Esta propuesta demuestra que se puede lograr la convivencia dentro del espacio. Es importante para mi que toda la información planteada en este documento se lea y se comparta para llevar a cabo nuevos proyectos que se interesen por resolver problemas de personas que son olvidadas, buscando dar soluciones efectivas y obtener un diseño interior de vivienda adaptable y funcional a todos los usuarios.

S E Ñ A L É C T I C A

Se concibe como una parte de la ciencia de la comunicación visual que estudia las relaciones funcionales entre los signos de orientación, de información, de restricción y de prevención para que los usuarios puedan desenvolverse en un entorno. Estos signos de orientación los constituyen las señales con sus diferentes carcterísticas.

Es de primordial importancia que los usuarios de las señales respondan ante el mensaje implícito que se les presenta en la señal, por lo tanto estas señales deben ser eficientes, legibles y persuasivas para que logren su objetivo de comunicación.

La señaléctica se ha pensado como un género del diseño gráfico que se dedica a hacer sólo legible la información, dándole un orden a los elementos, utilizando una tipografía clara, un buen contraste y una síntesis a las imágenes.

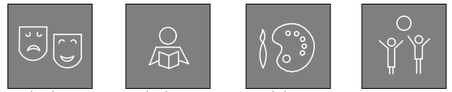
Esta manera de comunicar es parte primordial del proyecto en cuanto al enfoque didáctico que tiene en sí mismo. Se trata de informar, aprender y recrearse a la vez. De esta forma se proponen distintos tipos de simbología referente a los requerimientos que se establecen.

Una simbología indicativa que muestra o determina procedimientos a ser realizados, y por último una simbología didáctica en toda su dimensión ya que apunta a introducir cierta información sobre elementos que constituyen el proyecto en sí mismo.

SERVICIOS (señalización)



ESPACIOS (señalización)



EXTERIOR (señalización)



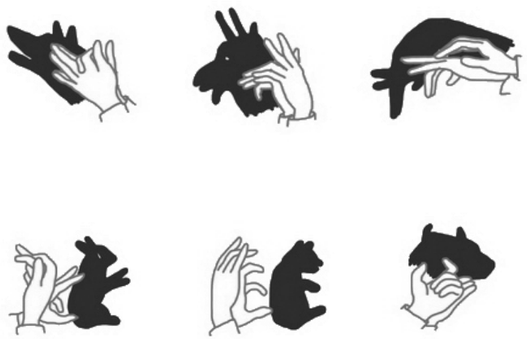
SERVICIOS (indicativo)

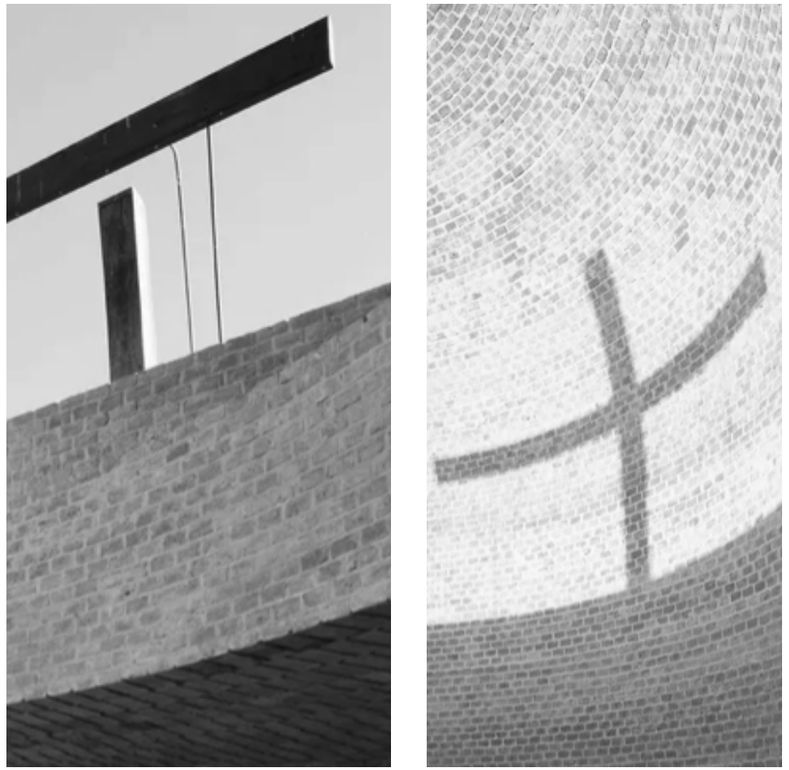


LA SOMBRA COMO ENCUBRIDORA DE LA FORMA

El efecto se basa en la posición estratégica de los dos maderos, la posición del sol en relación al edificio y la forma especial de la superficie en la que se proyecta la sombra que, como una inmensa retina ocular, registra la forma proyectada sin quiebres ni interrupciones.
Lo que ocurre cada atardecer es que las sombras del travesaño horizontal y del vertical comienzan a proyectarse por separado hasta que, debido a la inclinación del sol y de la superficie curva, éstas terminan conformando una cruz. Es como si cada tarde ocurriese una crucifixión.
El fenómeno buscado, se basa en la suposición de que Cristo, en su camino al Calvario, solo cargaba el travesaño horizontal de la cruz y no toda ella como se representa habitualmente.

Jugar con sombras...
Procuramos resaltar y aprovechar el efecto de la luz natural y la sombra arrojada continua y rítmica a lo largo del día, para que los niños puedan jugar con sus sombras, expresándose a través de sus movimientos corporales.
El niño pequeño juega con su cuerpo y con las sombras que él mismo arroja porque le agrada y porque quiere descubrirlo.
También es conveniente aprovechar éstos juegos con el fin de que pueda conocer mejor sus posibilidades corporales. De ésta misma forma experimentarán y observarán los cambios que se producen en el entorno a través de la luz y la reproducción de las sombras. Pocos hechos sorprenden tanto a los niños como el descubrimiento de su sombra.
Al sintetizar la forma de los objetos en una simple silueta, también la sombra puede encubrir la forma real del objeto que la provoca y generar formas que nos remiten a objetos diferentes de los que las producen.
Crear imágenes con las manos es un juego que practicamos de niños y que revela cómo un objeto puede tener una sombra que sugiera otro objeto, simplemente por un manejo conveniente de las proyecciones, es decir, de la posición relativa de las manos en relación a la fuente luminosa.
La luz revela el paso del tiempo y se integra a la arquitectura, no solo como fenómeno estético sino como componente que desvela el tiempo cronológico y los ciclos de la vida.





Campodónico,N.(2015).Capilla San Bernardo.Plataforma Arquitectura.

04.

estudio de casos

-Centros intergeneracionales en funcionamiento:
ONEgeneration, California, EEUU
Centro Kotoen, Tokio, Japón
ORPEA Meco, España
-Repensar el concepto de hogar

Pág. 58

A continuación cito algunos ejemplos de programas intergeneracionales que funcionan en la actualidad:

ONEgeneration(1990).California,EEUU.Arquitectura viva.

Este C.I nació a comienzos de 1990 con la idea de emparejar a algunas personas mayores de lo que entonces era, con niños de una escuela vecina.
Hoy en día hay mas de 100 personas mayores y otros tantos niños y niñas de hasta 6 años que acuden diariamente.
Los responsables de este centro piensan que las necesidades de ambas generaciones encajan perfectamente: los menores buscan aprobación y los mayores, sentirse útiles.



Centro Kotoen.(1962).Tokio,Japón.Arquitectura viva.

Este centro se encuentra en el barrio de Edogawa.
Fue construído en 1962 para atender a personas mayores.
Más tarde en 1976, se ubicó en el mismo lugar una escuela infantil. Lo que daba lugar a el primer centro intergeneracional de Japón.

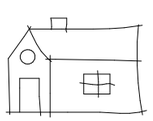
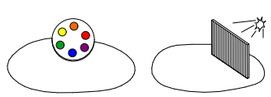
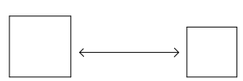
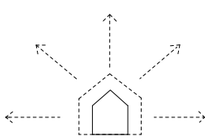
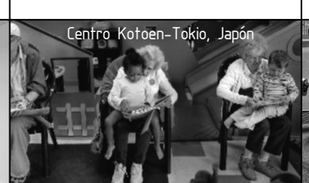
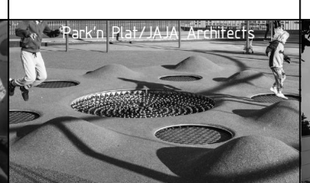
En 1987 Kotoen acogía un centro para personas mayores y niños.



ORPEA Meco.(1983).España.Arquitectura viva.

Es una residencia para adultos mayores que se realizó en 1983.
En su interior existe una escuela infantil dotada de 3 aulas a las que acuden a diario los niños y comparten actividades intergeneracionales en ciertos horarios, como salidas al parque, biblioteca, juegos, actividades plásticas,etc.



RE-PENSAR EL CONCEPTO DEL HOGAR	1-ARQUETIPO	2-CALIDAD ESPACIAL	3-COMUNIDAD	4-INDEPENDENCIA	5-ESCALAS	6-BUSQUEDA SENSORIAL	7-PERMEABILIDAD
DESCRIPCIÓN	En la búsqueda del argumento proyectual se encuentra a la cabaña primitiva en la esencia de la simplicidad arquitectónica como elemento representativo de hogar, basado en una serie de preexistencias. Ejemplificar este pensamiento a nivel arquitectónico sería pensar en Herzog & De Meuron. Estos arquitectos tienen toda una familia de proyectos a diversas escalas, tipología, programa y materiales que reflexionan directamente sobre este concepto.	Una de las herramientas de acción del proyecto será representar la calidez familiar a través de la calidad espacial, haciéndolos parte de un lugar ameno. La misma entendida como contención, como servicio personalizado, en la búsqueda de generar una "sensación de familia" en el centro intergeneracional.	Se busca la interacción entre los diferentes usuarios del proyecto como forma de intercambiar y compartir como comunidad. También se contemplará la variabilidad temporal de los diferentes usuarios en el centro, existiendo algunos que se relacionaran de forma plena con las instalaciones y otros que lo hacen de forma temporal.	Los niños y ancianos, usuarios del centro, pueden portar una discapacidad, por esto necesitan espacios accesibles para poder desarrollarse con autonomía. Se apunta con énfasis a un proyecto 100% accesible que potencia la autonomía.	La investigación en la escala permitió apuntar a una volumetría correspondiente que cumpliera con los objetivos de cada espacio. Proponiendo un equilibrio que potencie la calidez y al mismo tiempo permita desarrollar las actividades en las condiciones adecuadas. También existe un vínculo con el entorno cercano al cual se propone respetar y estimular.	Los sentidos son una herramienta a utilizar a favor en el proyecto, como forma vinculante entre los niños y adultos mayores, con las exigencias que los rodea. Según varios psicologos se ha demostado que es muy beneficioso que la estadía en el centro, incluya a la cromoterapia y diferentes texturas, en el trabajo de estimulación diario.	El proyecto implementará diferentes filtros, generando efectos de permeabilidad a través de las fachadas que desarrolla el edificio. La relación con el exterior a nivel de los sentidos, el contexto y la situación interior, se realiza por medio de distintas tramas que regulan la privacidad en mayor o menor medida, dependiendo del caso.
LOGOTIPO							
REFERENCIA	 Vitra House/Herzog & De Meuron	 Bradbury works-Y/N estudio	 Centro Kotoen-Tokio, Japón	 Park'n Play/JAJA Architects	 Casa AA/ Carlos Ferrater	 Casa Gilardi/Luis Barragán	 Escuela de arte-Estudio primitivo Gonzáles

05.

sitio

-Contexto/ubicación
-Situación actual
-Determinación del sector
-El sector
-Mapeo
-Terreno a intervenir

Pág. 61



FIRMAT EN 1938



FIRMAT EN LA ACTUALIDAD

CONTEXTO/UBICACIÓN

Ciudad ferroviaria/Industria agropecuaria/Metalúrgica.
Surge como pueblo ferroviario, con la construcción de la estación en 1888, para transportar la producción agrícola de la zona a los puertos de exportación. A mediados del siglo XX, contaba con empresas que se dedicaban a la comercialización de granos y varias industrias metalúrgicas. Las nuevas urbanizaciones se estructuraron siguiendo la dirección de la traza de los campos lindantes y el trazado de la Ruta Nacional n 33 y provincial n 93. Esto produjo situaciones urbanísticas muy especiales que definen su morfología.
Posee una forma romboidal generada por la traza original de su fundación. La diagonal mayor que corre de Norte a Sur corresponde a las vías del ex-ferrocarril General Mitre, generando una fuerte división de la ciudad Este-Oeste. Los lados Suroeste y Noroeste del romboide lo conforman las trazas de la ruta nacional n 33 y provincial n 93.

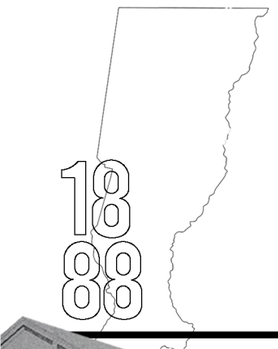
SITUACIÓN ACTUAL

Firmat es una ciudad ubicada al sur de la provincia de Santa Fe, dista 110 km de la ciudad de Rosario, 60 km de venado Tuerto, a 400 km de la ciudad de Cordoba al noroeste, 380 km a Buenos Aires al sureste. Es en la zona, la ciudad mas importante en un radio de 60km, por lo cual los poblados cercanos se nutren de ésta y la toman como referente.

Los principales ingresos a la ciudad se dan por la ruta Nacional n°33, la ruta provincial n°93, ambas atraviesan la ciudad sin generar un límite, la trama urbana fue creciendo por sobre ésta, generando un quiebre en la misma.
Cuenta con amplios espacios verdes que acompañan las vías del ferrocarril y varias plazas distribuidas por los diferentes barrios (actualmente son trece) de la ciudad, dos grandes clubes con actividades variadas para todas edades y pequeños clubes de barrio con actividades reducidas; cinco escuelas de nivel primario y tres escuelas de nivel secundario; un cementerio que al crecer la ciudad quedó integrado a la trama urbana.
La Municipalidad y la Iglesia se encuentran enfrentadas en el centro de la ciudad sobre la plaza Rivadavia.
En el año 2018 se creó el P.U.A.F (Plan Urbano Ambiental Firmat), es el instrumento de planificación y orientación para el desarrollo y ordenamiento del territorio, que define el proyecto urbanístico deseado y de posible transformación a futuro. Es un instrumento de gestión que apunta al desarrollo de la ciudad a través de la planificación de políticas, estrategias y proyectos de actuación y acción a nivel urbano-ambiental. Éste es el primer plan que se desarrolla desde que nació la ciudad.



Fotografía aérea.(2023).Firmat, Santa Fe.



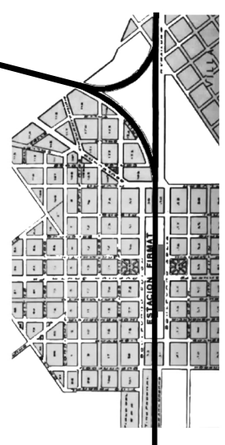
1888



-1ero de Junio construcción ferrocarril en Firmat.
-30 de Agosto finaliza la construcción. Se ubica entre los pasajes: Los Mogotes, Sepulturas, Cañada del Ucle y de la Aguada.
-Modelo agroexportador

1889

-A raíz del ferrocarril se efectúa el trazado del pueblo.



1891



-Se iniciaron las obras de pavimentación con adoquines en la ciudad. La primer esquina fue 23 de Diciembre (hoy Gral. López) y Comercio (hoy San Martín), allí el intendente municipal, don Mariano Comas oficializó la colocación del primer adoquín.
-Se comienza a construir dentro del pueblo.

1894

-Se crea la comuna de Firmat

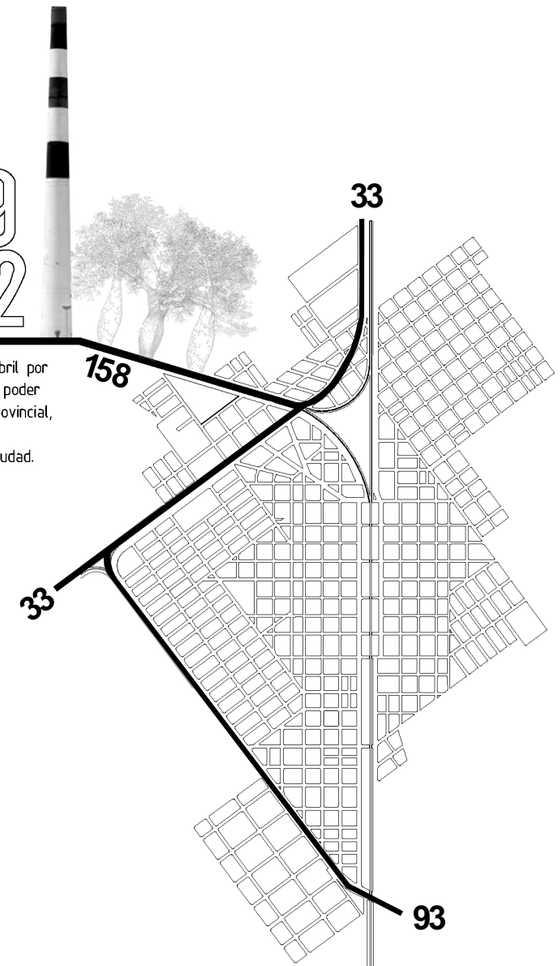


1949

-Vassalli Fabril se estableció en Firmat.

1962

-El 12 de Abril por decreto del poder ejecutivo Provincial, Firmat fue declarada ciudad.



DETERMINACIÓN DEL SECTOR

La elección del terreno y su emplazamiento es uno de los factores determinantes para que el Centro Intergeneracional sea realmente parte importante para la vinculación entre las generaciones. Es por tanto que este tipo de equipamiento no solo cubre la necesidad del crecimiento de la población Adulta Mayor, sino que además tiende a niveles recreativos, ya que presenta grandes extensiones de áreas de recreación.

Para que el terreno elegido sea apto para el proyecto, deberá contar con un entorno óptimo para el desarrollo del adulto mayor y del niño.

Bajo esta premisa se plantean una serie de requerimientos que debe cumplir la zona de implantación del mismo como condicionantes al momento de la elección del terreno.

Se buscará que la zona de implantación cuente con un entorno de espacios culturales y áreas verdes que fomenten las actividades recreativas de distinta índole y les permita a los usuarios tener una vida integrada a la comunidad buscando evitar la alienación que suelen provocar hoy en día los residenciales basados en la visión que existe hoy de la vejez y que no encaja con la realidad actual. Otro factor que resulta indispensable considerando este objetivo es que el edificio se ubique en un área que cuente con buena conectividad y servicios, así se busca que los adultos mayores que residen en el edificio tengan independencia respetando y fomentando individualidad.

Todos estos elementos son parte de una búsqueda de integrar al adulto mayor a su entorno urbano generando conexiones que colaboren en el desarrollo de una vejez de calidad y que al mismo tiempo ayuden a cambiar la percepción que tenemos entendiendo su valor como miembros activos de la sociedad.

Es importante que tenga buena accesibilidad, tomando en cuenta la asistencia tanto de los adultos mayores como de los niños preescolares.

Por ser un C.I es importante considerar que este proyecto se abre a la ciudad y sociedad, de este modo resulta crucial que se localice en un barrio residencial que exista movimiento de niños, jóvenes y adultos.

Para esto, se considera aspectos como:

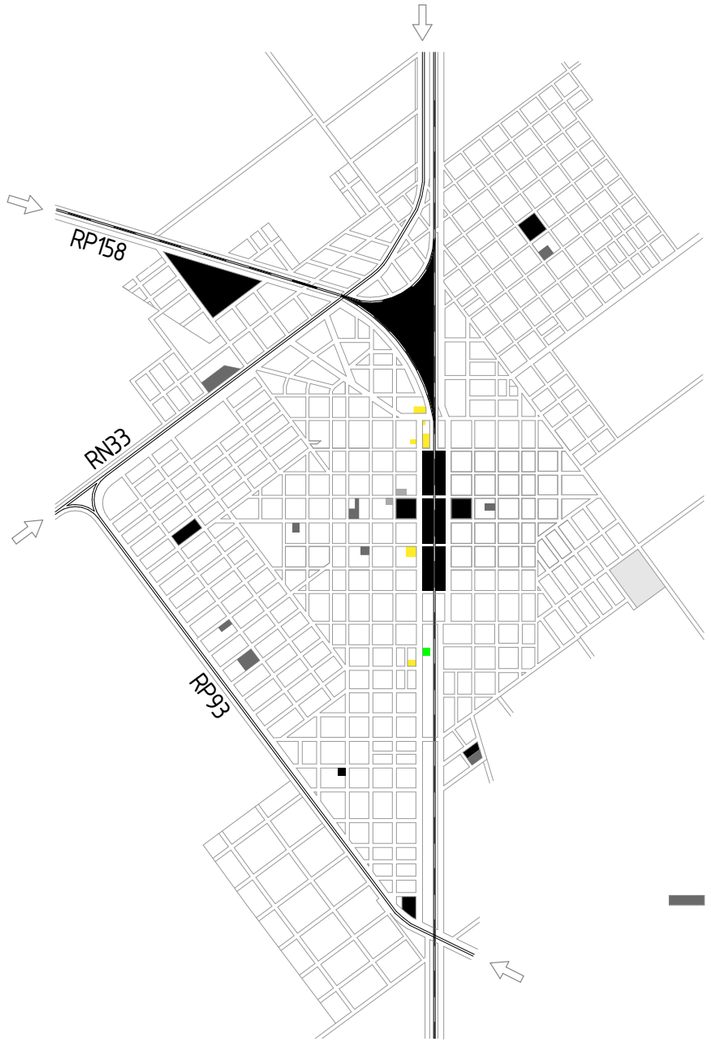
Cercano a centros de salud.

Conectividad a transportes públicos.

Adecuada accesibilidad.

Lugar con posible zona de verde.

Zona estratégica que garantice cercana a población con vulnerabilidad social.



Ingresos
Plazas/parques
Escuelas primaria/secundaria
Cementerio
Municipalidad/Iglesia
Equipamientos públicos s/Boulevard
Terreno a intervernir

EL SECTOR

La elección del sector, es parte de un área muy importante en Firmat, por lo que representa a nivel histórico, ya que fue el germen de la creación de la ciudad, con sus ferrocarriles, su constante movimiento y crecimiento agrícola. Luego con el cambio del transporte, los ferrocarriles se utilizaron solo para carga de materiales de vialidad, hasta que quedaron obsoletos y estas áreas olvidadas.

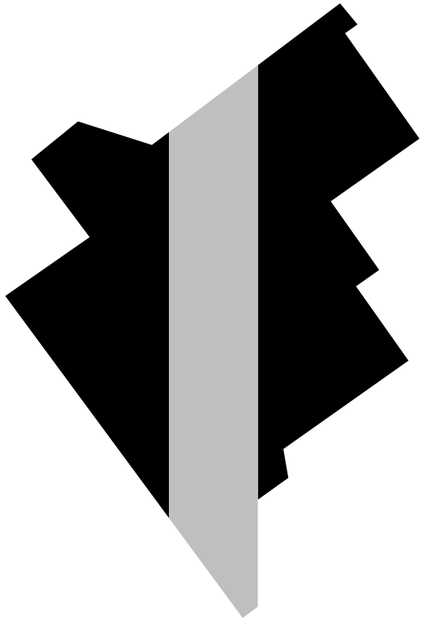
Recualificar este espacio que es simbólico, para dar respuesta a una problemática detectada en la sociedad, teniendo un espacio verde privilegiado.

La Municipalidad fue acondicionando este gran pulmón verde que se encuentra sobre el Bv.Colón con espacios y proporcionando actividades variadas para diferentes edades como por ejemplo la cuidad vial para los mas pequeños, una pista de skate, canchas de futbol, basquet, entre otras; y para los adultos mayores el mantenimiento y revalorización de las canchas de bochas.

MAPEO

Se realiza un mapeo de la zona donde se ubica el proyecto, realizando un relevamiento de los diferentes servicios, componentes y equipamientos que alimenten el funcionamiento del mismo.

Plazas y espacios verdes al aire libre, espacios deportivos e instituciones educativas, principales avenidas y vías de acceso, posición del proyecto en un punto estratégico de relevancia y fácil accesibilidad.





C A P T U R A S

Mapeo fotográfico sobre Boulevard Colón, Firmat, Santa Fe.

S E C T O R 1:
Canchas de bochas
Silos

S E C T O R 2:
Antigua estación de tren
S.U.M (galpón del pueblo)

S E C T O R 3:
Canchas de basquet,rampas p/ skate, circuito deportivo

S E C T O R 4:
Terrenos baldíos, sin usos destinados, generando un quiebre en la continuidad de las actividades del Boulevard que buscan integrar ambos lados de la ciudad.













¿IMPLANTACIÓN?



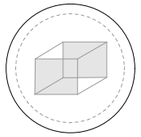
ESPACIO PÚBLICO/PROXIMIDAD

Lugar característico, que ya cuenta con varios servicios alrededor del mismo.
El proyecto se constituye como nuevo actor, que nutre a los otros, complementándose.
Se pretende desde una intervención concreta aportar coordinando con el espíritu del espacio.



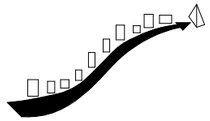
PAISAJE

El Boulevard actúa como columna vertebral de la ciudad.
La principal protagonista es la vegetación, y luego el equipamiento específico que caracteriza el lugar.

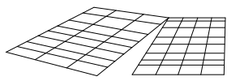


360^0

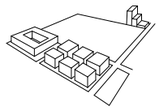
Se toma como desafío consciente el punto en el que se emplaza la pieza. La misma se compone de un volumen esbelto, que no cuenta con vecinos linderos.
Esta oportunidad permite producir variadas respuestas hacia las distintas orientaciones, teniendo en cuenta múltiples variables.



SENDAS



BORDES



BARRIOS



NODOS

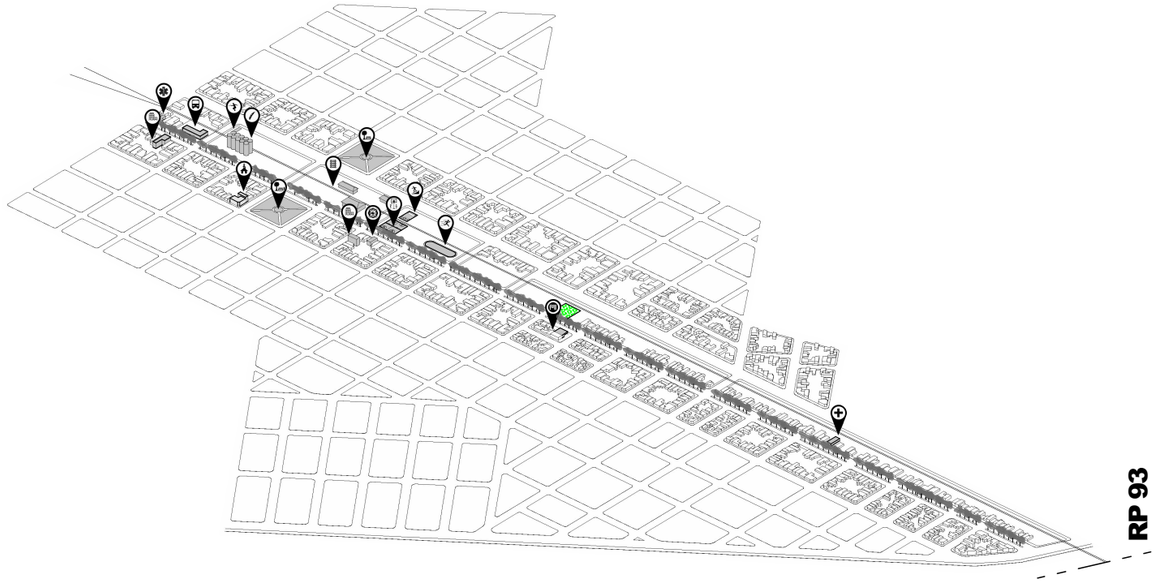


HITOS

"La imagen pública de la ciudad es la superposición de muchas imágenes individuales o series de imágenes públicas mantenidas por grupos. Estas imágenes son necesarias para que el individuo actúe correctamente en su entorno. Otras influencias de la imagen son el significado social, función, historia, nombre, etc."

Lynch,K.(1959).La imagen de la ciudad.Buenos Aires: Editorial infinito.

INFRAESTRUCTURA S/BOULEVARD COLÓN



INFRAESTRUCTURA

- S.E.M (AMBULANCIA)
- HOTELES
- ESTACIÓN DE ÓMNIBUS
- CANCHA DE BOCHAS
- SILOS P/CEREALES
- PARROQUIA
- CENTRO MÉDICO
- PLAZAS
- VÍAS FERREAS
- BOMBEROS
- CANCHAS BASQUET
- SKATE
- CIRCUITO DEPORTIVO
- ESTACIÓN DE SERVICIO

VEGETACIÓN

- MASA ARBÓREA (Boulevar Solís, columna vertebral de la Ciudad)

“

Interesarnos en primer lugar por aquello que se menosprecia, por lo maldito, lo desastroso o lo inacabado, por todo aquello ‘’sensible’’. Sin incrementar la disparidad urbana con acciones emblemáticas o aisladas, sino, al contrario, volviendo a equilibrar las funciones y los placeres de la ciudad.
Por ello, el inventario exhaustivo constituye el método apropiado, pues es el único que permite precisar los datos, las necesidades y las situaciones.’’

Lacaton & Vassal con Frederic Druot.(2016).La ciudad desde la vivienda.(pag 99), libro Actitud.



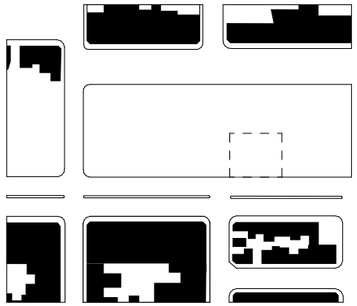
Fotografía terreno a intervenir.(2023).Firmat, Sta Fe.

ENTORNO



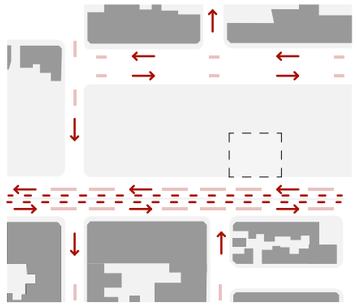
FORMA

Llenos y vacíos



FLUJOS

Direcciones, intensidades

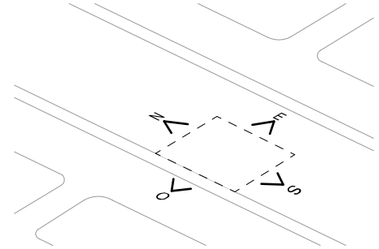


VEGETACIÓN

Masas árboreas, árboles existentes



VISUALES PREDOMINANTES DEL TERRENO



VISUAL NORTE:
Continuidad de terreno baldío, árboles existentes.

VISUAL SUR:
Boulevard, viviendas pb, primer y segundo piso, bicisenda, equipamientos de servicio público.





VISUAL ESTE:
Terrenos baldíos, viviendas planta baja.

VISUAL OESTE:
Boulevard, viviendas pb, primer y segundo piso, bicisenda, equipamientos de servicio público.





06.

desarrollo estrategia

-Punto de partida
-Esquemas conceptuales de estrategia

Pág. 75

PUNTO DE PARTIDA/CASA TIPO

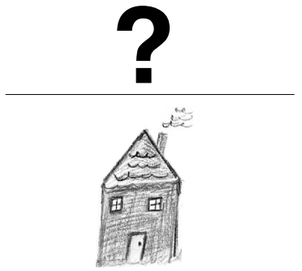
Teniendo en cuenta que los niños son uno de los actores fundamentales del proyecto, la pregunta inmediata fue: ¿Y cómo perciben ellos lo que es un hogar? ¿En qué piensan cuando piensan en una casa?. Piensan en una serie de preexistencias que hacen a lo que todos asociamos una casa prototípica. Si se le pide a un niño que dibuje una casa, probablemente incluirá un techo a dos aguas, una chimenea humeante y grandes ventanas.

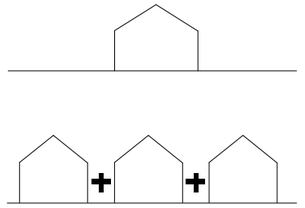
CASA+1

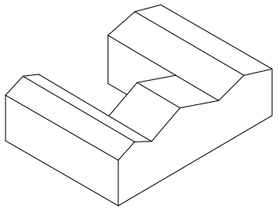
Al prototipo de casa se le suma nuevos volumenes adosado con otras lógicas, conformando así un gran único volumen capaz de albergar todos los programas propuestos y apuntar a la escala correspondiente. Se genera la sumatoria del módulo "casa" haciendo alusión a la superposición de familias, que estarán conviviendo en el centro.

NEUROARQUITECTURA

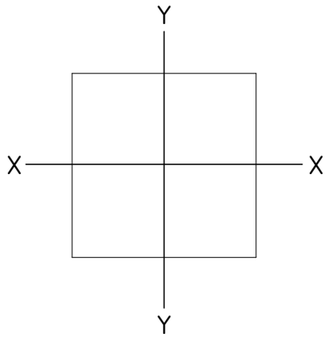
Apuesta por los espacios rectangulares. Es decir, edificios menos agobiantes que los cuadrados, que provocan mayor sensación de estar encerrados.
Los techos se caracterizan por ser altos para estimular las tareas más creativas. En el caso del color, se valoran las tonalidades que estimulan el cerebro, como los cercanos a la naturaleza (verdes, azules, amarillos) que reducen el estrés, aumentan la sensación de confort e inciden sobre la percepción del espacio como un edificio saludable.





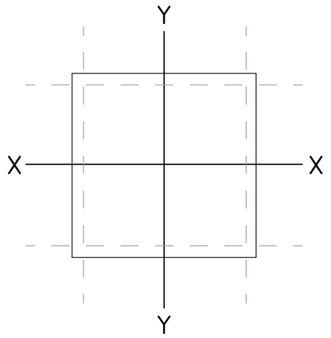


PUNTO DE PARTIDA/CASATIPO/CASA+1



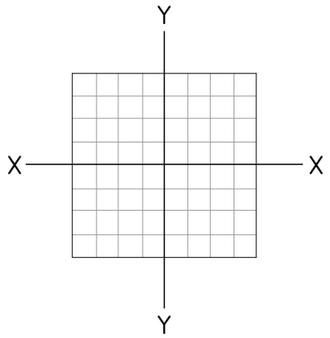
01.GRILLA

Una grilla de x/y en correspondencia con las dimensiones del terreno.
La grilla organiza y estructura el proyecto.



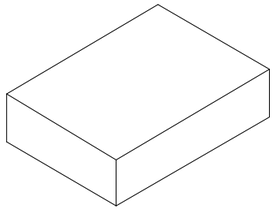
02.DESPLAZAMIENTO

Se toma como desafío consciente el punto en el que se emplaza la pieza.
Retirándola de la línea frontal, posterior y ambos laterales, para despegar el proyecto de sus medianeras, generando una visual 360°.
Permitiendo producir variadas respuestas hacia las distintas orientaciones, teniendo en cuenta múltiples variables.

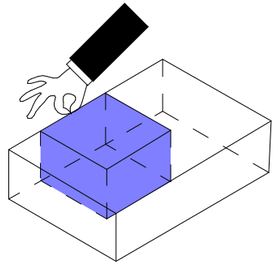


03.GRILLA SECUNDARIA

Se subdivide la grilla en el eje Y a la mitad. En el eje X, se comienza a modular considerando aspectos programáticos, quedando una grilla de 2mx2m

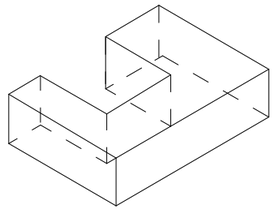


VOLÚMEN CONSTRUIBLE



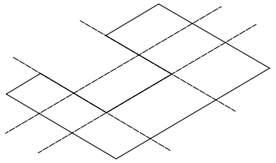
PERFORACION

Se genera un patio interno que funciona como elemento distribuidor



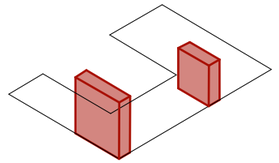
VOLÚMEN PERFORADO

Compuesto por 3 niveles



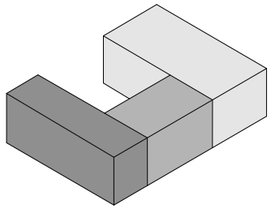
GRILLA ORGANIZADORA

Diferenciando las diferentes zonas de trabajo

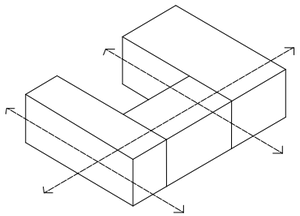


NÚCLEO SERVICIO

Circulación vertical
Baños de servicio

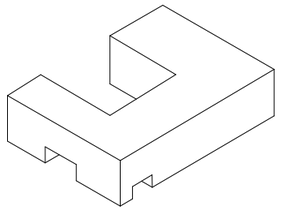


ZONAS DIFERENCIADAS



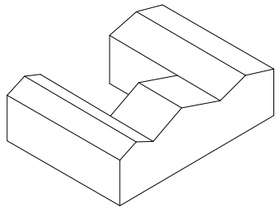
EJES DE CIRCULACIÓN

(Horizontal)
Generan perforaciones y aumentan su espacialidad



INGRESOS

Primario
Secundario



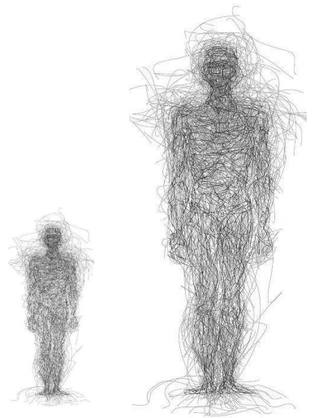
CUBIERTAS INCLINADAS

Herramienta para identificar las diferentes zonas.

PRECONFIGURACIÓN ESPACIAL

¿CÓMO SERÍAN LOS ESPACIOS?

Los espacios proyectados deben ser adecuados para todas las edades.
La experiencia espacial debe ser de uso flexible, de apropiación de los usuarios. El diseño debe ser de claro entendimiento para facilitar sus usos. Se debe tener en consideración que no todos los espacios deben ser de uso mixto, para no forzar la interacción y que la misma sea de interés propio.
Se busca generar la hibridación de dos tipologías existentes, anteriormente analizadas, las cuales apuntan a fomentar el desarrollo personal en distintas etapas (jardín de infantes, adultos mayores).
Las dinámicas se basan en, los niños asistiendo al jardín con horarios específicos, por otro lado, los adultos mayores en tiempo completo.
Los niños permanecen en el lugar por 4hs o más, a cargo de un personal específico. Esto quiere decir que mientras que las personas mayores tienen independencia de horario y movilidad, los niños necesitan un espacio permanente en el cual pasar su jornada.
Teniendo en cuenta estas dinámicas se proponen las siguientes opciones:



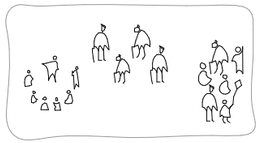
ACTORES



OPCIÓN 1



Gran espacio común

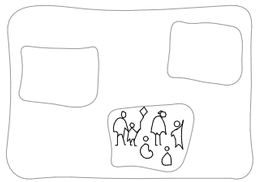


X-Tendencia a organización por grupos más reducidos

OPCIÓN 2



Espacios independientes

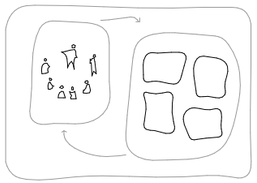


X-Genera espacios en desuso

OPCIÓN 3



Espacios únicos + talleres



√-Talleres contenidos en un espacio mayor
-Espacios intermedios flexibles
-Escala humana
-Espacios para grupos reducidos
-Espacio individuales y espacios mixtos

PROGRAMA

Como punto de partida para el diseño de nuestro proyecto se define el programa. Éste buscará favorecer el intercambio entre los dos tipos de usuarios brindando también espacios exclusivos.
La construcción de este programa se aborda desde una visión multiescalar. Se comienzan a subdividir los paquetes programáticos según la interacción de los usuarios:

01 Interacción entre los dos tipos de usuarios (diferentes grupos etarios): INTERGENERACIONAL

02 Interacción entre mismo tipo de usuario (mismo grupo etario): MONOGENERACIONAL

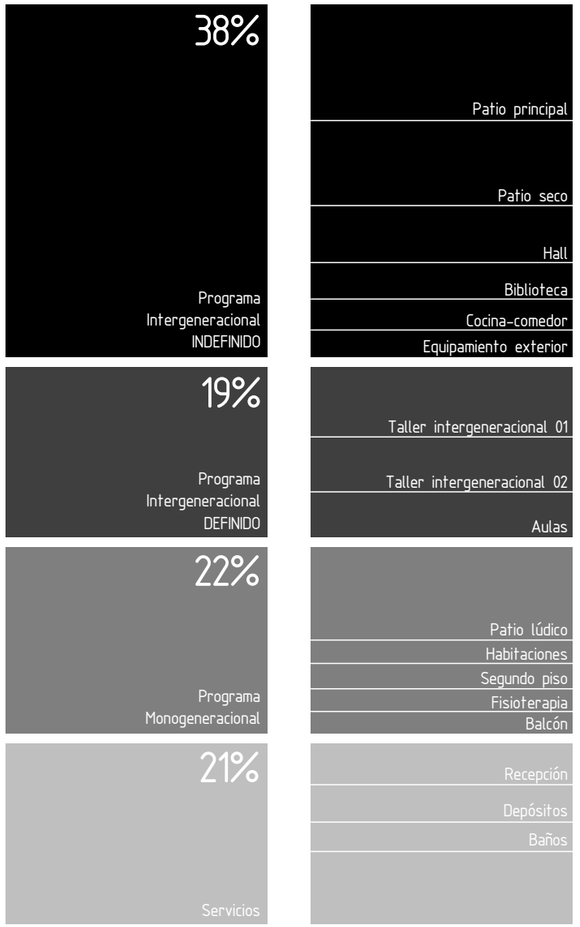
El primer tipo contará con áreas flexibles y de grandes dimensiones para mayor libertad de movimiento y adaptabilidad.
Aquí existirá intercambio ya sea planeado o espontáneo.
Se caracterizan por ser espacios reprogramables con el fin de adaptarse a distintas situaciones, ejemplo bailar, jugar de pie, realizar trabajos de manualidad, etc.

El segundo tipo abarca áreas delimitadas, con programas asignados especialmente para cada tipo de usuario ej: taller de lectura para los adultos mayores y talleres de plástica para los niños.

Dentro del paquete INTERGENERACIONAL, se encontrarán dos tipos de programas, el definido y el indefinido.
Dentro del definido, se encuentran los talleres integeneracionales, diseñados para fomentar el intercambio entre usuarios de manera planeada, a través de actividades puntuales que dirige un profesor o similar. El indefinido abarca las áreas que no involucran actividades, pero en donde sin embargo existe un intercambio espontáneo.

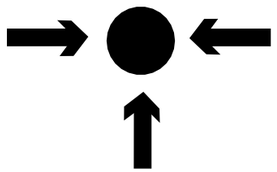
NUEVAS CONFIGURACIONES PROGRAMÁTICAS

Al repensar los espacios que lo conforman, es necesario, reveer el programa preconcebido y reconocer aquellos focos donde es necesario aplicar una evolución para adaptarlo a la contemporaneidad.
En este capítulo se propone reconocer el verdadero carácter de cada espacio y su función, desacomodar lo conocido para abrirle paso a nuevas oportunidades de ocupación.
La intención no es generar nuevas nomenclaturas que se aparten totalmente de la idea original, sino, impulsar al replanteo de los espacios más banalizados dentro de los geriátricos y jardines de infantes.
Es una invitación a la introspección del espacio, junto con los usos posibles y reales que hay en ellos.



COMER, COCINAR Y HABITAR: CONVERGENCIA DOMÉSTICA

En muchos casos, el rol de la cocina dentro de la vivienda sigue reconociéndose como un espacio servidor, cuando .en realidad, el uso que le da la gente supera ampliamente esta limitación.
Actualmente las relaciones sociales pasan por la comida y el rito que se genera en torno a ella. Por lo que debemos recuperar la característica prehistórica de la cocina (fuego), reivindicándola en el centro de todas las actividades domésticas, haciendo que pueda ocupar un lugar en correspondencia con su poder de convocatoria, que actualmente trasciende la mera acción de cocinar.
El espacio de cocinar debe ser ampliado en cuanto a uso, siendo esto logrado con la incorporación de una mesa. En el último caso, no se trata de una
mesa para salir del paso como es el caso de la mesa plegable que suele estar en la cocina, sino de una mesa sustancial que supone poder utilizar la cocina como un espacio más de la casa. Hablo de una buena mesa donde se pueda comer, pero también charlar, hacer los deberes, trabajar o leer.



SER Y ESTAR: ESPACIO PLUS

La creación de este nuevo espacio nace desde la necesidad de dar respuesta a las variantes posibles del conjunto y a la estanquedad que representa el espacio Living o Sala de Estar dentro de una vivienda.

El espacio plus permite la libre interpretación del programa.
Se adhiere al conjunto de manera tal que pueda ser considerado como espacio extra que responda a la totalidad del conjunto, sirviendo como espacio para trabajar, estudiar, sala de juegos, estar, según la necesidad de los usuarios.
También puede ser orientado para dar respuesta a un local lindante, como por ejemplo, un espacio de estar que complemente al comedor. De esta forma se intensifican las posibilidades de este ambiente, debido a que al poder ser independiente del resto de la vivienda, da la posibilidad de tener dos espacios comunitarios para el grupo conviviente y con versatilidad usuaria.



EXTENDERSE: EL PATIO

No coincido con la idea de entender al patio como la porción restante que queda del terreno sin proyecto alguno, siendo aquella superficie que no fue construida y que simplemente completa los metros cuadrados restantes de la propiedad, cuya ubicación y desempeño se transforman en decisiones arbitrarias, convirtiéndolo así en un vacío sin significación alguna.
En el momento en el que existe un patio, su capacidad de atracción se hace tan intensa que es difícil que pase desapercibido. Sin importar demasiado su tamaño, posición o forma, todo el proyecto queda, sin quererlo, vinculado a ese espacio. Más allá de sus valores técnicos vinculados al uso, iluminación y ventilación o su capacidad para generar un orden a las diferentes estancias, el patio aporta valores sustanciales, perceptivos y emocionales que permiten cualificar el espacio. Crea un estilo de vida, una forma de habitar en torno a él.
Es por ello que como proyectistas del habitar debemos ser conscientes que el patio realiza aportaciones fundamentales en relación con la creación del espacio interior. La cualificación y caracterización del interior, de las distintas estancias y ámbitos espaciales a los que se vincula, contribuye de forma muy relevante a la obtención de un verdadero marco de habitar, un escenario para la vida que atiende no sólo a las necesidades más pragmáticas, sino también a las existenciales.

Al proyectarlo, debemos entender que el patio posee un lado poético, donde entra en juego lo paisajístico, contemplativo y espacial, pero no debemos relegar la existencia de la otra parte, más científica, más técnica que también refleja lo que significa el espacio patio.
Desde este punto de vista entiendo al patio como un espacio funcional con múltiples afecciones, desde el patio que aporta una zona de esparcimiento hasta un espacio destinado a la ventilación, es decir, ilumina, ventila y permite ver a través de él, modificando el limite interior.

Los patios deben ser proyectados como un espacio doméstico, incorporándoles cualificaciones, actividades y propósitos, para que sirva al espacio interior que lo continúa.
Debemos reflexionar al patio como una continuación del proyecto, un desahogo, que sirva de prolongación del espacio interior. Debemos considerar el patio como una estancia sin techo.



07.

proyecto

-Programa
-Nuevas configuraciones programáticas
-Preconfiguración espacial
-Actores

Pág. 85

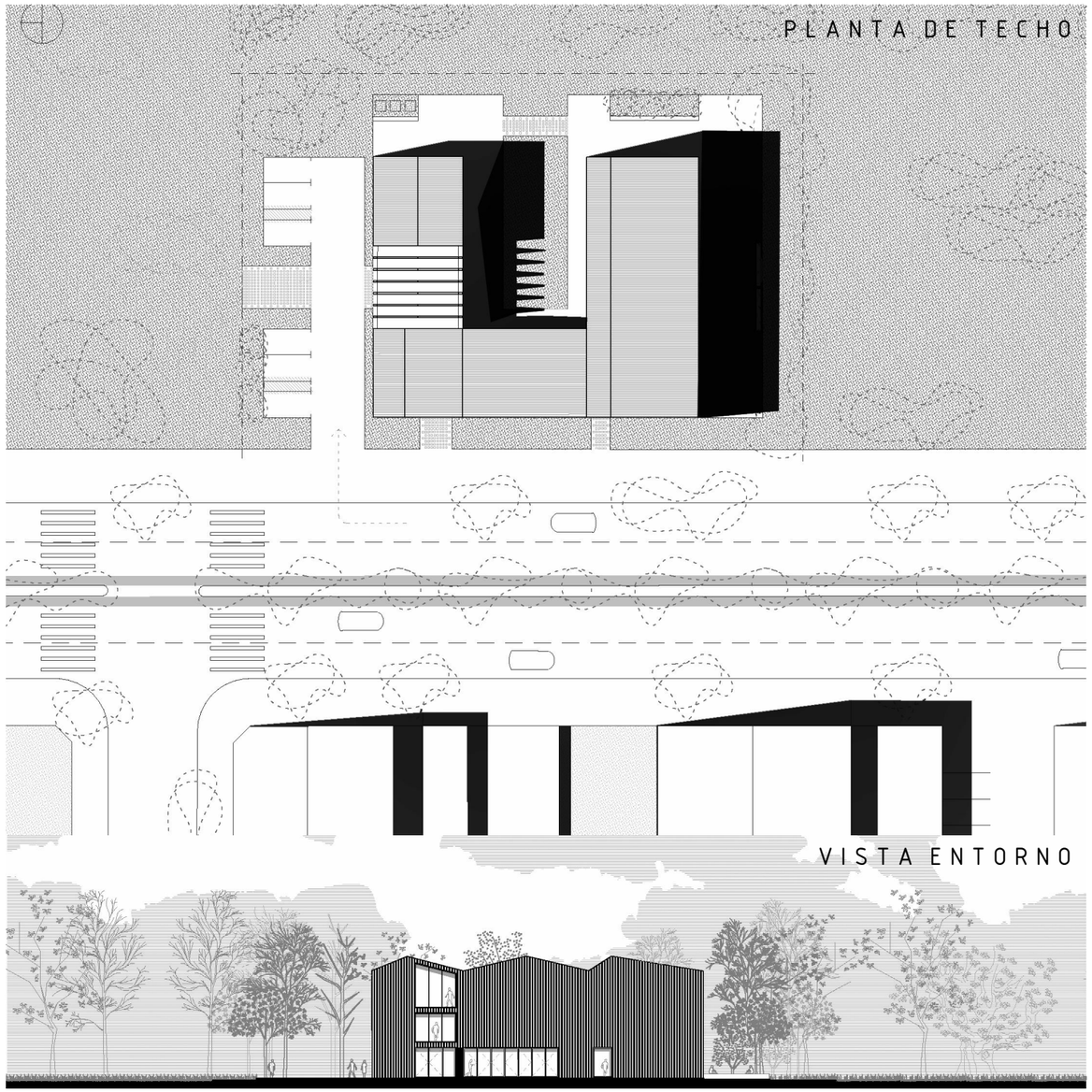
PROYECTO

PÁGINA 85-PÁGINA 104



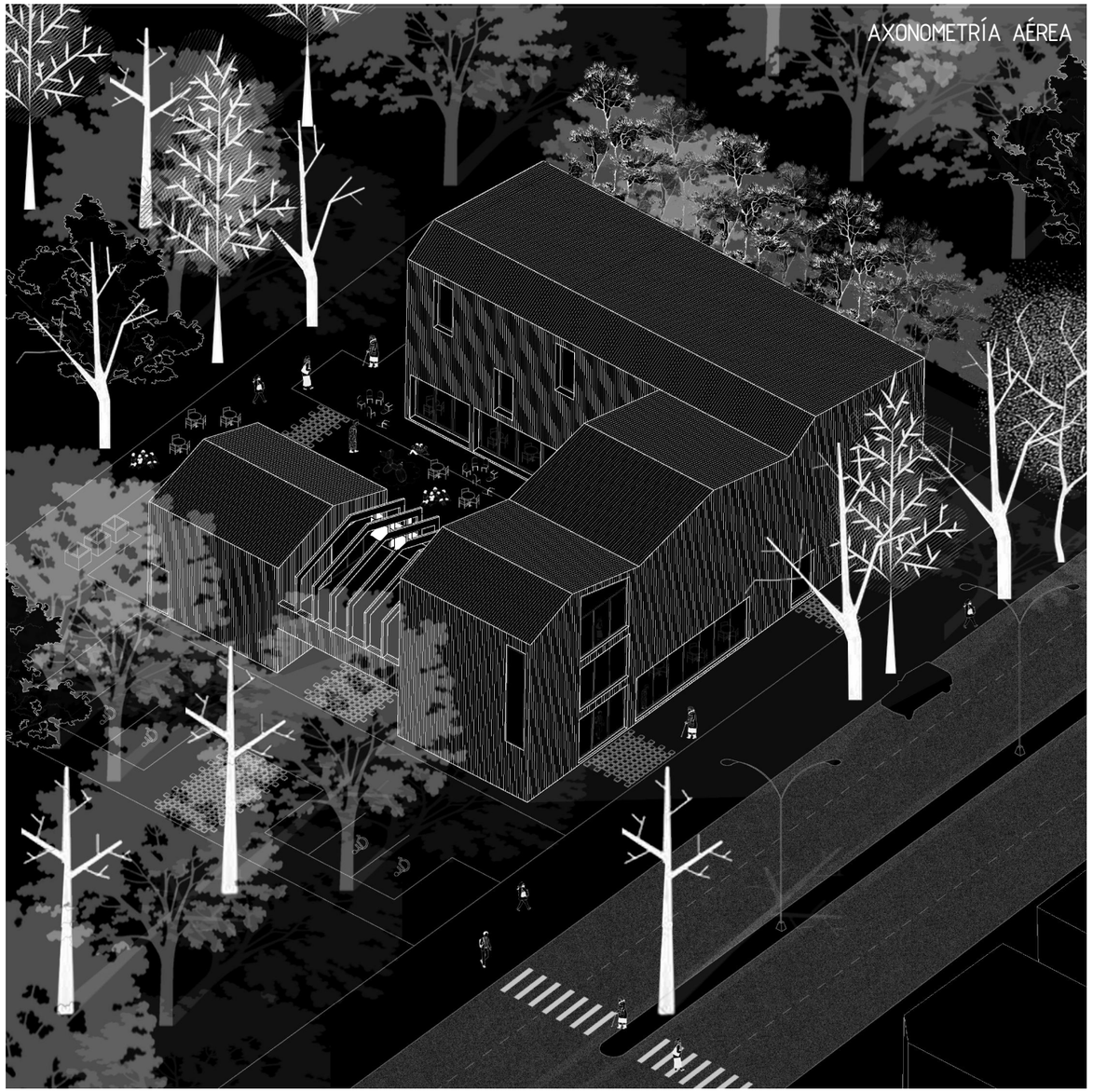

Firmat

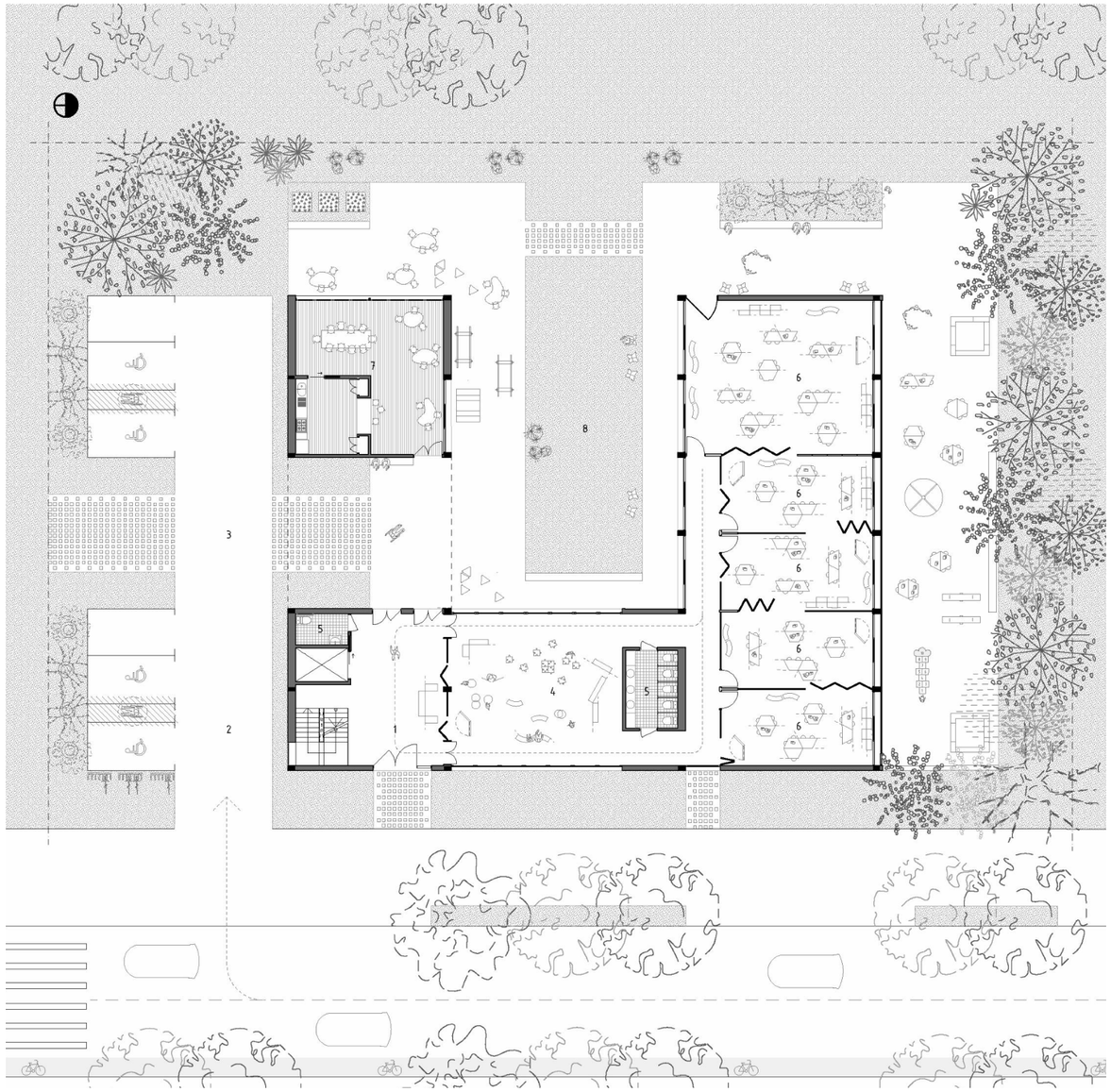
PLANTA DE TECHO

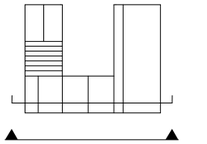


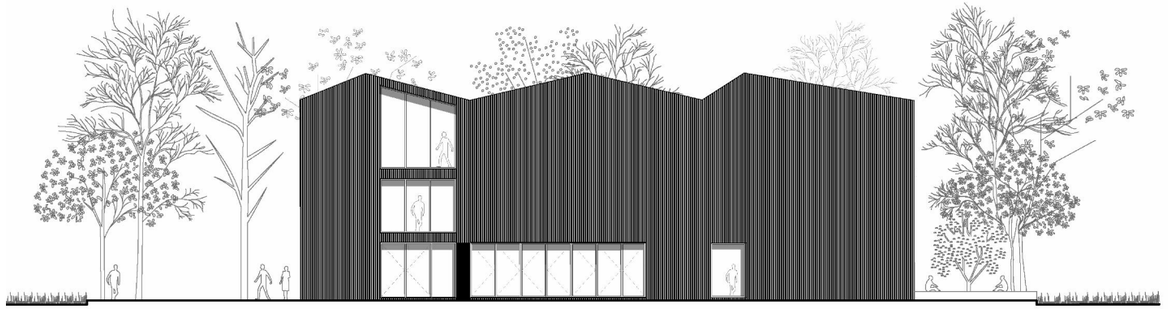
VISTA ENTORNO

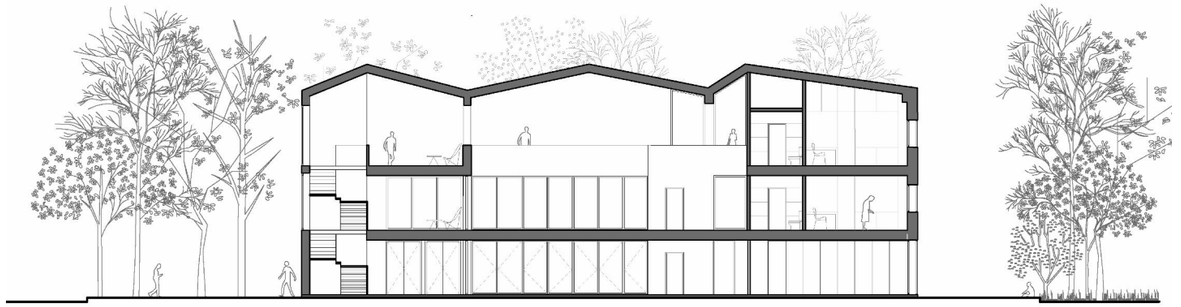
AXONOMETRÍA AÉREA



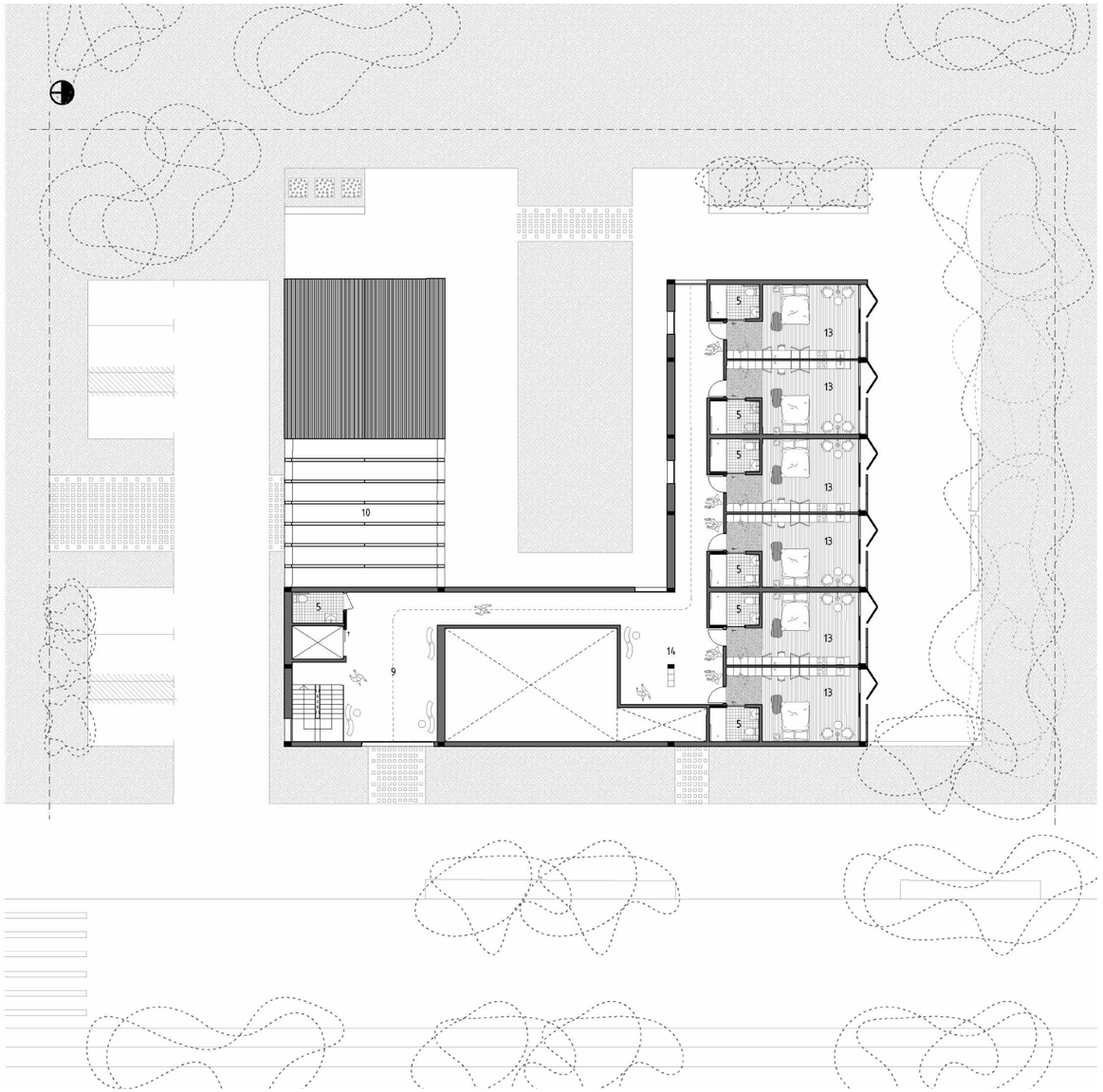


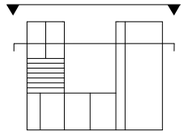






0 1 5

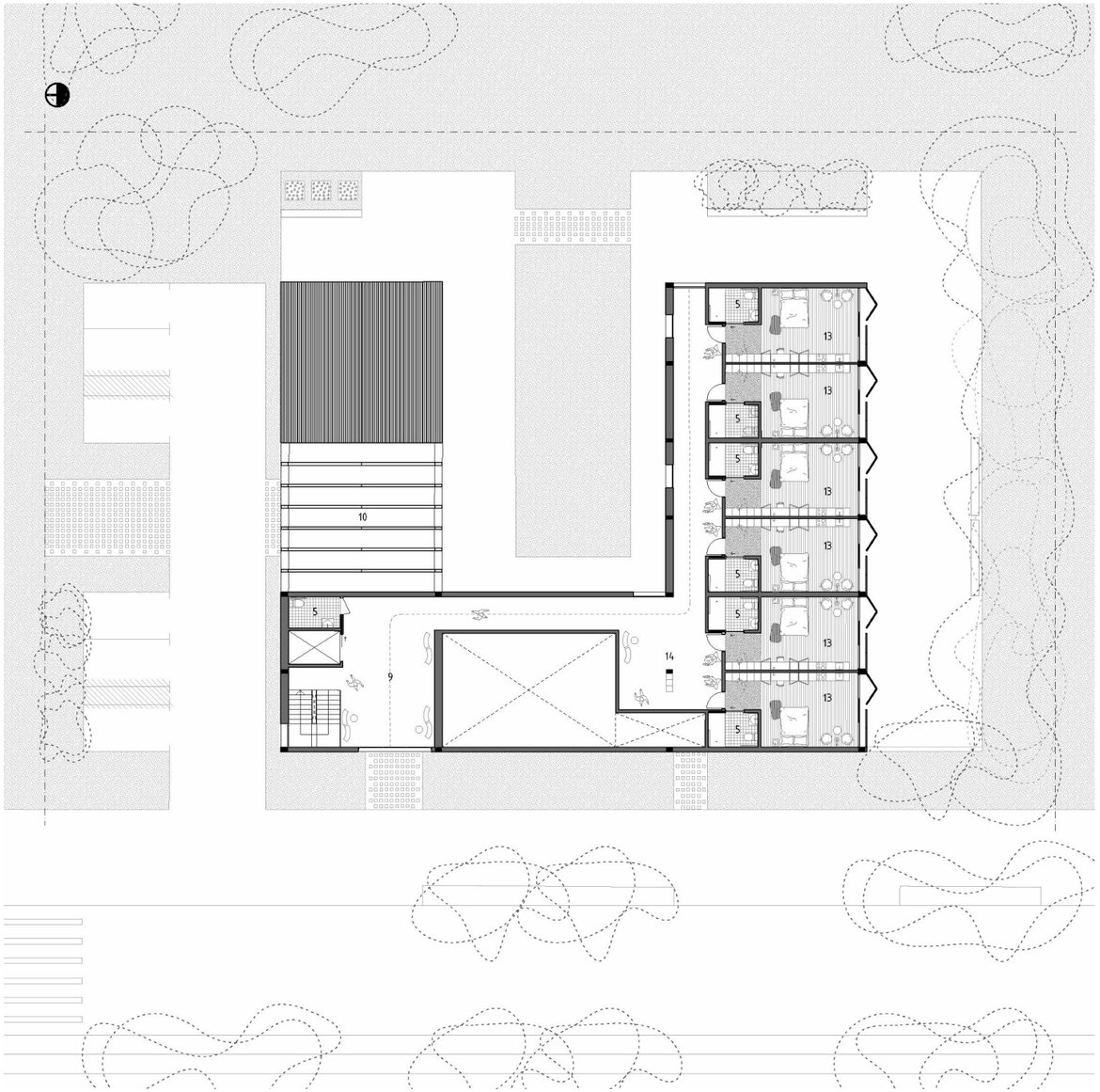


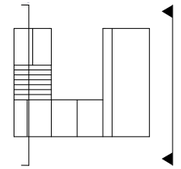


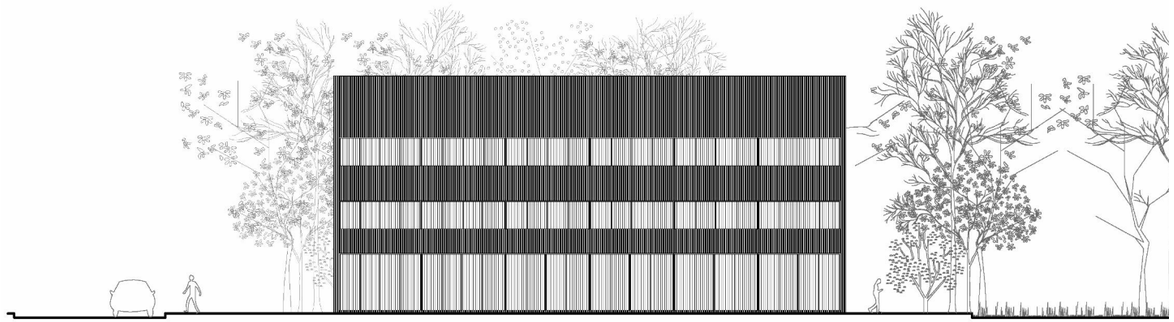




0 1 5









0 1 5

S I T U A C I O N E S

El proyecto permite realizar gran variedad de actividades.
Se crean diferentes zonas y ámbitos dentro de la superficie general, que se disponen a partir de la grilla inicial, donde los usuarios pueden gestionar sus actividades de la manera que deseen, de forma libre y natural, generando en el usuario distintas experiencias y conexiones al caminar a través de los distintos elementos, materiales con los que se encuentran en el trayecto (espacios sensoriales).

JUEGOS:

Los juegos, Para la recreación de los mas chicos.

PARTERRES:

Parterres con arbustos ,flores y bancos, para sentarse, descansar , leer un libro o simplemente darle la merienda a un niño.

DEPORTES:

Actividad física en un entorno natural, rehabilitación, fisioterapia.

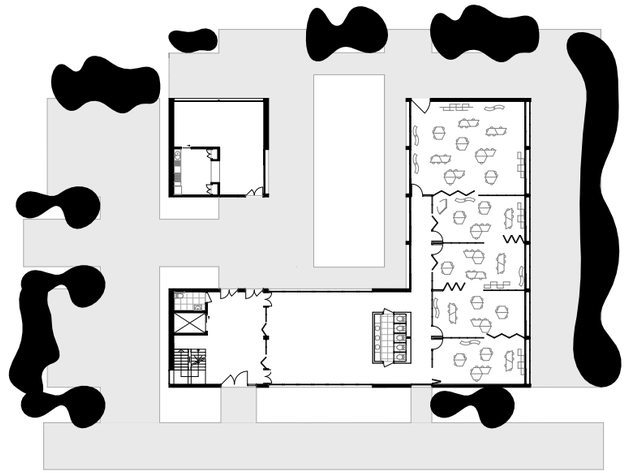
BOSQUE:

Árboles colocados estratégicamente en cada sector, en el lateral sur se colocó una barrera de árboles contínua para generar privacidad del lado donde se encuentran las habitaciones y aulas del proyecto, también actúa como barrera de viento.

ESPACIOS INTERMEDIOS:

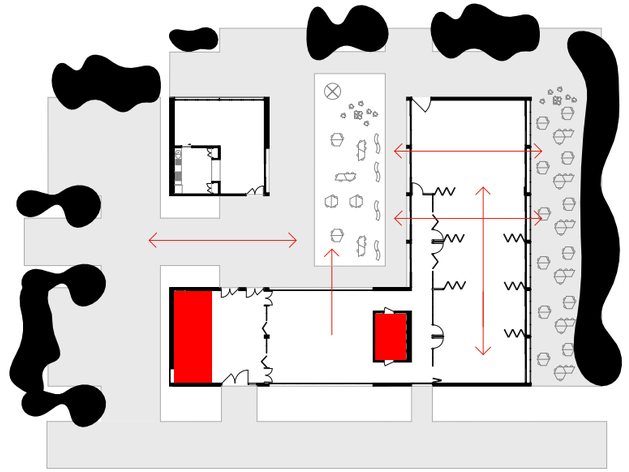
Espacios que se sitúan entre lo privado y lo público, estableciendo relaciones. Ej: Pasarelas, patio comunitario, que potencian una buena relación, cuyo uso se va configurando cada día en función de las actividades, el clima y la luz natural.

SITUACIÓN 1



SITUACIÓN 2

Flexibilidad en los usos programáticos



AXONOMETRÍA SECTORIZADA PB



AXONOMETRÍA SECTORIZADA P1

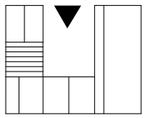


AXONOMETRÍA SECTORIZADA P2



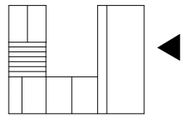
PERSPECTIVA PEATONAL





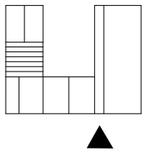

PATIO COMUNITARIO
Programas PB se abren al patio interno





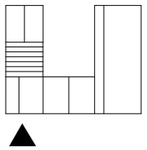
PATIO-AULA





NÚCLEO CIRCULACIÓN
HORIZONTAL





NÚCLEO CIRCULACIÓN
HORIZONTAL/VERTICAL



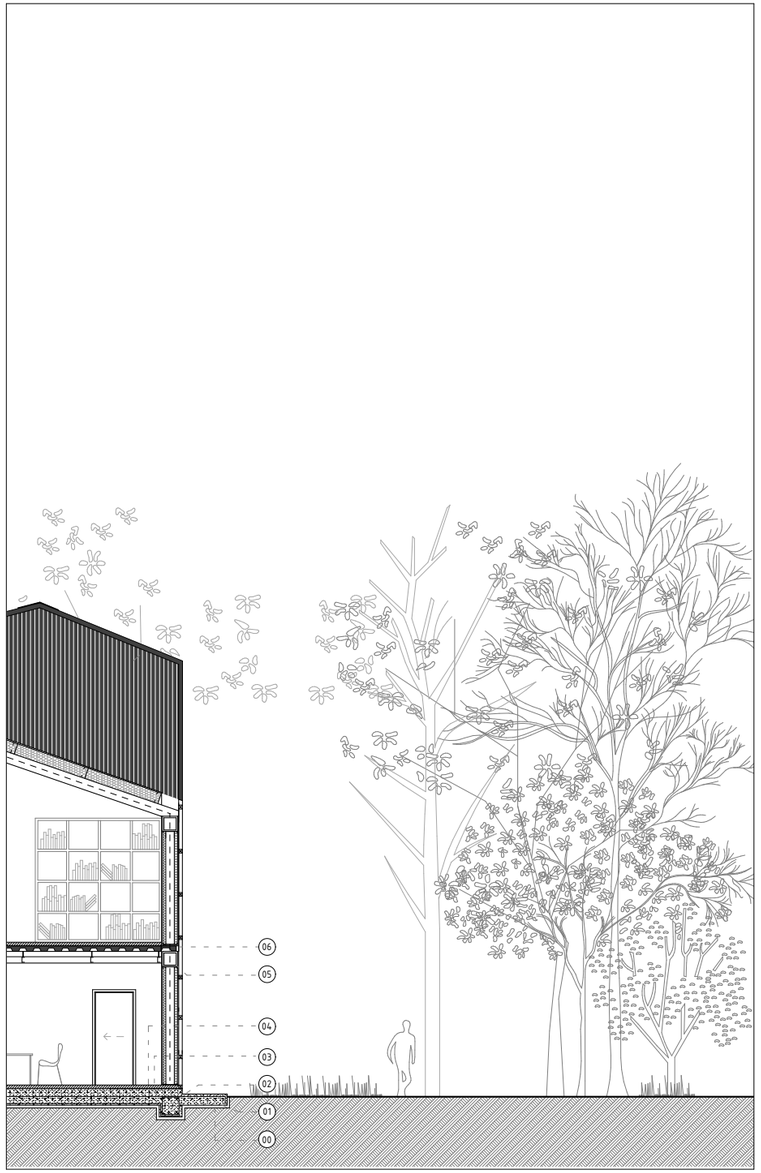

1

08.

materialidad

-Calidad espacial
-Diferenciaciones en cuanto a usos y orientaciones

Pág. 106

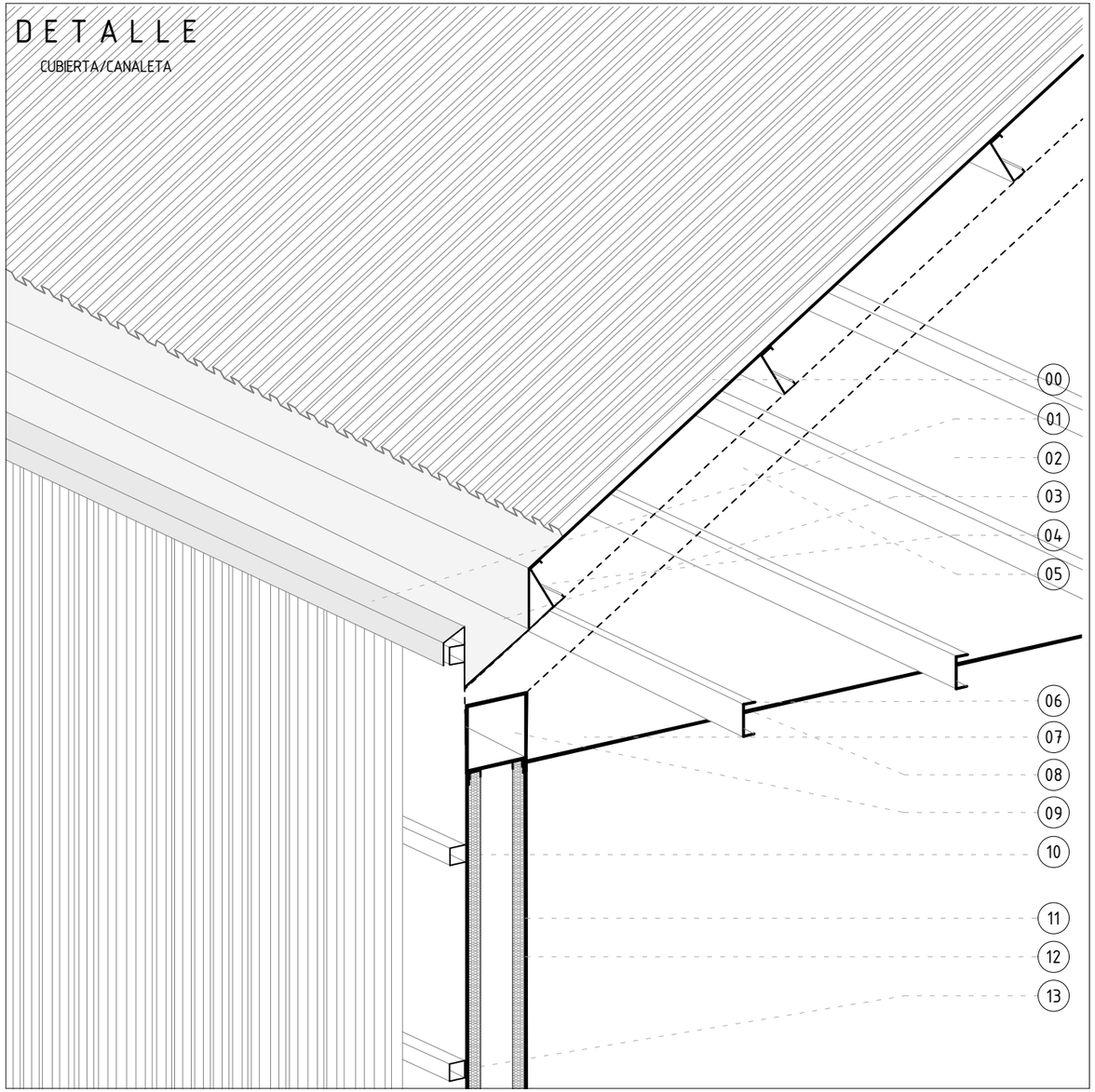


REFERENCIAS

00-Aislación térmica debajo fundación
01-Film polietileno
02-Armadura s/cálculo
03-Platea hormigón armado
04-Carpeta niveladora sobre platea
05-Viga metálica
06-Losa steel deck

DETALLE

CUBIERTA/CANALETA



REFERENCIAS

00-Chapa negra revestimiento.

01-Forro metálico encuentro cubierta/muro.

02-Barera hidrófuga TYVEK.

03-Canaleta de chapa plegada/Espesor 1.2mm.

04-Correas perfil estructural C/chapa galvanizada tipo BECAM con escuadra de sujeción fijada con tornillos autorroscantes.

05-Estructura pórtico, 2 perfiles C soldados entre sí a lo largo de todo el encuentro.

06-Estructura montante de cielorraso colgante, acero galvanizado.

07-Aislamiento térmico y acústico c/lana de vidrio.

08-Placa de roca de yeso/Durlock.

09-Viga metálica.

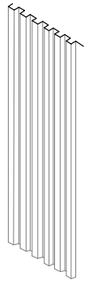
10-Aislación térmica y acústica lana de vidrio
Solera chapa galvanizada.

11-Montante chapa galvanizada.

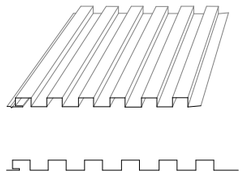
12-Placa de roca de yeso Durlock.

13-Estructura de revestimiento tubular metálico 40x40mm/40cm.

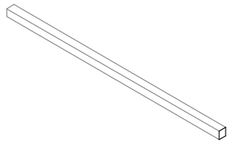
MATERIALIDAD



DESCRIPCIÓN
Materialidad: chapa aluzinc
Espesor: 0,5mm
Color: negro
Uso: revestimiento
Largo: máximo 6m

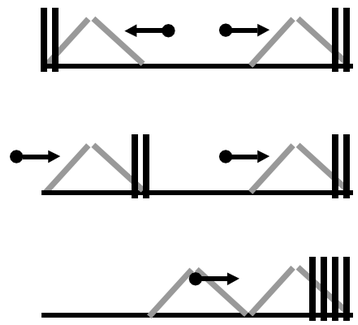


SECCIÓN



ESTRUCTURA REVESTIMIENTO
Soporte tubular metálico
40x40mm

ABERTURAS
Alternativas instalación.



09.

conclusión

Pág. 115

Durante la realización de mi trabajo final de carrera me vi inmersa en una problemática que resultó ser aún más profunda y urgente de lo que pensaba cuando me planteaba desarrollarla.

Así este trabajo se transformó en una búsqueda por visualizar la situación en la que se encuentran nuestros adultos mayores e invitar a la sociedad a reflexionar sobre la temática haciéndola parte de nuestro día a día y tratando de reformular la visión que tenemos de este colectivo y su valor como miembros activos de la sociedad.

Bajo esta mirada, nace durante el proceso el nombre "Entre dos" entendido como una relación de apoyo y beneficio mutuo que se debe establecer entre los distintos actores de la sociedad incluyendo en particular a los adultos mayores que hoy se ven excluidos de este vínculo.

Aprendí también, tanto durante el desarrollo de este proyecto como durante estos años de carrera, a ver la arquitectura en el sentido más amplio de la disciplina, entendiendo que su rol va mucho más allá de la creación material y que tiene un gran potencial como herramienta para la transformación social. Así, con éstas y otras enseñanzas concluyo el trabajo y espero que sea un elemento de reflexión para ustedes tanto como lo fue para mi.

Para mi abuela, hoy mi ángel.

BIBLIOGRAFÍA

Wright,MyR.(1950).Guide to easier living.Abebooks.

Ábalos,I;Herreros,J.(1958).Vivienda y ciudad en Barcelona.Hidden Architecture.

Campodónico,N.(2015).Capilla San Bernardo.Plataforma Arquitectura.

Barragán,C.(1976).Casa Gilardi.Plataforma Arquitectura.

Ferrater,C.(1963).Casa AA.Diedrica.

Herzog & De Meuron.(2006).Vitra House.Arquitectura viva.

Antonello,M.(1479).Arquitectura autosuficiente.

Estudio,P.(2022)Escuela de arte Valladolid.Arquitectura viva.

Piñeiro,C.(2007).Elena sabe.Editorial Alfaguara.

Sou,F.(2012).El futuro primitivo.Revista 2G.N^{0}50.

L&V.(2016)La ciudad desde la vivienda.(pag 99), libro Actitud.

Lynch,K.(1959).La imagen de la ciudad.Buenos Aires: Editorial infinito.

Loos,A.(1931) Ornamento y delito.

Nelson,G, Wright,H.(1945)La habitación sin nombre en la casa de la mañana. New York: Simon and Schuster.

Montaner,M.J, Muxi Z.(2006).Habitar el presente.Vivienda en España: sociedad, ciudad, tecnología y recursos. España: Ministerio de la vivienda.

Ábalos,I.(2000).La casa Zaratustra en la buena vida. España: Editorial GG.



GRACIAS!!!