MEMORIA DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

RE-Activadores sociales urbanos

Feliz Ricoy, Sálvora;
Doctoranda del Programa de Doctorado en Proyectos Arquitectónicos Avanzados de la Universidad Politécnica de Madrid.

Motivación

Mediante el estudio y definición de las Infraestructuras Residenciales XL[1], sobre las cuales elaboro mi tesis doctoral, y después de haber realizado un estudio científico y etnográfico a partir del trabajo de campo de diversos revisitados in situ a conjuntos de estas características como el Conjunto Residencial Forte di Quezzi (Genova, Italia) en agosto de 2014; Rozzol Melara Estate (Trieste, Italia) en marzo de 2016; Nueva Corviale (Roma, Italia) en noviembre de 2016; Park Hill housing (Sheffield, Inglaterra) en febrero de 2017; Robin Hood Gardens (Londres, Inglaterra) en febrero de 2017; y Polykatoikia Asyrmatos (Atenas, Grecia) en abril de 2017; se pueden referir conclusiones sobre cuáles son los desencadenantes que han dado lugar a los gravísimos problemas actuales que tienen estos Conjuntos residenciales de cientos de personas y sus posibles soluciones empiezan a presentarse como una necesidad emergente y, a la vez, como una exigencia/reclamo social.

Cabe traer a colación la difusión de algunos hallazgos[2], en los que se apuntan que:

- Las Infraestructuras Residenciales XL (denominadas por otros autores como Metropolitan buildings, Megaestructuras urbanas, Condensadores urbanos o Suburbios verticales[3]), las cuáles nosotros entendemos como construcciones o conjuntos de construcciones que operan como ciudades dormitorio, se encuentran en una situación de escala urbana que niega a las ciudades sus aspectos más sociales y públicos a través de la arquitectura.
- Internamente, las Infraestructuras residenciales XL son conjuntos arquitectónicos que consisten en células de vivienda y espacios intermedios o lugares donde los residentes pueden desarrollar actividades en comunidad, siendo estos espacios zonas comunitarias, calles elevadas, o galerías interiores, entre otros. Estos espacios representan los elementos de conexión entre la escala residencial y la urbana.
- Los habitantes de las Infraestructuras Residenciales XL han dañado su propiedad por no reconocerla como su propio hogar. Esto se debe a dos razones principales: por un lado, el inadecuado diseño de las zonas comunitarias (que se conforman de mobiliario incómodo o inexistente), calles con poca iluminación, y la excesiva suciedad y pobre mantenimiento de los espacios comunes; y por otro lado, el cambio en el estilo de vida social actual ha promovido el abandono de los encuentros y relaciones vecinales, a favor de las interacciones virtuales. En consecuencia, las zonas comunitarias han sido abocadas al abandono y desuso.
- Las zonas compartidas de carácter comunitario han sido maltratadas, quemadas y transformadas en basureros. Además, las paredes que las delimitan se cubren con imborrables grafitis y su iluminación es escasa, lo que desencadena una mayor sensación de inseguridad. Un mejor mantenimiento de estas áreas requeriría el aporte económico para asumir los gastos de cuidado y conservación de estas comunidades.
- La prohibición de circular en coche, moto, bicicleta o monopatín parece tener consecuencias negativas para el desarrollo de las diferentes actividades que podrían generar comunidad en las calles elevadas, debido a que se propician muchos menos encuentros sociales la vecindad, ocasiones indispensables para poder reconstruir reconstruir las relaciones sociales deterioradas, así como para originar nuevas modalidades de redes sociales acordes con este contexto determinado.
- Parecería necesario revisar la normativa de convivencia establecida en estos aparatos de vivienda, permitiendo el uso de zonas de juego y plazas que faciliten las relaciones personales.
- Las actividades comunitarias producen situaciones de convivencia informal y facilitan procesos educativos, involucrando a los vecinos y mejorando el

---

[1] "Una infraestructura residencial XL es por definición un conjunto de edificaciones formado por uno o varios bloques, cuya percepción de fachada es superior a 400m de longitud, tiene escala urbana y envuelve un entorno. Sus principales características, además de su extraordinaria longitud, son su gran capacidad de residencia (pudiendo albergar a más de 1000 personas) y la existencia de elementos reconocibles de la ciudad como calles en el cielo, pequeño comercio, diferentes velocidades de recorrido (en coche, moto, bicicleta, etc.), o espacios intermedios para la reunión, entre otros" en Feliz S. (2016) "Extra-long residential infrastructures: collective housing on the large-scale", en *Proceedings EURAU2016 in-between scales*, pp.139-149, Bucharest: Ion Mincu Publishing House Bucharest.

[2] Feliz S. (2017) "Extra-long residential infrastructures. The outdated programme in the collective housing on the large-scale", en *Proceedings AMPS _ Living and Sustainability: An Environmental Critique of Design and Building Practices, Locally and Globally*. Londres: London South Bank University.

[3] BJARKE, I. (2011) *BIG Architects, Bjarke Ingels Group Projects 2001–2010*. Tokio: Design Media Publishing Ltd.

entendimiento de los beneficios de funcionar como una agrupación cívico-cultural en contraposición a la individualidad de la contemporaneidad.
- El objetivo final sería generar un sentimiento de vinculación de la comunidad al elemento arquitectónico construido, interpretando la comunidad como un grupo de personas las cuales comparten elementos en común con los que se sienten identificados y con los que les vincula un sentimiento de orgullo.

Estas conclusiones preliminares, nos permiten detectar problemas que actualmente se ponen de manifiesto en nuestras ciudades, y que han ido evolucionando e intentando contenerse a lo largo de los últimos 50 años. Algún autor ha analizado las razones por las que el abandono del espacio público, a favor de la privatización de la condición colectiva, repercute negativamente en las grandes ciudades[4], y cómo esto genera carencias en nuestro estilo y calidad de vida.

Cabe resaltar que divisamos las Infraestructuras Residenciales XL como conjuntos capaces de anticipar los conflictos sociales que están germinando en el entorno urbano, puesto que su posición es más extrema y permite que las dificultades sean patentes con mayor rapidez y perjuicio. Después de la asimilación del funcionamiento de estos artefactos al comportamiento urbano[5], creemos que el ejercicio contrario, nos permitiría atajar problemas urbanos emergentes o que se detectan hoy en día, cada vez con mayor frecuencia y que todavía parecen reconocerse como individuales, pero que describen un patrón de comportamiento de la ciudad contemporánea en la que habitamos.

El patrón de comportamiento al que nos referimos se enfoca en la negación que la masa arquitectónica construida hace de los espacios de uso colectivo urbanos y que, cada vez más, se pierden en las ciudades de grandes densidades. Los planes urbanísticos han previsto el espacio que actualmente está disponible, materializado en grandes bulevares, aceras más o menos anchas, grandes rotondas, superficies destinadas a elementos vegetales, etc. Sin embargo, ni la normativa, ni los técnicos se han preocupado de que el uso se posibilite. Esta imposibilidad de desarrollo de programas funcionales sociales, es la misma que hemos detectado en las Infraestructuras Residenciales XL, que como ya se apuntó anteriormente es, por un lado, el inadecuado diseño de las zonas del espacio público (que se conforman de mobiliario incómodo, inadecuado o inexistente) o la imposibilidad de acceso a los espacios de dotación pública (como grandes rotondas vacías de uso). Por otro lado, el cambio de estilo de vida ha promovido el abandono de los encuentros y relaciones vecinales, a favor de las interacciones virtuales, situación acuciante mayoritariamente en un rango de edad de entre los 25 y los 55 años. Para el resto de franjas, las redes sociales digitales no han suplantado las necesidades básicas de comunicación con el conjunto social que los rodea, por lo que son grupos de edad que requieren del espacio urbano para su desarrollo personal, como la infancia, adolescencia y vejez.

Por todo lo referido, es importante encontrar las formas y métodos que posibiliten la detección de posibles espacios de activación ciudadana y los elementos que gestionen esta re-activación urbana, ya sea intermitente (puesto que la necesidad de los mismos también lo es) o cambiante (ya puesto que las demandas de los grupos de edad no son las mismas).

Re-activadores sociales urbanos

Entendemos que un activador social urbano puede materializarse a diferentes escalas, dependiendo de su radio de acción. De base, lo definiremos como ciertas actuaciones permanentes o efímeras que desencadenan o reactivan programas intermitentes en entornos urbanos. Así mismo, asumimos que estas intervenciones son especialmente interesantes en lugares que se han convertido en entornos poco transitados debido a su carencia de uso, o espacios no destinados expresamente a los grupos de edad que están demandando la necesidad de un programa funcional diseñado para ellos. Esta última situación puede producirse en barrios con una población que se sitúe en una franja de edad para la que no habían sido habilitados los espacios del barrio; en localizaciones avejentadas, las cuales ya no requieren de las mismas demandas; o en barrios convertidos en guetos de etnias raciales.

Alguna actuación[6] ha demostrado que puede generarse una atracción de aforo que interactúe con elementos que faciliten o propicien las condiciones necesarias para la realización de actividades sociales y socializadoras. Esto se podría producir en espacios de la ciudad que poseen unas dimensiones más amplias que las tipificadas, pero que no han sido cualificados adecuadamente. Así, los activadores sociales urbanos ya han sido trabajados por diversos colectivos, quizás no bajo este nombre, pero sí con estas determinaciones. De esta forma, diferenciamos entre dos corrientes claramente perfiladas. Una de ellas, como "la irrupción de lo privado en lo público, o más bien la creación de un nuevo valor social, que es la publicidad de lo privado"[7], lo que caracteriza la teoría expuesta sobre

[4] JACOBS, J. (1961) *Muerte y vida de las grandes ciudades*. Madrid: Capitán Swing libros.

[5] Koolhaas, R.; Mau, B. (1995) *S, M, L, XL*. Nueva York: The Monacelli Press.

[6] DELGADO, C. (ed.) (2010) Espacios y paisajes urbanos: reflexionar sobre su presente para proyectar su futuro. Bilbao: Asociación de Geógrafos Españoles, Universidad de Cantabria, Universidad de Oviedo, Universidad del País Vasco.

[7] BARTHES, R. (1981) *Camera Lucida: Reflections on Photography*. New York: Hill and Wang.

la apropiación de los espacios públicos mediante acciones domésticas[8]. Determinar qué es aquello entendido como lo doméstico y qué podría describir las condiciones adecuadas que construyen este tipo de performances, es un punto de partida para reconocer cuándo las acciones realizadas están trabajando el espacio público como una extensión de las condiciones que facilitan la vida privada.

En contraposición a la anterior teoría, la segunda corriente se plantea el espacio público trabajado a diferentes escalas, como un paisaje topológico, generándose entornos como los Playgrounds de Aldo van Eyck[9] o los espacios mini-territoriales vinculados a conocidos proyectos de vivienda colectiva como sucede en los Robin Hood Gardens de Alison + Peter Smithson[10], que consisten en la cualificación de entornos públicos para poder ser apropiados por sujetos, sin que los elementos que permiten esta apropiación estén vinculados con los objetos o relaciones reconocibles en las viviendas que habitamos. En este sentido, estas intervenciones pretenderían ficcionar el dominio del ser humano sobre un entorno aparentemente natural o naturalístico.

Independientemente de las dos corrientes expuestas, en los últimos años, el trabajo de diversos profesionales en estrecha relación con las corrientes de estrategia de creación colectiva, las cuales pretenden diseñan los espacios públicos vacíos en función de las necesidades de los vecinos, han fructiferado en el planeamiento de numerosos objetos mediadores, mobiliario urbano, instalaciones intermitentes o apropiaciones permanentes de solares en desuso. Tanto es así, que por todos son conocidos proyectos como el mobiliario urbano desarrollado por Enorme Studio; los talleres de autoconstrucción ecológica de Pez Estudio; el Instituto Do It Yourself de Todo por la Praxis; las intervenciones artístico-urbanas de Basurama; o Handmade Urbanism de Zuloark. Todas estas propuestas, en sus diferentes escalas, permiten la apropiación temporal de los vecinos en barrios que han crecido negando los espacios de relaciones sociales.

A pesar de la palpable renegación, la ciudad posee una gran cantidad de espacios sobredimensionados para el recorrido y preparados para el desarrollo de programas más estanciales, pero avocados a su abandono por la falta de uso ubicado en ellos. Por ello, proponemos estos espacios como lugares de activación, propicios para ser habitados y reactivados mediante acciones desencadenadas por elementos reconciliadores que revitalicen o generen nuevas praxis, ya sean expositivas, deportivas o lúdicas.

Objetivo de la investigación e instrumentos

Para focalizar la finalidad del estudio, se proponen dos corrientes de trabajo integradas. Por una parte, la detección de las cualidades que deben poseer los espacios propicios para poder albergar las situaciones intermitentes que desencadenen el uso del espacio urbano abandonado o en peligro de desuso. En este sentido, se llevarán a cabo visitas de campo a los casos estudiados teóricamente para un primer análisis. Posteriormente, será necesario profundizar en los datos y parámetros[11] que categorizan estas realidades y visibilizar estos resultados soportados en resultados sistemáticos que nos permitan establecer conceptos cuantificables con los que poder determinar qué entornos posibilitan una intervención socio-urbanística. Estos registros o fichas, podrán apoyarse en metodologías desarrolladas por reconocidos investigadores que han sido pioneros en la generación de instrumentos de investigación arquitectónica[12] que permiten el análisis de las realidades contemporáneas en estas escalas.

Por otra parte, se realizará un estudio de las necesidades de 3 colectivos (infancia, adolescencia y vejez) utilizando la entrevista colectiva (focus group) y la grabación de las mismas. Posteriormente, mediante el análisis de estos datos cualitativos se obtendrán los resultados, en función de los cuales se diseñarán diferentes objetos[13] que permitan activaciones pop-up de estos programas socio-educativos, como elementos performativos y resocializadores que se podrán localizar en los espacios urbanos detectados anteriormente. Para el testeo de dichos objetos, será necesario el diseño de una serie de dinámicas que se llevarán a cabo con los diferentes grupos de estudio. Se estima que el número adecuado de dinámicas a desarrollar con cada franja de edad sería de 3 talleres. En estos eventos, se desarrollarán procesos de diálogo que permitirán determinar las mejoras de los

[8] COLMENARES, S. (2016) "Tame and reclaim: Domestic performances as a model for Appropriation of the public space" en *Proceedings EURAU 2016, Bucarest 28-30 de septiembre de 2016*. Bucarest: "Ion Mincu" University of Architecture and Urban Planning.

[9] FUCHS, R. (2002) *Aldo van Eyck: the playgrounds and the city*. Amsterdam: Stedelijk Museum.

[10] SMITHSON, A.; SMITHSON, P. (1956) *From the House of the Future to a house of today*. Rotterdam: Ediciones Polígrafa.

[11] KLEIN, A. (1980) "El hombre y la ciudad" en *Vivienda mínima:1906-1957.* Barcelona: Gustavo Gili.

[12] CÁNOVAS, A.; ESPEGEL, C. (2010) *Poblado dirigido de Caño Roto. Cuadernos de vivienda.* Madrid: Universidad Politécnica de Madrid.

[13] Objetos, elementos, piezas o artefactos, son palabras utilizadas para referirnos a los prototipos activadores de programas pop-up.

prototipos fabricados y perfilar un protocolo de posteriores actuaciones gestionadas por sus usuarios.

Como resultado de esta investigación se obtendrán diversos objetos o artefactos que facilitarán la generación de reconversiones efímeras de los espacios urbanos, de tal forma que un bulevar podría transformarse en un parque de juego durante dos horas cada día, y posteriormente recuperar su tradicional uso. Es importante resaltar que algunos objetos podrían tener cualidades de permanencia en el espacio. En este sentido, debe ser el uso continuado del mismo el que afiance tal condición, puesto que partimos del supuesto de que la ciudad es cambiante y debe mutar con las necesidades y exigencias de los usuarios, y no necesariamente al revés.

Como experiencia piloto, se propone probar algunos de estos objetos en otros entornos foráneos, con una doble finalidad. Por un lado, la observación del funcionamiento en contextos no contemplados, considerando así la posible influencia de los diferentes aprendizajes culturales; y por otro lado la difusión en el entorno académico-investigador a nivel internacional, mediante su discusión en foros especializados.

Por supuesto para la divulgación de la investigación se publicarían diversos artículos en revistas indexadas y ponencias o comunicaciones en Congresos Internacionales.

Calendario _ 6 meses

DETECCIÓN DE ENTORNOS PROPICIOS _ 1 mes
Estudio de campo
Parametrización de condiciones
Elaboración de registros o fichas
Elaboración de conclusiones

DETECCIÓN DE NECESIDADES _ 1 mes
Diseño del protocolo de entrevistas colectivas (focus group)
Desarrollo de entrevistas con 3 grupos de edad y casos múltiples
Transcripción de las entrevistas
Análisis de datos
Obtención de resultados y elaboración de conclusiones

DISEÑO DE OBJETOS Y ARTEFACTOS RE-ACTIVADORES _ 2 meses
Diseño de objetos
Testeado de objetos
Estudio de procesos de industrialización
Construcción de prototipos

DINÁMICAS EDUSOCIO-URBANÍSTICAS _ 1 mes
Diseño de dinámicas
Desarrollo de dinámicas con los colectivos de estudio
Evaluación de las intervenciones
Elaboración de resultados y conclusiones
Implementaciones de los prototipos

DIFUSIÓN DE RESULTADOS _ 1 mes
Elaboración del informe de resultados y conclusiones globales
Presentación de los resultados y difusión en Congresos
Redacción de textos para la publicación en revistas

Experiencia previa / Buenas prácticas edusocio-arquitectónicas

Se han realizado 3 ciclos de experiencias de dinamización que sustentan parte de esta propuesta de investigación aplicada. Por una parte, los talleres “Dibujar en el aire”[14] que parten de una actividad que se posibilita un entorno desconocido que coloniza un vacío urbano, formado por una membrana neumática, que durante unas horas puede ser compartido, recorrido, jugado y pintado de forma individual o colectiva en un ambiente lúdico. Tras un primer periodo de exploración y descubrimiento de este entorno, a las niñas y niños se les facilitan herramientas de dibujo, con las que libremente pueden customizar el soporte. Para ello, se generan acuerdos espaciales intermitentes que permiten el uso efímero de esta pieza. Además, a medida que la actividad se va desarrollando, los intereses del sujeto por el contenido de sus dibujos van degenerando, normalmente hasta alcanzar un segundo periodo más reflexivo donde, después de una primera etapa de mayor euforia, se siente en la necesidad de justificar el sentido de los trazos que está plasmando sobre la membrana plástica. De esta forma, muchas niñas y niños han terminado realizando sumas o practicando determinadas tareas que se les hubieran requerido previamente en un entorno de educación formal. Frases tales como “voy a hacer los deberes” o “en clase estamos

[14] Talleres realizados por Conjuntos Empáticos, Asociación para la difusión de la Arquitectura de la que la candidata es presidenta y co-fundadora.

practicando las divisiones", son oídas recurrentemente en el trascurso de este taller, que ha sido llevado a cabo, por orden cronológico, en: Colegio infantil CEU Sanchinarro (2013), MediaLab Prado (2016), Experimenta Villaverde (2016), Fundación Síndrome Down Madrid (2017) y Escuela infantil la Osa Menor (2017), por orden cronológico.



Ciclo 1. Pintando en el aire (MediaLab Prado 2016)

Por otro lado, cabe referirse al Ciclo Juego en ruta I[15], que consistió en 4 talleres que trabajaban el diseño de juegos transportables con niños de entre 4 y 8 años de edad, con la intención de que ellos mismos pudieran colonizar el espacio público cuando salieran a jugar. Este taller se basa en dinámicas participativas que permiten la apertura al entorno de las niñas y niños, utilizando el juego como un vehículo para favorecer una visión más estructurada de la ciudad. Así, conocimos sus deseos e inquietudes, a través del uso de collages, dibujos experimentales y declaraciones para una ciudad más lúdica. Después de descubrir sus intereses, se les proporcionaron elementos de distinta naturaleza para proyectar parcialmente componentes que pudieran formar parte de juegos de mayor tamaño. Del mismo modo, exploramos las posibilidades creativas de las nuevas piezas y proyectamos colectivamente objetos que podían ser pensados con el cuerpo y que permitían experimentar nuevas vivencias de juego y generar pensamientos empíricos. Finalmente, con diferentes kits de piezas y conceptos asociados diseñados por las responsables de la actividad, construimos los juegos, describiendo cómo se confeccionan, cuáles son sus instrucciones de uso y cómo se recogen. Esto nos permitió jugar a inventar los límites del objeto singular y testarlo al mismo tiempo.



Ciclo 2. Construcciones de juego (MediaLab Prado 2016)

El último Ciclo que hemos desarrollado fue el de Juego en ruta II[16]. Consistió en 3 talleres en los que trabajamos el diseño de objetos que nos permitieran portar los juegos diseñados en el Ciclo anterior. Para ello ahondamos en los recursos que nuestro cuerpo nos facilitaba para transportar elementos lúdicos y posteriormente probar otros objetos que nos permitían desplazar piezas menores con mayor facilidad. A raíz del análisis de las necesidades de

[15] Talleres realizados en colaboración con Sara San Gregorio, esolohacemihijo, Conjuntos Empáticos y Berta Gutiérrez, entre otras.

[16] Talleres realizados en colaboración con Sara San Gregorio, esolohacemihijo, Conjuntos Empáticos y Berta Gutiérrez, entre otras.

los objetos portadores con las niñas y niños, diseñamos unos fragmentos con los que nuestro grupo de estudio generó mochilas, carritos o elementos plegables, que cumplían la finalidad acordada. Todos estos prototipos fueron testados en una última sesión donde salimos a un bulevar para colonizar una pequeña zona y convertirla durante unas horas en un parque de juegos.



Ciclo 3. Parque de juegos pop-up (Paseo del Prado 2017)