I BECA investigación

New York 2015 / 16

fundación caja de arquitectos

CALCOGRAFÍA NACIONAL
REAL ACADEMIA DE BELLAS ARTES
DE SAN FERNANDO

arquitectura + usuario

DOSSIER PROYECTO

Rosa Mascarell Giner

"El civismo como arte, como norma a seguir, tiene que ver no con la U-topia sino con la Eu-topia: no con imaginar un lugar imposible donde todo este bien, sino con hacer lo máximo posible en todos y cada uno de los lugares, y especialmente en la ciudad en que vivimos."

Patrick Geddes
Desarrollo de la ciudad: un estudio de parques, jardines e institutos de cultura
Paris 1904

El objeto y ámbito de estudio

¿Cómo se siente la ciudad?
¿Qué imagen recibe el usuario de la arquitectura y del arquitecto?
¿Cómo se puede mejorar la comunicación entre estos dos agentes?

El objeto de estudio de esta investigación es la relación entre el usuario final y la arquitectura desde un punto de vista global. Este concepto comprende no solo la edificación en sí, sino también el urbanismo, el desarrollo de la ciudad y cómo lo vive el ciudadano *de a pie*.

Se trata pues de investigar cuál es el auténtico papel del usuario final de la obras de arquitectura, así como indagar la mejor manera de incluirlo en el proceso creativo de una forma activa. Siempre teniendo en cuenta que va a ser éste quien disfrute y conviva diariamente con la obra construida e ideada por un diseñador preparado.

Desde esta vertiente, también se estudiará la manera de ayudar a la integración de las peticiones y necesidades reales del ciudadano en el diseño de su propia urbe.

El marco teórico y conceptual

El urbanismo inclusivo
La innovación social
Urbanismo de código abierto
La evolución de la arquitectura

Dejando atrás la *burbuja de especulación* que tanto ha dañado la arquitectura, cada vez son más las voces que piden y se rinden a aquello que se ha acertado en llamar *innovación social*. Esta herramienta se está convirtiendo rápidamente en germen de transformación y evolución de nuestra sociedad, como dijo *J. Howaldt* [1] [*La innovación social es impulsora del cambio social, especialmente del cambio social transformador que hace exitosas nuestras sociedades*].

Esta idea se apoya en las nuevas tecnologías y en la evolución desde la tolerancia y la colaboración. Quizás es momento de poner la mirada en esto, que ayudaría en gran manera a evolucionar en temas tan profundos como la arquitectura o el urbanismo, y ya ha hecho lo propio en otras artes como la fotografía o el cine, entre otros.

Si bien es cierto que la arquitectura es un arte de lento y largo recorrido, también es cierta la tesis que defiende *Marc Kushner* [2] defendiendo que vamos hacia una arquitectura más adapatada a la gente, y que usando las nuevas tecnologias (que no la domótica) se puede poner en funcionamiento un diálogo de cohesión entre usuarios y arquitectos.

Por otro lado, esta idea también puede ayudar a que la evolución de la arquitectura sea más rápida. Como el propio *Kushner* defiende, las obras de arquitectura necesitan tiempo para saber si han conseguido su propósito, o para saber si son la respuesta más adecuada al *briefing* propuesto. Si se hace uso de una comunicación más rápida, que llegue a todo el mundo y en donde se pueda ver el efecto de estas obras, antes incluso de ser construidas, se promueve el debate y el diálogo. Aquello que en última estancia hace evolucionar.

No muy lejos de esta idea está el *urbanismo inclusivo*, que según el grupo *ph+* [3] se define como [*la creación de ciudad para y por los ciudadanos, una ciudad que tiene unas necesidades de usuarios muchas veces desconocidas por los técnicos, una ciudad que tiene unos plazos que no son únicamente los plazos políticos, una ciudad que tiene que generar las herramientas para que los ciudadanos puedan participar no solamente en el diseño de los espacios físicos sino también contribuir a la reflexión sobre su desarrollo social y económico*]. Unida esta iniciativa a las idea de *Urbanismo de código abierto* [4] que se está desarrollando en otras ciudades de Europa, y ahora empieza también en nuestro país, se demuestra que el ciudadano está más que preocupado por el devenir de su ciudad. La gente quiere intervenir en su medio, crear espacios que respondan a sus necesidades cotidianas y verse reflejados en su ambiente. Es pues función de los arquitectos cuidar y mimar este sentimiento, que hace tan fuerte el vínculo entre nosotros mismos y nuestro hábitat.

Sin embargo estas ideas que parecen de rabiosa actualidad, ya las contemplaban y discutían señores como *Patrick Geddes* [5], *John Ruskin* o *Idelfonso Cerdá* [6] en sus trabajos. Hombres ilustres que preocupados por la interrelación de la urbe y sus habitantes, buscaron las mejores opciones para resolver los problemas que los ciudadanos pudieran tener.

1/ Congreso internacional I*MISCOE 11th Annual Conference: Immigration, Social Cohesion and Social Innovation*, celebrado por la Universidad de Comillas en Madrid.

2/ AIA, es el cofundador de la galardonada firma *HollwichKushner* (HWKN) y CEO de *Architizer.com* (la plataforma online sobre arquitectura).

3/ www.phpositivo.com

4/ [*Un urbanismo que nace desde la propuesta y la iniciativa de la ciudadanía y no desde los despachos de un ayuntamiento y que convierte a la ciudad en un espacio cambiante y vivo. Y, sobre todo, un urbanismo desligado a la corrupción y el afán especulativo de poderes públicos y financieros*]. Fuente: blogfundacion.arquia.es _ articulo: "Soy arquitecto y no construyo" 3 Junio 2015.

5/ Nacido a mediados del siglo XIX, fue biólogo y botánico conocido también por ser un pensador innovador en los campos de la planificación urbanística y la educación. Fue el responsable de la introducción del concepto de *región* en la arquitectura y por acuñar el términoconurbación.
Geddes compartía con John Ruskin la creencia de que el progreso social y la forma espacial están relacionados. Por tanto, al cambiar la forma espacial se podía cambiar la estructura social. Esto fue especialmente importante a finales del siglo XIX y principios del XX, cuando la industrialización alteró gravemente las condiciones de vida.
Geddes demostró su teoría en su trabajo en el *Old Town* de Edimburgo.

6/ Ingeniero, urbanista, jurista, economista y político español del siglo XIX. Hombre polifacético, escribió la *Teoría general de la urbanización*, obra pionera de la especialidad, por la cual se le considera uno de los fundadores del urbanismo moderno.

Los objetivos

Diálogo
Cohesión
Ciudad

Los objetivos que persigue esta investigación se pueden definir con una sola palabra: entendimiento. Se trata de sumergirse en la relación actual entre usuario y ciudad, entre habitante y arquitecto, comprenderla, buscar las debilidades y repararla. Explorar nuevas vías (o quizás redescubrir viejos senderos) de comunicación para que esta se convierta en un relación fructífera y positiva para todos.

Para ser más concretos y dar respuesta a los objetivos específicos, medibles y reales, se definen estos propósitos:

- Tender un puente entre la ciudad y el ciudadano. Que se entiendan y complementen.
- Mejorar la ciudad y la situación de la arquitectura.
- Reducir (o eliminar) la distancia entre quien diseña la ciudad y quien la vive diariamente.
- Promover la cultura de la colaboración y el respeto.

La metodología a seguir

New York City
Tecnología
Comunicación

En el marco de la ciudad de Nueva York, con una situación bastante distinta a los núcleos urbanos españoles, se plantea el siguiente plan de acción:

1. Las nuevas tecnologías

   Aprovechando la circunstancia de encontrarse en una de las ciudades más cosmopolitas de la sociedad, y donde se presentan las más innovadoras técnicas, hay que empaparse, entender y aprender a usar y confeccionar las nuevas tecnologías. Sobretodo el software al alcance de los usuarios. Aparatos ya de la vida diaria que nos ayudan a estar en contacto rápida y eficazmente.

   Esto se traduce en asistir a eventos relacionados con este mercado y conocer las empresas relacionadas, su filosofía y modo de actuación.

2. Conocer todos los agentes que intervienen en el proceso y cómo introducir el usuario

   Conocer cómo funcionan las relaciones entre los diferentes implicados en el proceso de diseñar y materializar una ciudad, para saber en qué parte puede introducirse el usuario final y de qué manera.

   Podría conseguirse poniéndose en contacto con el área de urbanismo del ayuntamiento y conociendo de primera mano cómo se *hace la ciudad*.

3. Investigar trabajos realizados en esta línea. Cómo, dónde, quién, cuándo

   Ya existen algunos ejemplos de proyectos materializados siguiendo las pautas propuestas en la investigación. Obras en las que las peticiones o necesidades de los usuarios finales forman parte de la base de la idea. La mayoría de ellas no son obras de urbanización, si no de urbanismo.

   Como ejemplo tenemos el trabajo realizado por el arquitecto chileno Alejandro Aravena [1] en Iquique (Chile) donde construyó casas para mil personas que habían estado ocupando ilegalmente unos terrenos. Para ello disponían de un pequeño solar en el que a todas luces no cabían tantas casas. ¿Cuál fue su solución? Incluir a los destinatarios de las viviendas en el proyecto, de este modo diseño casas que se adaptaban al presupuesto, al espacio y al usuario, satisfaciendo por completo las necesidades propuestas.

   Otro arquitecto que también es destacable es Marc Kushner, residente en Nueva York. Sin embargo el punto desde el que enfoca la cohesión hace mucho más hincapié en la comunicación social (vía internet) de los proyectos. De esta manera el usuario final puede opinar online sobre los proyectos. Kushner defiende que vamos hacía una arquitectura mucho más adecuada a la vida del ser humano de lo que ahora es.

Para finalizar, por el lado de la sociología, está Francesco Tonucci [2], pedagogo, pensador y dibujante italiano que defiende la tesis que las ciudades son hostiles para los niños. Su tesis es que las ciudades no están adecuadas a la vida y escala de los niños, que no les permiten tener una vida saludable socialmente. Algunas de sus propuestas han sido ya aplicadas en ciudades como Pontevedra con un buen resultado [3]: [En Pontevedra las aceran eran muy pequeñas y obligaban a los viandantes a ir en linea de uno. Siguiendo los principios de F. Tonucci, buscaron la manera de darle el espacio que necesitavan los ciudadanos. Para ello inventaron una nueva medida: dos personsas con paraguas].

1/ Aravena es un premiado y reconocido arquitecto que estudió en la escuela de arquitectura de Chile, donde ahora es profesor. También a promovido varias iniciativas relacionadas con la sociedad y la arquitectura, como es "Elemental". Más información en su web: alejandroaravena.com

2/ En esta web se pueden encontrar algunas de las ideas de Tonucci www.lacittadeibambini.org

3/ www.eldiario.es/galicia/calle-peligrosa-ninos-abandonada_0_367114111.html

4. Saber qué le interesa al ciudadano

Para poder tener en cuenta al usuario, hay que saber qué le interesa. En este punto es importante profundizar en los gustos y hábitos del ciudadano, para ello se puede hacer uso de técnicas como: la observación, tests, worshops o talleres y entrevistas.

Una vez realizado el estudio, se extraerán las conclusiones, y a partir de estas se planteará el desarrollo de un producto, sistema o servicio que pueda responder a los objetivos propuestos.

Bibliografia

/ www.phpositivo.com

/ hwkn.com/MARC-KUSHNER

/ www.eldiario.es/galicia/

/ www.lacittadeibambini.org

/ blogfundacion.arquia.es

/ www.plataformaarquitectura.cl

/ alejandroaravena.com

/ architizer.com

/ www.ted.com

/ Patrick Geddes: "*Desarrollo de la ciudad: un estudio de parques, jardines e institutos de cultura*", Paris 1904