

PARQUE BIBLIOTECA POPULAR
LA CASA DE AL LADO

PFC 2025
Otero Pilar
Mastrogiacomo Lucio



AUTORES

Pilar Otero

Lucio Mastrogiacomo

CÁTEDRA

Arq. Marcelo Barrale

TUTORA

Arq. Florencia Valletto



FACULTAD DE ARQUITECTURA, PLANEAMIENTO y DISEÑO
UNIVERSIDAD NACIONAL DE ROSARIO

ÍNDICE

● 01. INTRODUCCIÓN
pág. 04

● 02. ANTECEDENTES PROYECTUALES
pág. 09

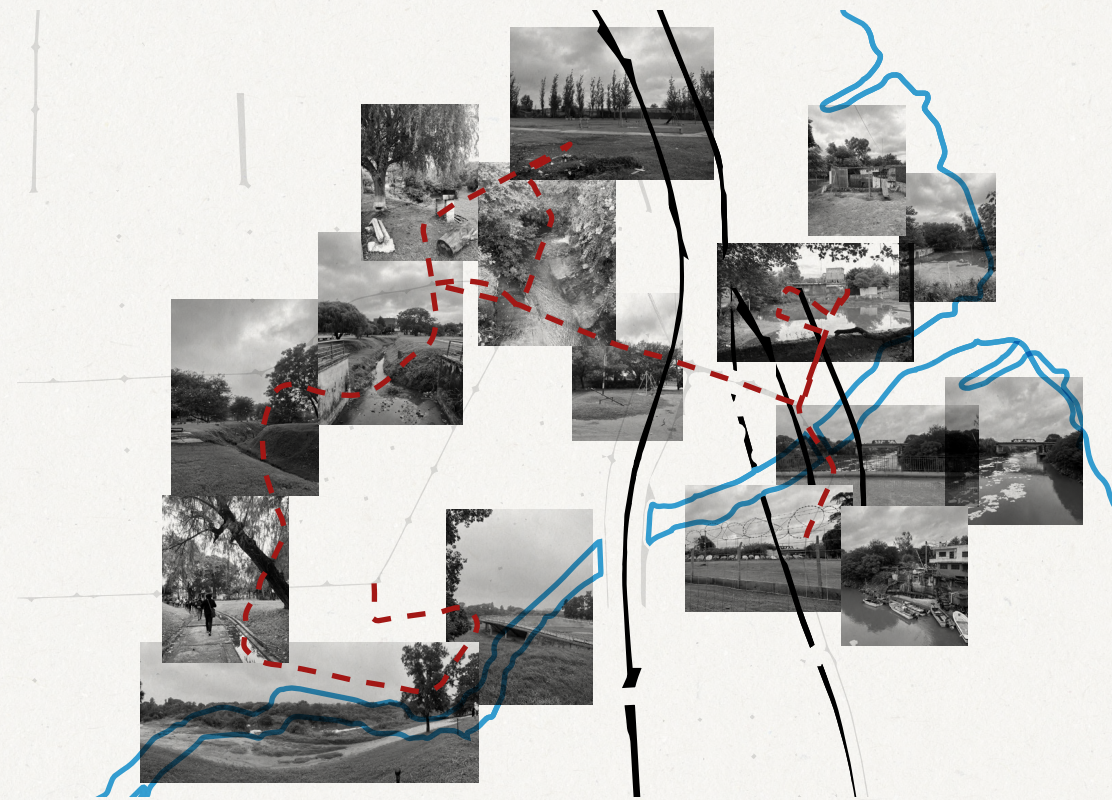
● 03. EXPLORACIÓN PROYECTUAL
pág. 15

● 04. PROYECTO
pág. 29

● 05. CONCLUSIÓN
p. 55

● 06. BIBLIOGRAFÍA
p. 58

01. INTRODUCCIÓN



Para comprender el germen inicial del proyecto Biblioteca Popular “La casa de al lado” es de suma importancia conocer el sitio donde se ubica, sus condiciones y su estado de situación actual.

El barrio El Mangrullo se originó a partir de 1930 ubicado en el extremo sur de la ciudad de Rosario, se desarrolla sobre la margen del río Paraná y dentro de la cuenca del Arroyo Saladillo, en un territorio históricamente condicionado por su proximidad al agua. Esta situación lo vincula a procesos característicos de la dinámica litoral —como crecidas, fluctuaciones del nivel hídrico, erosión y modificación del suelo— que influyen directamente en las condiciones del terreno y en la habitabilidad del barrio.

Con una superficie cercana a las 16 hectáreas y una población estimada en 500 familias, el barrio presenta un tejido urbano caracterizado por viviendas precarias y un sostenido deterioro constructivo, lo que revela condiciones estructurales de vulnerabilidad socioeconómica. Esta situación se profundiza ante la persistencia de déficits en infraestructura básica: insuficiente recolección de residuos, interrupciones en los servicios esenciales, calles de baja calidad y un sistema de drenaje saturado. En conjunto, estos factores incrementan la exposición de las familias a riesgos sanitarios y ambientales, especialmente inundaciones recurrentes y episodios vinculados a enfermedades derivadas de la contaminación y del estancamiento del agua.

Al mismo tiempo, El Mangrullo es un espacio vivo de comunidad y lucha social: ha sido sujeto de intervenciones municipales integrales (limpieza, mejora de luminarias, desmalezado, recuperación de espacios públicos) gracias a los insistentes reclamos de los vecinos pero muchas de estas acciones resultan parciales frente a la magnitud de las deficiencias.

En los últimos años se han impulsado diversos proyectos de recuperación urbana y puesta en valor de la franja costera de El Mangrullo, principalmente a través de iniciativas recreativas, portuarias y de integración con la ciudad. Estos procesos abren nuevas posibilidades de reconversión territorial y constituyen un contexto prudente para la aparición de propuestas comunitarias orientadas a la mejora del barrio, como es el caso del proyecto de la Biblioteca Popular.



Según los datos que brinda el ReNaBaP (Registro Nacional de Barrios Populares) en el Barrio El Mangrullo, el grupo etario con mayor población es el de los niños.

Indagando en los espacios públicos que utilizan los niños dentro del barrio, identificamos la canchita ubicada entre las calles Plutarco, Messina y Costanera. Situada en un marcado desnivel propio de la topografía del sector y vinculada casi directamente al brazo seco del Saladillo, este espacio funciona como punto de encuentro cotidiano para las infancias del barrio, ya sea para jugar al fútbol o simplemente para pasar el rato.

La primera visita al sitio coincidió con un día de lluvia, lo que nos permitió conocer el lote de intervención en sus condiciones más críticas: inundado y deshabitado. Meses más tarde, regresamos al lugar y pudimos recorrerlo con la presencia activa del barrio, oportunidad en la que conversamos con un vecino que nos brindó información directa y valiosa sobre la vida cotidiana en el sector. Nos contó que la cancha constituye un espacio central para los niños y las familias, al punto de que los propios vecinos se opusieron a un proyecto urbano que el Municipio había intentado ejecutar allí tiempo atrás. También mencionó que existe otra cancha en el barrio, aunque actualmente los niños ya no la frecuentan debido a reiterados incidentes de inseguridad que sucedieron en ella. Considerando que la población infantil es la más expuesta y vulnerable frente a las condiciones del entorno, y teniendo en cuenta tanto la dimensión afectiva que la comunidad mantiene con la cancha como las problemáticas de inundación que la afectan, concluimos que nuestro proyecto debía orientarse hacia un programa comunitario infantil de refugio y acompañamiento.



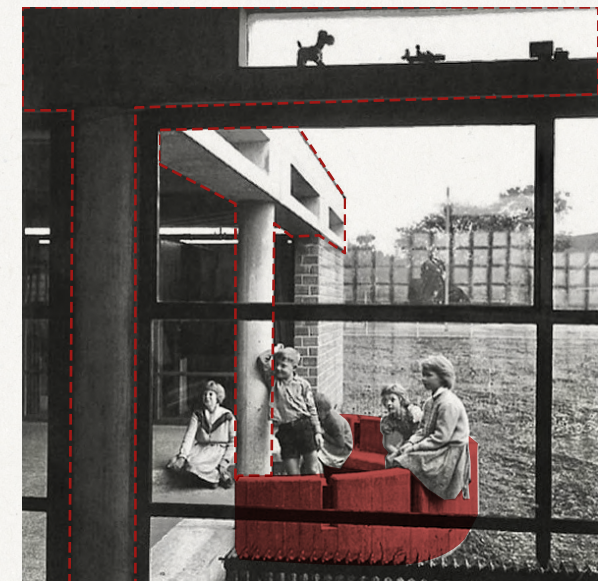
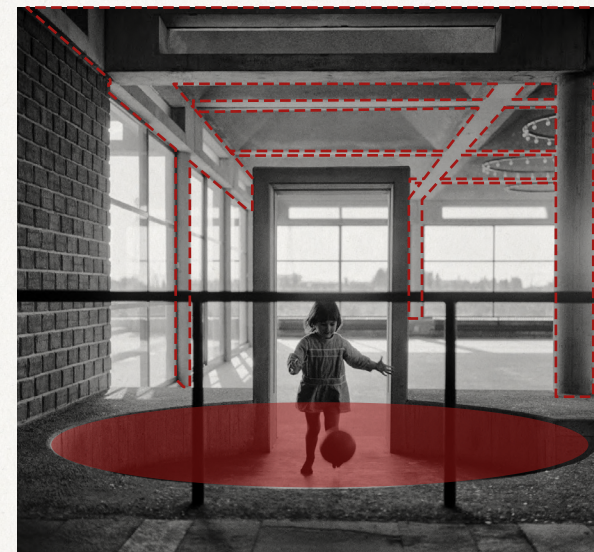
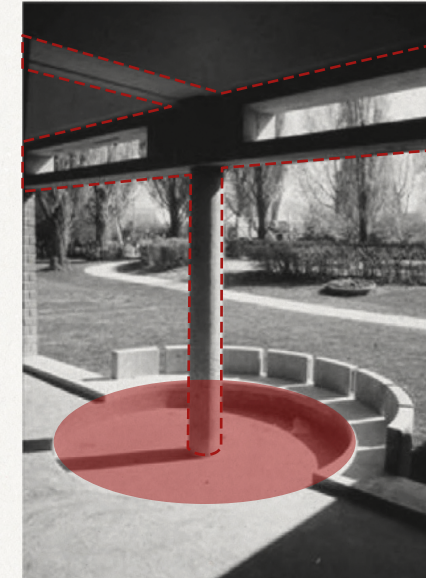
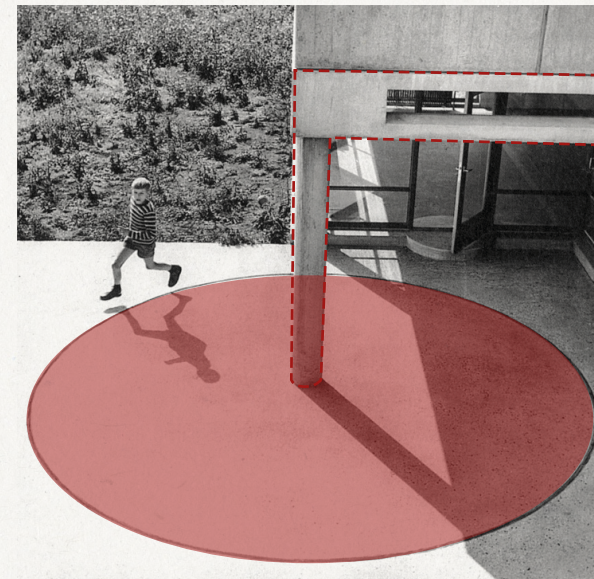
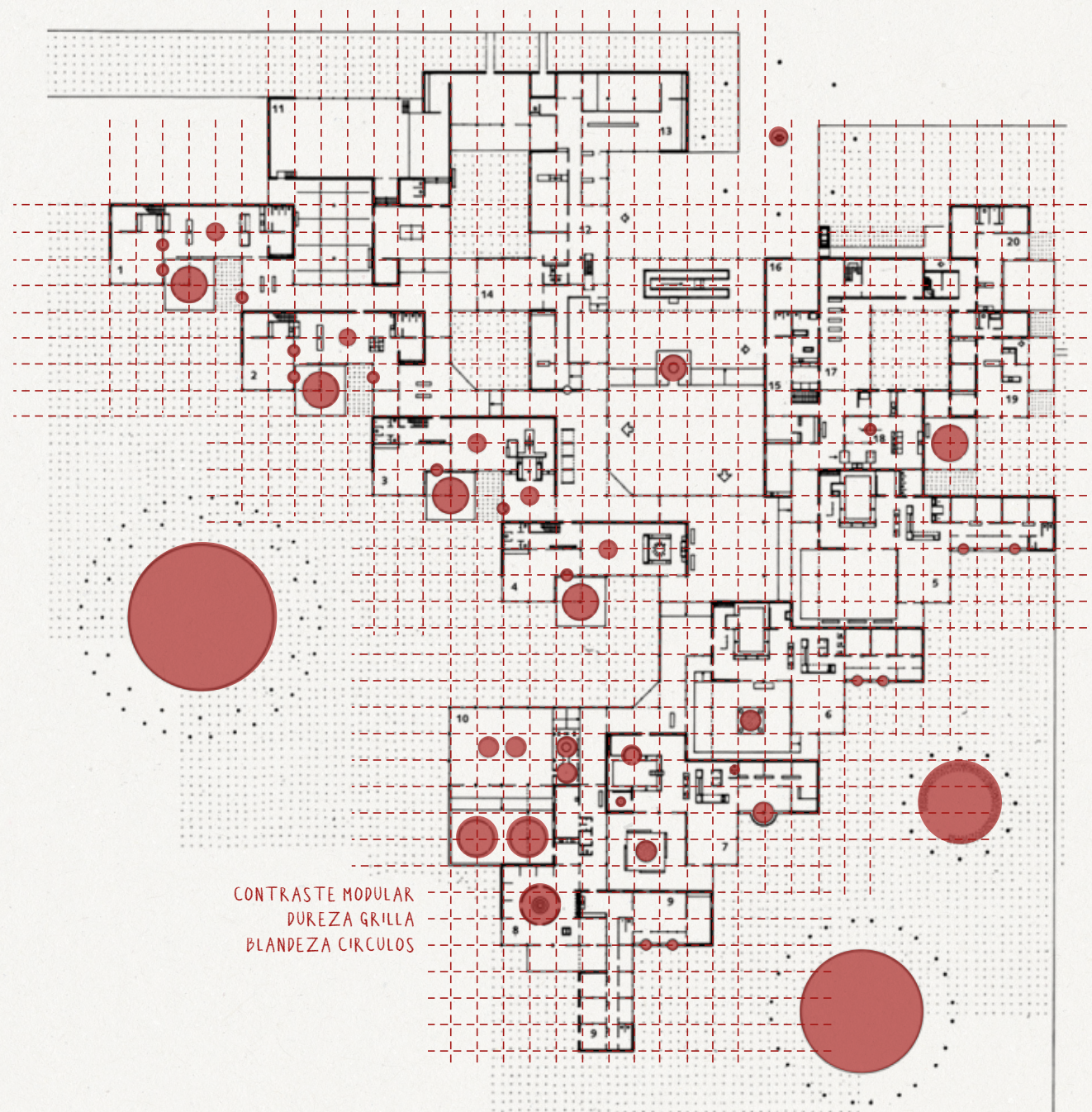
02. ANTECEDENTES PROYECTUALES



El Orfanato de Ámsterdam, proyectado por Aldo van Eyck e inaugurado en 1960, constituye uno de los ejemplos más influyentes del pensamiento arquitectónico estructuralista. Concebido como una “pequeña ciudad”, su organización espacial combina patios, circulaciones interiores y áreas comunes que funcionan como lugares de encuentro, evitando la lógica institucional del encierro y apostando por una arquitectura que promueve la vida cotidiana, la convivencia y el sentido de comunidad. Para Van Eyck, el edificio debía ofrecer una experiencia urbana a escala infantil, integrando actividades, edades y relaciones humanas dentro de un mismo territorio.

En su diseño se destacan elementos simples como plataformas, círculos, barras para trepar y muros bajos, que permiten múltiples formas de apropiación y uso. Van Eyck evitaba diseñar juegos prefijados; en cambio, proponía dispositivos abiertos que estimularan la imaginación y la autonomía, posibilitando que cada niño construyera su propio modo de habitar y jugar. Esta lógica de “juego no prescriptivo” convirtió al orfanato en una referencia clave para pensar espacios infantiles que no se limitan a entretener, sino que habilitan exploración, independencia y decisión.

El proyecto responde además a una escala humana y doméstica: techos bajos, proporciones amables, patios contiguos y conexiones visuales permanentes entre ambientes. Los límites desdibujados entre interior y exterior generan gradientes de privacidad y encuentro, lo que permite que niños y adultos compartan el mismo espacio sin jerarquías rígidas. En conjunto, el Orfanato de Ámsterdam demuestra que la arquitectura puede ser capaz de articular refugio, identidad y sociabilidad mediante espacios accesibles, afectivos y abiertos a la experiencia de la infancia.



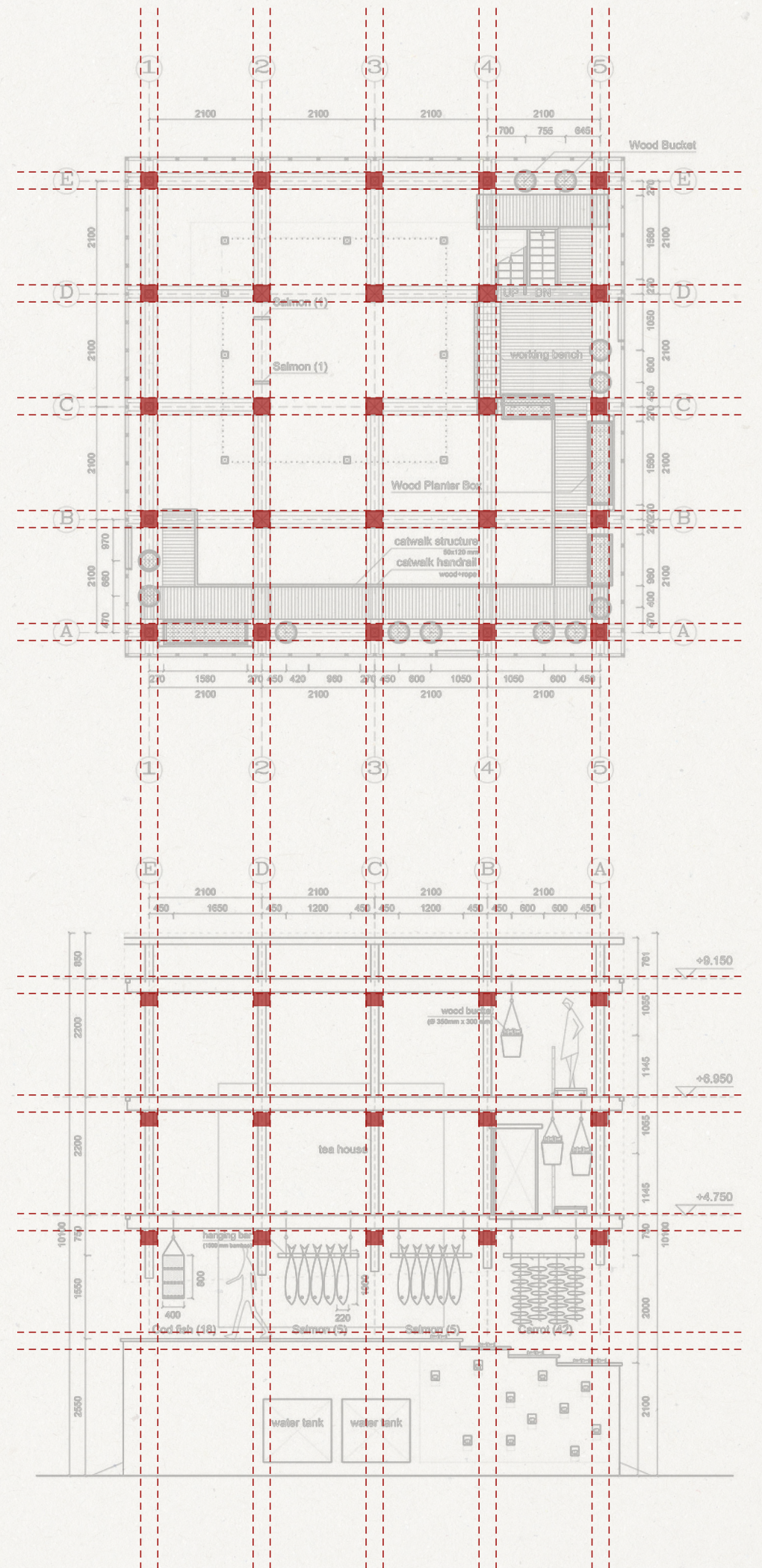


El proyecto Nest We Grow de Kengo Kuma es un antecedente clave debido a su sistema estructural modular en madera que se puede expandir infinitamente en sus tres dimensiones y evoca, a pesar de su cualidad de grilla, una espacialidad cálida y cercana a la escala humana, cualidades fundamentales para un espacio destinado a las infancias y la comunidad. La estructura de grilla inter trabada y apoyada, propone un modo de construir artesanal que puede ser entendido, apropiado y mantenido colectivamente, alineándose con nuestra intención de generar un edificio comunitario más que institucional.

Por otro lado, la piel traslúcida que envuelve a la obra permite un equilibrio entre protección e iluminación natural, generando una atmósfera luminosa sin perder intimidad hacia el exterior. A su vez, este cerramiento permeable introduce una dimensión lúdica al edificio: el paso de las siluetas, las luces y las sombras producen escenas cambiantes a lo largo del día, suavizando la rigidez estructural y reforzando el carácter sensible del espacio.

Finalmente, la lógica abierta del proyecto —donde los espacios son flexibles, superpuestos y capaces de adaptarse a múltiples actividades— constituye una referencia directa para diseñar una biblioteca comunitaria que promueva el juego colectivo, la participación y la apropiación libre del espacio.

UNIMATERIAL



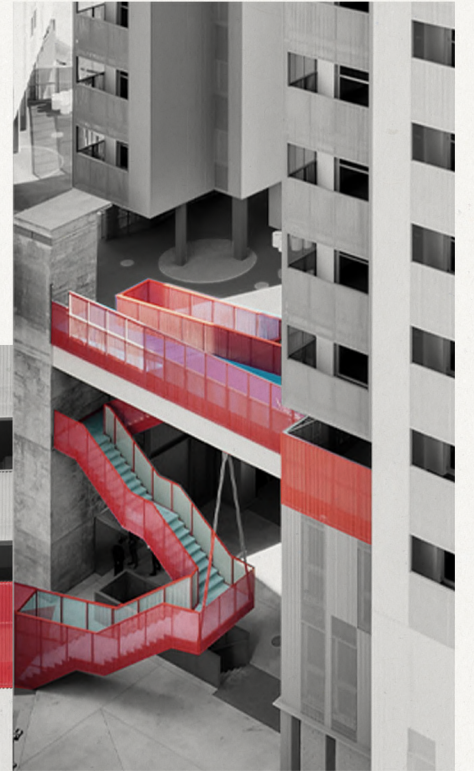
02. 03. VIVIENDAS DE PROMOCIÓN PÚBLICA, OFICINAS,
LOCALES COMERCIALES Y GARAJE, AMANN
CANOVA MARURI, 2012



El conjunto de Amann-Cánovas-Maruri funciona como precedente relevante para pensar nuestras pasarelas de recorrido —sobre todo por la forma en que su diseño articula programas diversos y espacios de circulación comunitaria. En este proyecto, las 118 unidades residenciales conviven con oficinas, locales comerciales y garaje, y se conectan mediante pasarelas metálicas elevadas (escalera colgada y conexiones verticales/horizontales) que enlazan distintos niveles y usos.

Estas pasarelas cumplen una función doble: por un lado operan como infraestructura de circulación y acceso; por otro, generan espacios públicos intermedios de socialización y encuentro —una plaza elevada que articula las cuatro torres, donde los habitantes se encuentran, transitan y socializan—. Esa lógica híbrida, donde lo funcional se combina con lo colectivo, resuena con el carácter lúdico y comunitario que deseamos para nuestra propuesta.

Tomamos como referente esa articulación de circulaciones y encuentros porque buscamos que nuestras pasarelas no solo sirvan para conectar espacios, sino también para generar tránsitos impredecibles, recorridos libres, encuentros casuales —espacios dinámicos similares al juego, donde las decisiones del habitante determinen el uso y la sociabilidad. En este sentido, el proyecto de Amann-Cánovas-Maruri demuestra que una estructura de pasarelas puede transformar un edificio colectivo en un “tejido urbano vertical” que favorece la comunidad, el intercambio y la apropiación social.



03. EXPLORACIÓN PROYECTUAL



Las primeras líneas del proyecto surgen a partir de un análisis morfológico, sistemático y formal de los juegos infantiles característicos de los barrios argentinos. Entre ellos, seleccionamos la escondida, la ronda y la rayuela, por constituir prácticas lúdicas profundamente arraigadas en nuestra cultura y transmitidas a lo largo de generaciones.

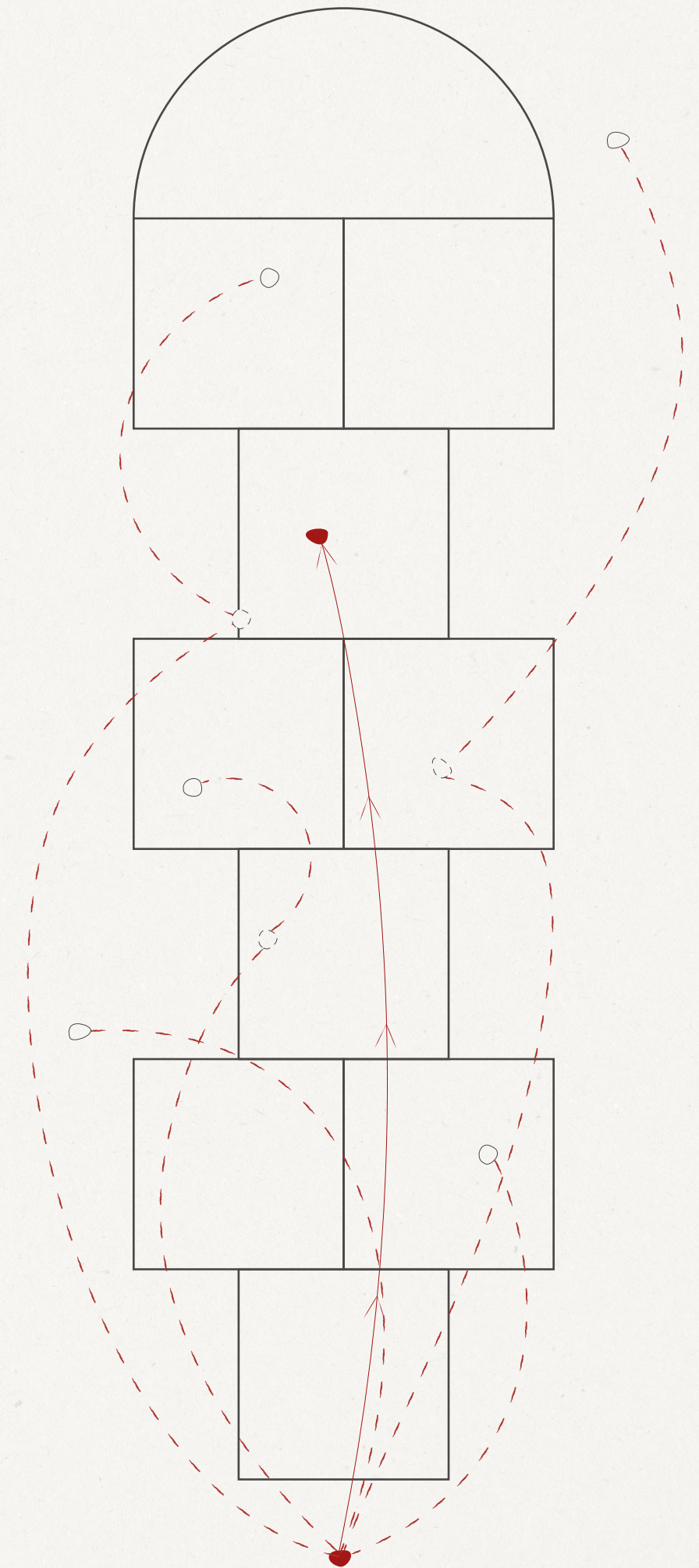
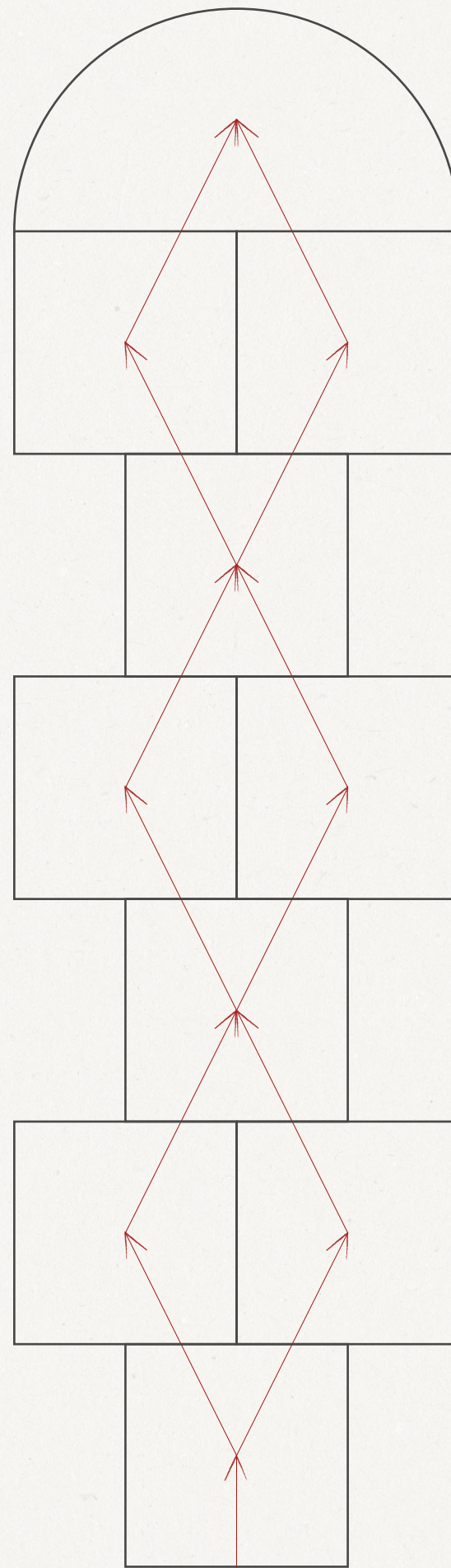
Estos juegos comparten un rasgo fundamental: no requieren grandes recursos materiales ni condiciones espaciales específicas, y no establecen limitaciones por edad o género, lo que los convierte en prácticas accesibles, inclusivas y compartidas por toda la sociedad. A su vez, permiten que el juego surja como experiencia espontánea y libre, evitando la rigidez de los dispositivos lúdicos predeterminados.

Desde esta perspectiva, entendemos al juego como una herramienta esencial en el desarrollo infantil, ya que favorece la creatividad, la exploración, la autonomía y la construcción de vínculos significativos con el entorno. Especialmente en experiencias grupales, el juego incorpora dinámicas de cooperación y pertenencia, consolidando valores sociales que exceden la infancia y se proyectan en la vida comunitaria. Por este motivo, nuestra propuesta se concibe desde una lógica lúdica que recupera dinámicas y potencialidades de los tres juegos tradicionales, con el objetivo de construir un espacio comunitario infantil que promueva la socialización y la apropiación colectiva del sitio.

03. 01. 01. LA RAYUELA

La dinámica de la rayuela parte de una grilla inter trabada que establece los límites del juego y define el recorrido que deberán seguir tanto el jugador como la piedra que arroje. Su potencial reside en el contraste entre la rigidez geométrica de la grilla y el desplazamiento irregular que acontece sobre ella, siempre determinado por la decisión del jugador.

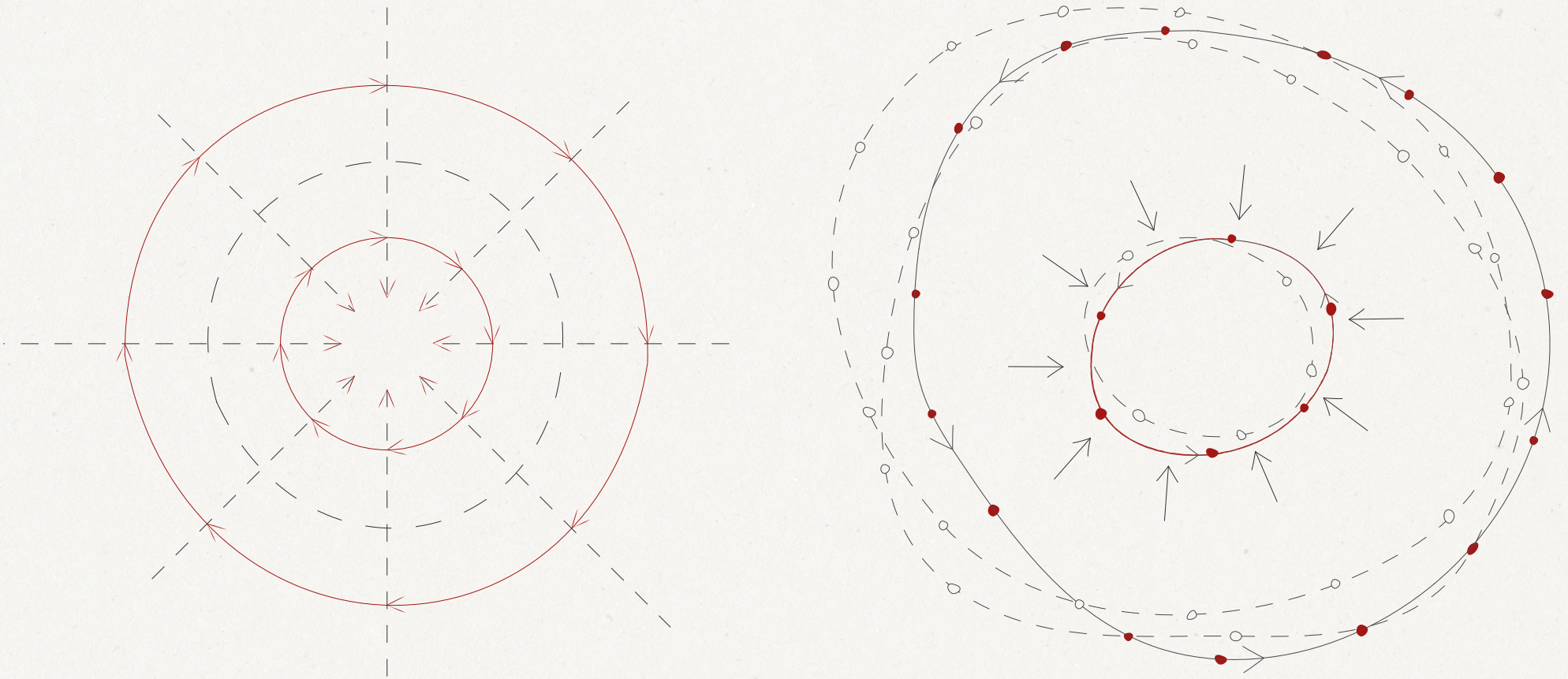
A partir de este disparador, diseñamos una estructura de columnas y vigas que, adaptándose a los desniveles del terreno, sostiene las losas y funciona también como elemento lúdico en la planta baja libre, permitiendo que los niños se escondan, trepen y jueguen. Asimismo, actúa como soporte de las pasarelas que recorren la obra de manera desestructurada, evocando las trayectorias azarosas de la piedra.



03. 01. 02. LA RONDA

Las reglas que rigen el juego de la ronda son aún más libres que el anterior, la misma no exige nada más que la presencia del cuerpo para existir. Encontramos la potencialidad de la misma en su geometría circular que puede expandirse o contraerse según la cantidad de jugadores y el movimiento que los mismos coordinen grupalmente.

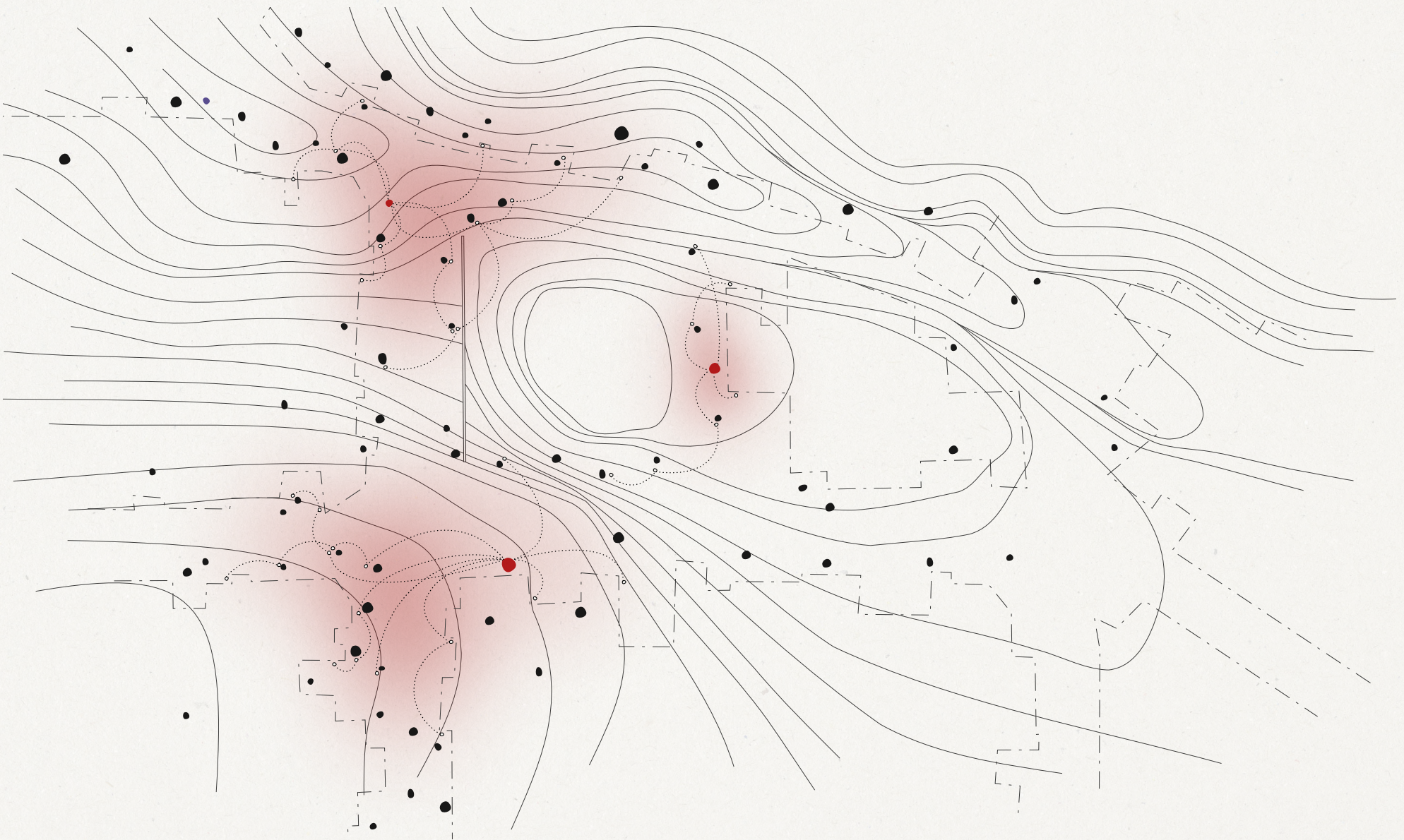
A partir de la superposición de las curvas de nivel y los diagramas de la ronda, definimos los puntos de partida iniciales para distribución del programa en la biblioteca.

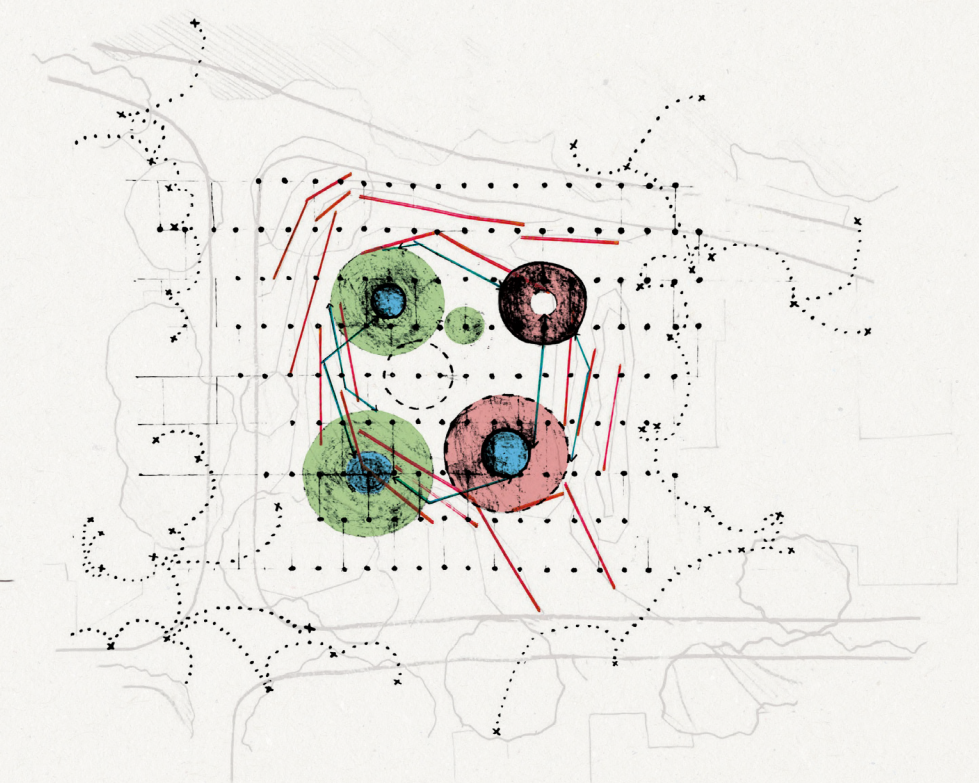
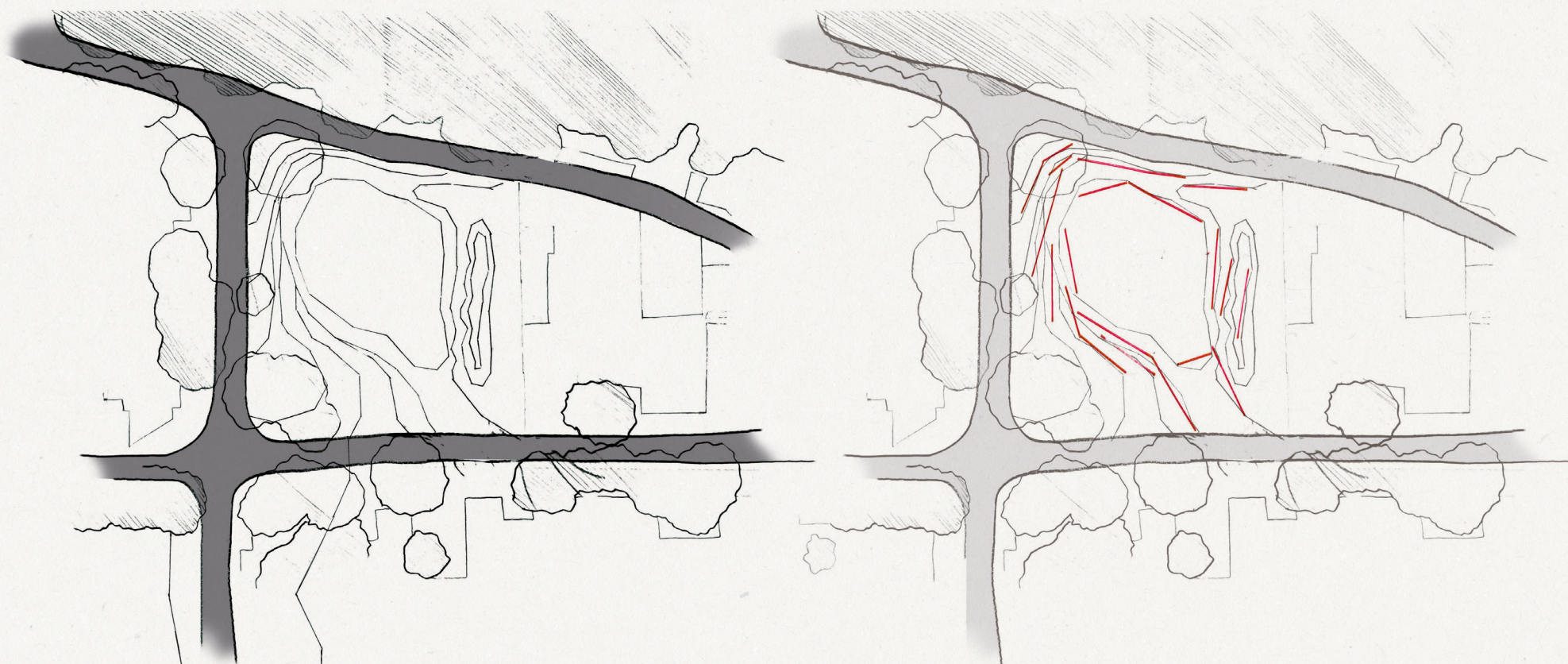


03. 01. 03. LA ESCONDIDA

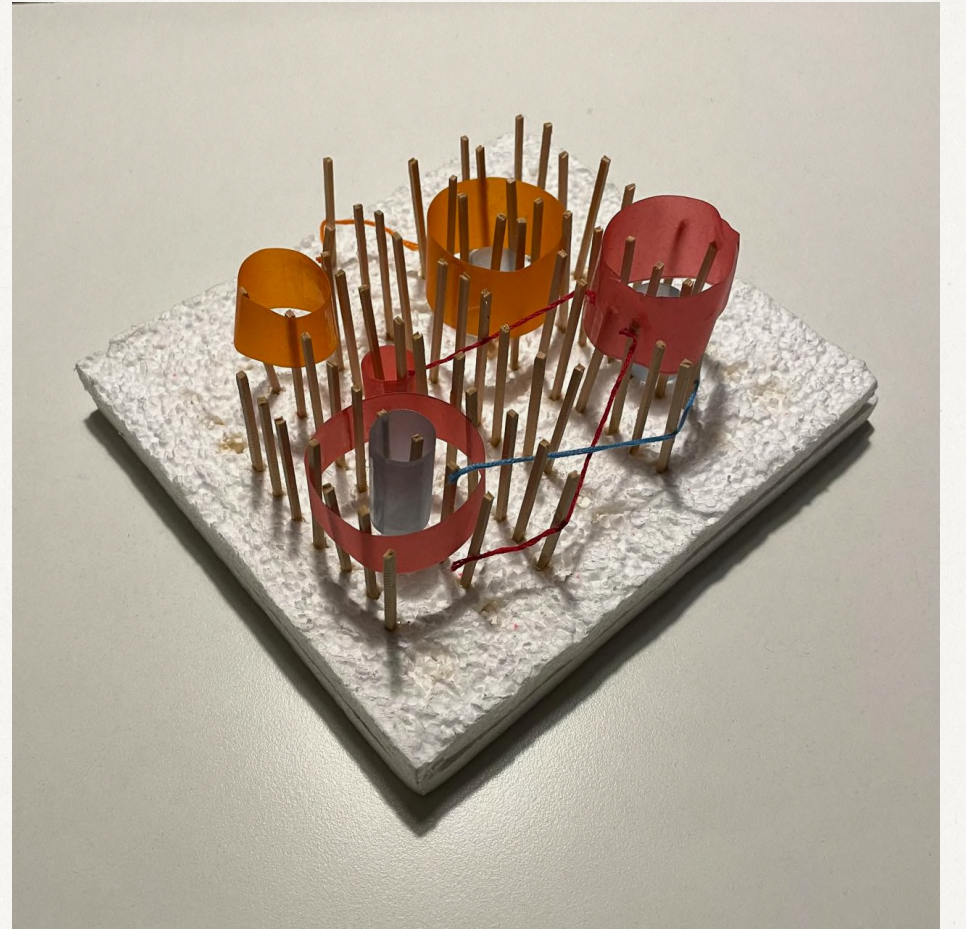
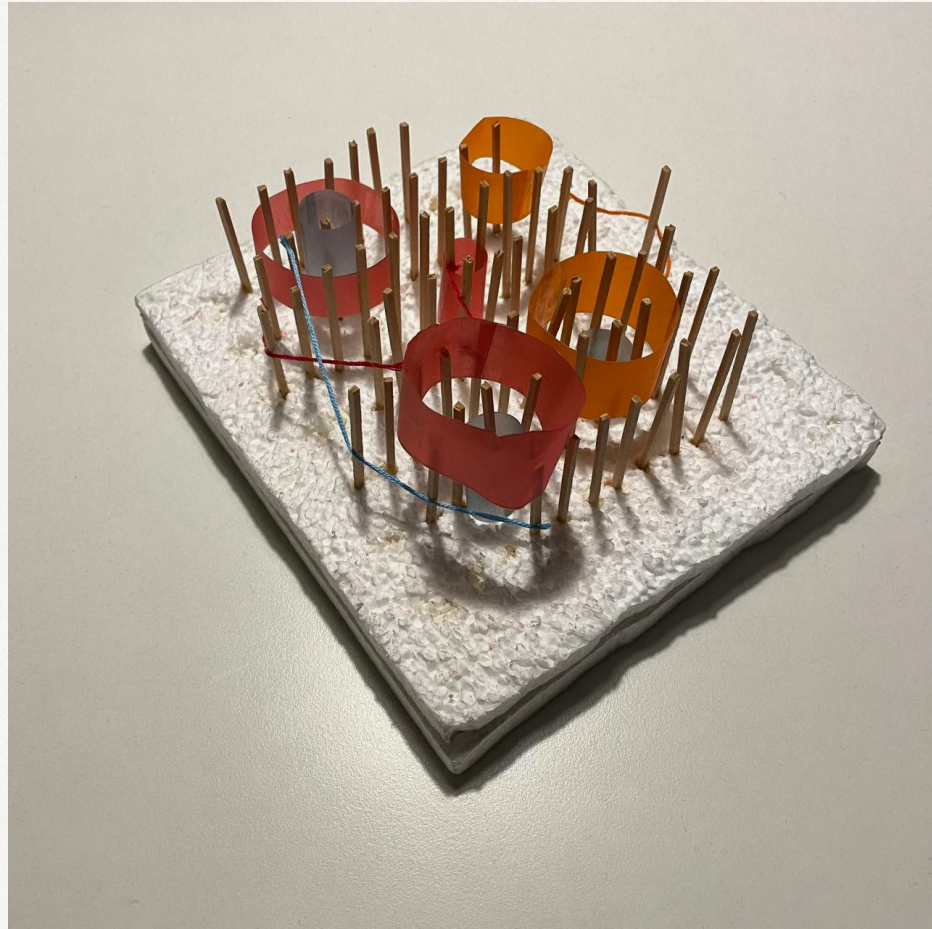
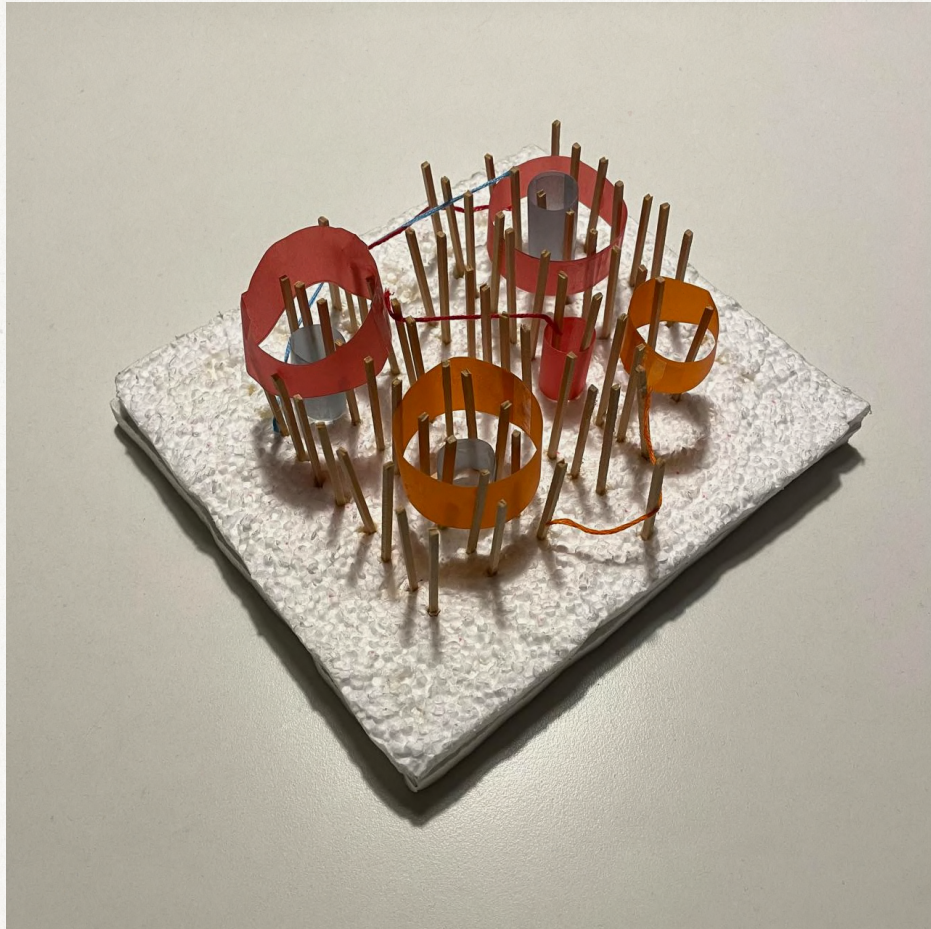
Las lógicas de la escondida son fundamentalmente circulatorias y de recorrido: su potencial radica en los distintos caminos que toman los jugadores para llegar a un mismo punto, generalmente centralizado. Para estudiar esta dinámica resultó clave mapear los posibles escondites y los puntos de pica, con el objetivo de comprender las distintas densidades de jugadores que habilitaba cada sector del sitio.

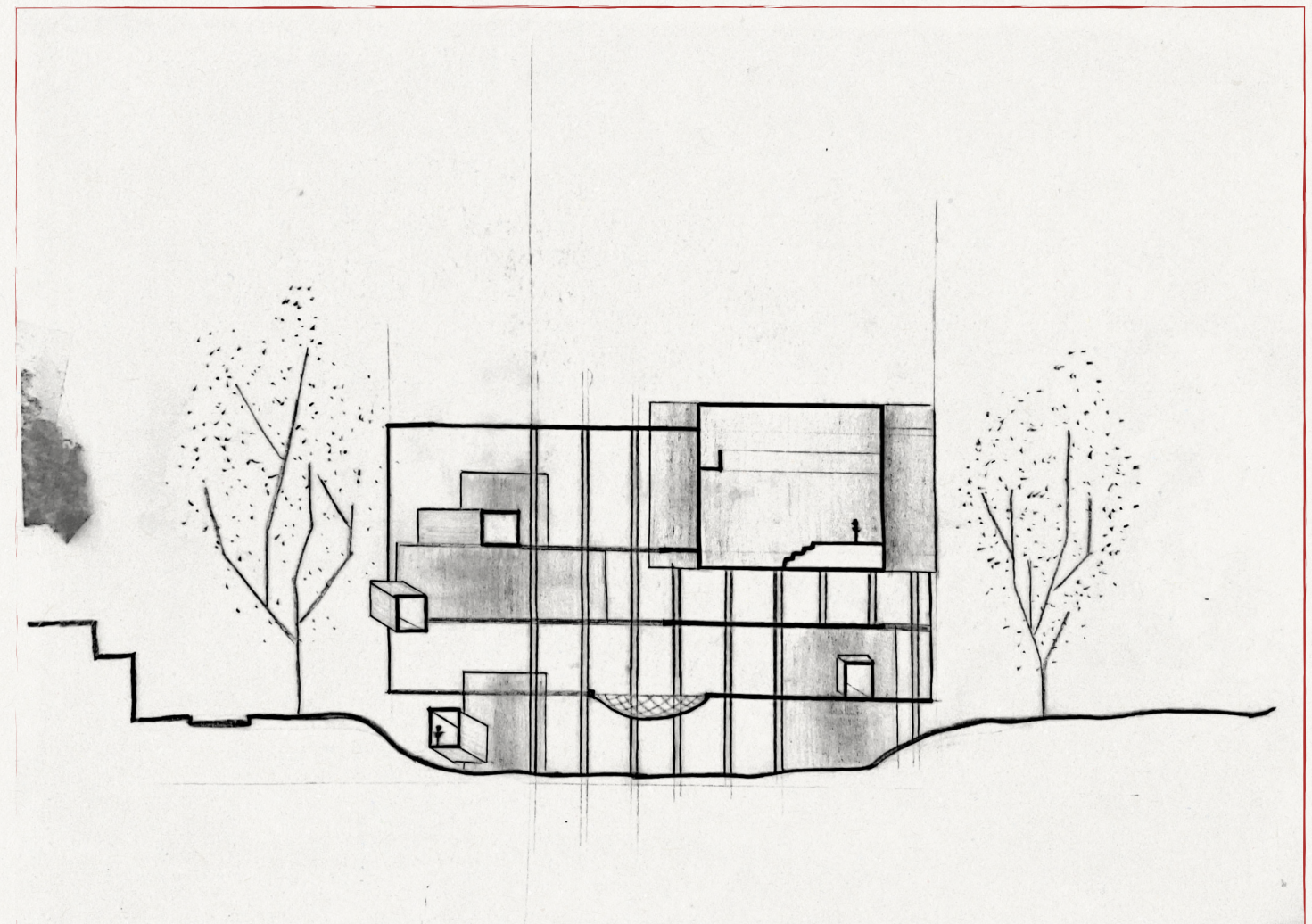
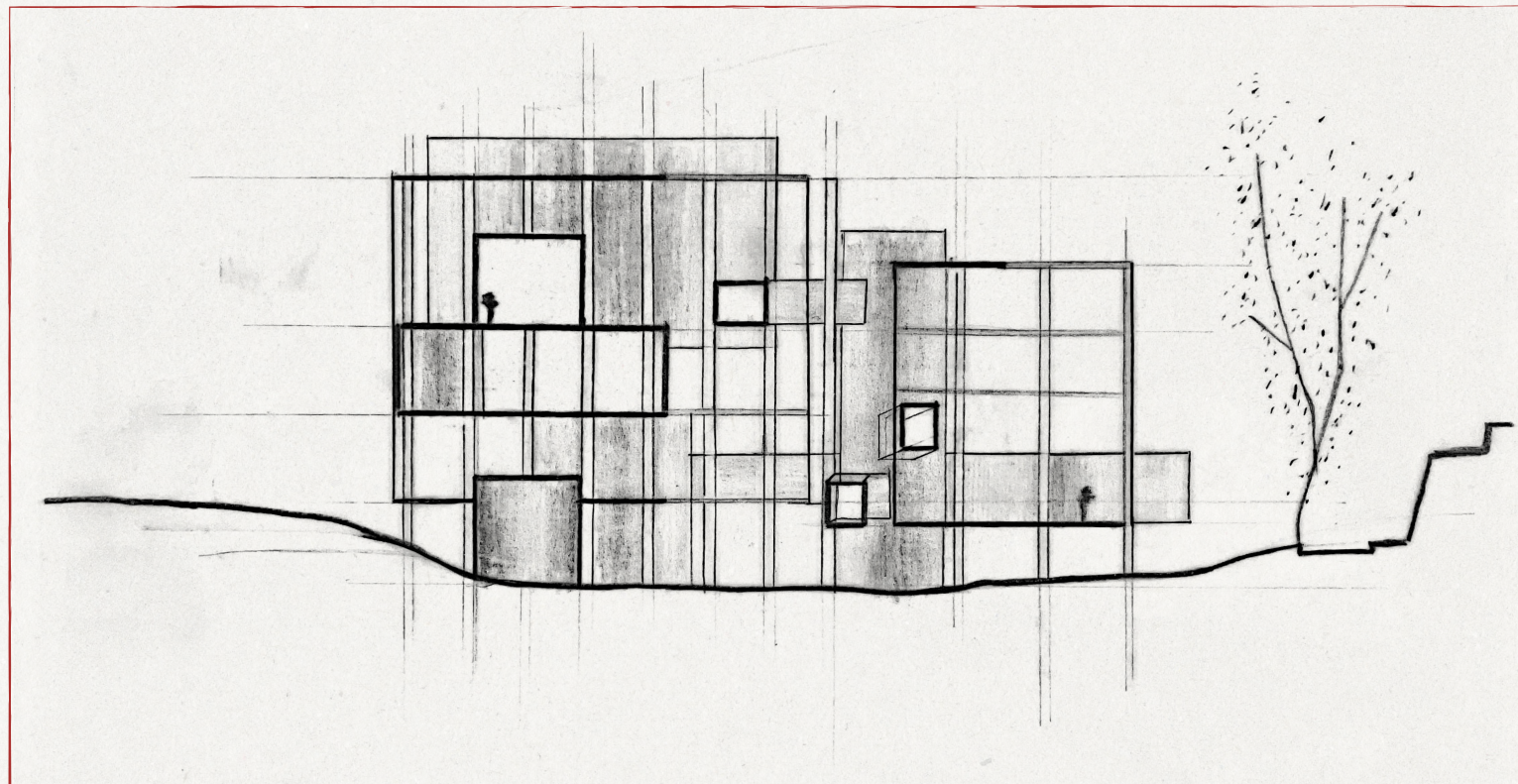
A partir de eso, superpusimos los diagramas de movimiento con las líneas rectificadas de la topografía y pensamos las pasarelas de circulación que recorren el proyecto, vinculando programas entre bloques y niveles, además de definir los accesos posibles a la obra.





Rectificación de curvas de nivel +
diagramas de juegos





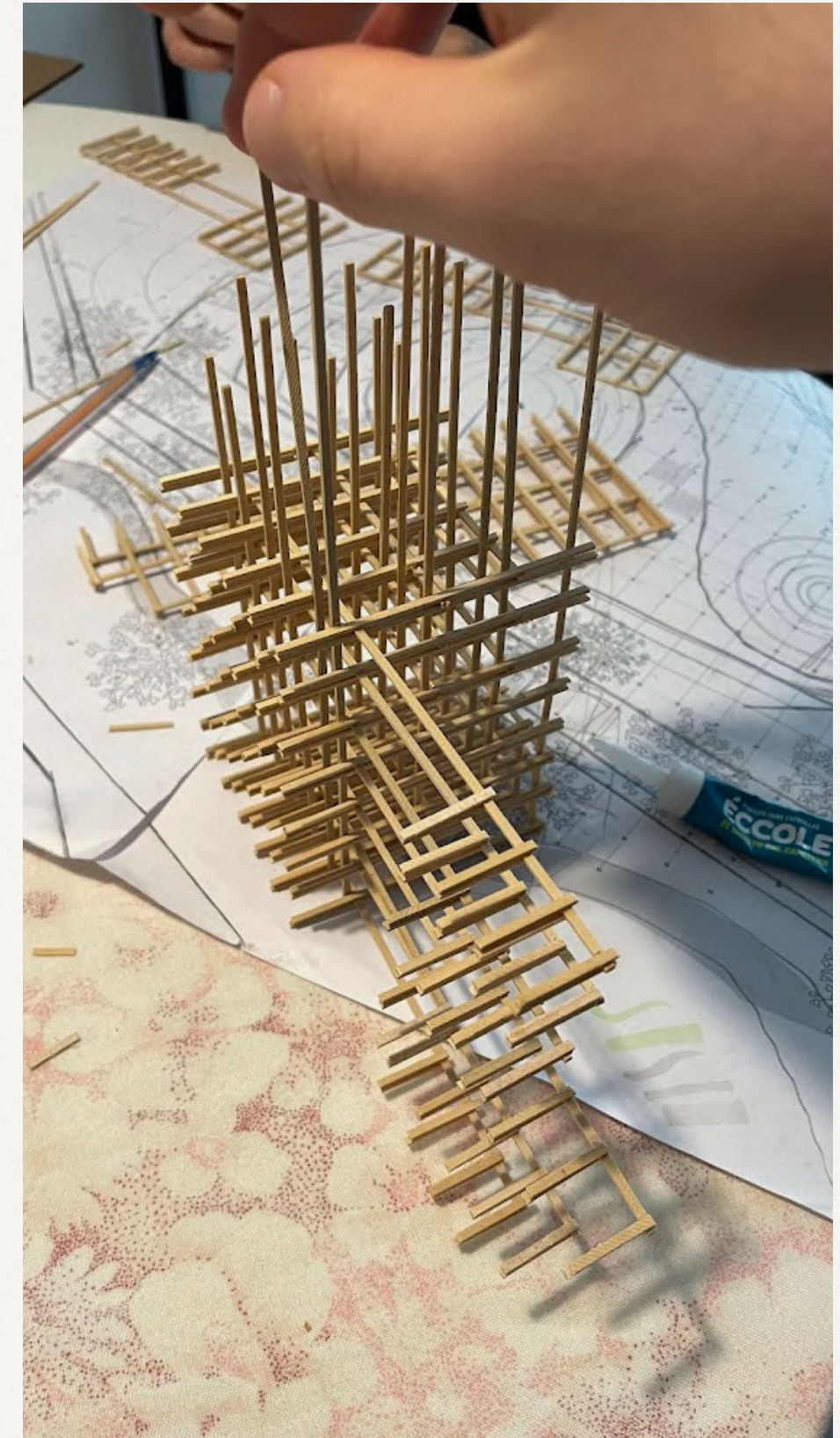
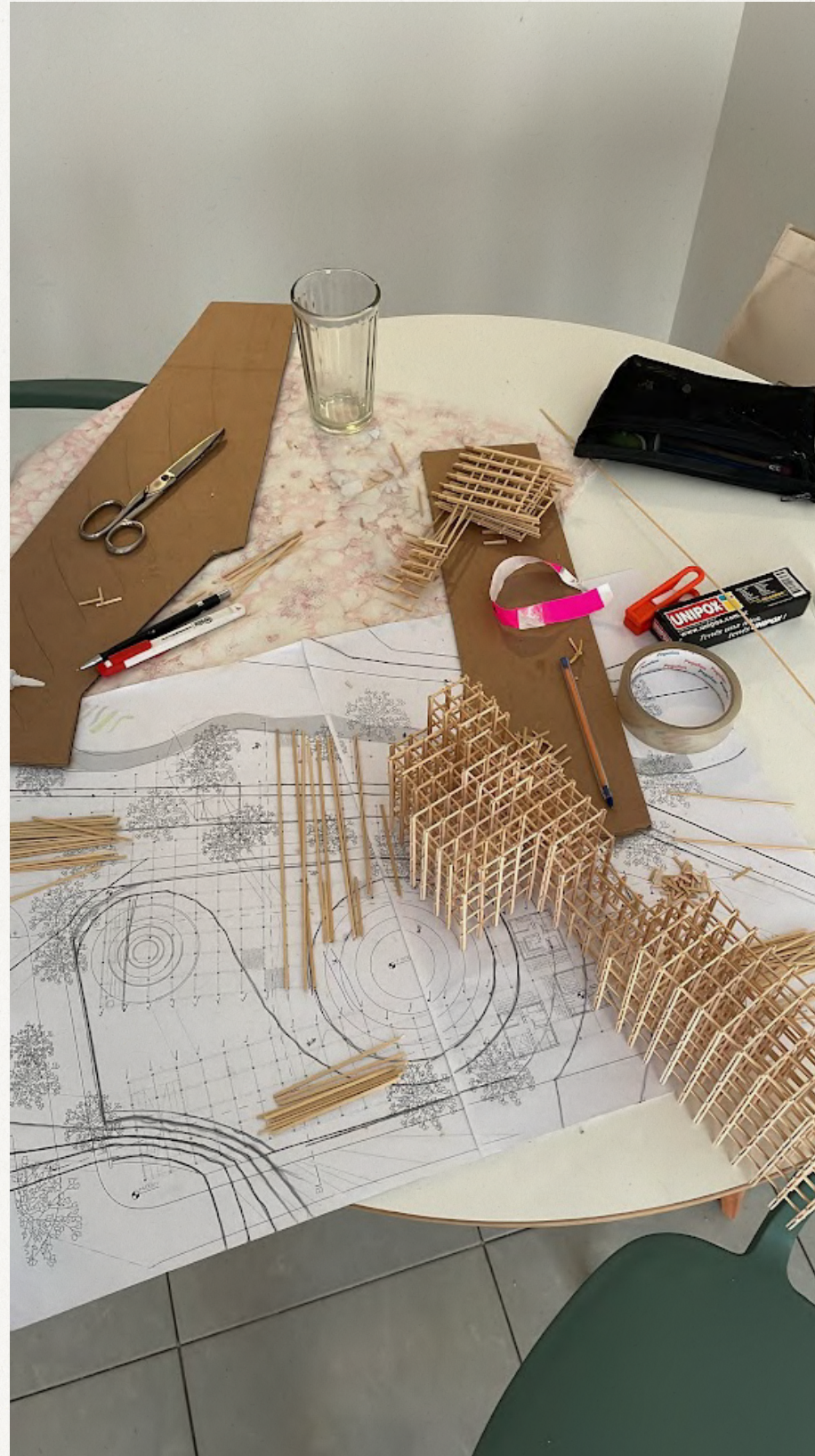
Secciones explorativas a partir
de maqueta de estudio

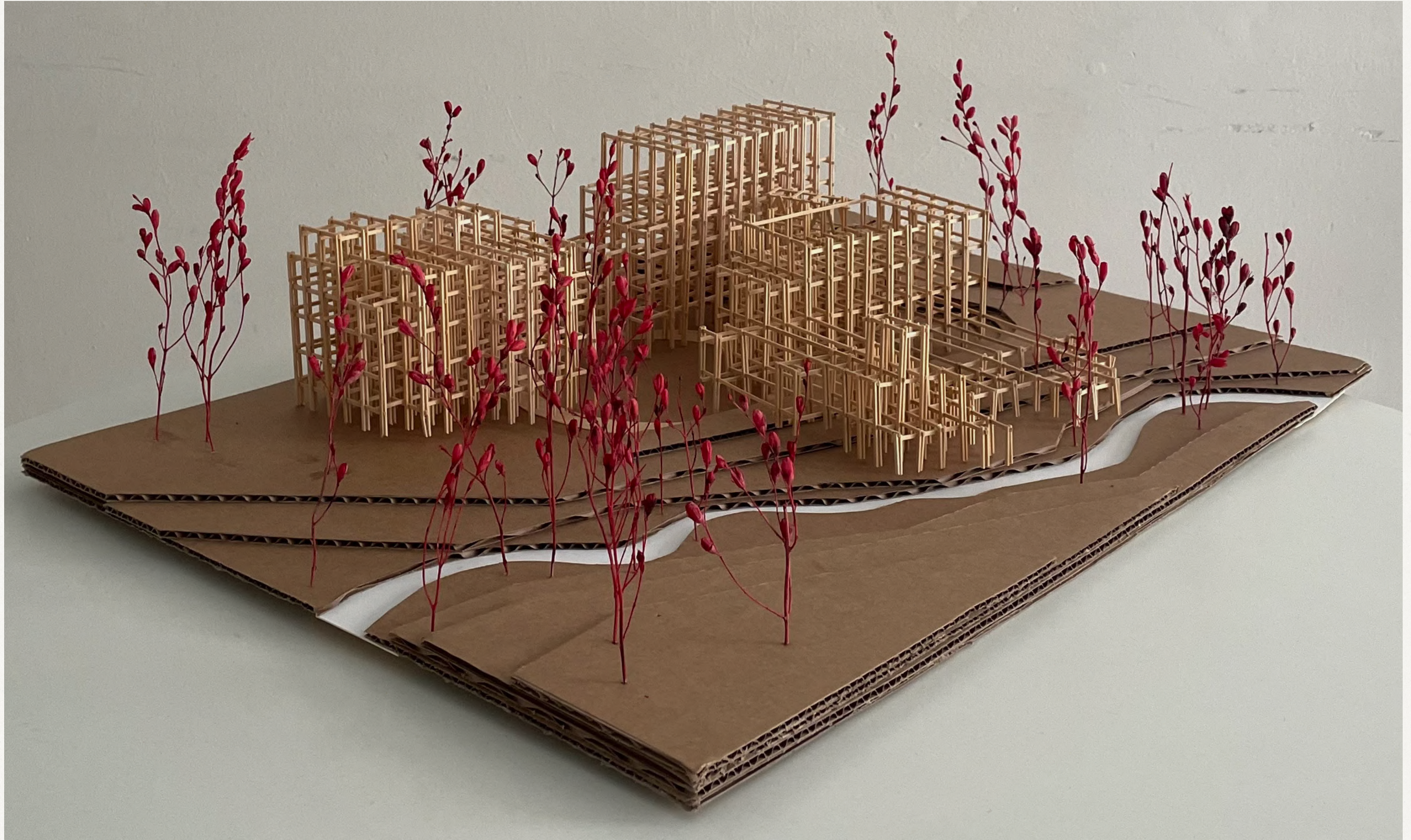
03. 02. LA ESTRUCTURA

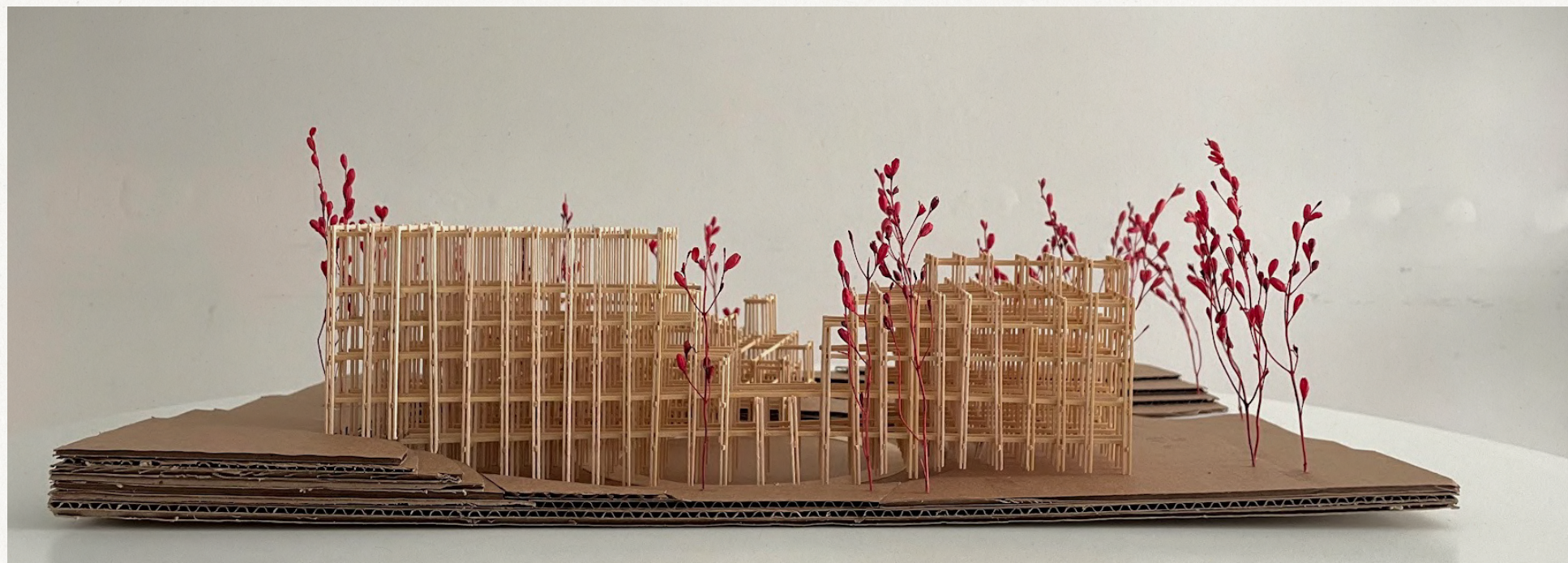
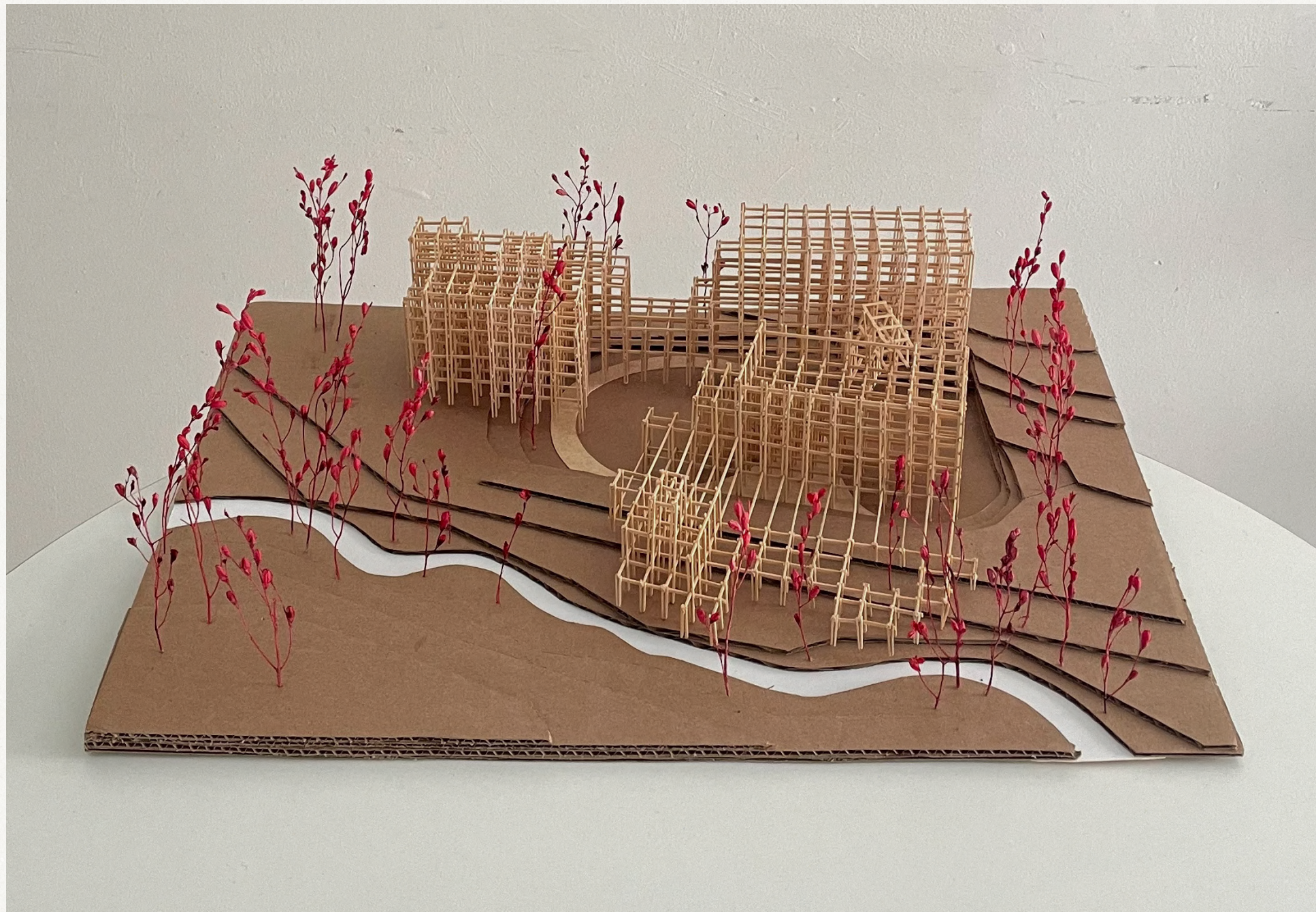
Impulsados por la lógica de la rayuela, la grilla modular se asumió como elemento inicial y estructural del proyecto. Se parte de un módulo tridimensional de aproximadamente $3 \times 3 \times 3$ m, capaz de expandirse en los tres ejes y de ajustar su altura según las necesidades programáticas. Esta regularidad permite ordenar el proceso constructivo y garantizar una ejecución accesible, sin requerir mano de obra altamente especializada. Además, la uniformidad del sistema simplifica la técnica constructiva evitando variaciones que complejicen innecesariamente la obra.

Se optó por una estructura totalmente de madera para mantenerla a la vista aportando calidez y una presencia natural vinculada a las preexistencias del paisaje urbano y natural. Al mismo tiempo, el carácter artesanal de los encastrés y apoyos refuerza la dimensión lúdica del proyecto, evocando la lógica del juego como parte de la experiencia espacial.

Por último, la expansión de la grilla se concibió como una serie de elementos estructurales que se apoyan en los desniveles de la topografía y, avanzando desde la calle Plutarco hacia el brazo seco del arroyo Saladillo, se van deconstruyendo progresivamente hasta alcanzar la ribera.







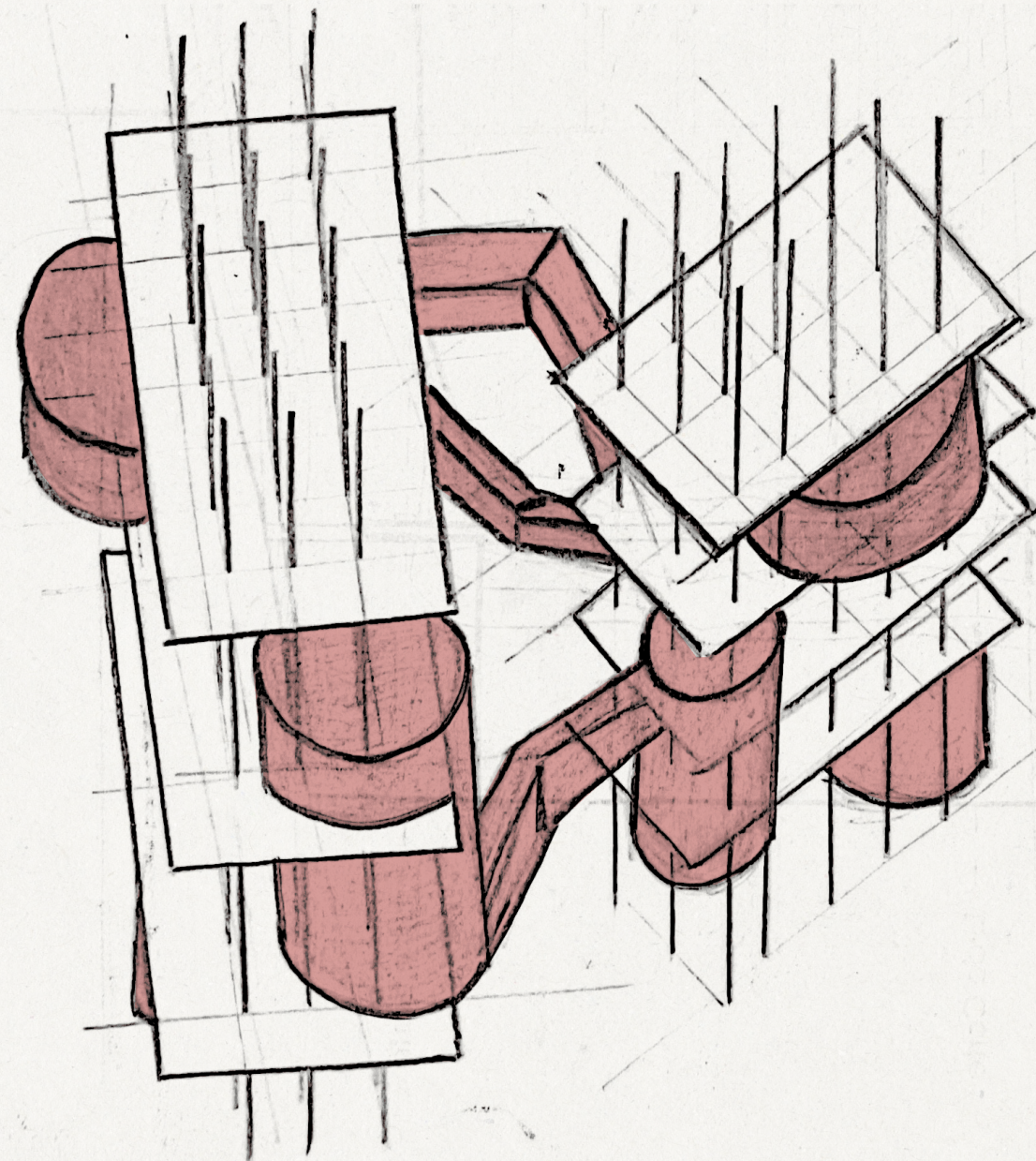
03. 03. LAS PASARELAS

El recorrido en altura que organiza el proyecto se diseñó a partir del análisis de La Escondida. Desde esa lógica definimos un sistema de recorridos diversos: algunos más breves y verticales, otros más extensos y horizontales, que parten de distintos puntos pero convergen en los mismos espacios según la decisión del habitante-jugador. De este modo, no existen inicios ni finales predeterminados.

Las pasarelas se sostienen sobre la grilla de madera y, en los sectores donde ésta no aparece, mediante apoyos independientes. Además, se buscó un contraste material y cromático que retomase la diferencia entre grilla y recorrido planteada en el análisis de La Rayuela: por eso se resolvieron con estructura metálica y chapa perforada roja.

Finalmente, inspiradas en la lógica de Van Eyck en el Orfanato de Ámsterdam, estas pasarelas funcionan como veredas elevadas que rodean y vinculan la obra. A través de aterrazamientos y ensanchamientos, generan puntos de encuentro entre visitantes de la biblioteca, habitantes de las viviendas y vecinos del barrio.





03. 04. LA MATERIALIDAD

El barrio El Mangrullo se caracteriza por una arquitectura construida mayoritariamente por sus propios habitantes, utilizando materiales accesibles y nobles vinculados a las tradiciones constructivas locales. Con el paso del tiempo, el crecimiento poblacional y la expansión espontánea de las viviendas se fue consolidando una materialidad recurrente que terminó configurando una identidad barrial concreta.

Esta preexistencia material constituye un punto de partida fundamental para pensar la noción constructiva de nuestro proyecto. La presencia de mampostería de ladrillo, madera y chapa en las viviendas no sólo revela soluciones económicas y disponibles, sino también un saber hacer colectivo que forma parte del paisaje cotidiano del barrio.

Si bien esta condición del barrio nos dio una certeza de partida, también planteó el desafío de incorporar un carácter lúdico a los materiales que garantizara seguridad y refugio para las infancias. Por eso decidimos trabajar con chapas y vidrios traslúcidos en todos los cerramientos posibles, favoreciendo la visibilidad hacia los espacios donde los niños se encuentran. Tal como sucede en la cancha del barrio, es fundamental que las actividades infantiles permanezcan a la vista del resto de la comunidad, no sólo para acompañarlas, sino también para protegerlas en un contexto vulnerable.

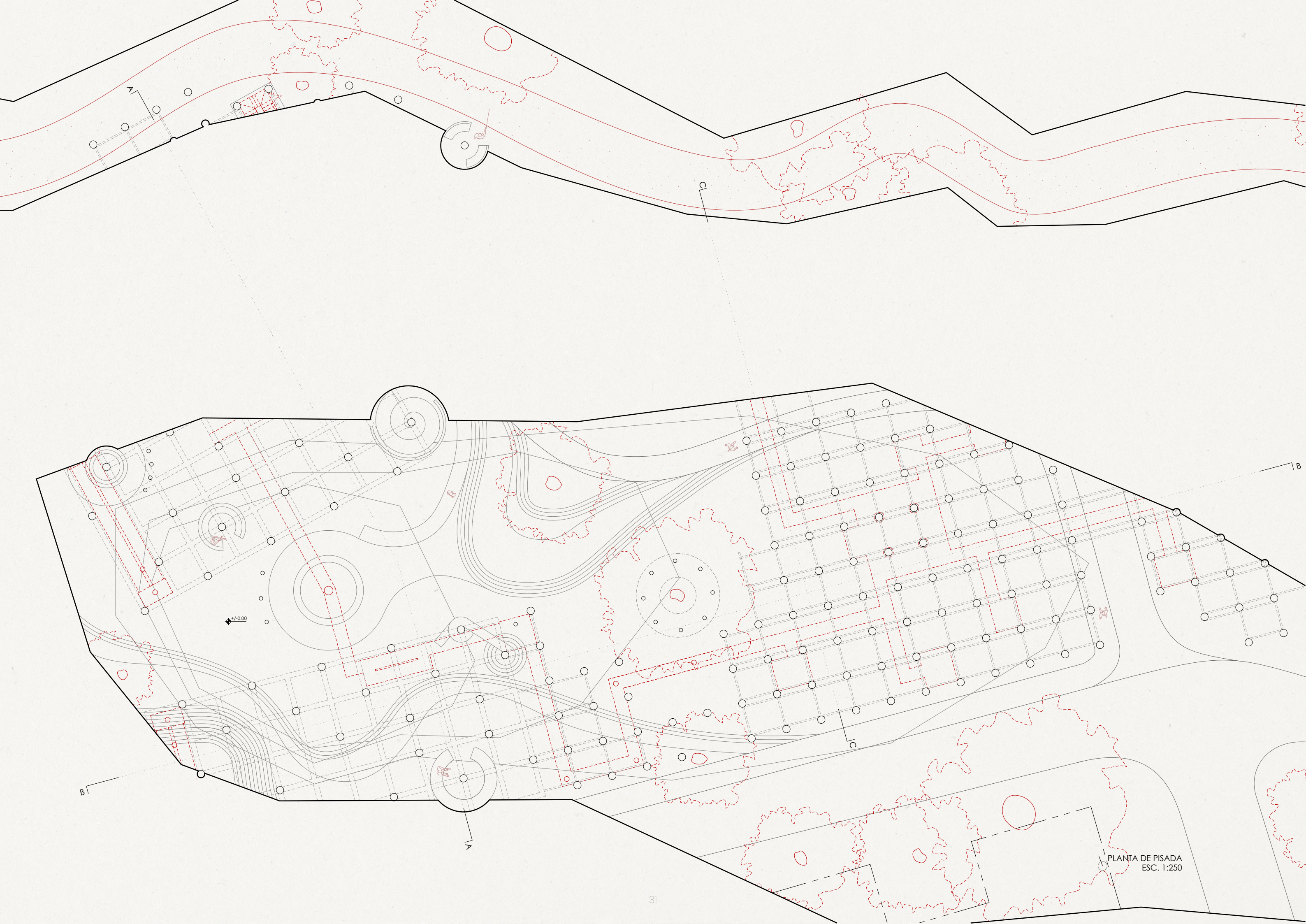
En esta misma línea, los muros y tabiques interiores se resolvieron en vidrio en aquellos locales donde el programa lo permitía. Esta decisión surge de una necesidad de cuidado: la transparencia asegura una supervisión constante sin limitar la libertad de movimiento y juego. De este modo, la biblioteca actúa como espacio de protección, permitiendo observar y acompañar, a la vez que habilita un entorno seguro para habitar.



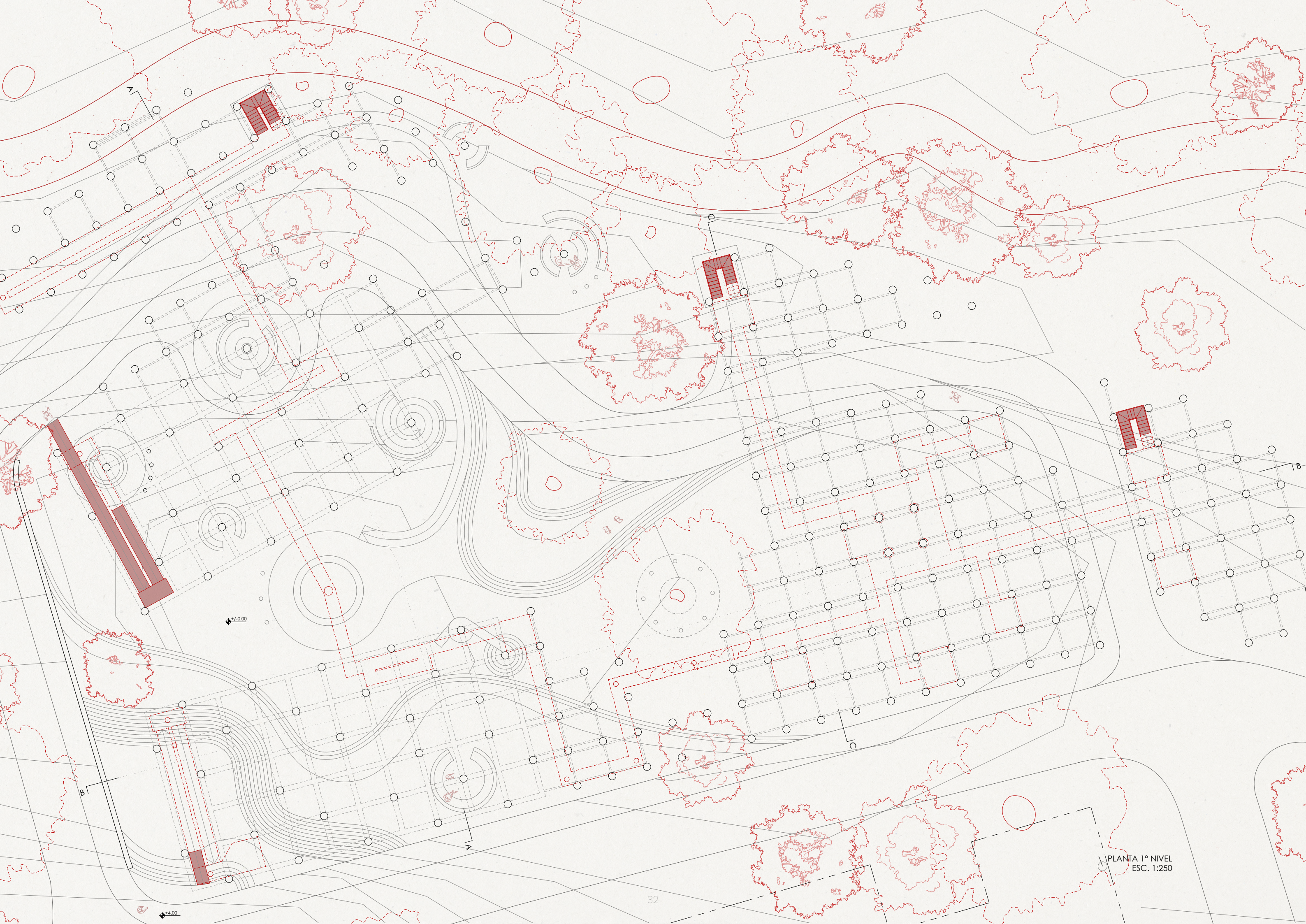


04. PROYECTO

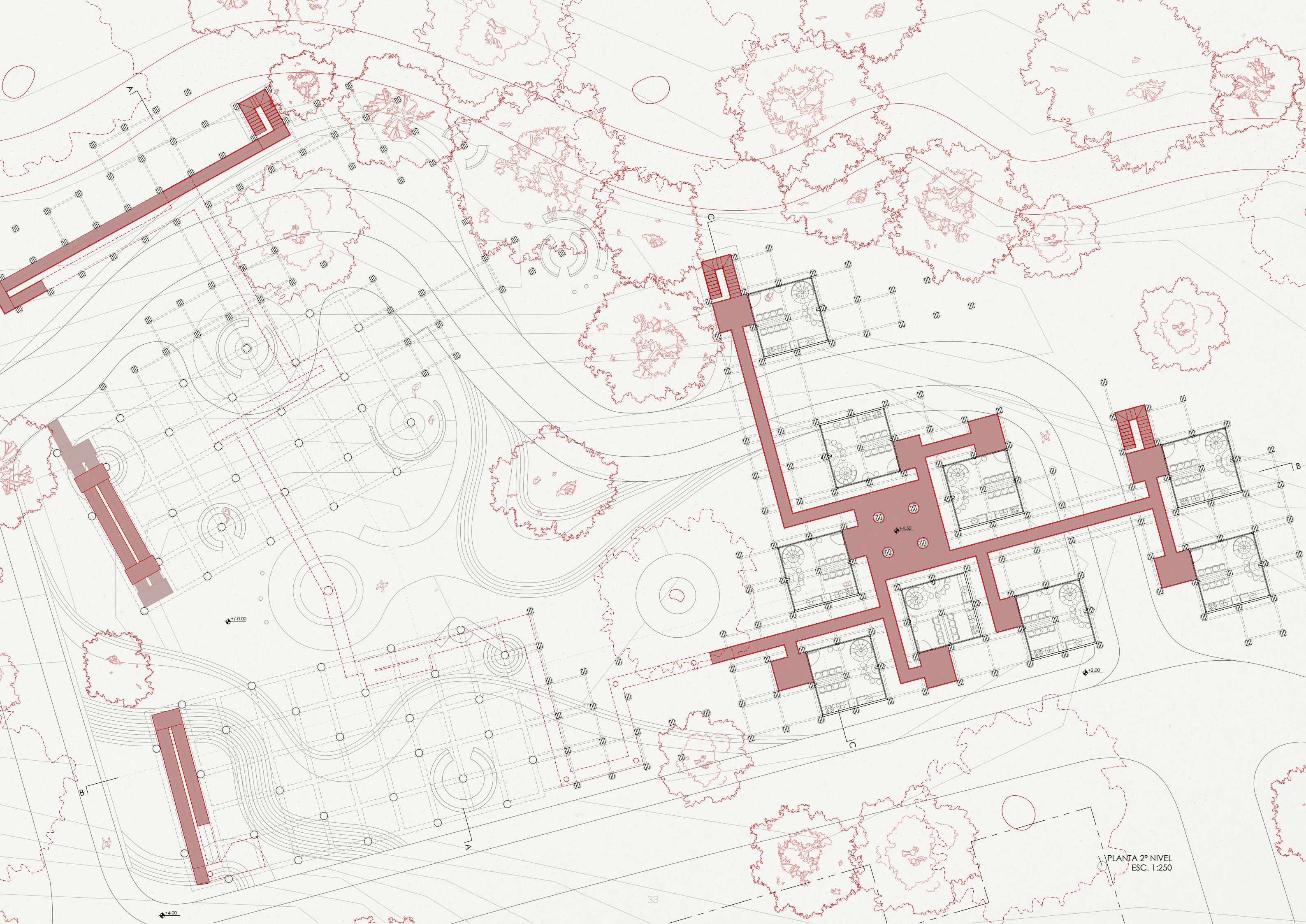




PLANTA DE PISADA
ESC. 1:250



PLANTA 1º NIVEL
ESC. 1:250



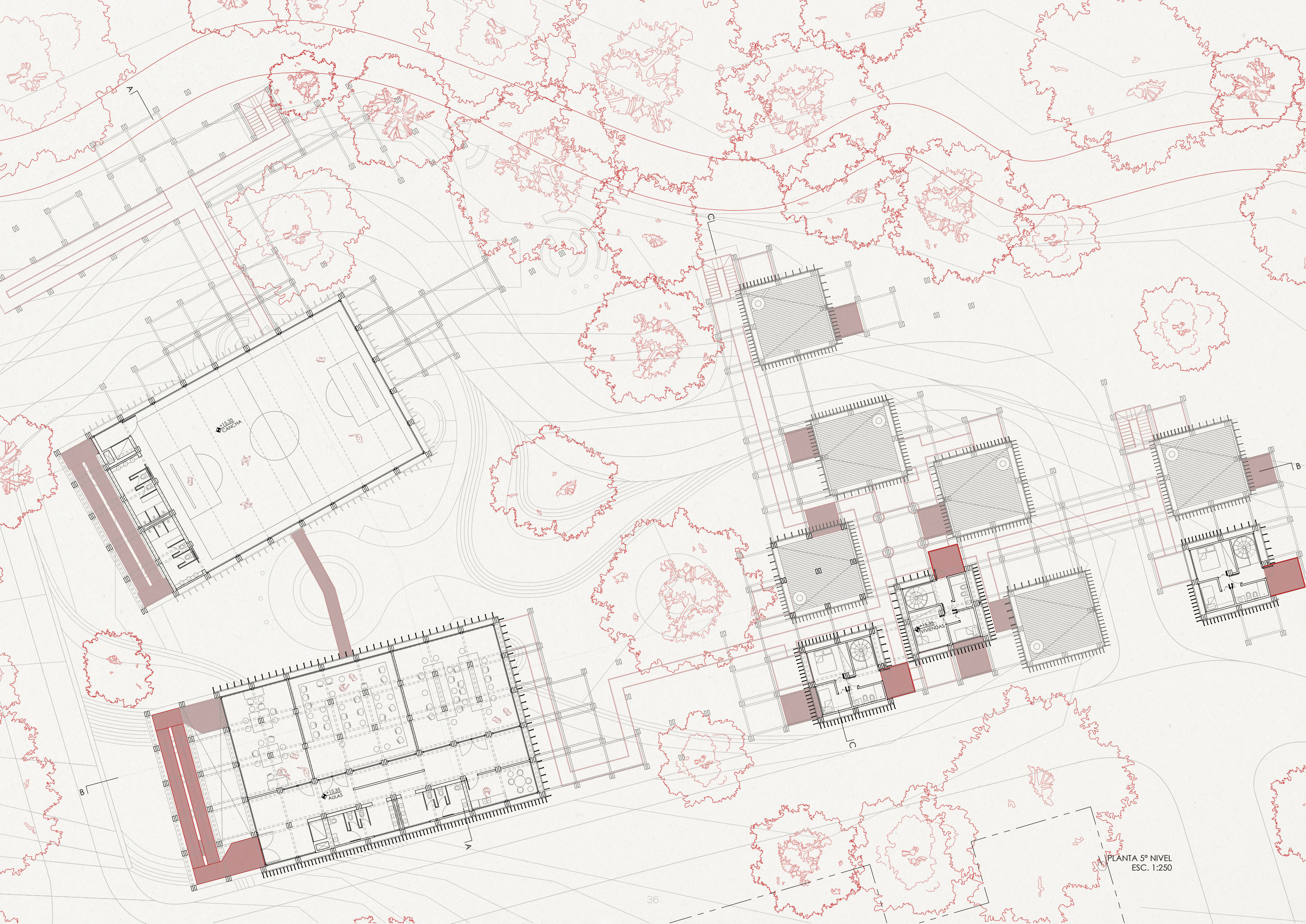
PLANTA 2° NIVEL
ESC. 1:250



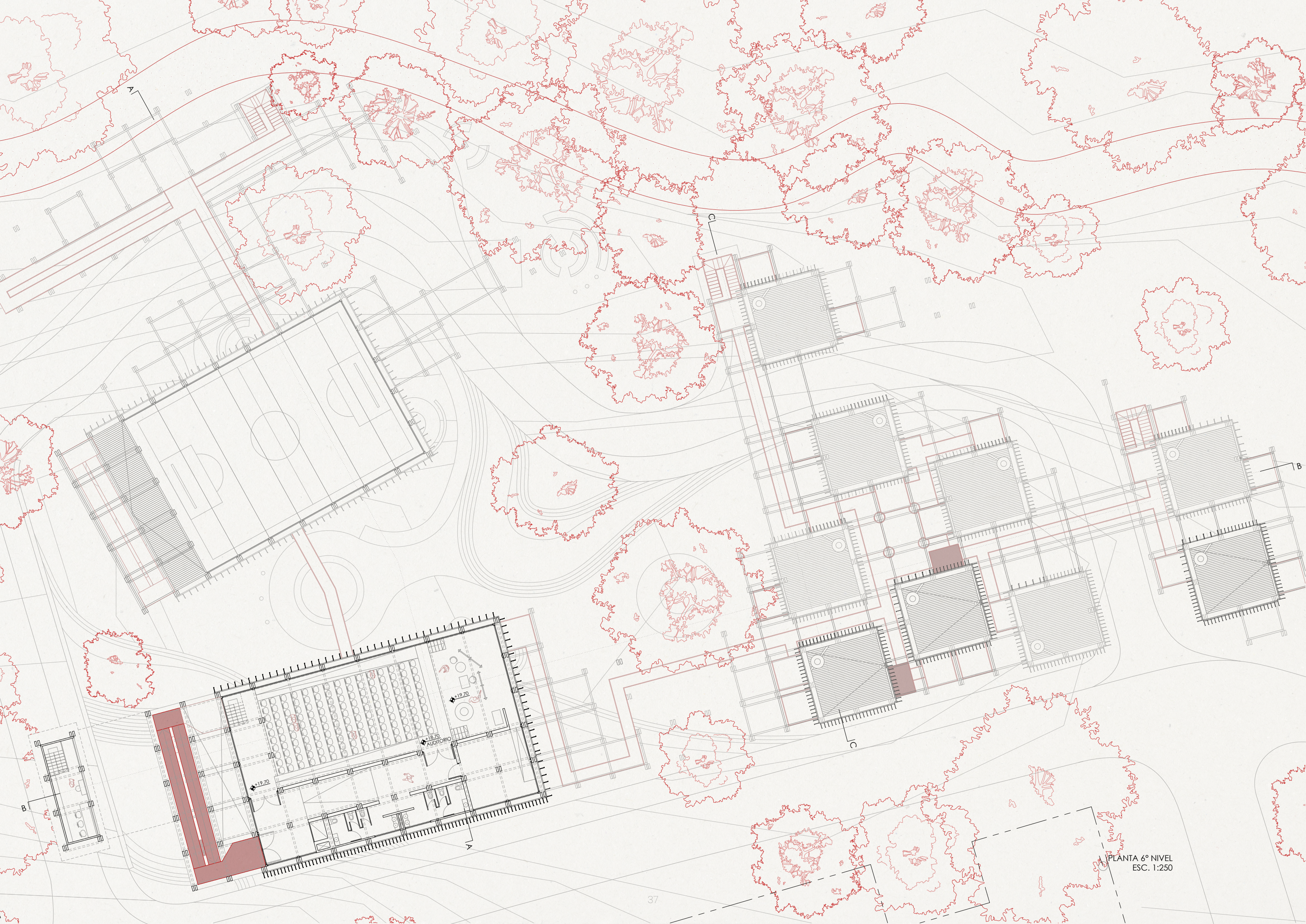
PLANTA 3º NIVEL
ESC. 1:250



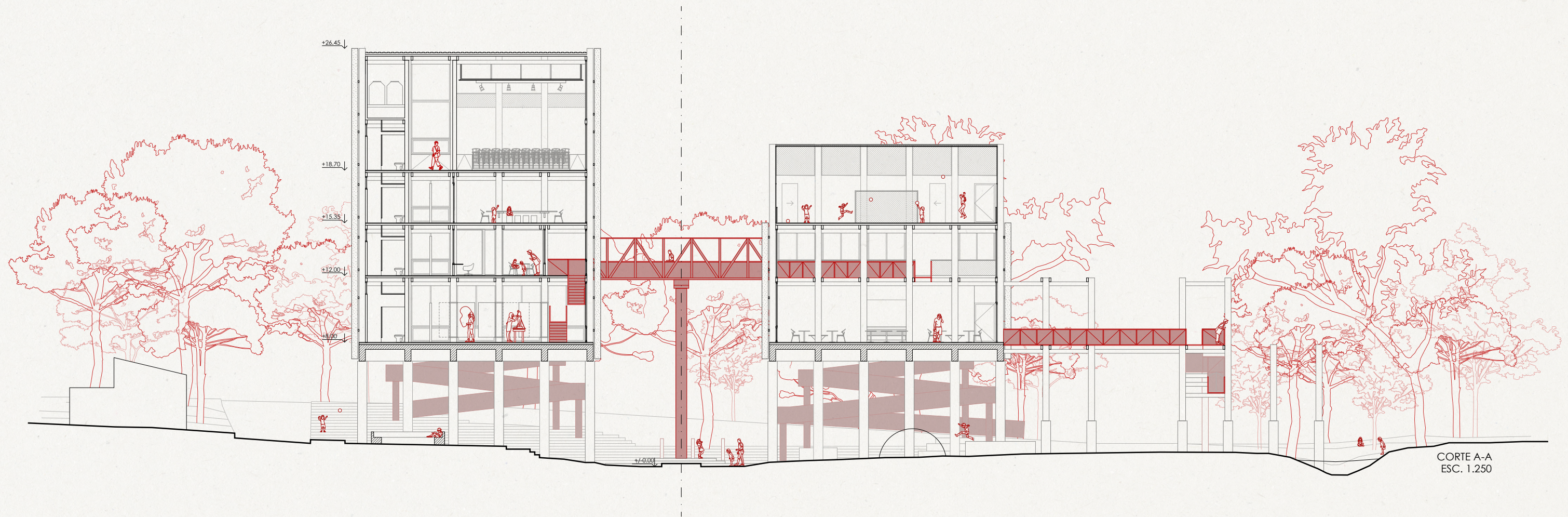
PLANTA 4º NIVEL
ESC. 1:250

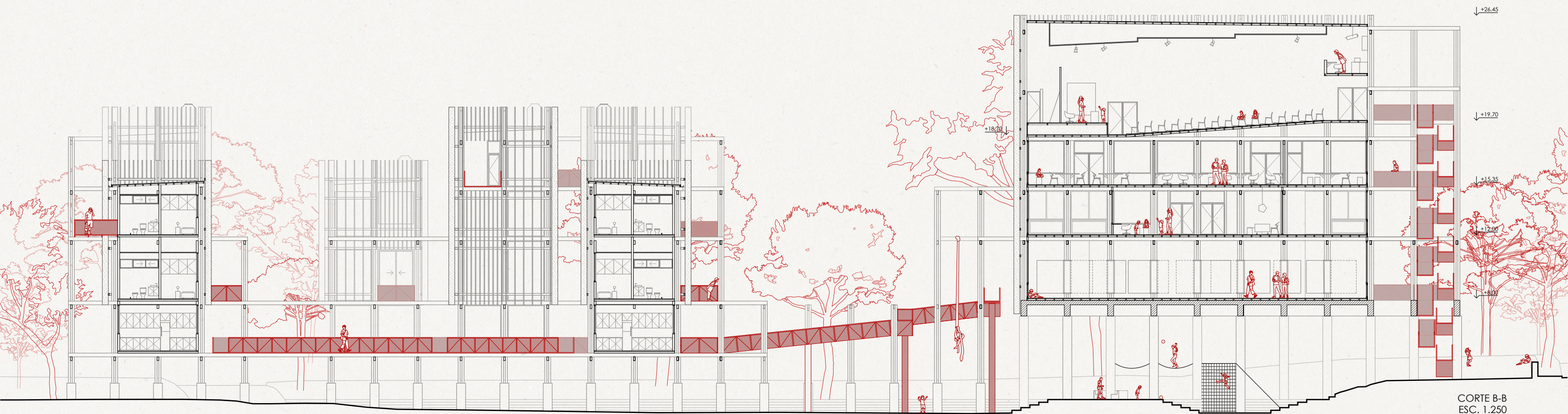


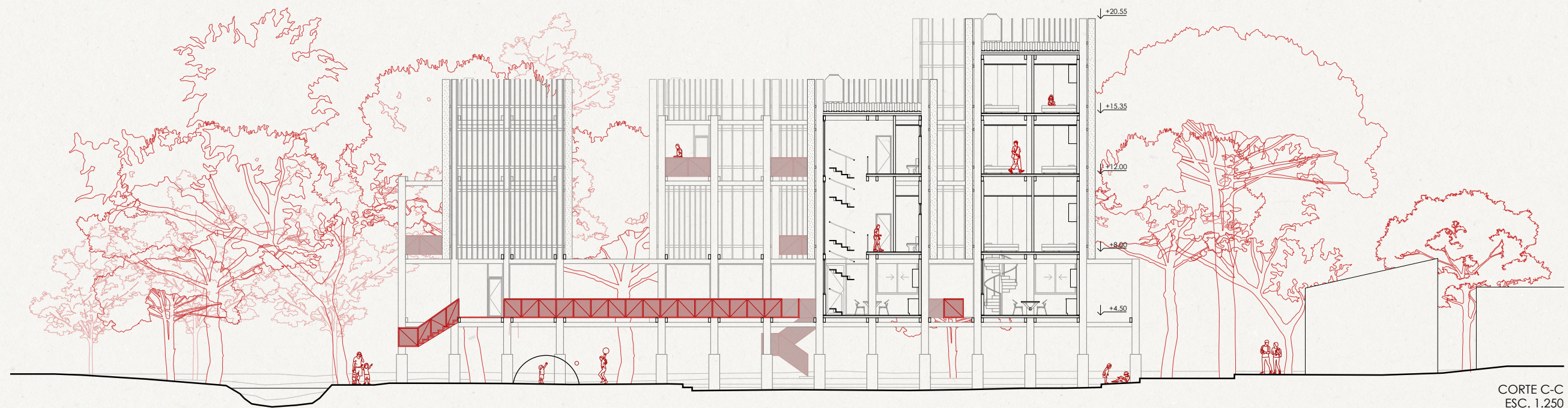
PLANTA 5º NIVEL
ESC. 1:250

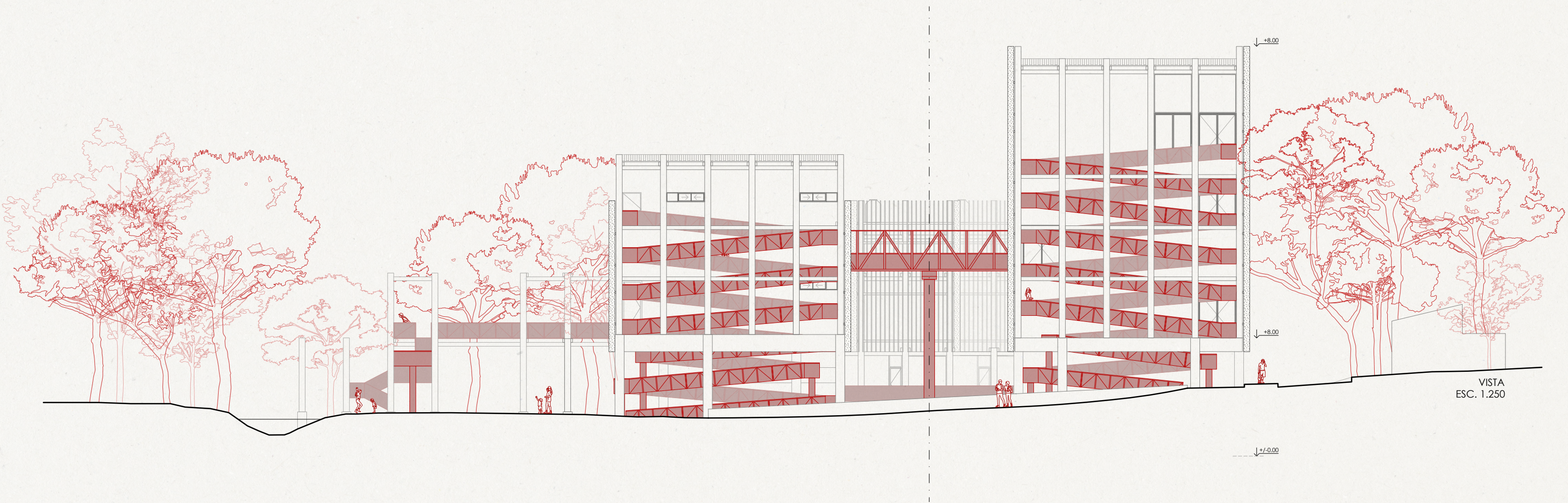


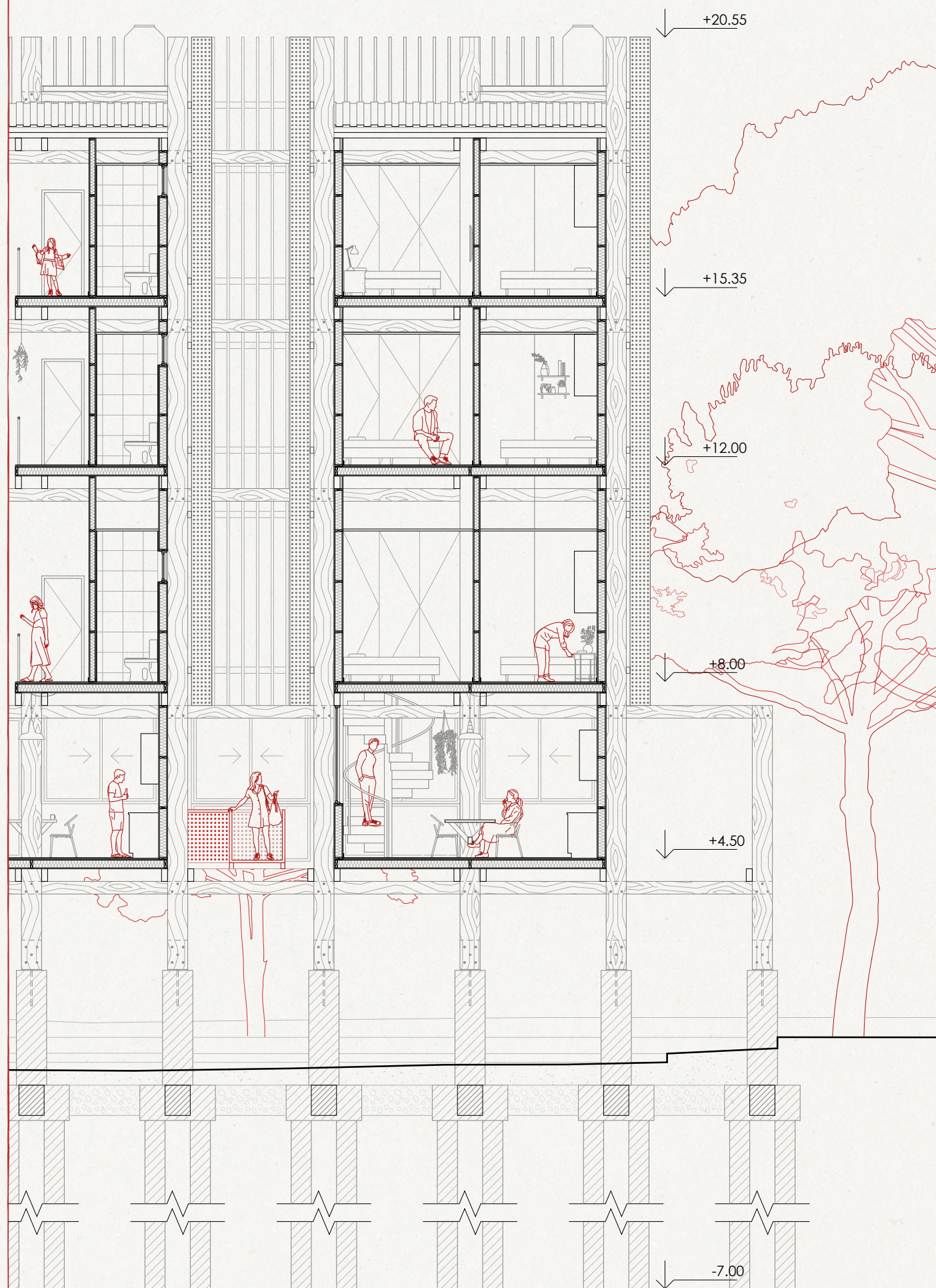
PLANTA 6° NIVEL
ESC. 1:250







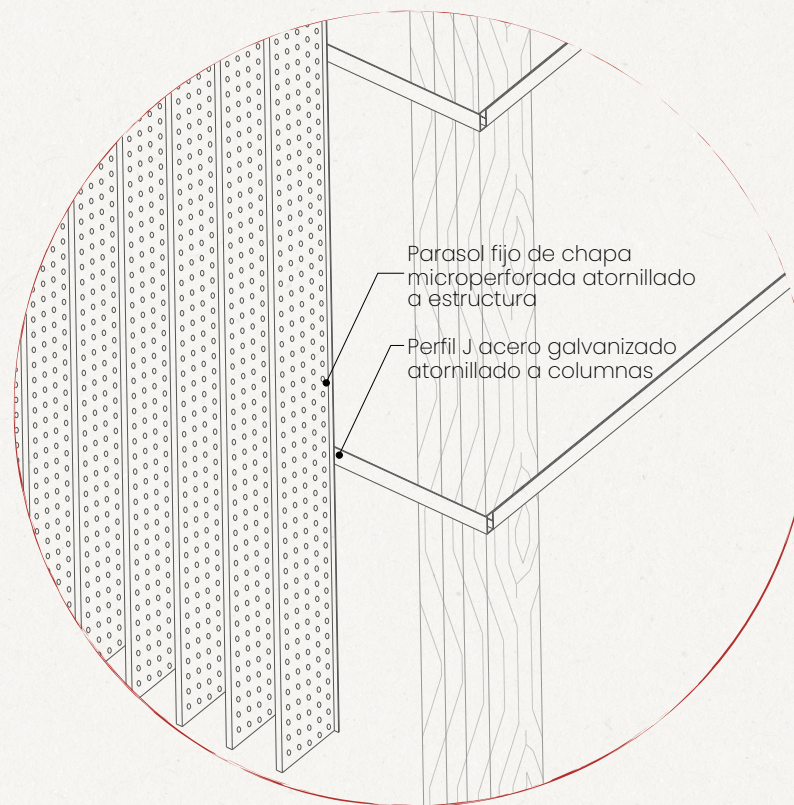
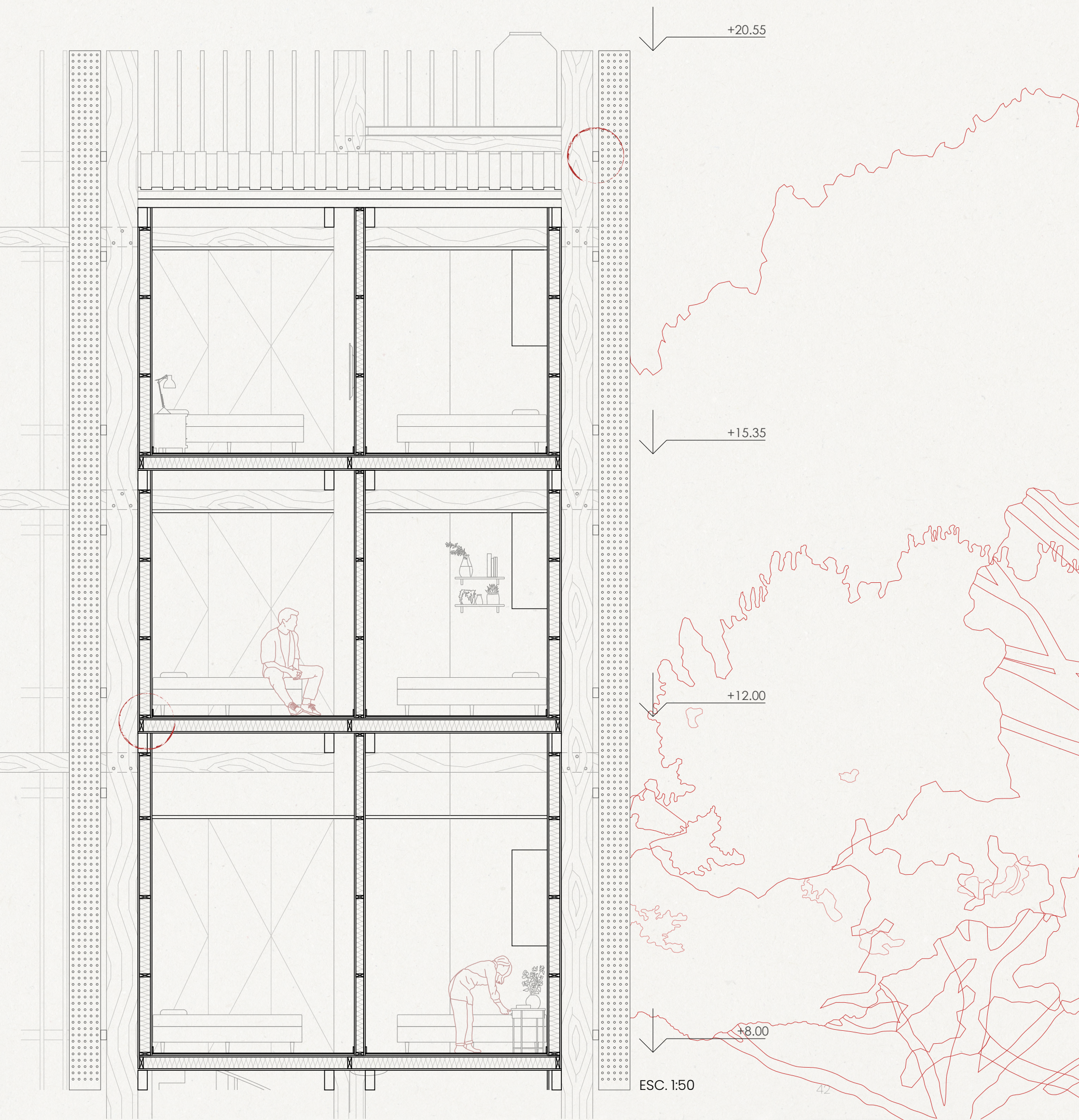




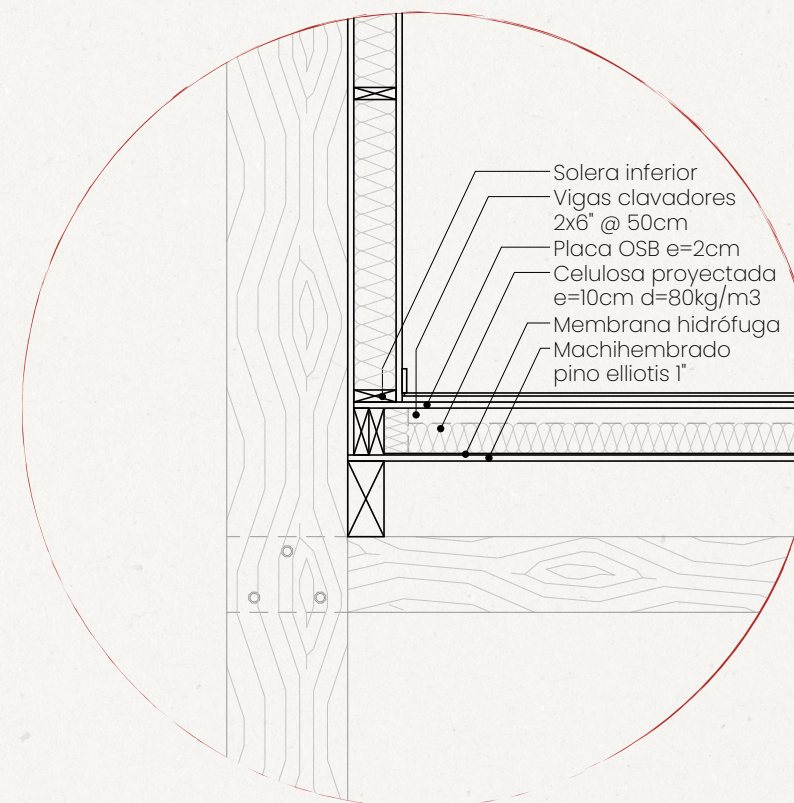
NOTA:

TODAS LAS VIVIENDAS RESPONDEN A UNA INTENCIÓN PROYECTUAL DE CARÁCTER COMUNITARIO: SE ORGANIZAN CON UN PRIMER NIVEL DE USO COLECTIVO, MIENTRAS QUE LOS NIVELES SUPERIORES SE DESTINAN A ESPACIOS DE USO PRIVADO CORRESPONDIENTES A CADA GRUPO FAMILIAR.

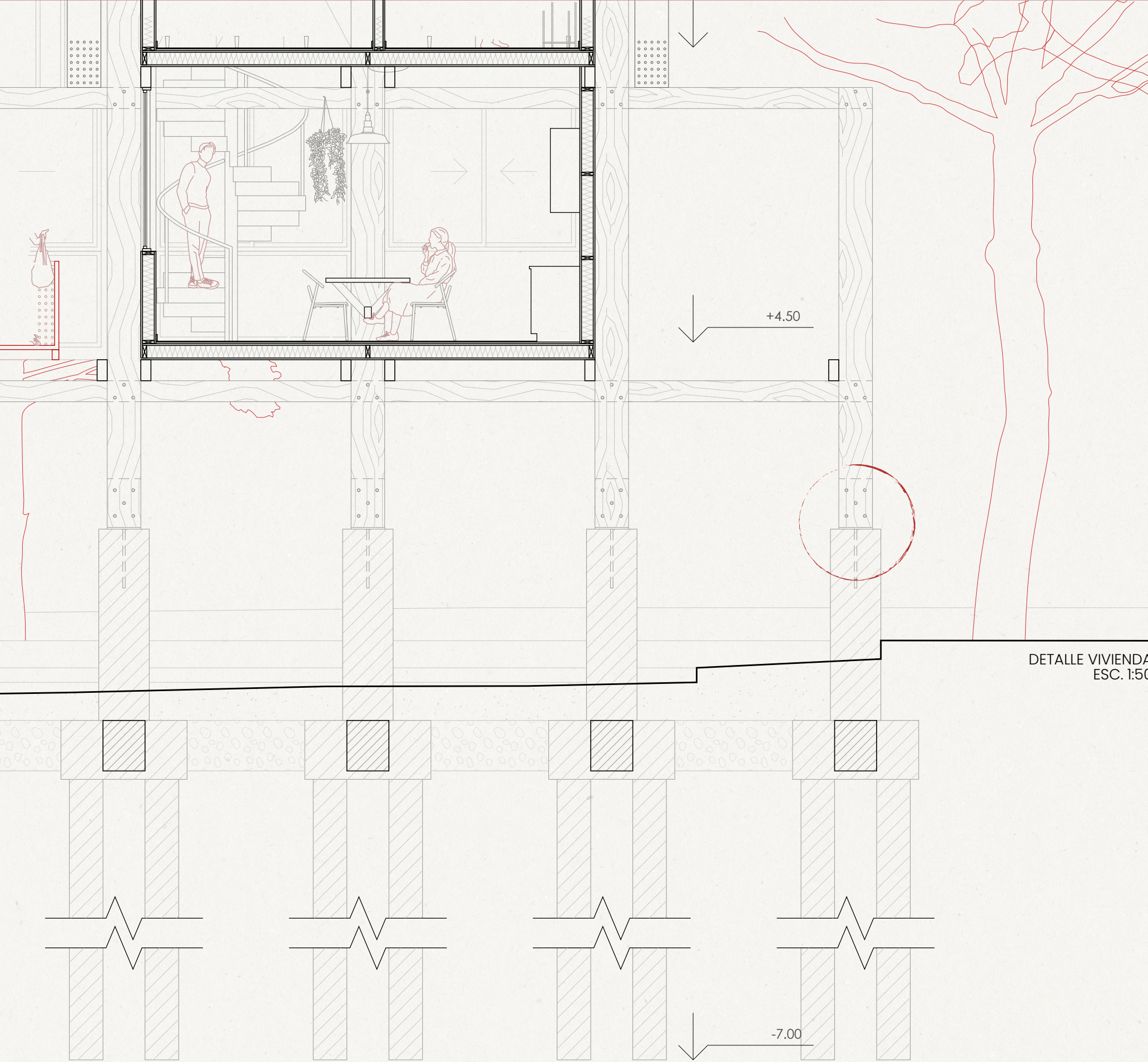
CORTE DETALLE VIVIENDAS
ESC. 1:100



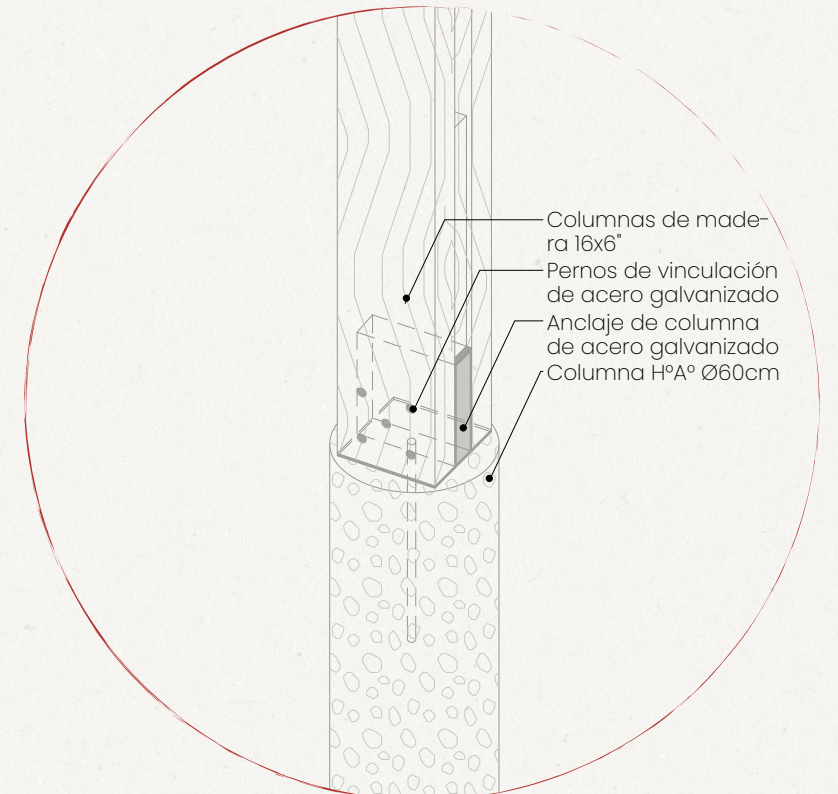
PIEL
ESC. 1:25



CERRAMIENTO
ESC. 1:25



DETALLE VIVIENDA
ESC. 1:50



VINCULACIÓN
ESC. 1:25







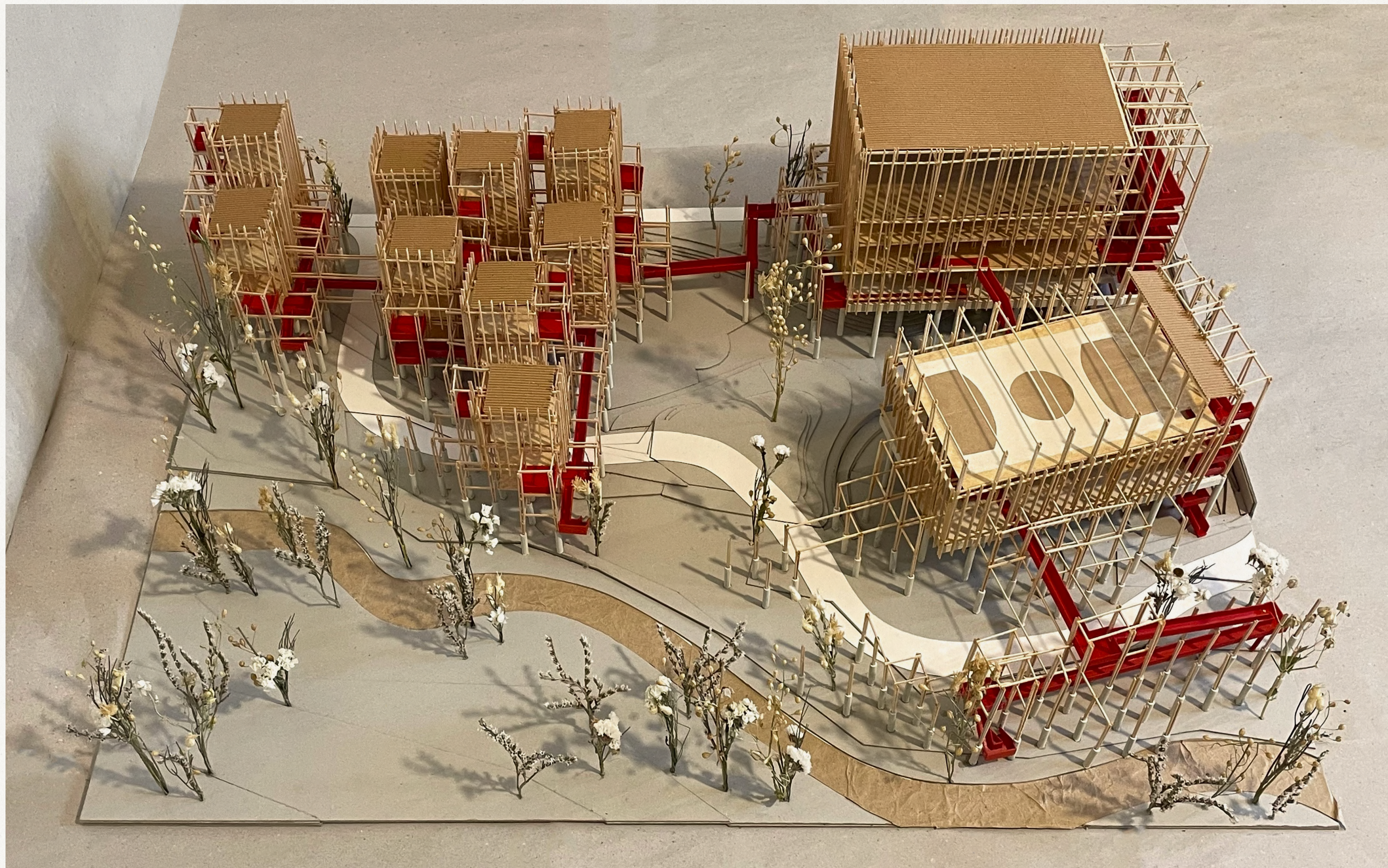


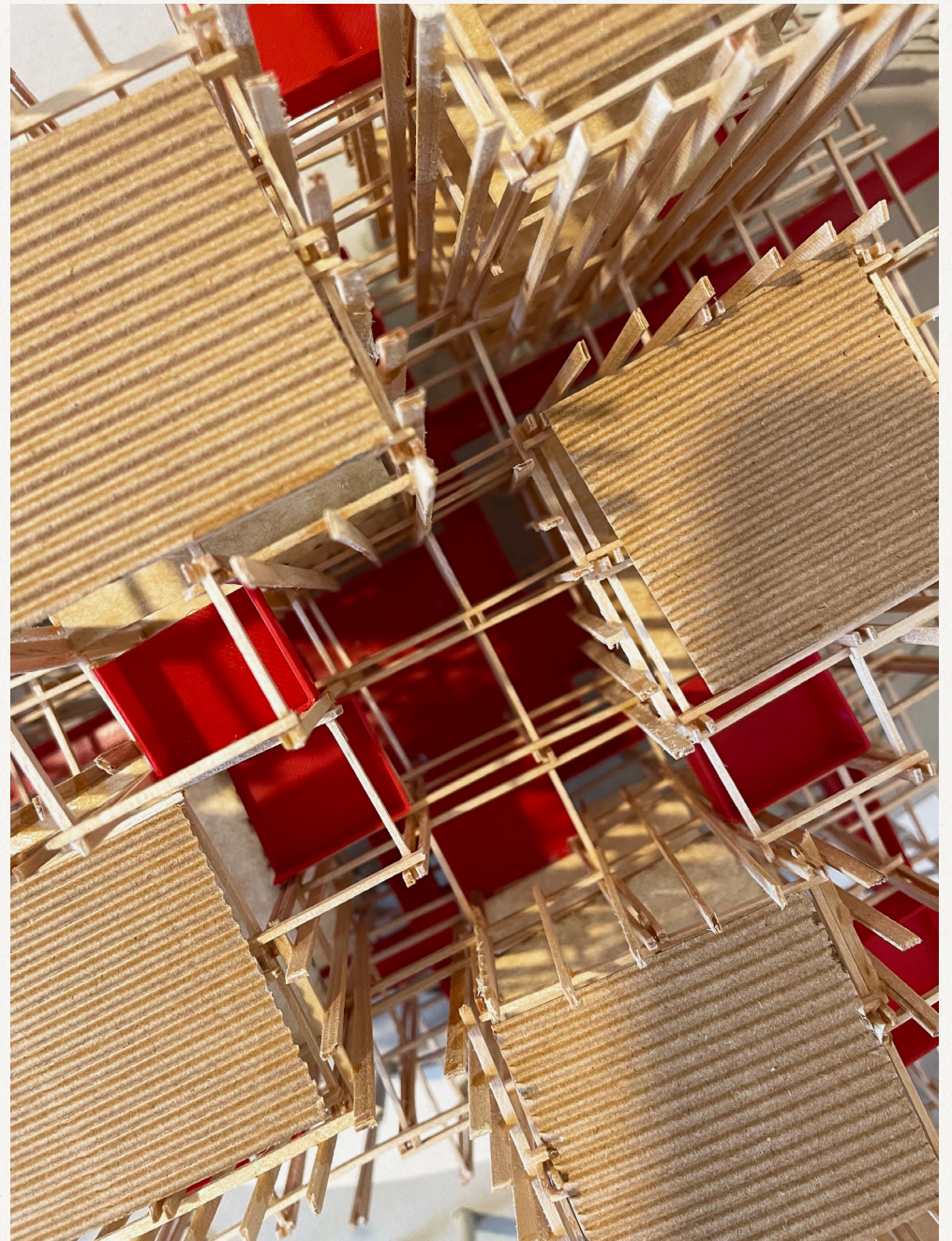
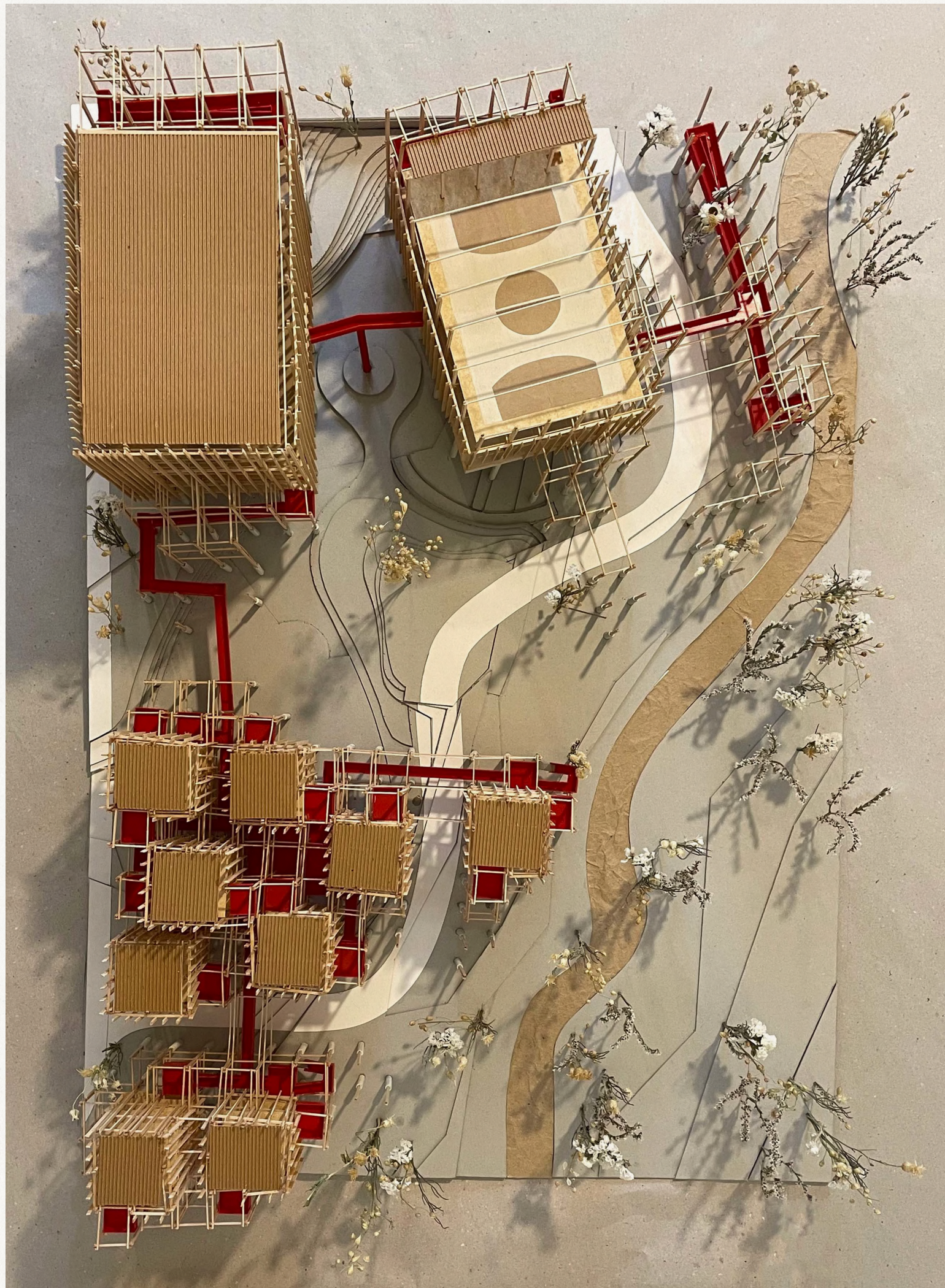


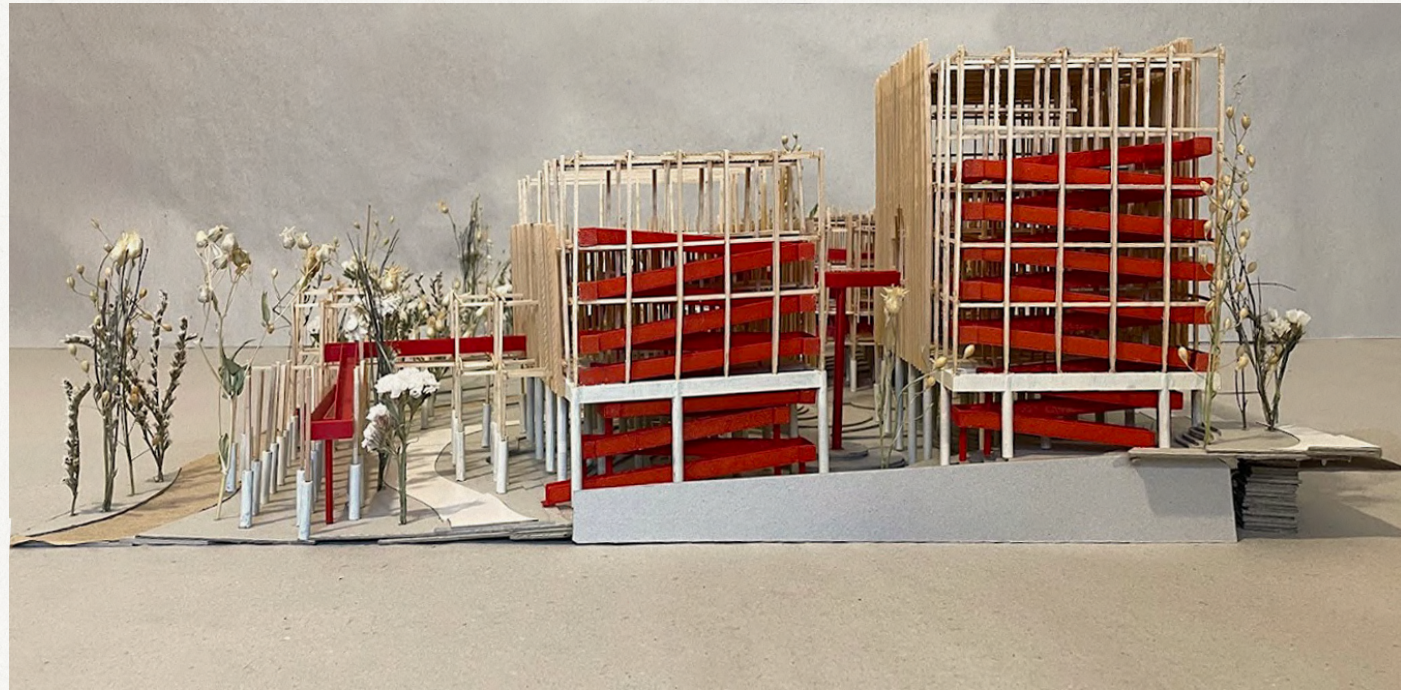












05. CONCLUSIÓN

05. 01. REFLEXIÓN FINAL

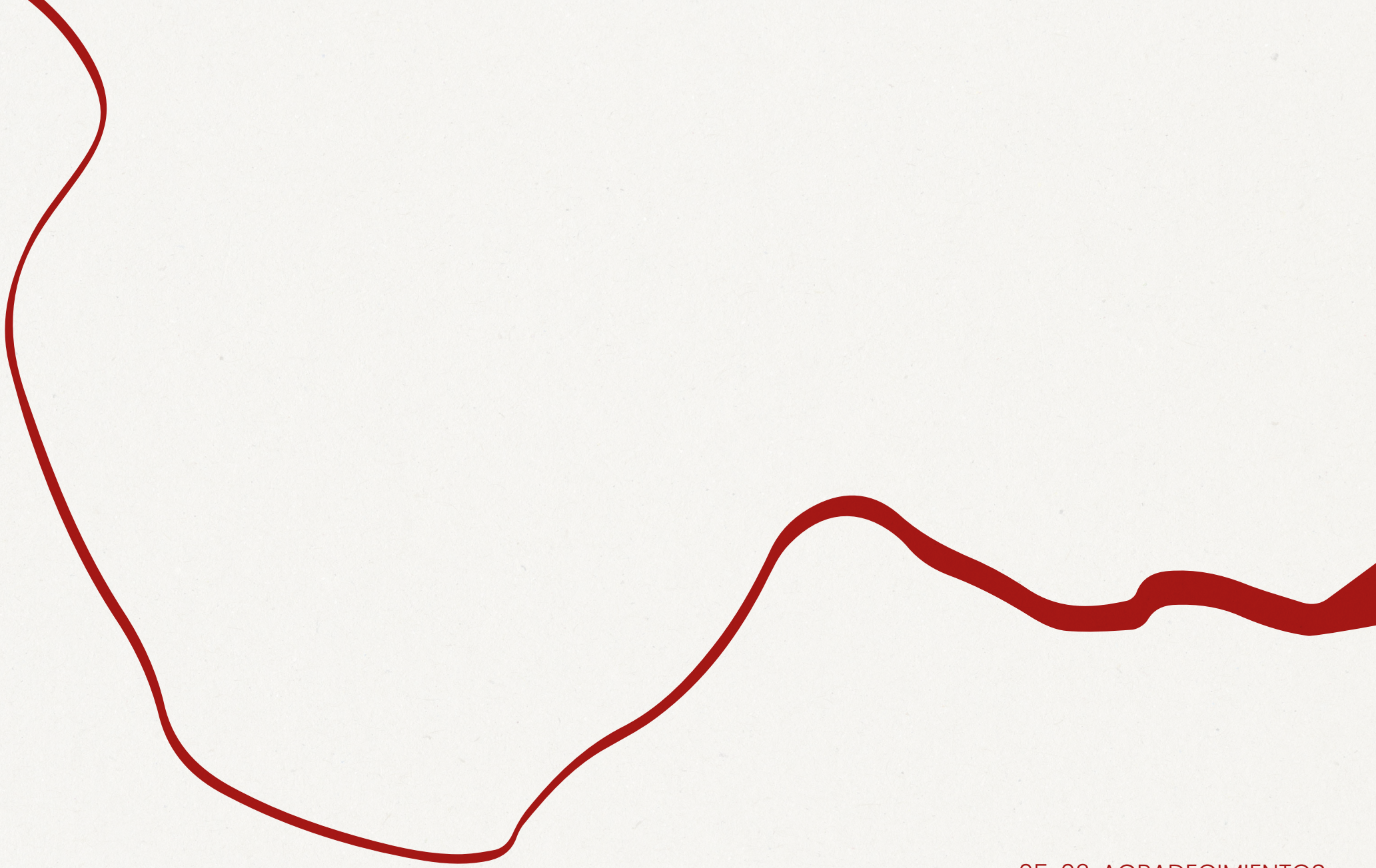
La Biblioteca Popular “La Casa de al lado” se implanta como un proyecto capaz de modificar no solo el sitio en el que se implanta sino la lógica urbana, social y paisajística que lo rodea. La decisión de sobrepasar los límites iniciales del lote de la cancha y expandirnos hacia la manzana completa responde justamente a entender la biblioteca como infraestructura pública: un soporte para la convivencia, el aprendizaje, el refugio y la apropiación comunitaria de la obra.

La incorporación de viviendas colectivas, nuevos espacios culturales, áreas de encuentro y recorridos exteriores amplía el alcance del proyecto hacia un sistema que integra usos diversos y momentos distintos, evitando ser un edificio aislado para convertirse en parte del barrio. Asimismo, el contacto directo con el paisaje del brazo seco y la conformación de áreas de esparcimiento conectadas apuntan a recomponer la relación entre comunidad, ciudad y naturaleza, construyendo una continuidad

física y de habitat hoy fragmentada.

En fin, la biblioteca se consolida como una intervención que propone una nueva lectura sobre el sitio: ya no solo como espacio de acceso al conocimiento, sino como estructura pública capaz de articular vivienda, infraestructura, cultura, refugio y paisaje. El proyecto propone, más que un edificio, un sistema abierto en evolución, preparado para impulsar transformaciones urbanas futuras y seguir construyendo ciudad desde lo común.





05. 02. AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento enorme a nuestras familias, que fueron el pilar fundamental durante toda esta etapa. A nuestros amigos, por acompañarnos y comprendernos, y a nuestros compañeros —hoy amigos— que hicieron este camino más ameno y nutritivo.

También agradecemos a la universidad pública por la posibilidad de estudiar para hoy poder convertirnos en profesionales, y en especial, a la FAPyD por darnos la oportunidad de llegar hasta acá; al Arq. Marcelo Barrale, por abrirnos el espacio para desarrollar nuestro proyecto en su cátedra; y a nuestra tutora Arq. Florencia Valletto, junto a todo el equipo docente por su buena predisposición para acompañarnos durante el proceso.

Y, por último, agradecemos mutuamente: por el apoyo, el compromiso y la dedicación que construimos desde aquel primer día como ingresantes hasta este último, ya como arquitectos, juntos.

06. BIBLIOGRAFÍA

Gigli, Gisela; Yerkovich, Genoveva. "Intervención en la escala doméstica. Barrio El Mangrullo" (2016).

Van Eyck, Aldo. "El niño, la ciudad y el artista" (1962). Fundacion Arquia, Estados Unidos.

<https://mapa.poblaciones.org/map/96301>

<https://es.wikiarquitectura.com/edificio/orfanato-municipal-de-amsterdam>

<https://maderayconstruccion.com/el-nest-we-grow-de-kengo-kuma-arquitecturademadera>

<https://www.archdaily.cl/cl/02-350563/118-viviendas-de-promocion-publica-oficinas-locales-comerciales-y-garaje-amann-canovas-maruri>

FIN

