

# Estrategias de participación en la arquitectura reciente:

## algunos casos de estudio



*Autor:*

Paulo Cisneros

*Tutor:*

Carlos José Gómez Alfonso

Eva María Álvarez Isidro

*Tutor externo:*

Arnau Boix i Pla

*Escuela:*

Escuela Técnica Superior de Arquitectura

*Curso:*

2019 - 2020

*Titulación:*

Máster en Arquitectura Avanzada, Paisaje,  
Urbanismo y Diseño



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCUELA TÉCNICA  
SUPERIOR DE  
ARQUITECTURA



# ESTRATEGIAS DE PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA RECIENTE

Algunos casos de estudio

---

*Paulo Roberto Cisneros Andrade*

ESTRATEGIAS DE PARTICIPACIÓN EN LA  
ARQUITECTURA RECIENTE:

ALGUNOS CASOS DE ESTUDIO

Paulo Roberto Cisneros Andrade

Tutor:

Carlos José Gómez Alfonso

Eva María Álvarez Isidro

Tutor externo:

Arnau Boix i Pla

Trabajo Fin de Máster

Máster en Arquitectura Avanzada, Paisaje, Urbanismo  
y Diseño

Universidad Politécnica de Valencia,  
Escuela Técnica Superior de Arquitectura

Curso 2019 - 2020



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA



ESCUELA TÉCNICA  
SUPERIOR DE  
ARQUITECTURA

## DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación está dedicado principalmente a mis padres que son mi motor de vida y han hecho posible que pueda llegar hasta esta instancia, su amor y apoyo incondicional me han permitido superar los obstáculos y alcanzar mis metas.

Agradecer la guía, consejos y paciencia de Carlos Gómez y Eva Álvarez, mi tutor y cotutora respectivamente, al arquitecto Arnau Boix que me ha apoyado como tutor externo al compartir su conocimiento y experiencia, y finalmente a todas las personas que han formado y ahora son parte de mi crecimiento personal y académico.

# ÍNDICE

Resumen .....	8
Abstract.....	9
Introducción .....	10
<b>1. Formulación del proyecto de investigación .....</b>	<b>12</b>
1.1 Preguntas de investigación.....	14
1.2 Objetivos.....	15
1.3 Metodología .....	16
<b>2. La participación en el diseño .....</b>	<b>18</b>
2.1 Concepto de participación .....	20
2.2 Diseño y su metodología .....	24
2.2.1 Participación en el diseño .....	33
2.2.2 Aproximación de la participación en el diseño a la arquitectura.....	36
<b>3. Participación en la arquitectura.....</b>	<b>42</b>
3.1 Participación en la arquitectura .....	44
3.2 Modos de participación en la arquitectura.....	49
3.2.1 Arquitectura para la comunidad .....	50
3.2.2 Arquitectura de la comunidad .....	51
3.2.3 Arquitectura con la comunidad .....	55
3.3 Ejemplos de participación en la arquitectura contemporánea .....	65

<b>4. Casos de estudio</b> .....	<b>84</b>
4.1 Justificación de casos de estudio .....	86
4.2 Die Baupiloten .....	88
4.3 Assemble Studio .....	101
4.4 Ecosistema Urbano .....	113
4.5 Análisis comparativo de casos de estudio .....	130
<b>5. Conclusiones</b> .....	<b>136</b>
<b>6. Bibliografía</b> .....	<b>141</b>
<b>7. Listado de ilustraciones</b> .....	<b>149</b>

## RESUMEN

La sociedad actual demanda cada vez con mayor intensidad que el diseño de su entorno recoja los criterios y necesidades de cada ciudadano, rechazando metodologías tradicionales que históricamente no han logrado establecer soluciones a sus necesidades. A partir de aquí surge la interrogante de cuál es el criterio adecuado para describir y afrontar la realidad, y los proyectos que en ella se desarrollan. Por ello la sociedad reclama propuestas participativas que permitan identificar, comprender y responder a los problemas mediante metodologías que sean inclusivas y que no se sustenten en criterios subjetivos y/o intuitivos.

El propósito de la presente investigación es mostrar que, aun cuando las estrategias de participación no son la única vía para el diseño de espacios, edificios y ciudades, sí permiten analizar y determinar de un modo adecuado la realidad de sus ciudadanos, generando un sentido de apropiación e identidad de estos con su entorno y fomentando relaciones de confianza entre los implicados. El discurso se fundamenta en el estudio de algunos casos recientes de proyectos y despachos profesionales de arquitectura que han elaborado sus propuestas apoyándose en procesos de esta naturaleza.

### **Palabras clave:**

Participación, arquitectura, comunidad, estrategias de diseño, necesidades del usuario.

# ABSTRACT

The current society demands each time with more intensity that the design of its environment collect the ideas and needs of each citizen, rejecting traditional methodologies that historically have failed establishing solutions to their needs. From this point on, arises the question of what is the appropriate method to describe and face reality, and the projects that are developed in it. Therefore, society demands participatory proposals that identify, understand and respond to problems through methodologies that are inclusive and not based on subjective and / or intuitive behavior.

The purpose of this investigation is to show that, even if participation strategies are not the only way to design spaces, buildings and cities, they do allow to analyze and determine in an appropriate way the reality of its citizens, generating a sense of appropriation and identity with their environment and fostering relationships of trust between those involved. The speech is based on the study of some recent cases of projects and professional offices of architecture that have developed their proposals based on processes of this nature.

## **Keywords:**

Participation, architecture, community, design strategies, user needs.

## INTRODUCCIÓN

El desarrollo de la sociedad conlleva avances en distintos campos, a raíz de esta circunstancia los procesos de diseño han evolucionado en cuestión de criterios y herramientas para formular nuevas soluciones que se adapten a una realidad en constante cambio. Sin embargo, los resultados obtenidos no son capaces de satisfacer en su totalidad los requerimientos de los usuarios, esto se debe a que muchas veces los mecanismos empleados no toman en cuenta las características del medio en el que se va a implantar el producto final, al mismo tiempo, pasan por alto la voluntad y deseos del consumidor. La capacidad del profesional sin duda alguna debe valorarse, pero es importante considerar que existen factores externos al diseñador que influyen en la efectividad de sus obras, ya que no existe un método infalible que garantice una respuesta que cumpla con las expectativas de los implicados. Dicha circunstancia se ha extendido a varios ámbitos, entre ellos la arquitectura, relegando al habitante la oportunidad de expresarse o contribuir en la creación del espacio que ocupa.

En ocasiones los proyectos tienden a ser juzgados como un reflejo de la arrogancia y egocentrismo de los autores, producto de una postura aislada que no se encuentra disponible para comentarios o sugerencias ajenas, evitando cualquier situación que ponga en duda sus conocimientos. Consecuentemente se ha generado un distanciamiento entre ambas partes y la inconformidad de los usuarios ha ido en aumento, exigiendo modificaciones en los procedimientos para que se acoplen a sus demandas. Es necesario tener en cuenta que la concepción de la realidad de un sitio no puede ser determinada por una sola persona, debido a que la percepción y sensibilidad del individuo puede diferir de otro según su experiencia y razonamiento, al incorporar más abstracciones de personas

que tienen cierto vínculo con el lugar se logra adquirir una conclusión más acorde a su verdadera naturaleza. La calidad de la arquitectura se puede evaluar en base a su usabilidad y el grado de identificación con el usuario, en ese sentido, el empleo de la participación en el diseño de las propuestas se presenta como una alternativa estratégica para lidiar con este inconveniente, creando puentes de diálogo que estructuren un trabajo en conjunto que parta de una premisa de integración, democratización y flexibilidad.

A partir de aquello, se inicia un método de innovación en el cual se analiza el entorno y el comportamiento de quien lo habita, instaurando nuevos recursos que eliminan la suposición previa del intérprete y fomentan el potencial social. Este fenómeno comprende un reto no solo para el arquitecto, la comunidad también debe asumir la responsabilidad que implica ser parte de un objetivo común para mejorar su calidad de vida, es por ello que el proceso debe romper con las antiguas barreras de jerarquización que limitan la comunicación y transformarlo en un intercambio de criterios. Así mismo, se deben agregar ciertos aspectos imprescindibles como establecer una relación de confianza y crear un lenguaje claro y transparente entre las partes, haciendo de esta metodología una nueva forma de entender la profesión que motiva al usuario a interactuar en el desarrollo al otorgarle un rol diferente al de simple espectador, y a su vez, lo convierte en un miembro activo que tiene la libertad de tomar decisiones que beneficien a la intervención.

La participación en la arquitectura es un enfoque que presenta una variedad de dinámicas de pensamiento colectivo basadas en esquemas de trabajo, las cuales se aplican acorde a diferentes contextos espaciales, sociales, económicos, etc; por ende, su contexto se traduce en un repertorio muy amplio por la múltiples posibilidades y escenarios que ofrece, mencionado esto, la finalidad del siguiente trabajo es la de profundizar un poco más sobre el tema por medio de una investigación que trata sobre algunas estrategias empleadas en la actualidad.

**ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE**

Algunos casos de estudio

**01**

**FORMULACIÓN  
DEL PROYECTO  
DE INVESTIGACIÓN**



## 1.1 PREGUNTAS DE INVESTIGACIÓN

- ¿Qué despachos de arquitectura están empleando la participación en nuestro entorno y qué resultados han obtenido?
- ¿Cuáles son las estrategias viables para incorporar la participación en la realización de un proyecto según ciertos despachos de arquitectura?
- ¿Cuáles son las estrategias empleadas en la co-gestión como sistema participativo en los proyectos de despachos que actualmente operen bajo estos principios?
- ¿Existen casos de despachos de arquitectura cuyos procesos de participación puedan cambiar su mecanismo de gestión durante el desarrollo de un proyecto?

## 1.2 OBJETIVOS

### General

- Profundizar en el contexto de la participación en la arquitectura, estableciendo estrategias y condicionantes que faciliten su implementación como una alternativa metodológica en la arquitectura.

### Específicos

- Determinar un marco teórico que argumente la utilización de esta metodología en la arquitectura reciente.
- Identificar criterios arquitectónicos que fomenten la interacción del usuario en el proceso de diseño.
- Delimitar estrategias de participación mediante el análisis de tres casos de estudio que funcionen en la actualidad.
- En base a la información investigada generar conclusiones sobre los aspectos más relevantes de la participación en la arquitectura y su diferenciación con respecto a procedimientos de diseño habituales.

## 1.3 METODOLOGÍA

Mediante el estudio de la importancia e influencia de la participación del usuario en el proceso de diseño arquitectónico, se evidenciarán resultados de consenso en donde todas las partes involucradas terminan satisfechas e identificadas con el desarrollo del proyecto.

Inicialmente se abordará un marco teórico relacionado al diseño y la implementación del enfoque participativo en el campo, para después puntualizar su metodología en la arquitectura.

Esta investigación busca una aproximación al desarrollo de la participación en la arquitectura como estrategia de diseño a través de análisis e investigaciones de distintas intervenciones obtenidas por medio de la bibliografía existente, destacando lo determinante que llega a ser el ámbito sociocultural al momento de tomar decisiones que puedan definir una propuesta. Una vez que se haya establecido el contexto, se indagará en los distintos niveles de participación que existen al momento de trabajar conjuntamente con los habitantes y se procede a seleccionar uno para profundizar sobre sus particularidades y cualidades mediante tres casos de estudio.

Para ello, se hace referencia a diferentes despachos de arquitectura que realizan intervenciones con la comunidad bajo criterios y procedimientos de participación, integrándolos como una realidad del proyecto.

Posteriormente se obtienen conclusiones de las características de cada ejemplo junto con los conceptos relacionados en fases anteriores, de tal manera que se puedan establecer en la actualidad como métodos alternativos para la creación de una arquitectura más flexible, humana e inclusiva.

▶ PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA



MARCO TEÓRICO



PARTICIPACIÓN



MÉTODOS DE DISEÑO



PARTICIPACIÓN EN EL DISEÑO



PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA



MODOS DE PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA



CASOS DE ESTUDIO



EJEMPLOS DE PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA



DIE BAUPILOTEN



ASSEMBLE STUDIO



ECOSISTEMA URBANO



ANÁLISIS COMPARATIVO



RESULTADOS



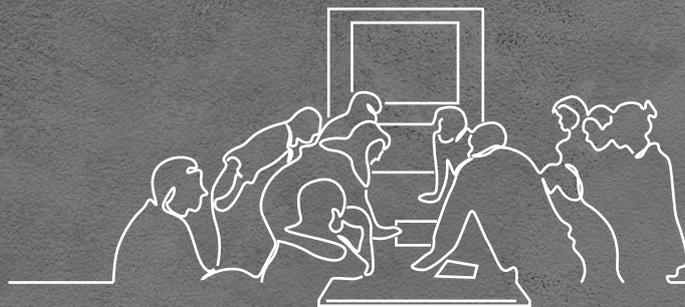
Ilustración # 1: Esquema metodológico que señala los temas abordados y su desarrollo en la investigación, Elaboración propia

**ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE**

Algunos casos de estudio

**02**

**LA PARTICIPACIÓN  
EN EL DISEÑO**





Antes de iniciar la investigación es necesario definir el significado de participación, sus características y como influye en los distintos ámbitos de la sociedad hasta contextualizarlo en el ámbito del diseño y la arquitectura.

*“Pero en la práctica el plan maestro falla, porque crean un orden totalitario, no un orden orgánico. Son demasiado rígidos; no pueden adaptarse fácilmente a los cambios naturales e impredecibles que inevitablemente surgen en la vida de una comunidad.”*

*Christopher Alexander*

## 2.1 CONCEPTO DE PARTICIPACIÓN

Al indagar la búsqueda del concepto en diversas fuentes, se puede precisar que es la acción y efecto de intervenir en cualquier clase de suceso, causa o actividad ya sea por intuición o conocimiento. Cuando se habla de acción implica la posibilidad de hacer algo con la finalidad de provocar una reacción, consecuentemente la participación debe asumirse como un hecho intencional.

En caso que la participación se considere como causa, es importante analizar cuál es la razón que lo origina y cuáles son los resultados obtenidos, pero si se la trata como consecuencia es necesario identificar los elementos que actúan para ocasionarla.

Este término puede hacer partícipe a alguien más para llevar a cabo determinado objetivo, refiriéndose a la integración, es decir, que sea una parte pequeña o importante de algo mayor. Se consolida como un proceso en el cual las personas no se ven forzadas a ser simples observadores, por el contrario se incluyen en el desarrollo, originando un cambio dinámico con sus acciones de manera constante.

Jaume Sarramona<sup>(1)</sup>, profesor emérito de pedagogía en la Universitat Autònoma de Barcelona, sostiene que *“el principio social de la participación supone el hábito personal de la colaboración, superador del individualismo como principio rector del quehacer humano”*. (Sarramona, 1993, pág. 30).

---

<sup>1</sup> Jaume Sarramona López (España, 1944), licenciado en filosofía y letras en la Universidad de Barcelona. Profesor de pedagogía en la Universidad de Barcelona y en la Universidad Autónoma de Barcelona, actualmente es profesor de Doctorado de la UNIR.

Generalmente la participación es asociada con otros contextos, y esto ha derivado a que en muchas ocasiones se distorsione la idea que se tiene de su significado, debido a que no se la define por sí misma sino por el concepto que le complementa.

Henry Sanoff<sup>(1)</sup>, arquitecto y teórico nacido en Estados Unidos, quien es considerado como uno de los próceres en el estudio y aplicación de la participación en sus investigaciones, manifiesta que la ***“participación significa colaboración de personas que persiguen los objetivos definidos por ellos.”*** (Sanoff, 2006, pág. 5)

Por lo regular se relaciona a la participación con el espacio público, siendo un factor muchas veces decisivo en la planificación estratégica del territorio. Acorde a uno de los pilares fundamentales que estructura esta investigación, Christopher Alexander<sup>(2)</sup> afirma que únicamente los usuarios son capaces de identificar los problemas y soluciones que ocurren en su entorno, por lo que su aportación resulta determinante.

***“Únicamente la propia gente que forma parte de una comunidad es capaz de dirigir un proceso de crecimiento orgánico. Ellos conocen como nadie sus propias necesidades y saben perfectamente si los edificios, los enlaces entre los edificios y los espacios públicos, sirven o no sirven”*** (Alexander, 1976, pág. 30)

Al reconocer que la iniciativa de interacción del habitante y las relaciones que desarrollan en el proceso son capaces de definir su entorno, es importante destacar que el tipo la participación ejercida puede influir también en el comportamiento de las personas a corto y largo plazo. A pesar que el espacio público se dispuso como un sitio en donde converge la comunidad, se producen situaciones en donde el dominio y el poder de cierto grupo socioeconómico transforman el concepto inicial de estos emplazamientos y se convierten en sitios excluyentes que generan patrones sociales de distanciamiento y falta de interés por ocupar zonas de alta concurrencia, tal y como lo explica Linda McDowell.<sup>(3)</sup>

***“Los espacios surgen de las relaciones de poder, las relaciones de poder establecen las normas; las normas define los límites, que tanto son sociales como espaciales, por que determinan quien pertenece a un lugar y quien queda excluido”*** (McDowell, 2015)

-----  
**1 Henry Sanoff, distinguido profesor emérito de la Escuela de Diseño y Arquitectura de la Universidad de Carolina del Norte. Reconocido por sus múltiples libros que tratan sobre métodos y juegos sobre el uso de la participación en el diseño y la arquitectura.**

**2 Christopher Alexander (Austria, 1936) arquitecto, reconocido por sus diseños destacados de edificios en California, Japón y México. Su postura manifiesta que los usuarios de los espacios arquitectónicos saben más que los arquitectos sobre el tipo de edificios que necesitan. En la actualidad se desempeña como profesor emérito de la Universidad de California en Berkeley.**

**3 Linda Margaret McDowell (Inglaterra, 1949) es una geógrafa y académica británica, especializada en la etnografía del trabajo y el empleo. Fue profesora de geografía en la Universidad de Oxford de 2004 a 2016**

Es por tal motivo que el contexto de participación toma un rol importante en la rehabilitación de emplazamientos públicos que presentan cualidades conflictivas, concordando con Rem Koolhaas<sup>(1)</sup> al referirse que **“se ha roto la relación humanista entre el interior y el exterior”**(Koolhaas, 2006, pág 14) entre los usuarios con el medio que lo rodea, necesitando de iniciativas de colaboración que sirvan como puentes de comunicación que permitan expresar la diversidad cultural y social de una colectividad.

A partir de aquello, surgen diversas ramificaciones como la participación política que implica todo tipo de actividad en la cual los involucrados eligen a sus gobernantes, normalmente se lo puede observar a través de protestas o designaciones electorales. Por otro lado existe la participación ciudadana en donde se manifiesta el derecho del ciudadano para actuar en la gestión pública, estimulando un vínculo de comunicación entre el Estado y sus habitantes.

Así mismo, la participación social tiene como meta generar conciencia social al realizar todo tipo de actividades que defiendan los intereses de la comunidad. Y por último, la participación comunitaria que identifica las necesidades de las personas por medio de una labor colectiva, como por ejemplo el voluntariado o actos de beneficencia. Sin embargo, de todas las clasificaciones mencionadas, el ámbito político se convierte en un problema por el desinterés que demuestra la gente por todo lo que puedan relacionar con actividades de elecciones de sus líderes, lo cual no estimula la organización de iniciativas para la formación ciudadana.

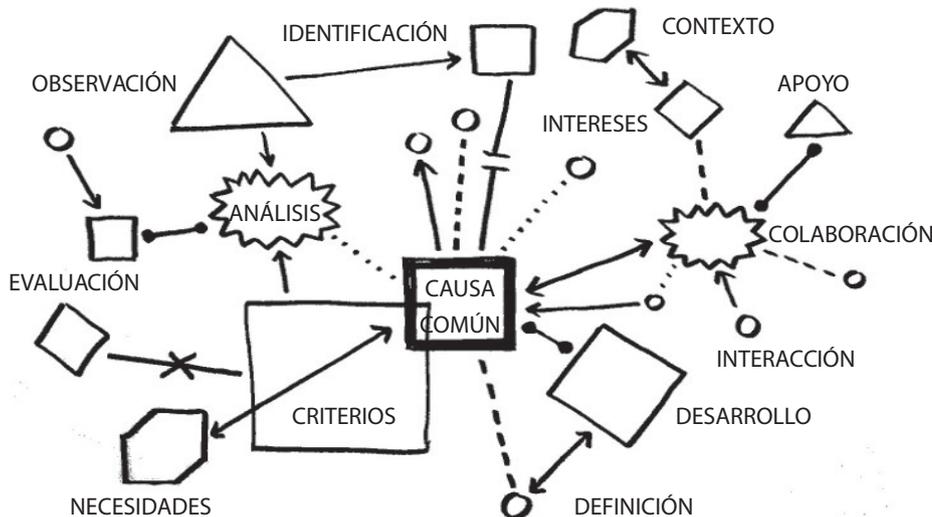
Existen varios puntos de vista que expresan que la participación se compone de diferentes momentos y niveles, por lo tanto, cada involucrado en el proceso puede aportar con mayor o menor contribución en distintos intervalos de tiempo. No se trata simplemente de asistir sino de desempeñarse en los criterios que determinan el inicio, desarrollo, resultado y conclusiones de un proyecto, ideología, patrimonio, empresa, cambio u objetivo trazado.

---

**1 Remmet Koolhaas (Países Bajos, 1944)**  
**es un arquitecto cuyo trabajo abandona el**  
**compromiso prescriptivo del Movimiento**  
**Moderno, anunciando la imposibilidad del**  
**arquitecto de instalar nuevos comienzos**  
**en el día a día.**

Es importante recalcar que la participación implica el interactuar de forma voluntaria, evitando la imposición, control o sometimiento a la causa; la organización y el diálogo son los pilares que deben estructurar dicha acción. Sarramona expresa algo similar cuando dice que *“la educación participativa implica un proyecto de acción compartido entre los agentes involucrados, donde cada uno encuentra un papel que cumplir, una responsabilidad que afrontar, unas decisiones en que intervenir.”* (Sarramona, 1993, pág. 30)

La participación es una metodología empleada actualmente en varios ámbitos para la integración e intercambio de conocimientos. El diseño es uno de los campos que más demanda esta acción, sin embargo inicialmente el sistema para diseñar no tomaba en cuenta los criterios recién mencionados. Una vez detallado el concepto y características de la participación, es importante explicar cómo este contexto influencia históricamente en la sociedad que decide aplicar un cambio en el entorno del diseño para posteriormente puntualizarlo en la arquitectura.



**Ilustración # 2:** Esquema de términos y proceso que componen la participación para el alcance de un objetivo en común, Ricardo Amaste, 2015, <https://www.colaborabora.org>

*“Para mí, representar gráficamente la participación sería como puntitos o gotitas de información que salen de diferentes lugares del territorio y que se van decantando en un solo lugar”* (Boix, 2020)<sup>(1)</sup>

*1 Arnau Boix i Pla es un arquitecto graduado de la Universidad Politécnica de Valencia en 2006 y de la Universitat Politècnica de Catalunya en 2010, caracterizado por incluir la participación en sus diseños para la arquitectura interior y para los ámbitos públicos, partiendo de la premisa que la interacción humana impulsa la percepción del entorno en ambos casos.*

## 2.2 DISEÑO Y SU METODOLOGÍA

A lo largo de la historia los seres humanos han ido evolucionando en su estilo de vida, demostrando avances en diferentes campos, entre ellos el diseño. El significado del término diseño se ha establecido en la era moderna, antes de la Revolución Industrial, y no se refiere únicamente al planeamiento urbano, diseño de productos o propuestas de vivienda, también implica un sistema en el cual pueden ser planteadas todas las dimensiones para vivir.

La obtención de procedimientos basados en toma de decisiones o en experiencias anteriores es esencial para realizar un proceso de diseño, es por tal razón que se debe implementar un método para obtener resultados eficaces. Las palabras método y metodología se utilizan frecuentemente en este contexto, sin embargo muchas veces suele asociarse a ambas con el mismo significado, por lo cual es importante señalar las diferencias existentes.

Método es la vía por la cual se obtiene un resultado en la actividad científica, sirviendo como un instrumento que permite acceder al conocimiento de la naturaleza y la sociedad. Por otro lado, metodología hace un estudio y reflexión de los métodos, analizando su descripción, determinando los problemas que se originan a causa de su aplicación, indagando en sus posibles usos, etc. Al desarrollar un proceso proyectual con la ayuda del método no quiere decir necesariamente que se puede controlar todo de forma absoluta, pero si se logra manejar los aspectos cuantificables.

Para Josep María Martí,<sup>(1)</sup> no debe existir una automatización en el control de las decisiones y criterios a emplear, y respecto al tema manifestaba que *“nuestra sensibilidad artística nos permitirá también un control relativo sobre aquellos aspectos no cuantificables. Estos aspectos [...] son lo que permiten al diseñador actuar con un mayor grado de libertad, pero al mismo tiempo con*

---

*1 Josep María Martí Font (España) es un diseñador industrial, doctor en Filosofía y profesor de Metodología del Diseño de la Universitat de Barcelona*

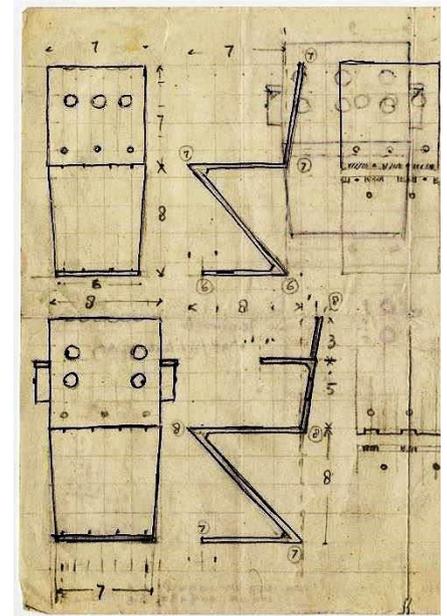
*un mayor grado de incertidumbre e inseguridad. Este inestable equilibrio entre condiciones restrictivas y variables libres nos aparece como el núcleo de la invención en el proceso proyectual.” (Martí, 1999, pág. 149).*

La existencia de un método perfecto y único es lejanamente concebible debido a que cada uno tiene una eficacia distinta, todo depende de la circunstancia concreta y de si se adecua o no con el objetivo a conseguir. Esta conclusión se sustenta en el pensamiento de Martí cuando afirma que *“no se puede juzgar un método per se, sin tener en cuenta el contexto procesual en el que se aplica” (Martí, 1999, pág. 150).*

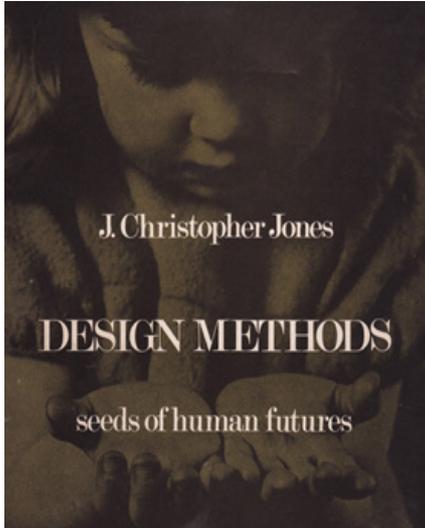
En el campo del diseño muchos factores son subjetivos, no existe un método infalible que lo resuelva todo, en ocasiones puede fallar y en ciertos casos puede hasta reutilizarse, inclusive existen oportunidades en que se pueden combinar o ser un complemento entre sí. Inicialmente el método de diseño más convencional fue el dibujo a escala, con el cual se han plasmado bosquejos y planos de prototipos destacados de personajes como Marcel Breuer, Gerrit Rietveld, Mies Van der Rohe, entre otros, que consideran que cada problemática es distinta de otra.

*“(…) tú debes construir esta civilización. Tú debes construir el mundo donde quieres vivir. Y nadie más puede hacerlo por ti. No te preocupes por el éxito. Yo siempre le digo a mis alumnos, “el éxito es solamente el subproducto del trabajo bien hecho, simple y honesto.” Y ese trabajo simple y honesto, pienso, es la esencia de la civilización. (...)” (Van der Rohe, 1958)*

Sin embargo con el tiempo las máquinas y el desarrollo de programación en computación fueron apoderándose paulatinamente de los procesos iniciales de creaciones de prototipos, causando un impacto importante en el diseño. Si bien es cierto, la producción en masa e industrialización de bienes materiales son el resultado de grandes avances tecnológicos en la sociedad, pero también han revelado ciertos problemas que se manifiestan a mediados de siglo XX.



**Ilustración # 3:** Dibujo a escala de silla Zig Zag, Gerrit Rietveld, 1932, <https://licensing4profits.com>



**Ilustración # 4:** Portada libro *Design Methods*, John Christopher Jones, 1970, <https://www.haikudeck.com>

-----  
**1** *Design Methods: Seeds of Human Futures* (1970), es una de las obras más destacadas de John Christopher Jones, en la cual explora el proceso de diseño y su impacto en innumerables facetas de la sociedad.

A raíz de dicha situación, en la década de 1960 surge el Movimiento de Métodos de Diseño (Design Methods Movement), fundado por John Christopher Jones, Bruce Archer, Christopher Alexander, entre otros. Este movimiento se produce como una consecuencia de un optimismo de la postguerra con la creencia y finalidad de establecer nuevos mecanismos para diseñar, cuyo principio fue establecer métodos en los cuales exista una clara conexión con las ciencias tradicionales, es decir que el diseño sea más científico.

Jones fue tajante en contra de la banalidad del diseño industrial, cuestionando las metas, objetivos y propósitos de un proyecto en el cual sugería incluir la ergonomía. El ámbito ergonómico fue pensado debido a que Jones consideraba importante que el usuario además de recibir un producto funcional o con buena estética, debería adquirir un elemento que le permita mantener óptimas condiciones de salud física.

*“La ergonomía no te dirá qué hace feliz a la gente, qué hace que la gente se sienta sublime. Pero puede decirte qué le producirá a la gente dolor de cabeza, vista cansada, dolor de espalda y todas esas cosas. Pero todas esas cosas tienen que ver con el cuerpo.” (Jones, 1974)*

Uno de los resultados de su investigación en 1970 fue su libro llamado “Design Methods: Seeds of Human Futures”<sup>(1)</sup> (Métodos de Diseño: Semillas de Futuros Humanos) que fue muy influyente en el mencionado ámbito y en su docencia de aquella época, sobretodo en Gran Bretaña. Su éxito produjo una segunda edición del mismo que fue adaptada a otros idiomas. La obra trata sobre el camino que se debe tomar para llegar a la comprensión de la creación del diseño mediante términos generales o recursos reconocibles, facilitando los motivos lógicos necesarios para llevar a cabo cualquier actividad relacionada con el diseño.

Su finalidad es otorgar cierta exactitud y exigencia a la labor creativa de diseñar y proyectar. Además de sus libros, aportó una interesante propuesta que explicaba tres comportamientos distintos sobre el desempeño del diseñador, categorizándola en caja negra, caja transparente y el auto organizado. Dichas propuestas se dividían en tres partes, en primer lugar estaba el Input que hablaba sobre la necesidad del cliente, después establece la caja que es el proceso que se va a emplear y finalmente está el Output que es el diseño terminado.

La caja negra simboliza las soluciones creativas del diseñador sin poder explicar cómo llegó a las ideas, ante esto Jones menciona que ***“es, por tanto, racional creer que las acciones hábiles están inconscientemente controladas e irracional esperar que el diseño pueda tener una explicación completamente racional”*** (Jones, 1978, pág. 40).

La caja transparente es cuando el diseñador racionaliza cada movimiento para poder describirlo y transmitirlo, se hace un intento por explicar como se opera exclusivamente con la información recibida y en el auto organizado es cuando el creador llega a un punto medio entre las dos formas de trabajar, obteniendo un equilibrio que le facilita encontrar una mejor solución en un campo desconocido.

Las ideas de Jones se enfocaban en la integración entre intuición y racionalidad, tenía en cuenta los problemas centrados en el usuario que en ese tiempo no formaban parte de las responsabilidades de ingeniería, optando por una filosofía de proceso de diseño desarraigada a los criterios utilizados en la época.

***“Lo más difícil es combinar racionalidad e intuición, lo cual es mucho más difícil que ser solamente creativo o solamente racional. Normalmente uno no mira una obra de arte sin oír, normalmente uno integra sus sentidos.”*** (Jones, 1974)

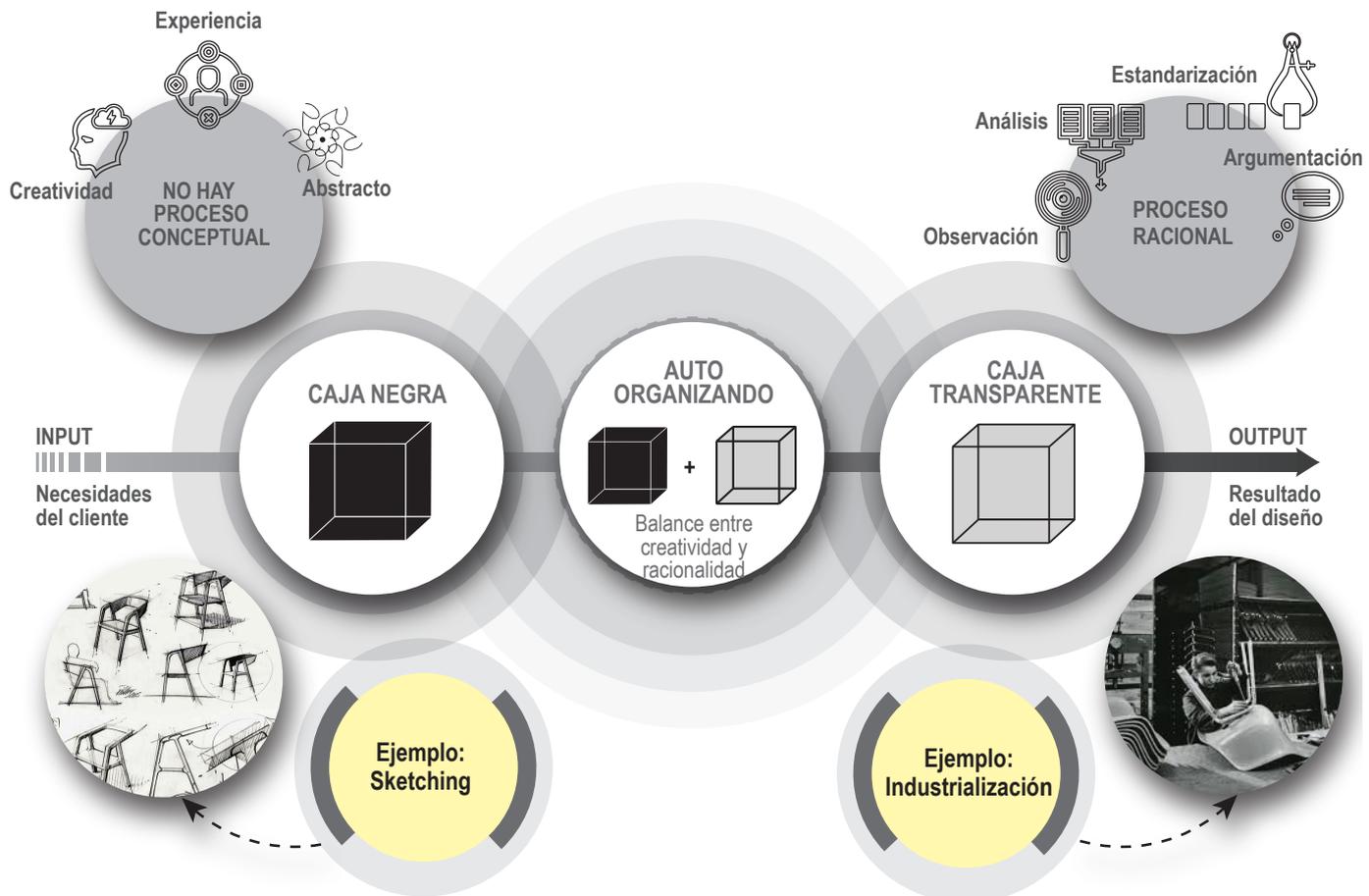


Ilustración # 5: Esquema de metodologías de diseño de John Christopher Jones, incluyen características que intervienen en cada proceso y ejemplificación de cada categoría, Elaboración propia.

Para Bruce Archer,<sup>(1)</sup> el trabajo del diseñador debe combinar cognición e intuición y manifiesta que la formalización del proceso creativo tiende a convertirse en una práctica científica. Entre los años de 1963 y 1964 publica su contribución más destacada denominada El Método Sistemático para Diseñadores, en el cual propone escoger los elementos apropiados para estructurarlos en base a las necesidades formales y funcionales, siempre y cuando estén al alcance de los medios de producción utilizables. El propósito de este modelo es conocer el problema para luego detallarlo y al final realizar el producto, predice la necesidad de diferentes enfoques en varios momentos, consecuentemente el proceso de diseño se establece en tres etapas que son analítica, creativa y de ejecución, que a su vez se dividen en varias fases.

*1 Bruce Archer (Inglaterra, 1922) fue un ingeniero mecánico y posteriormente fue profesor de investigación de diseño en el Royal College of Art, defendió la investigación en el diseño y facilitó la inserción del mismo como disciplina académica.*

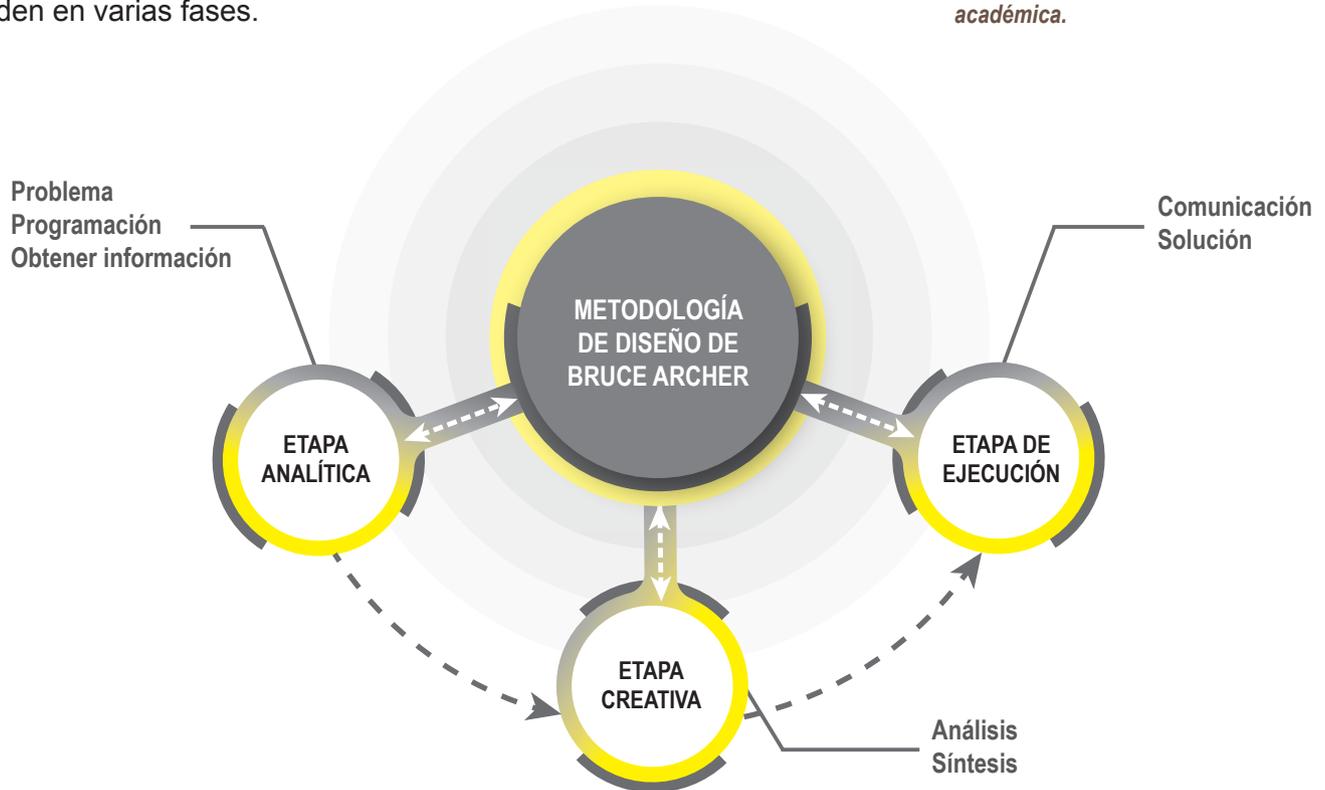


Ilustración # 6: Esquema de diseño de Bruce Archer donde se pueden observar el orden de todas las fases que componen el desarrollo de un proyecto, *Elaboración propia.*

En el caso de Christopher Alexander, sus propuestas teóricas se basaban en las matemáticas, además fue capaz de producir un enfoque, fundamentado en parte en la teoría de conjuntos que desglosa los problemas de diseño en subsistemas, obteniendo un mejor aprovechamiento. El vínculo entre la práctica del diseño y la ciencia desencadenó inseguridad al intérprete del proceso, al mismo tiempo, cuestionó si la capacidad y rendimiento de un único protagonista son suficientes para llevar a cabo el desarrollo del objetivo, ante aquello, fue necesario sustentar cada decisión de diseño con argumentos racionales.

Susanne Hofmann,<sup>(1)</sup> arquitecta alemana, de quién se mencionará en detalle en otro capítulo de la investigación señala que *“el objetivo de un diseño que se esfuerza por la objetividad y la alta racionalidad del pensamiento presenta una oportunidad para desafiar los factores subjetivos, emocionales e intuitivos para hacer que el proceso de diseño sea comprensible para los extraños, en otras palabras, los usuarios.”*(Hofmann, 2014, pág. 11).

En el transcurso de los años 70 la racionalidad empleada en los métodos de diseño por parte de Jones y Alexander fue bastante cuestionada, el paradigma racionalista y funcionalista empezó a agotarse, la iniciativa de proponer un procedimiento general de diseño cambió, y se volvieron más comunes los estudios sobre herramientas específicas. Horst Rittel,<sup>(2)</sup> quién también formaba parte de esta tendencia, denominó a los problemas de diseño como problemas perversos debido a su falta de sensibilidad con las técnicas de ingeniería y ciencia, y por tal motivo, resolvían únicamente problemas que no presentan mayor dificultad.

*“Tal parece que las premisas básicas de los diseñadores, sus intenciones, ideologías y creencias (que son decisivas para los resultados de los proyectos) tienden a permanecer implícitas y no argumentadas. Pero una condición necesaria para mejorar nuestra capacidad de planificar está en reconocer claramente y exponer los fundamentos de las posiciones de los participantes”.* (Rittel, 1966, pág 39).

---

1 Susanne Hofmann (Franconia, 1963) es fundadora del despacho de arquitectura Die Baupiloten, especializada en métodos de participación ciudadana y colectiva para la realización de intervenciones arquitectónicas.

2 Horst Rittel (Berlín, 1930) fue teórico del planeamiento y del diseño, su trabajo e investigación muestra fascinación por el diseño y la planificación de procesos complejos.

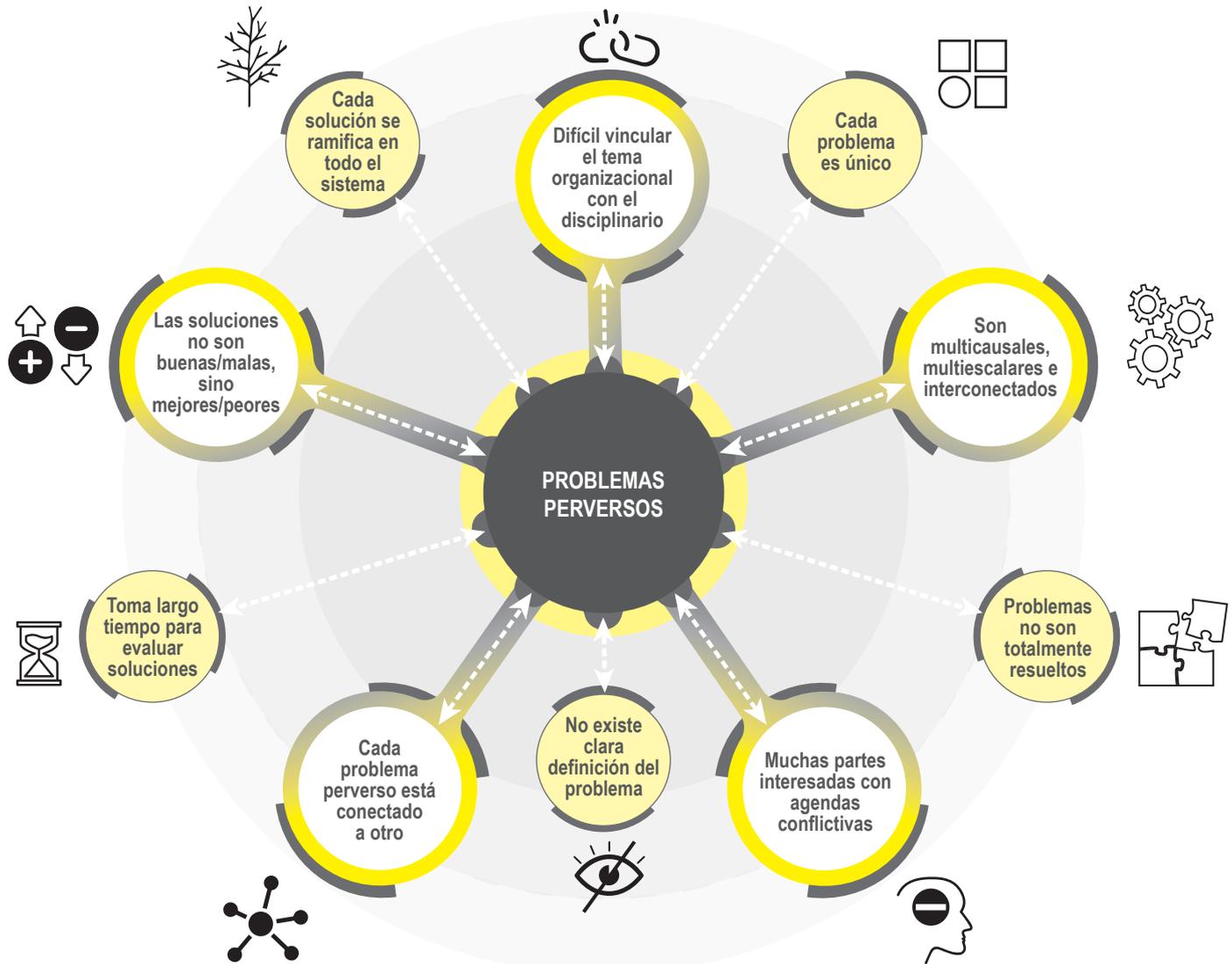


Ilustración # 7: Esquema sobre características de teoría de los problemas perversos de Horst Rittel, Elaboración propia.

Alexander ante el rechazo y crítica de la metodología de diseño sostuvo: *“Me he desvinculado del campo... Hay tan poco que se puede decir sobre métodos de diseño que tienen algo útil que decir sobre cómo diseñar edificios que yo nunca más leí la literatura... Diría que lo olvides, olvida toda la cosa... Si lo llamas “Es una buena idea para hacer”, me gusta mucho; si lo llamas “Un método”, me gusta pero estoy empezando a apagarme; si lo llamas “Una metodología”, simplemente no quiero hablar de eso”.* (Alexander, 1971).

Afortunadamente Rittel en su afán de rescatar el Movimiento de Métodos de Diseño, expresó que los mecanismos empleados en 1960 eran parte de la “primera generación” de los métodos de diseño, y que una nueva segunda generación estaba a punto de aparecer, posibilitando la aparición de nuevos intérpretes que aporten diferentes metodologías que puedan adaptarse a una sociedad que se encuentra en constante cambio y evolución.

*“La aparición de interés en la metodología en un determinado campo suele ser un signo de crisis dentro de ese campo. Cuando hablaron sobre métodos y metodología en matemáticas, se debió a las dificultades que habían encontrado con el desarrollo de la teoría de conjuntos. Cuando las ciencias sociales hablaban de métodos era cuando el campo estaba en crisis.”* (Rittel, 1984, pág 317).

Los representantes del Movimiento de Métodos de Diseño estuvieron de acuerdo con la idea que la falta de transparencia en el proceso de diseño obstaculizaba e impedía la participación en el desarrollo, ocasionando controversia y dudas con respecto a su estructuración.

Ante esto, se produjo una división en la cual algunos integrantes del grupo decidieron tomar un paso al costado y continuar con los procesos racionales y sistemáticos aplicados especialmente a la ingeniería, al no estar de acuerdo con procesos argumentativos y participativos en los cuales los diseñadores puedan trabajar conjuntamente con las partes involucradas e interesadas, dando origen a la participación en el diseño.

## 2.2.1 PARTICIPACIÓN EN EL DISEÑO

Al hablar de participación en el diseño se refiere a una iniciativa de modelo en el cual interactúan activamente todos los implicados del proceso creativo de determinado proyecto u objetivo para garantizar que el resultado o producto obtenido se acople a las necesidades del usuario.

El enfoque de la participación en el diseño tiene sus raíces en las manifestaciones que buscaban la democratización en el trabajo en los países escandinavos, priorizando aspectos importantes como la implementación de nuevas tecnologías y la toma de decisiones de manera conjunta en los sitios laborales. Todo empieza desde la inconformidad y perspectiva de aquellos usuarios que se sienten afectados por el resultado del diseño, considerando necesario tener voz en el proceso del producto. La aspiración inicial se transforma rápidamente en una convicción política que no admite consenso, por el contrario, acepta conflictos y controversias en torno al objeto de diseño emergente.

Por tal motivo, la participación en el diseño desarrolló estrategias proyectuales para su inclusión efectiva y legítima en la práctica, asegurándose que las habilidades existentes sean un posible recurso en el proceso de diseño y mostrándose a favor de las partes interesadas con pocos recursos, en este caso los sindicatos locales. Todo esto ocurría en la década de 1970, paralelamente al inicio de la segunda generación del Movimiento de Métodos de Diseño, explicado anteriormente.

La aplicación de este método se aplica en varios contextos como la medicina, ingeniería, diseño gráfico, el desarrollo de software, diseño industrial, pero sobretodo en la arquitectura y urbanismo. La participación en el diseño presenta distintas prácticas y principios cuya finalidad es adecuar las herramientas, negocios, tecnologías y entornos a los requerimientos de la sociedad. La participación y la colaboración son

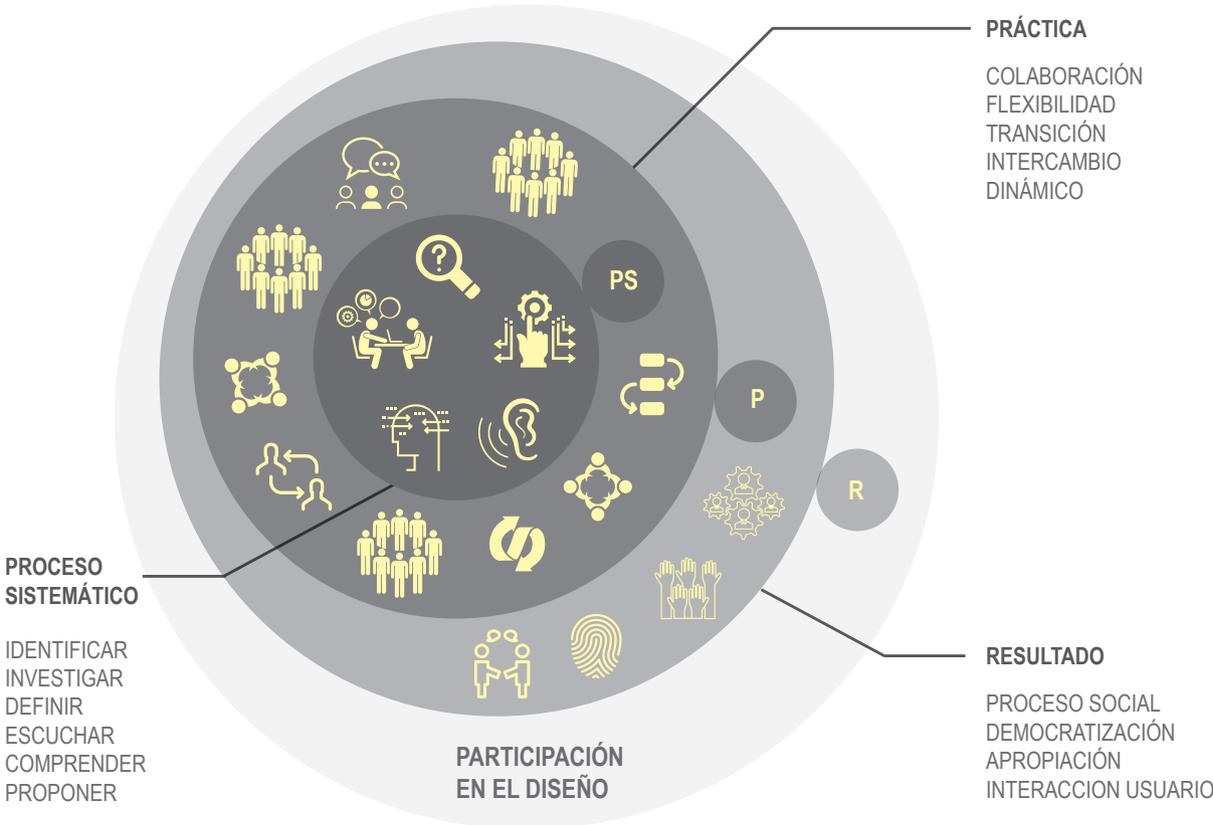
los pilares fundamentales que conceden a las personas intervenir en un proceso de innovación, en el cual se investiga y conoce el problema inicial, para posteriormente definirlo y enfocarlo a una posible solución desde un punto de vista que se diferencia del típico observador ajeno al contexto.

Su característica de asimilar, entender y exponer la realidad posibilita una óptima circunstancia que asegure la calidad de vida de un determinado medio. Además se lo describe como un proceso que destaca el rol del usuario final como parte activa del proyecto al concebir soluciones a sus necesidades propias, reflejando que los mejores criterios los pueden formular las mismas personas que se benefician del producto. A pesar de que muchas veces no se puede constatar todo el procedimiento que está detrás del objeto, este método demuestra ser democrático e inclusivo al no otorgar el protagonismo únicamente al profesional a cargo.

Escuchar las demandas del cliente y permitir una aportación que ayuda a identificar de mejor manera la problemática favorece a un mejor resultado, por ende, el desarrollo y la conclusión son igual de importantes. Un aspecto negativo en la práctica de la participación en el diseño es el tiempo, debido a que es un enfoque que precisa de un extenso proceso de logística y organización, al participar varias personas es muy complicado que se pongan de acuerdo de manera fácil o rápida, tornándolo desgastante.

A su vez, este percance genera relaciones fructíferas en donde se construyen ideas sobre los modos de habitar a partir de un proceso social que implica colaboración y confianza. El impacto que ha tenido la inclusión de la participación en el diseño ha repercutido en la sociedad, así como en grandes instituciones y universidades que han cuestionado sus metodologías de enseñanza, promoviendo el intercambio de ideas y experiencias que enriquecen a todas las partes. Acorde a las personas que se muestran a favor de esta tendencia, las propuestas desarrolladas son más aceptadas por parte de la sociedad debido a su solidez,

mientras que en el área de planificación, urbanismo y arquitectura, los proyectos son capaces de despertar en el usuario el sentido de identidad y apropiación que se evidencian a través de regeneración comunitaria, convirtiéndolos en lugares más seguros y mejor utilizados. A continuación se profundizará la influencia del método participativo en la arquitectura y sus usuarios.



**Ilustración # 8:** Esquema de procedimientos que se debe seguir para generar un proceso empleando la participación en el diseño, información establecida en base a la investigación realizada en el presente capítulo, *Elaboración propia.*

## 2.2.2 APROXIMACIÓN DE LA PARTICIPACIÓN EN EL DISEÑO A LA ARQUITECTURA

La arquitectura se ha regido en base a la interpretación de la realidad por parte del diseñador o arquitecto, realidad que no se comprende claramente en primera instancia ya que se trata de un conjunto de procesos que ocurren en el sitio que ocupa el usuario, y para asimilarlo es necesario analizar diversas experiencias en el mismo.

Cada persona siente el espacio de manera distinta, lo cual hace que el resultado sea relativo, sin embargo el dilema nace de la acción de pensar debido a que al hacerlo se genera una abstracción de la realidad. Los conceptos que se forman para racionalizar el entorno se vuelven imprecisos y riesgosos al momento de formular una conclusión definitiva, consecuentemente surge la interrogante de cuál es el criterio adecuado para describir y afrontar la realidad.

Sin duda es complejo de responder pero una solución factible es incluir métodos relacionados con la participación en la arquitectura, al adherir nuevas abstracciones permite estudiar y comprender de mejor manera no solo un espacio sino también una ciudad.

Susanne Hofmann se refiere al tema manifestando que: *“la integración real de los usuarios exige una reformulación del conocimiento experto y nuevas formas para aplicarlo, de lo contrario, el discurso arquitectónico corre el riesgo de una mayor alienación de los deseos y necesidades cotidianos de la sociedad” (Hofmann, 2014, pág. 12)*, lo cual demuestra que a pesar de la postura del Movimiento de Métodos de Diseño en establecer transparencia en el proceso de toma de decisiones de un proyecto, no necesariamente representa todo el desarrollo del diseño, tan solo refleja un panorama organizacional bastante complejo que en determinadas ocasiones resulta difícil de transmitir.

Christopher Alexander al ser parte de esta agrupación, también indagó en el ámbito de la arquitectura al intentar formular propuestas que difieran del formalismo arbitrario en el diseño, y uno de sus valiosos aportes fue su libro llamado *Un Lenguaje de Patrones*,<sup>(1)</sup> que acorde a su autor se trataba de un sistema que puede resolver cualquier elemento de diseño a cualquier escala.

Su obra abarca un ordenamiento de patrones utilizados para estructurar el conocimiento y comprender el lenguaje arquitectónico y de diseño, ordenado desde soluciones para contextos grandes como ciudades hasta ámbitos más pequeños como edificios y detalles constructivos de intervenciones menores. Al emplear este método, los criterios del arquitecto se vuelven condensados y pre formulados para los usuarios, para lo cual Alexander sugirió que al utilizar el lenguaje de patrones podría hacer que a futuro el rol del arquitecto como diseñador sea redundante.

El esfuerzo y concentración que demandaba desarrollar cada patrón individualmente era desgastante para el autor, Alexander expresó que *“la primera vez que pensé en un Lenguaje de Patrones, me inspiré en esos esquemas generativos tradicionales, pensé que bastaba esencialmente con copiarlos. Sin embargo, ese enorme esfuerzo por convertir los lenguajes de patrones en algo creíble, en la década de 1960, se enfocó por completo en los patrones individuales (su formulación, verificación, etc.), y la idea de que su utilización debía ser de forma secuencial se dejó caer en el fondo.[...] En la práctica, por tanto, esta característica no se hizo [...]”* (Alexander, 1996).

Sin embargo, al analizar detenidamente sus proyectos, se puede apreciar que en varias oportunidades los usuarios no son capaces de responsabilizarse de la libertad creativa que se les ha otorgado, esto se debe a que carecen de la experiencia en diseño de un arquitecto.

En consecuencia, al plantear un objetivo con un método participativo se requiere un continuo monitoreo y cooperación confiable por parte del

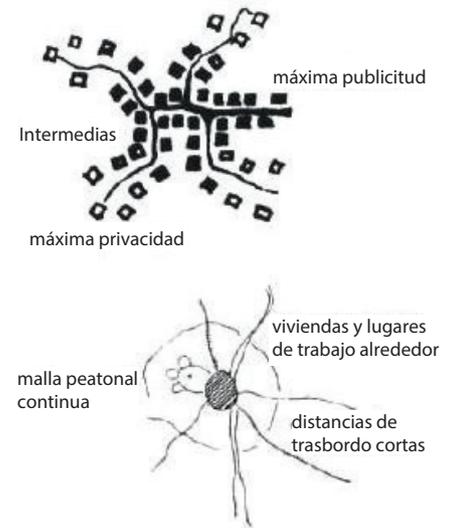
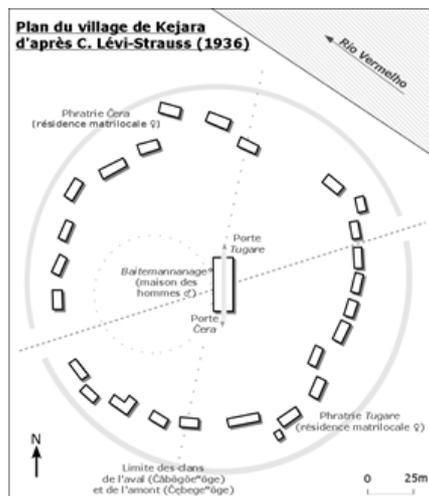


Ilustración # 9: Esquemas generativos tradicionales, Christopher Alexander, 1960, <http://aldealudica.cerojugadores.com>

1 *Un Lenguaje de Patrones* (1977), escrito por Christopher Alexander, es un libro en el cual establece un código de patrones basados en la arquitectura tradicional, funciona como herramienta útil al momento de dar forma al conocimiento y comprender sistemas complejos sin caer en la simplificación extrema.



**Ilustración # 10: Plano del pueblo Bororó, Claude Levis Strauss, 1936, <https://sociedadantropologia.es>**

1 Claude Lévi-Strauss (Bruselas, 1908 - 2009) fue un filósofo, antropólogo y etnólogo, realizó estudios acerca de las culturas indígenas del Mato Grosso y de la Amazonía, además es considerado el padre de la antropología moderna estructuralista.

2 Henri Lefebvre (Francia, 1901 - 1991) fue un filósofo que dedicó sus investigaciones a temas de geografía, sociología y al materialismo histórico.

profesional hasta la culminación del diseño, o inclusive en una etapa posterior. Resulta difícil definir la participación en el ámbito arquitectónico sin separar las palabras desde el principio, como ya se manifestó en secciones anteriores, la participación es inherente al individuo ya que los objetos y los seres vivos coexisten y se fundamentan en su reconocimiento.

En adición a los ámbitos de urbanismo y arquitectura, la ciudad empieza a ser observada y analizada desde diferentes perspectivas, es por tal razón que esta investigación hace referencia a algunos aspectos que evidencian sus primeros indicios de participación en el comportamiento social ante diversas problemáticas, determinando su desarrollo histórico. Inicialmente se menciona al ámbito de la antropología, en el cual relata la experiencia del antropólogo Claude Lévi-Strauss<sup>(1)</sup> al vivir desde 1935 a 1939 en la comunidad brasileña de Bororó.

Durante su estancia presenció que a causa de la construcción de una represa, la población fue forzada a desplazarse de su espacio original en Matogroso para reubicarse en un sitio alejado con viviendas construidas con modernos materiales, desvaneciendo su esencia cultural al destruir relaciones comerciales y sociales entre las personas y la comunidad. A raíz de este acontecimiento, Lévi-Strauss ha constatado que el lugar de asentamiento y su localización espacial son capaces de generar un conjunto de relaciones entre las familias. Su testimonio revela un camino distinto para el estudio de la cultura de sociedades, arquitectura y urbanismo, donde plantea el nexo entre comunidad como espacio social y vivienda como espacio físico.

En ese sentido, Henri Lefebvre<sup>(2)</sup>, filósofo francés que se dedicó a formular varias investigaciones que abarcan la forma de la ciudad con respecto a la sociología urbana, explica la importancia de asociar los procedimientos globales con las actividades locales, resaltando la necesidad de una modificación en el comportamiento social de la época.

*“A pesar de la objetividad aparente de los proyectos arquitectónicos, y a veces de la buena voluntad de los productores del espacio, los volúmenes se tratan objetivamente de una manera que reduce el espacio al suelo, a ese suelo poseído privativamente, del que el espacio construido no se emancipa sino aparentemente, al mismo tiempo este espacio es tratado como abstracción vacía geométrica y visual a la vez..... Así pues, las pretendidas soluciones de la ordenación urbana imponen a la vida cotidiana las obligaciones de la intercambiabilidad, presentadas como exigencias naturales (normales) y técnicas, a menudo como necesidades morales (los requerimientos de la moralidad pública).” (Lefebvre, 2013, pág 372)*

Jane Jacobs,<sup>(1)</sup> renombrada activista social y urbanista, cuestionaba incesantemente los criterios urbanísticos predominantes en la planificación territorial estadounidense que se efectuaban en los años 50, siendo objeto de menosprecio por parte de sus colegas que se regían por la corriente de la arquitectura moderna. La postura de Jacobs se manifestaba en contra de aquellas propuestas que impulsaban el crecimiento de los suburbios con viviendas individuales, estimulando el uso del automóvil y la implementación de grandes vías que articulen con la ciudad, consecuentemente los centros urbanos tradicionales eran reemplazados por grandes estructuras de uso comercial y residencial.

Las secuelas de estos planteamientos reflejaban un trazado urbano deshumanizado, en donde los habitantes tenían que adaptarse a un sistema autoritario que no daba apertura a opiniones ajenas, condicionando su estilo de vida. A pesar de aquello, Jane Jacobs recurría a la participación ciudadana como una herramienta para regenerar el tejido urbano de forma adecuada, su convicción se basaba en el conocimiento de las personas de los barrios intervenidos para formular soluciones más acordes a sus necesidades, contribuyendo con métodos innovadores para el funcionamiento de la ciudad, establecidos especialmente en su exitoso y reconocido libro llamado Muerte y Vida de las Grandes Ciudades.<sup>(2)</sup>



**Ilustración # 11: Fort Greene Houses Brooklyn, proyecto de viviendas, NYCHA and The La Guardia and Wagner, Archives, 1941, <https://tigerprints.clemson.edu>**

-----  
**1 Jane Butzner Jacobs (Pensilvania, 1916 - 2006) fue una divulgadora científica, teórica del urbanismo y activista sociopolítica canadiense, nacida en Estados Unidos.**

**2 Muerte y Vida de las Grandes Ciudades (1961) es un libro escrito por Jane Jacobs, considerado como una de las obras mas influyentes en la historia de la planificación urbana, debido a sus críticas a las políticas de planeamiento urbanístico efectuadas a mediados del siglo XX que generaban espacios desolados.**

***“El civismo o respeto mutuo y el sentimiento de comunidad no se generan entre la población a golpe de normativa, sino a través de la creación de espacios donde la gente pueda compartir su tiempo y sus pensamientos” (Jacobs, 2011)***

En el ámbito de la arquitectura, el enfoque participativo estuvo muy ligado a la caída de la arquitectura moderna ocurrida en la década de los 70. El proyecto de vivienda social Pruitt-Igoe en Sto. Louis en el estado de Missouri de Estados Unidos, diseñado por Minoru Yamasaki en 1952, fue un conjunto de torres residenciales edificadas en respuesta a la expansión urbana que se generó después de la Segunda Guerra Mundial. En primera instancia pretendía constituirse como uno de los ejemplos paradigmáticos norteamericanos más icónicos de aquel movimiento al mostrar un diseño arquitectónico racional, desafortunadamente al transcurrir el tiempo, las condiciones de vida en aquella localidad se tornaron críticas, mostrando delincuencia, inseguridad y extrema pobreza.



**Ilustración # 12:** La demolición de Pruitt Igoe, 1972, <https://www.plataformaarquitectura.cl>

Poco a poco surgieron barrios marginales alrededor del complejo habitacional y la situación se volvió insostenible, lo que llevó a su demolición total tras veinte años de su construcción y a un proceso de renovación urbana en el sector.

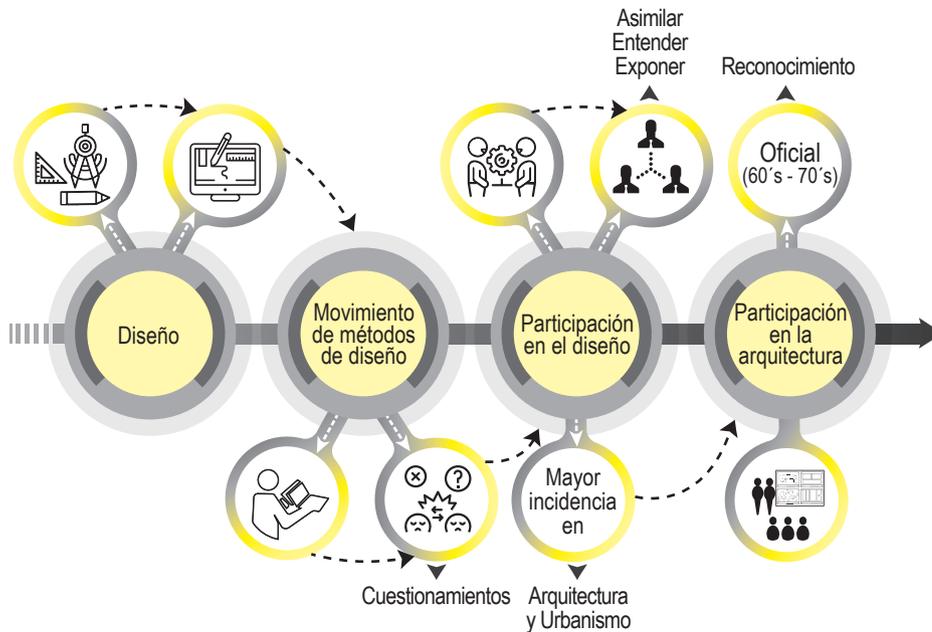
Todos estos factores han hecho reflexionar a arquitectos y habitantes sobre la relación entre racionalidad arquitectónica y sensibilidad sociocultural del entorno, los procesos de modos de habitar para la sociedad fueron cuestionados, la política sobre vivienda pública fue foco de debate, la falta de conocimiento y empatía de la arquitectura moderna con respecto a la sociedad salió a la luz, mostrando incongruencias al afirmar que la arquitectura es una ciencia y arte empleada y pensada para la humanidad. Este acontecimiento en palabras del arquitecto teórico, paisajista e historiador Charles Jencks<sup>(1)</sup> fue catalogado como ***“el día en que murió la arquitectura moderna” (Jencks, 1975)***, abriendo el camino hacia la postmodernidad y a la apertura de nuevos planteamientos sociales e inclusivos.

---

<sup>1</sup> Charles Jencks (Londres, 1939 - 2019) fue un arquitecto especializado en el paisajismo e historia de la arquitectura de Estados Unidos, a su vez, fue uno de los pioneros en explicar el concepto de la posmodernidad, procedente de la crítica literaria a la arquitectura.

Los diversos cambios que han surgido en el proceso de diseño hasta la arquitectura sugieren una nueva dinámica que abre el camino hacia iniciativas colectivas que contrastan con procedimientos anteriormente cuestionados.

La participación en la arquitectura fue oficialmente reconocida en la profesión en un período entre los años 60's y 70's, paralelamente a los hechos descritos previamente, y ha sido un principio bastante utilizado en intervenciones contemporáneas, enfatizando una nueva concientización hacia el hábitat y hacia los seres que la ocupan.



*El presente gráfico (ilustración pág. 41), es un resumen esquemático de todos los subtemas relacionados al presente capítulo, con el objetivo de sintetizar los acontecimientos ocurridos en la sociedad a través de una línea de tiempo, describiendo la evolución desde los métodos tradicionales empleados en el diseño hasta el surgimiento de la participación en el mismo, derivando posteriormente en el contexto de la arquitectura.*

**Ilustración # 13:** Esquema de línea de tiempo en la metodología de diseño, *Elaboración propia.*

**ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE**

Algunos casos de estudio

**03**

**PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA**





Una vez explicados los antecedentes de metodología de diseño y de sus primeros indicios de participación en el proceso proyectual, que derivaron no solo en el campo del diseño sino también en la arquitectura, es necesario profundizar en el contexto de la participación en la arquitectura, sus modos de participación con la comunidad y de algunas propuestas contemporáneas que han repercutido positivamente en la sociedad para consolidarse como un recurso bastante utilizado en la actualidad.

*“La vida siempre tiene razón, el arquitecto es quien se equivoca”.*

*Le Corbusier*

## 3.1 PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA

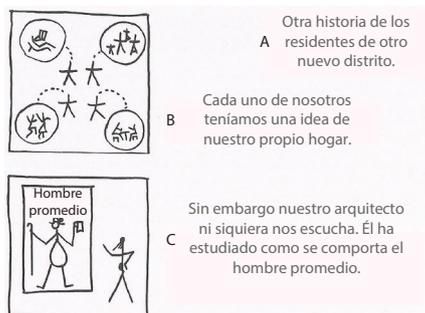
En el capítulo anterior se ha realizado una introducción hacia la participación de la arquitectura y de sus primeros indicios como práctica metodológica, sin embargo aún no se ha explicado su aplicación ni sus características.

Durante el transcurso del siglo XX, la arquitectura estaba a cargo únicamente del arquitecto, ejerciendo un rol monopolizador en todas las fases del proyecto, actuando de forma recelosa para que nadie pueda inmiscuirse en su trabajo. La acción de pensar los espacios de habitar se concentraban en un solo responsable, los usuarios simplemente se acoplaban a las propuestas del arquitecto a cargo, por otro lado, Yona Friedman se pronunciaba al respecto al aludir que paulatinamente la sociedad demostraba su insatisfacción con los resultados obtenidos.

Horst Rittel describe al proceso de diseño como *“una deliberación de problemas, que, a su vez, conduce a nuevos problemas. Por lo tanto, no ve conocimiento calificado que se concentre solo en la mente de un solo experto. Propone difundir la experiencia que se necesita en un proceso de diseño a muchas personas, y en particular a quienes se ven afectados por el diseño.”* (Hofmann, 2014, pág. 17).

Algunos sectores han mostrado una metamorfosis sustancial con respecto a la arquitectura y a su forma de entenderla, originando un empoderamiento del habitante en el proceso de pensamiento que poco a poco incluye la voz de más personas que demandan un cambio.

*“...los cuales no se encuentran con frecuencia en las publicaciones o en el salón de clases... Si los arquitectos no intentan convencer a la sociedad de sus valores, y participar con ella de los suyos, la profesión se convertirá en un club elitescos sin credibilidad por parte de los no miembros, en particular si son éstos los que viven*



**Ilustración # 14:** Esquema de como los habitantes de la ciudad pueden planificar sus edificios por sí mismo, Yona Friedman, 1974, Libro *Architecture is Participation*

*y pagan los productos del club.” (Rittel, 1977, pág. 82).*

La participación en la arquitectura surge en respuesta a todos estos factores y se la define como un nuevo enfoque que rompe con los esquemas tradicionales a través de una metodología inclusiva que genera propuestas acorde a las necesidades más profundas de la gente, interpretando antes que ordenando la voluntad de los implicados.

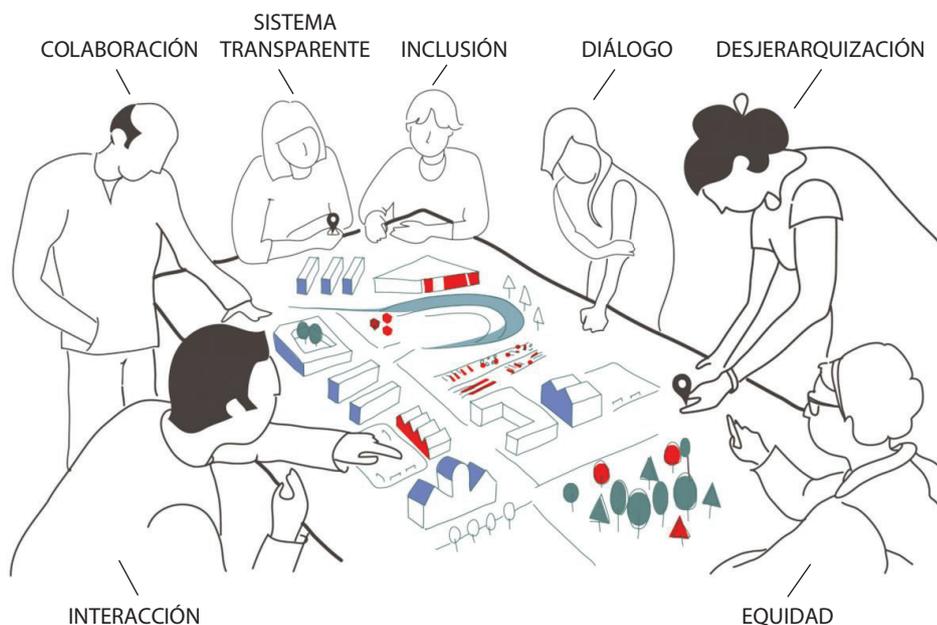
A diferencia del ejercicio común de la profesión en el cual el desarrollo se basa en lo que el arquitecto es capaz de hacer, este enfoque se fundamenta en lo que el arquitecto puede escuchar. Sus principios se asemejan a los explicados en la participación en el diseño, al resaltar que el espectador o participante pasivo se convierte en un integrante activo con características creativas y dinámicas, lo cual implica un cambio de actitud y un compromiso social con su entorno.

La iniciativa participativa no debe asumirse como una actividad informativa o de consulta ya que los usuarios toman el papel de consumidores tal y como suele ocurrir en un proceso convencional de diseño o arquitectura. En ese sentido, la comunicación es el eje principal que posibilita la participación, abriendo caminos hasta terrenos normalmente ajenos a la arquitectura, como por ejemplo el campo político.

La visión de las jerarquías inapelables desaparece al encontrarse en un proceso en donde las personas tienen la capacidad de tomar sus propias decisiones y acordar un resultado en el que todos se vean beneficiados, consecuentemente se respetan los conocimientos y el aporte por su valor propio. El antiguo nexo asimétrico y desigual que existía entre el arquitecto y los habitantes al momento de notificar o intercambiar información, fue reemplazado por un diálogo más abierto, complementario y equitativo, ya que una de sus finalidades es indagar en el impacto que pueda tener el diseño en el sitio, y al mismo tiempo, evaluar la actitud de los beneficiados que puede derivar en apropiación o desapego del producto final.

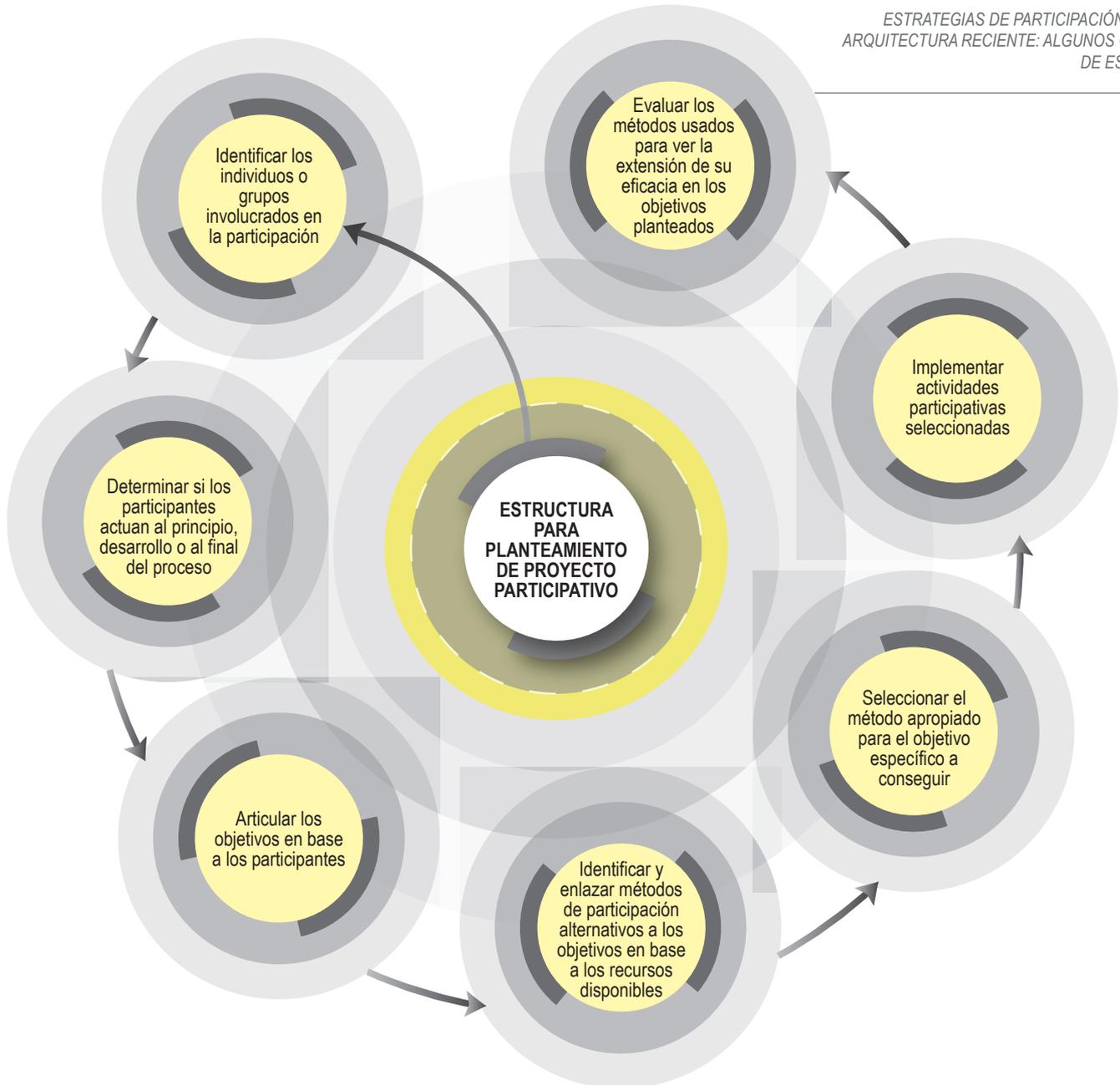
Una atmósfera de confianza se edifica y las diferencias socioeconómicas, de prestigio y de estatus se dejan de lado para fomentar un nuevo aprendizaje, creando un sistema de trabajo transparente para quienes se involucran en la propuesta.

La participación en la arquitectura se consolida como una concepción de diseño en conjunto, por medio de la interacción continua y activa de la sociedad en las intervenciones, facilitando una investigación más objetiva que corresponde a un entendimiento detallado de la comunidad, enriqueciendo y fundamentando el proyecto.



**Ilustración # 15:** *Planificación mediante participación en la arquitectura, Le Miau Noir, 2018, <https://lemiaunoir.com>*

Para lograrlo, se necesita establecer una serie de pasos que estructuren un orden en donde todos los participantes se desenvuelvan organizadamente, tal y como se aprecia en el gráfico.



**Ilustración # 16:** Esquema de estructura de planteamiento de proyecto participativo, *Elaboración propia*

Una de sus consecuencias positivas más sobresalientes es la apropiación del espacio que se ha obtenido al profundizar los aspectos culturales del mismo, esto ha sido posible a través de respuestas arquitectónicas o urbanas que responden de mejor manera al contexto y a tener una adecuada noción territorial que se aproxime a su realidad.

Este recurso no solo ha permitido un cambio positivo en los usuarios sino también en el arquitecto, dicho resultado se consigue al relativizar el valor de cualquier método, es decir, comprender que ninguno tiene validez absoluta ya que los criterios empleados deben ajustarse a los requerimientos de las personas y siempre serán procedimientos subjetivos. Las circunstancias ya no son determinadas por datos estadísticos o cuantitativos, en este caso se hace énfasis en la información cualitativa, adquiriendo sensibilidad y empatía en el estudio preliminar. El responsable a cargo del planteamiento arquitectónico debe tener en cuenta que sus propuestas no serán aceptadas de forma inmediata, independientemente si en el proceso aportaron varias personas o no, debido a que siempre estarán en constante análisis hasta llegar a un consenso entre las partes.

La relación entre arquitecto y cliente / comunidad es puesta en segundo plano para priorizar el vínculo entre persona y persona / grupo, sin embargo el nivel de participación puede variar según el caso lo amerite, llegando a panoramas extremos en que no se aprecie en su totalidad la colaboración de las otras partes, lo que puede borrar y contradecir la figura de participación. A pesar de este inconveniente el resultado final continúa siendo una arquitectura con sentido de pertenencia en donde se evidenciará la aceptación del usuario, puesto que no es estrictamente necesario que todos los implicados trabajen juntos durante todas las fases del proyecto.

*“Para el arquitecto, la apertura a los deseos del usuario es un prerrequisito para una comunicación específica y la observación de su vida cotidiana.” (Hofmann, 2014, pág. 8).*

## 3.2 MODOS DE PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA

A pesar que el reconocimiento oficial de la participación en la arquitectura aconteció entre la década de 1960 y 1970, la relación y gestión entre arquitecto y comunidad ya era un hecho existente en la práctica de la profesión. En ocasiones esta circunstancia se ha tornado en un tema de conflicto en donde el arquitecto frecuentemente afronta el reto de hallar una conciliación con el usuario, con el propósito de no tomar una posición absolutista y evitar una posible subestimación.

La arquitectura tiene el deber de preservar las estructuras sociales y de crear espacios adecuados para la realización del habitante, es por tal motivo que se encuentra en un cambio continuo que refleja una sociedad en constante evolución, a raíz de eso se ha desarrollado diferentes y nuevas maneras de aproximación con la colectividad.

En este contexto es cuando la participación en la arquitectura se presenta como una herramienta alternativa para facilitar la interacción del cliente / comunidad con el proceso de diseño arquitectónico. Su aplicación puede abarcar más que espacios privados, también es capaz de asumir desafíos que alcanzan una comunidad o localidad, como por ejemplo planificaciones urbanas o actividades ligadas al urbanismo.

*“Por lo tanto, el tipo y la calidad de participación en el diseño arquitectónico dependen en gran medida de la actitud del arquitecto, y de la calidad de la comunicación y la confianza entre arquitectos y usuarios.” (Hofmann, 2014, pág. 17).*

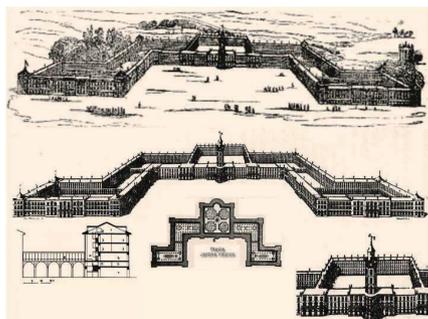
A partir de estos factores se distinguen tres modos de participación asociados a esta relación que se denominan en base a los prefijos: para, de y con.

## 3.2.1 ARQUITECTURA PARA LA COMUNIDAD

El primer modo participativo presenta al arquitecto con un protagonismo importante en el proyecto, teniendo el control sobre todos los detalles que pueden influir en su desarrollo.

Las decisiones y acciones son ejercidas de manera unilateral, llegando al punto en que el profesional puede optar por no exponer su trabajo a la comunidad para su revisión y aprobación.

Cuando se habla de arquitectura para la comunidad se refiere a la participación por delegación, en donde se establece una imagen de arquitecto dirigente, apostando por su capacidad de generar soluciones aparentemente adecuadas.



**Ilustración # 17:** Planos de un Falansterio, Charles Fourier, 2008, <https://ignotocracia.com>

-----  
*1 Charles Fourier (París, 1772 - 1837) fue un socialista que mantenía una postura crítica en contra de la industrialización, adicionalmente planteó la elaboración de unidades de consumo y producción llamadas falansterios, que se basan en premisas del socialismo.*

Un caso similar de este tipo se puede constatar durante el siglo XIX cuando el enfoque social se expresa con el contexto del socialismo utópico por medio del diseño y construcción de un prototipo de arquitectura planteada para colectividades determinadas, generada en torno a expresiones de desarrollo comunitario, al cual se denominó falansterio. La iniciativa fue planteada por Charles Fourier,<sup>(1)</sup> un seguidor del sistema social igualitarista, quien a pesar de no ser arquitecto, logró formular su propuesta en base a un cooperativismo integral.

Dicha teoría se fundamentaba en la idea que cada persona trabaje acorde a sus intereses, en donde no exista ninguna delimitación territorial de propiedad, al contrario, toda la comunidad puede participar de la tierra y sus medios de producción.

Al mencionar los falansterios es referirse en la actualidad a tipologías de vivienda multifamiliar en altura, creadas para estructurar la cotidianidad y comportamiento de la comunidad.

## 3.2.2 ARQUITECTURA DE LA COMUNIDAD

A diferencia del modelo participativo anterior, la arquitectura de la comunidad muestra un panorama totalmente opuesto, debido a que en este caso la colectividad o individuo tiene la potestad de tomar todas las decisiones referentes al diseño. Yona Friedman,<sup>(1)</sup> figura destacada de la carrera entre 1950 y 1970, fue uno de los pioneros en el ámbito que solicitaba un cambio radical en la visión profesional de los arquitectos y elogiaba la idea de la arquitectura para las personas, aferrado a su visión que afirma que las personas deberían diseñar sus propios hogares.

Friedman considera que el comportamiento de la ciudad es imprevisible debido a que la conducta de sus habitantes se maneja acorde a sus costumbres, siendo un factor que lo hace poco predecible. En 1958 publica su trabajo llamado Villa Espacial, el cual consistía en una superestructura móvil que permite a los usuarios construir sus propios espacios que conforman un contexto más amplio.

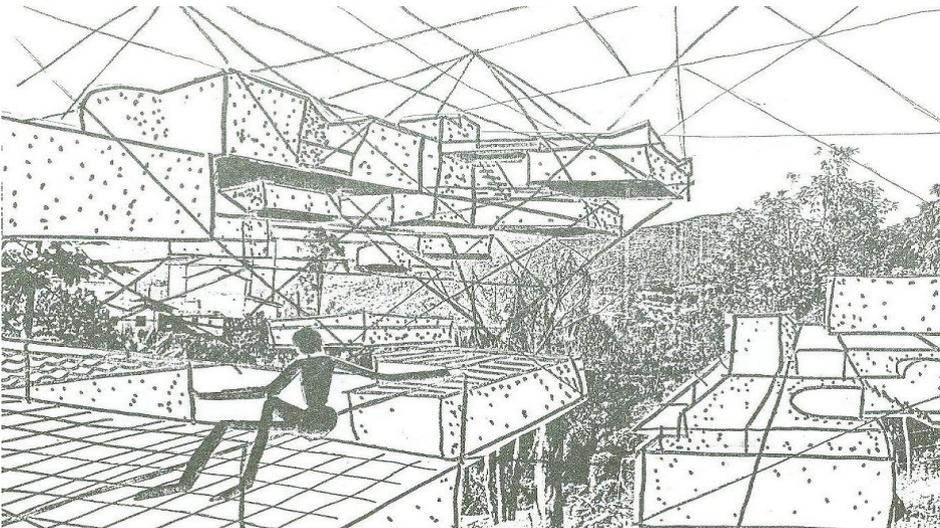


Ilustración # 18: Villa espacial, Yona Friedman, 1959, <https://proyectos4etsa.files.wordpress>

---

*1 Yona Friedman (Budapest, 1923 - 2020) fue un arquitecto y urbanista destacado por sus conceptos de arquitectura móvil e improvisada, sus criterios se manejaban en base a la premisa de transformar las ciudades en sitios flexibles para que sus habitantes las adecúen acorde a sus necesidades.*



**Ilustración # 19:** *Fotografía de Windcatchers tomada del libro Architecture without Architects, Bernar Rudofsky, 1964, <https://thefunambulist.net>*

-----  
**1** *Walter Segal (Berlín, 1907 - 1985) fue un arquitecto que creó un diseño de vivienda con sistema de autoconstrucción simple y flexible, de tal manera que cualquier persona lo pueda edificar sin necesidad de un técnico o profesional.*

**2** *Bernard Rudofsky (Austria, 1905 - 1988) fue un arquitecto, diseñador e historiador social, mediante su libro de Arquitectura sin Arquitectos brinda una visión diferente al mostrar las características y beneficios de la arquitectura informal.*

Estos hábitats eran diseñados con materiales que se hallaban al azar, ubicándolos en los huecos libres que dejaba la malla estructural planteada por Friedman. El profesional se limita simplemente a crear y a edificar las demandas de sus clientes, tal es el caso del arquitecto Walter Segal.<sup>(1)</sup> Al igual que Christopher Alexander, Segal concibe que la estética de la arquitectura emerge del diseño y su materialización, y se ve a sí mismo como un facilitador de viviendas auto constructivas.

*“Segal se vio a sí mismo como un “facilitador” de constructores de viviendas autoconstruidos. Aceptó, incluso acogió con beneplácito, los deseos complejos y, a veces, conflictivos de sus clientes, y se volvió explícito contra la interpretación autoritaria y estereotipada de la sociedad por parte de la arquitectura moderna y los expertos estrechamente relacionados con ella. Jon Broome, un arquitecto británico que trabajó para Segal, señala que las familias de los autoconstructores siempre estuvieron completamente involucradas en el trabajo; la construcción de casas se convirtió en una “verdadera empresa familiar”.” (Hofmann, 2014, pág. 13).*

Además ha manifestado que la forma debería derivarse de los efectos fisiológicos y psicológicos de la arquitectura, y esto acorde a su pensamiento se consigue a través de la contribución del usuario, de lo contrario surgiría una forma sin sentido. Según Segal, los edificios no se tratan sobre su estructura construida en sí, sino de un estilo de vida, minimizando el resultado estético.

El origen de este modo de comportamiento de participación reside la década de los 70 y sus antecedentes teóricos e históricos se los asocian con dos libros, el primero es Arquitectura sin Arquitectos escrito por Bernard Rudofsky,<sup>(2)</sup> mostrado en una exposición en el Moma de Nueva York en 1964. Su obra trata sobre la interacción del no - arquitecto en el espacio, la comprensión y aptitud que demuestra en su reconocimiento y vinculación evidencia una forma distinta de arquitectura que concibe los aspectos funcionales, estéticos y de escala con una particular iniciativa y sensibilidad.

El segundo libro se denomina *Housing by People. Towards Autonomy in Building Environments*<sup>(1)</sup> (Vivienda, todo el poder para los usuarios, hacia la economía en la construcción del entorno) de John F. C. Turner,<sup>(2)</sup> donde describe la destreza de la comunidad para seleccionar y producir espacios que se adapten a sus necesidades culturales, sociales y físicas sin la colaboración del arquitecto.

Este texto relata los cambios radicales de políticas de vivienda establecidos por los diferentes gobiernos alrededor del mundo, en el contexto de la crisis petrolera de los 70's. A partir de este suceso, las autoridades optaron por conceder a los habitantes la potestad de diseñar libremente sus viviendas, y emprender una nueva responsabilidad para apoyarlos con la dotación de infraestructura urbana adecuada que permita la edificación de sus residencias. Consecuentemente este libro sustenta los argumentos expresados en el trabajo Rudolfsky y encamina el proceso arquitectónico hacia una visión más inclusiva y democrática.

La arquitectura de la comunidad implica una participación por autogestión en donde la función es más importante que la forma, la materialización e imagen del diseño no es condicionada por el profesional, sino por el proceso de producción. Personajes de la actividad como Walter Segal, Peter Hübner<sup>(3)</sup> y Peter Sulzer<sup>(4)</sup> manifestaban que la apariencia era secundaria, la belleza no era necesaria siempre y cuando exista satisfacción y sentido de apropiación en el usuario, el orgullo de tener éxito por crear edificios por si mismos es lo que debe primar ante todo.

*“Segal, por ejemplo, pasó por alto el hecho de que la elección del método de construcción ya constituye parámetros estéticos. Las escuelas de Hübner, incluso las desarrolladas con alumnos, presentan una firma arquitectónica uniforme debido al marco establecido por el arquitecto: generalmente han sido diseñadas y construidas como construcciones de marcos de madera. Además, se ha observado en sus talleres que a menudo explica a los niños cómo funciona la arquitectura, en lugar de discutir sus ideas y necesidades espaciales.” (Hofmann, 2014, pág. 14).*

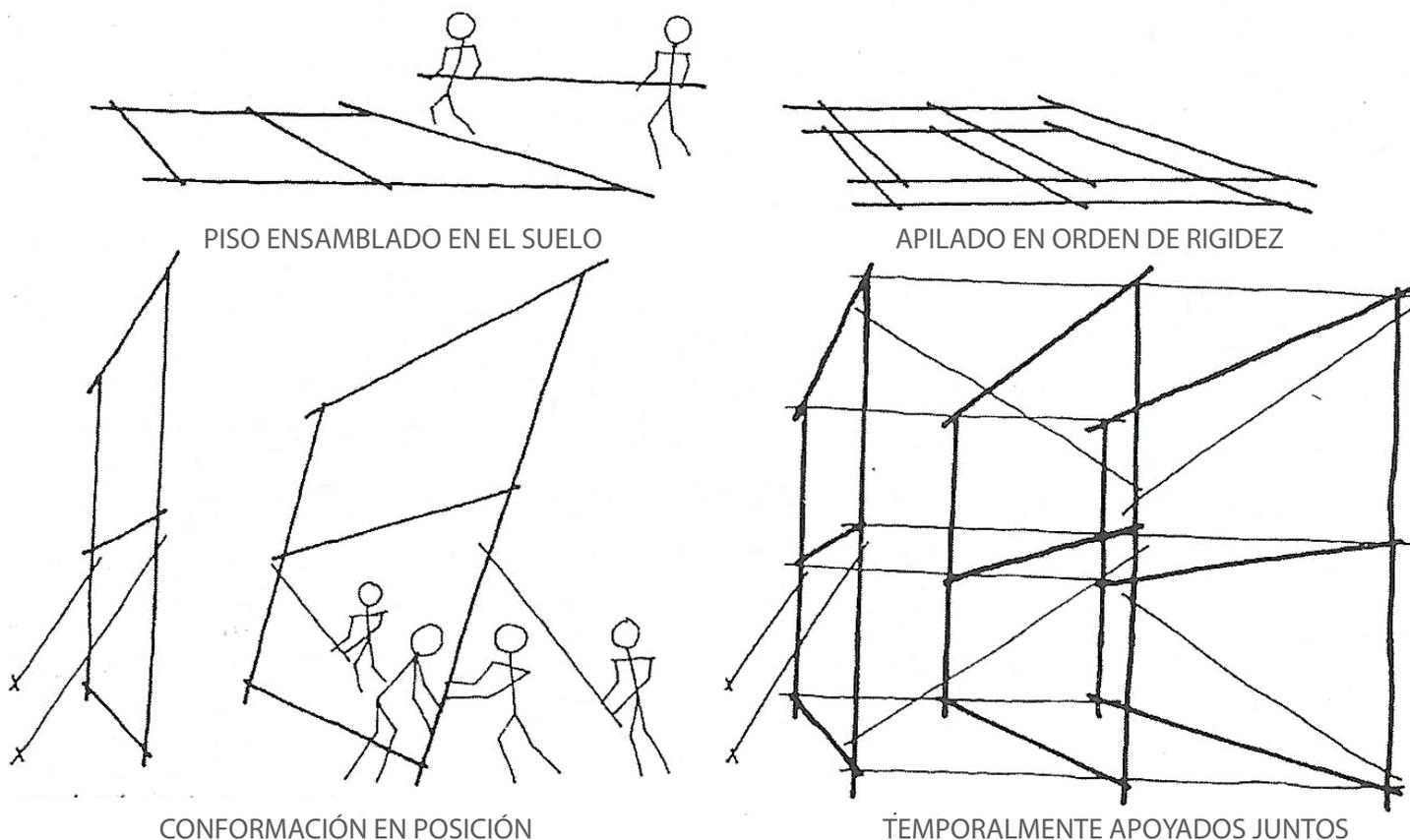
-----  
*1 Housing by people. Towards autonomy in building environments (1976) es un libro que critica la actitud del Estado que, con grandes estructuras piramidales y sin acceso a recursos locales creaba soluciones estandarizadas de manera masiva, insostenibles social y económicamente por su incapacidad para reconocer la realidad de cada contexto concreto.*

*2 John F. C. Turner (Inglaterra, 1927) es un arquitecto reconocido por su entrega al diseño y procesos de vivienda autoconstruida, su postura sostiene que la relación de los usuarios con el medio es imprescindible en la arquitectura y urbanismo.*

*3 Peter Hübner (Alemania, 1937) es un arquitecto caracterizado por utilizar la participación en el diseño de sus obras, evitando monopolizar los criterios y el protagonismo en sus proyectos, siempre y cuando el resultado satisfaga las necesidades de los usuarios.*

*4 Peter Sulzer (Alemania, 1932 - 2019) fue un arquitecto que perteneció a la primera generación de la legendaria institución sucesora de la Bauhaus, además realizó varias publicaciones de libros que analizan la vida y el trabajo del diseñador.*

El empoderamiento por parte del usuario se destaca, sin embargo en ocasiones no cuenta con la experiencia o conocimientos suficientes para llevar a cabo la finalización de la construcción, por ende, el arquitecto no debe estar disponible solamente durante la fase de diseño, también debe resolver cualquier consulta técnica que posea la comunidad en el momento, promoviendo la creatividad de futuros usuarios en el proceso participativo.



**Ilustración # 20:** *Sketches de instrucciones para autoconstrucción, Walter Segal, 1970, Libro Architecture is Participation*

### 3.2.3 ARQUITECTURA CON LA COMUNIDAD

La última forma de participación entre arquitecto y comunidad muestra un punto medio entre los dos modelos anteriores, esto se debe a que la participación en la arquitectura no puede ser expresada únicamente por dos polos opuestos.

El procedimiento de trabajo se plantea mediante comunicación mutua entre ambas partes para perfilar el desarrollo del objetivo, en donde el profesional recurre a la percepción del entorno como experiencia metodológica. El manejo de la sensibilidad ante factores como los materiales, el sitio y las formas es transmitido hacia los habitantes y su cultura, mostrando una aproximación más cercana a la realidad del contexto del proyecto.

Los conocimientos adquiridos a través de la comprensión del comportamiento y antecedentes de un lugar de intervención le otorgan una herramienta al arquitecto que la emplea para sustentar los argumentos del diseño y su materialización, acompañado de un diálogo continuo para garantizar su aprobación.

El aporte no es unilateral por parte de la experiencia y criterios del responsable a cargo de proyecto, la colectividad también contribuye con su testimonio y recomendaciones, esto se debe a que ellos al habitar el lugar pueden identificar las necesidades con mayor precisión, consecuentemente todos los implicados se ven beneficiados en el proceso arquitectónico.

*“El conocimiento implícito de las personas sobre las cualidades espaciales y sus demandas sobre el uso y la experiencia del espacio es un potencial social que debe tenerse en cuenta en la arquitectura.” (Hofmann, 2014, pág. 9).*

Para referirse a la arquitectura con la comunidad es necesario coligarla con la participación por co – gestión, donde el arquitecto se convierte en intérprete de los deseos de la sociedad y se genera una relación equitativa, potenciando la cultura del entorno existente. En este sentido, el arquitecto italiano Giancarlo De Carlo,<sup>(1)</sup> antiguo miembro del Team 10, marca un hito en la mutación de la arquitectura mediante la inclusión del usuario en el proyecto.

*“Giancarlo De Carlo actuó bajo la suposición de que la arquitectura académica estaba demasiado alejada de la vida cotidiana y, por lo tanto, el papel del arquitecto en la sociedad había cambiado.” (Hofmann, 2014, pág. 15).*

A su criterio, la influencia de la arquitectura moderna hizo que el profesional sea el portavoz de la comunidad burguesa, convirtiendo al arquitecto en lo que él llamaba especialista, por lo cual se produjo un distanciamiento con el resto de la colectividad. La posición neutral que la actividad demanda fue abandonada y rápidamente sus servicios se destinaron únicamente a las clases de élite, basándose en un sistema capitalista.

*“Los profesionales están en contra de la participación porque destruye los privilegios arcanos de la especialización, revela el secreto profesional, desnuda la incompetencia, multiplica las responsabilidades y las convierte de lo privado a lo social. Las comunidades académicas están en contra porque la participación anula todos los esquemas en los que se basan la enseñanza y la investigación“. (De Carlo, 2015, pág 19).*

Este modo de participación explica que los inconvenientes que se dan entre la ciudad y la arquitectura no pueden recaer en su totalidad en el arquitecto, ya que los problemas trascienden a otros campos que involucran el desarrollo de la comunidad. El apoyo conjunto se convierte en un factor clave en la planificación, consolidándose como el modelo más significativo que expresa la esencia de la participación utilizada como alternativa pedagógica en la profesión.

---

<sup>1</sup> Giancarlo De Carlo (Génova, 1919 - 2005) fue un arquitecto que vio la profesión como una actividad basada en el consenso, sus diseños se produjeron como un reflejo del contexto intervenido, incluidos los aspectos sociales, físicos, culturales e históricas.

Al respecto, Giancarlo De Carlo señalaba que *“si los arquitectos cambiaran de bando, por así decirlo, y ya no se alinearán con los patrocinadores financieros, sino que se volvieran moderados y excluidos, entonces esto podría significar una renovación radical de la arquitectura. Sin embargo, no debe olvidarse que la agresión inherente de la arquitectura y la pasividad forzada de los usuarios tendrían que dar paso a la creatividad y al poder de decisión que los arquitectos y los usuarios consideran igualmente importantes.”* (Hofmann, 2014, pág. 15).

Para De Carlo el proceso de interacción e intervención entre los actores se establece en tres etapas que se repiten de forma cíclica, dicha secuencia es establecida por control, retroalimentación y reformulación. Según esta teoría el arquitecto no puede implantar los objetivos del proyecto por adelantado, ya que todos los factores son determinados y aprobados colectivamente en el proceso de diseño arquitectónico o urbano.

Susanne Hoffman es otro personaje que destaca en este ámbito, realizando varias contribuciones a la sociedad implementando esta metodología en sus obras. Mediante su libro *Architecture is Participation*<sup>(1)</sup> (Arquitectura es Participación) indaga y profundiza en el trabajo de Giancarlo De Carlo manifestando que *“en su enfoque, el desarrollo de la arquitectura no termina con la finalización del edificio, sino que el arquitecto realmente acompaña a los usuarios una vez que se han mudado al edificio, y lo modifica según sus necesidades. Una arquitectura convencional, autoritaria y predefinida es reemplazada por un entorno procesal y participativamente desarrollada.”* (Hofmann, 2014, pág. 15).

Mientras que en el escrito de *Architecture and Participation*<sup>(2)</sup> enfatiza la postura de De Carlo enfatiza al señalar que *“en realidad, la arquitectura se ha vuelto demasiado importante para dejarla a los arquitectos. Es necesaria una verdadera metamorfosis para desarrollar nuevas características en la práctica de la arquitectura y nuevos patrones de comportamiento en sus autores: por lo tanto, todas las barreras entre los constructores y los usuarios deben ser abolidas, de modo que construir y usar se convierten en dos partes diferentes del mismo proceso de planificación”.* (Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, 2007, pág 13)

-----  
1 *Architecture is Participation* (2014) es una obra que presenta ejemplos de participación exitosa, de acuerdo con un método desarrollado en la prueba de práctica, en el que el enfoque se centra en la comunicación.

2 *Architecture and Participation* (2005) es un libro que explora el contexto más amplio de la participación, describe temas importantes e incluye el trabajo de algunas figuras europeas destacadas, a su vez, muestra ejemplos de cómo los principales profesionales han puesto en práctica sus ideas.

En el año de 1972 De Carlo dictó una conferencia relacionada con los cambios evolutivos de la arquitectura desde la década del 70, denominada “The Participative Architecture”<sup>(1)</sup> (La Arquitectura Participativa), la cual enfatiza la participación como herramienta a futuro en los esquemas de organización y diseño en la arquitectura.

Su discurso hacía una crítica a la evaluación de los proyectos que se realizaban por medio de planos e imágenes, siendo recursos que forman parte de un lenguaje entendido mayoritariamente por los expertos en el campo arquitectónico, por ende, marginaban la opinión y análisis del usuario.

*“Los arquitectos contemporáneos deberían hacer todo lo posible para que la arquitectura de los próximos años sea cada vez menos la representación de aquellos que la proyectan y cada vez más la representación de aquellos que la usan” (De Carlo, 2013, pág 39).*



**Ilustración # 21:** Villaggio Matteotti, Giancarlo De Carlo, 1975, <https://www.ribaj.com>

De Carlo utilizó varias de sus concepciones de participación en la arquitectura que se vieron reflejadas a través de su obra Villaggio Matteotti, ubicado en la ciudad de Terni, Italia. El contexto del proyecto trataba sobre unas viviendas obreras que se encontraban en estado de abandono y deterioro; la industria a la cual pertenecían estas residencias decidió venderlas a sus trabajadores, sin embargo Giancarlo De Carlo planteó la reconstrucción total del conjunto con una versión ampliada que se ajuste al incremento de la densidad, regida por un nuevo plan urbano.

---

*1 The Participative Architecture (1972) fue una conferencia dictada en la Universidad de Melbourne, en la cual De Carlo opinó sobre la falta de preocupación por el usuario que se vió resaltada por la interpretación simplificada del comportamiento social que se llevó a cabo durante el movimiento de la arquitectura moderna.*

El desafío consistía en una propuesta de 800 viviendas para un terreno de aproximadamente 20 hectáreas, en cuyo proceso de diseño se mantendrían las características del poblado antiguo que los potenciales moradores consideraron positivas. Uno de los objetivos era dotar de servicios necesarios para generar interacción social, propiciando experiencias de participación espontánea y comunicativa que generan una imagen de comunidad en los usuarios.

Para ello, se utilizó un método en el cual todos los involucrados en el proyecto puedan contribuir en las diferentes etapas de su desarrollo, produciendo un entorno de experimentación en donde se establecen distintos criterios de espacios habitables.

Dicho procedimiento implicó la distribución de los participantes en varios grupos de trabajo para dedicarse al análisis urbano y al diseño arquitectónico respectivamente, entre los actores se encontraba Doménico de Masi,<sup>(1)</sup> quien realizaba encuestas y entrevistas conjuntamente a futuros habitantes. Las propuestas se transmitieron a través de gráficos para ser difundidos en una exposición de modelos de vivienda en 1970, de esta manera los objetivos fueron lo suficientemente claros para la opinión de las personas, fomentando su capacidad e iniciativa creativa para posibilitar su participación.

La información obtenida del entorno y su realidad permitió determinar las necesidades con mayor precisión, facilitando la elección de soluciones empleadas que derivaron en resultados finales que reflejan la valoración de las metas trazadas, alcanzadas por medio de un sistema abierto que permite una flexibilidad continua y beneficia a una obra arquitectónica de mayor vida útil. Al tratarse de criterios que no eran empleados frecuentemente en aquella época, este fenómeno metodológico ofrece una variedad de ventajas y aproximaciones hacia una tendencia que empezó a cobrar fuerza y comienza a reproducirse en diferentes sitios.

*“Ciertamente, [la participación] no es una tarea sencilla, de momento la arquitectura de la participación no existe, tampoco existe ninguna forma auténtica de participación, por lo menos en la parte del mundo que llamamos ‘civilizada’”. (De Carlo, 2013, pág 61).*

Al trabajar con la comunidad se busca producir una arquitectura influenciada y dirigida por principios locales, capaz de crear ciudadanía antes que ciudad.



Ilustración # 22: *Exposición para el proyecto Villaggio Matteotti, Giancarlo De Carlo, 1970, <http://zaguan.unizar.es>*

1 Doménico de Masi (Italia, 1938) es un sociólogo y profesor de Cátedra de Sociología del Trabajo en la Universidad de Roma “La Sapienza”, durante el proceso de Villaggio Matteotti, de Masi supervisó la investigación sociológica del proyecto.

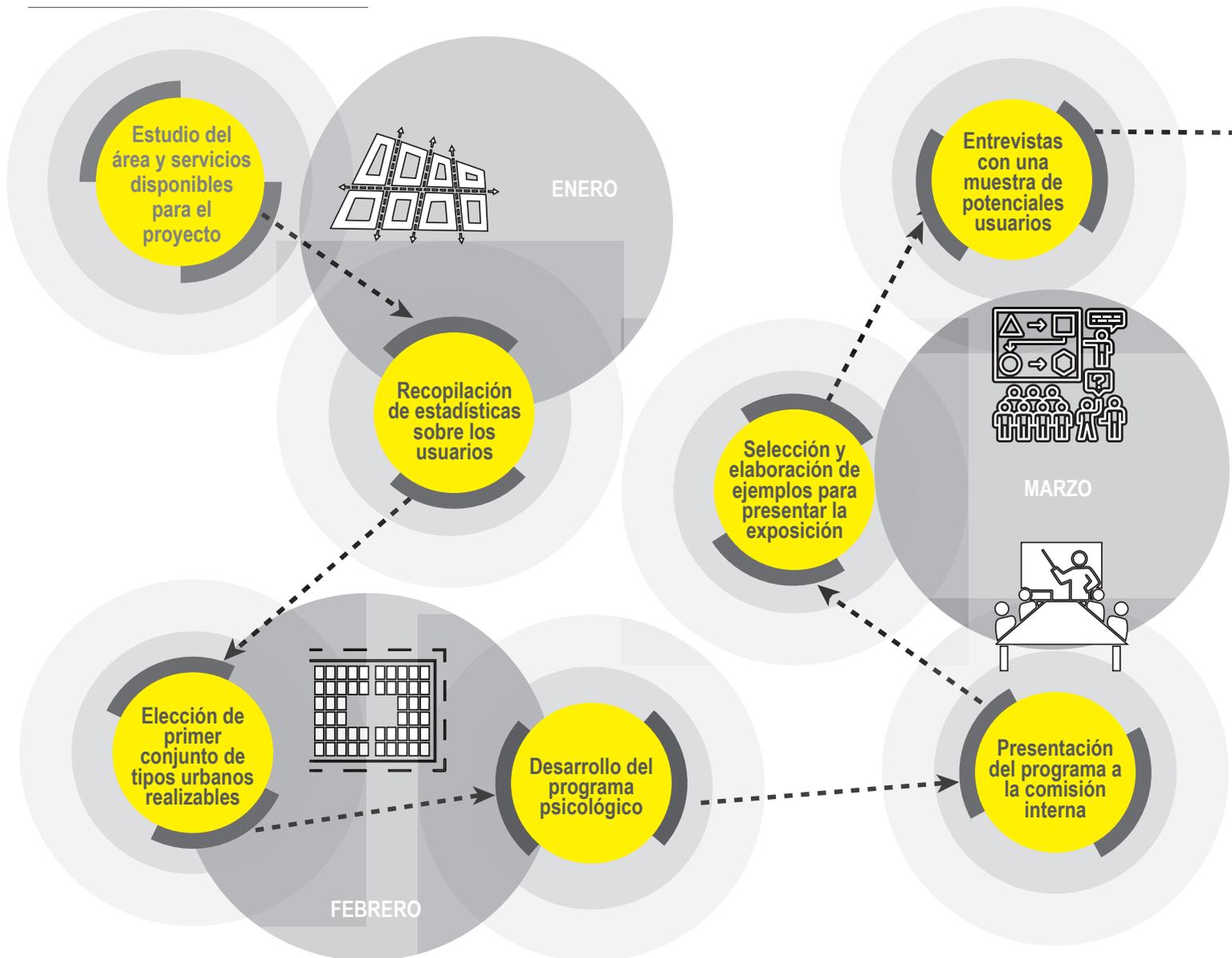
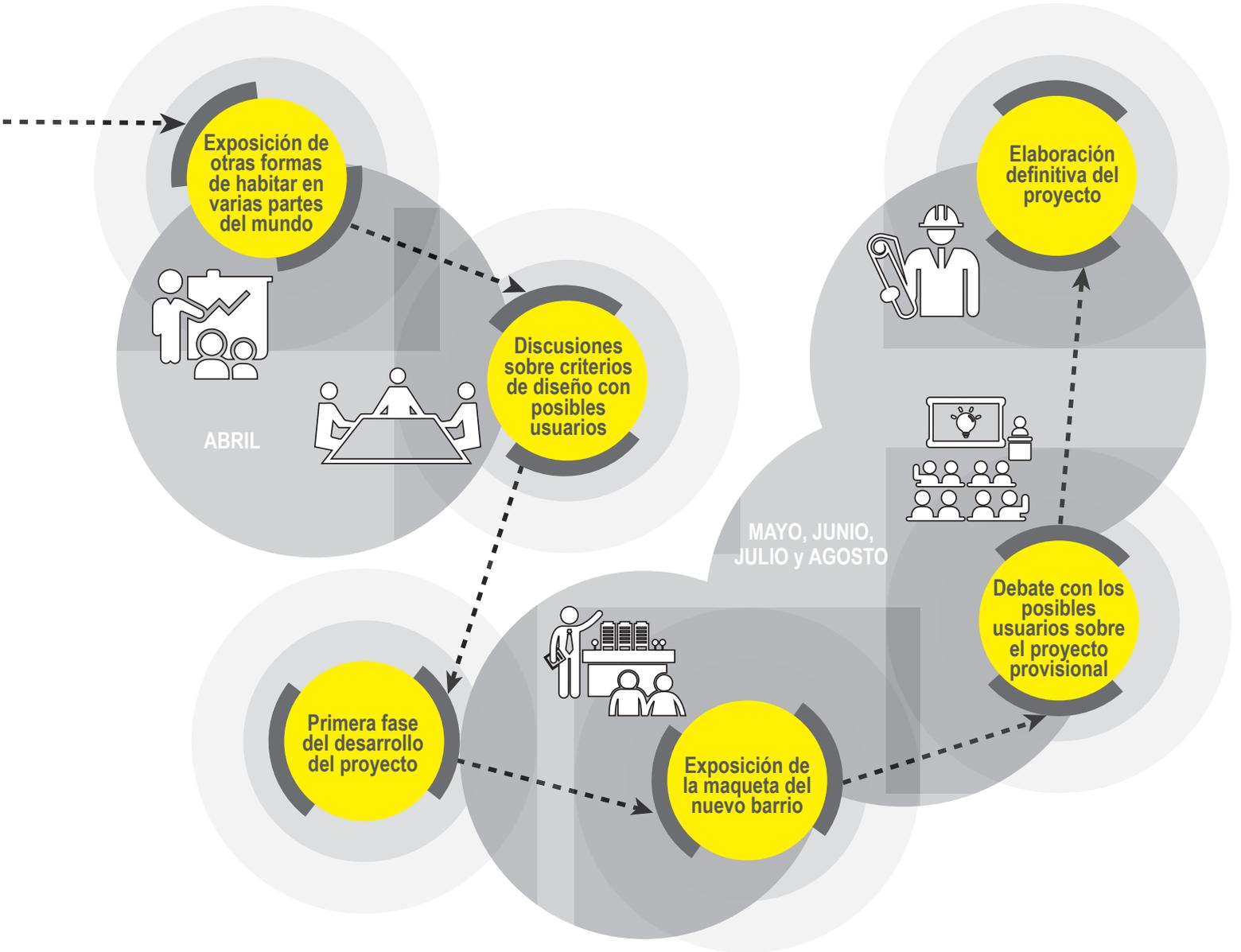


Ilustración # 23: Esquema cronológico de procedimientos de trabajo participativo en proyecto Villaggio Mateotti, Elaboración propia



Christopher Alexander ya había manifestado criterios asociados a estos conceptos y se lo puede constatar en el caso de la Universidad de Oregon, donde se realizó una remodelación de las instalaciones por medio de actividades grupales entre alumnos y personal de la institución educativa. El contexto de esta obra ocurre en 1970 cuando los estudiantes mostraron interés en el programa académico que ofrecía la universidad, demandando ciertos cambios en los espacios donde desarrollaban sus actividades, que derivaron en varios enfrentamientos entre administradores y alumnado.

Después de varias reuniones para conciliar un acuerdo, la universidad optó por un cambio en su organización y manejo, para lo cual fue necesario una reforma radical en su infraestructura que se lleve a cabo por profesionales que apliquen enfoques distintos. Alexander aceptó la responsabilidad y planteó dinámicas que permitan a los estudiantes proponer políticas y patrones que eviten un crecimiento desfavorable de los edificios mediante participación activa en el diseño, lo que dio como resultado construcciones pequeñas, innovadoras y cuidadosamente planificadas.

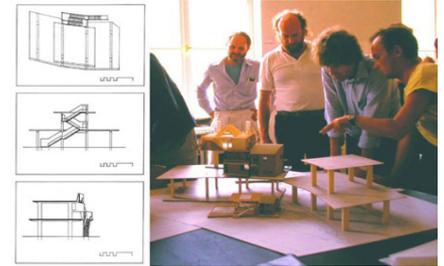


**Ilustración # 24:** Edificios de ciencia de la Universidad de Oregon, Christopher Alexander, 1974, <http://www.rainmagazine.com>

Intervenciones ocurridas entre 1960 y 1970 incentivaron al crecimiento de planteamientos que comparten este enfoque metodológico, ejecutándose<sup>(1)</sup> en años posteriores, como por ejemplo el proyecto Ökohaus de Frei Otto en Berlín. Su objetivo era conseguir la reestructuración urbana de la ciudad que terminó dividida a raíz de las consecuencias de la guerra, mediante una propuesta de conjunto habitacional en altura establecido en tres bloques de hormigón de tres niveles, en el cual los futuros usuarios tuvieron la oportunidad de crear su propio espacio interior.

Los testimonios de las necesidades del vecindario fueron bien acogidos para asegurar un diseño satisfactorio y a pesar que no existió ningún impedimento oficial, si hubo ciertos condicionamientos por parte de los arquitectos encargados debido a las características constructivas de los materiales empleados y al aprovechamiento de recursos naturales que presentaba el entorno. De esta manera se aprecia libertad en la comunidad para interactuar en el desarrollo de la obra, acompañada de la guía técnica y profesional que se requiere para concretar su culminación, mostrando un equilibrio en el grado de aportación de cada actor del proyecto. Todos estos acontecimientos demuestran que las iniciativas de participación se manifiestan como una señal de cambio ante los acontecimientos y comportamientos pasados, intentando producir resultados diferentes a través de procedimientos distintos. Las secuelas históricas se minimizan y reemplazan por propuestas que determinen un presente que no se condicione por un sistema autoritario que con el pasar del tiempo fue perdiendo validez, optando por un sistema democrático inclusivo.

*“Las experiencias en el proceso de participación muestran que la fuente principal de satisfacción del usuario no es el grado en que sus necesidades han sido encontradas pero si en la sensación de haber influido en las decisiones. Los beneficios potenciales ofrecidos por un enfoque organizado de participación constituyen beneficios lógicos, emocionales, tecnológicos y económicos.” (Sanoff, 2000, pág. 12)*



**Ilustración # 25:** Reuniones de diseño estructural de proyecto Okohaus, Frei Otto, 1982, <https://proyectos4etsa.wordpress.com>



**Ilustración # 26:** Debates de diseño con la comunidad de proyecto Okohaus, Frei Otto, 1982, <http://masqueunacasa.org>

1 Frei Paul Otto (Chemnitz, 1925 - 2015) fue un arquitecto, teórico y profesor, ganador del premio Pritzker en 2015, destacado por sus sistemas constructivos y mallas tensadas que lo distinguen por sus envolventes orgánicas

La participación en la arquitectura sostiene una orientación contextualizada en el sentido que intenta comprender y analizar el desenvolvimiento de cada actor que interviene en el procedimiento, pero también es importante conocer que cada participante aporta en la actividad al extraerse de su rol original para adentrarse en el papel del otro. Su eficacia ha sido reconocida con el paso del tiempo y es un recurso muy demandado, principalmente en la arquitectura contemporánea.

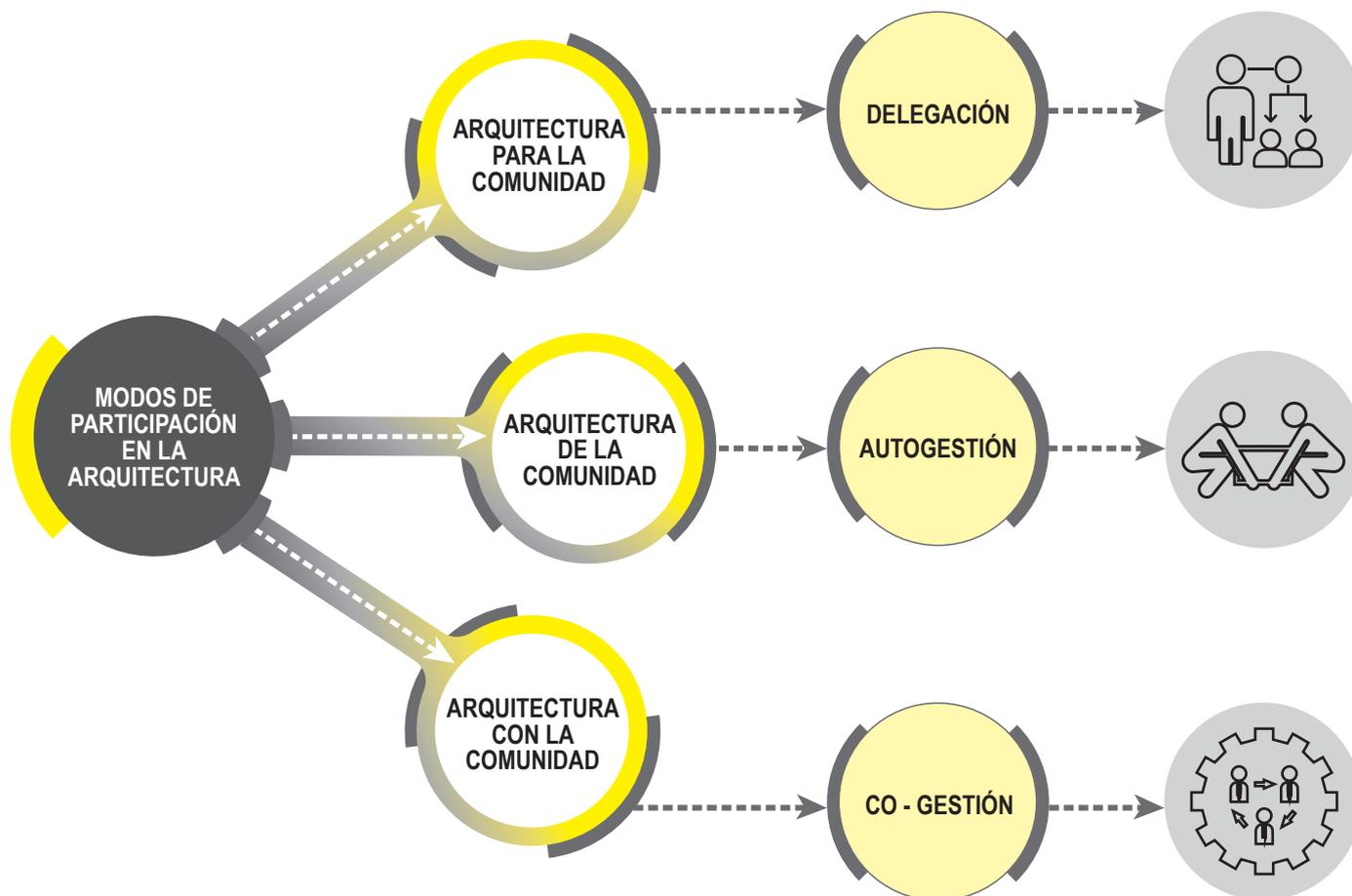


Ilustración # 27: Esquema de Modos de Participación en la Arquitectura que explica el mecanismo de gestión que utiliza en los procesos de intervención arquitectónicos. Elaboración propia

### 3.3 EJEMPLOS DE PARTICIPACIÓN EN LA ARQUITECTURA CONTEMPORÁNEA

En el mundo existen numerosas obras que implican participación en la arquitectura, sin embargo no ha existido mayor difusión y análisis de muchos casos, la complicada sistematización de un método que obedece al contexto ha hecho más ardua la búsqueda, es por eso que a continuación se procede a describir algunos ejemplos desarrollados a través del tiempo.

En el anterior apartado se ha mencionado que el nivel de colaboración entre arquitecto y comunidad deriva en distintos mecanismos de acción, los cuales son delegación, co gestión y autogestión; por lo que cada etapa inicial, de desarrollo y conclusión de un proyecto presenta diferentes características que otro. Los métodos utilizados en planteamientos actuales muchas veces provienen de criterios manifestados por precursores como Christopher Alexander, cuya postura era hacer partícipe al usuario dentro del proceso de diseño, siendo un aspecto que se reflejaba en sus intervenciones de vivienda social y en la configuración de sus alrededores.

Su premisa se basa en enfatizar que el individuo está mejor capacitado que un arquitecto para proyectar el espacio que necesita para llevar a cabo sus actividades, básicamente el cliente o beneficiado se consolida como el eje central de la solución, situación que le ha llevado en algunos casos a verse sin la subvención del gobierno para la realización de sus proyectos al considerar que tal iniciativa debilitaría su control en la gestión.

Sin embargo Alexander se ha mantenido firme en su convicción y propone un orden estricto en la planificación y construcción de viviendas para formar lo que él consideraba un tejido urbano sano, resaltando las



**Ilustración # 28:** *Construcción de viviendas, Christopher Alexander, 1985, <https://www.livingneighborhoods.org>*



**Ilustración # 29:** *Sistema Constructivo de viviendas sociales, Christopher Alexander, 1985, <http://groups.csail.mit>*

-----  
*1 Entre 1975 y 1976, en Mexicali, México, se lleva a cabo una propuesta de viviendas aprobada y financiada por el gobierno de Baja California, a través de la Dirección de Obras Públicas, Instituto de Seguridad Social al Servicio de los Trabajadores, Bienes Raíces y Christopher Alexander.*

zonas públicas, vías principales de circulación, la conformación de calles secundarias y los espacios peatonales como detalles a tener en cuenta durante el desarrollo.

Para emplear exitosamente esta serie de procedimientos es esencial contar con la aceptación y el apoyo de las autoridades locales, de tal manera que se logre evitar la imposición de esquemas y tipologías hostiles que se originan por la industrialización y masificación urbana que generan un tejido urbano muerto.

En la ciudad de Mexicali,<sup>(1)</sup> México, se edificaron viviendas sociales de autoría de Christopher Alexander y su equipo de trabajo, formulando un método y sistema constructivo con el cual las familias pertenecientes a una pequeña comunidad proyectaron sus propios hogares con la ayuda de estudiantes. El proyecto contó con el patrocinio del gobernador de Baja California y con la asistencia de una fábrica de elaboración de bloques en el sitio para materializar los muros, mientras que para las bóvedas se emplearon cestas tejidas de delgadas tiras de celosía, cuyo caparazón se enyesaba en la parte superior. Las casas satisfacían plenamente las necesidades del vecindario y sus propietarios demostraron apego personal durante todas las etapas del proceso, obteniendo resultados que Alexander decidió replicar en posteriores intervenciones de vivienda social como Santa Rosa de Cabal en Colombia y Guasare New Town en Venezuela que quedó en fase de ante proyecto.

Los conceptos utilizados referenciaron numerosas obras de arquitectura contemporánea ubicadas en varios países de Latinoamérica que presentan condiciones y contextos similares e ideales para aplicar esta metodología de participación del usuario, en Ecuador por ejemplo, se destaca la Escuela Nueva Esperanza realizada por Al Borde Arquitectos junto con los habitantes de la localidad de Cabuyal. El proyecto se construyó con base en la tipología tradicional de las viviendas costaneras del sector, para ello se emplearon los materiales del

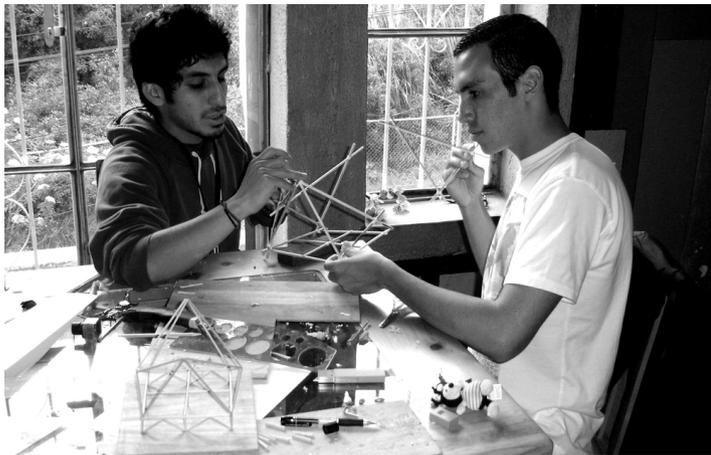
entorno que constituyeron un presupuesto de 200 euros. La edificación inicia con una base de madera sobre pilotes, después se procede con una estructura de madera revestida con paredes de caña, y finalmente se elaboró una cubierta de paja toquilla a dos aguas.

Acorde a la comunidad, su apariencia es similar a la de un barco que guarda un espacio más abierto y vacío en su interior, de esta forma se genera un ambiente que fomente la creatividad, intereses e imaginación de los niños, contrastando con las típicas infraestructuras educativas de la zona que simplemente se presentan como unas cajas de hormigón, cuyas ventanas con rejas se asemejan a una jaula que dificulta la motivación de los usuarios por aprender y desenvolverse con libertad en el entorno que los rodea. La observación y aprendizaje que se obtiene de los niños permite establecer todas las actividades que funcionan en el sitio, y por ende, definen su disposición interna, respondiendo con las necesidades de los implicados en el contexto y generando orgullo, unión y sentido de pertenencia con un producto que se relaciona con el medio rural en el que se encuentran.

La contribución de los padres de los estudiantes, sumado a otros participantes, fueron determinantes para el desarrollo del complejo arquitectónico, en donde cada persona iba aportando con su capacidad en diseño, en obra y con sus testimonios relacionados a las características que debe tener la unidad educativa, cada decisión se la tomaba durante la construcción de la escuela. Los moradores aprendieron nuevas técnicas y las fueron perfeccionando en el transcurso, favoreciendo la futura transferencia de conocimientos a los demás integrantes, que a su vez podrán utilizarse para crear nuevas naves sin la asistencia de un profesional. Los arquitectos no intentan solucionar problemas inmediatos, sino proponer alternativas a largo plazo, por lo cual el tiempo en que demore la ejecución del proyecto no era lo más importante, ya que la comunidad podrá afrontar adversidades posteriores con la enseñanza aprendida a través de esta experiencia.



**Ilustración # 30:** Escuela Nueva Esperanza, Alborde Arquitectos, 2009, <https://www.plataformaarquitectura.cl>



**Ilustración # 31: Collage de proceso de diseño y construcción de escuela Nueva Esperanza, Elaboración propia, imágenes tomadas de <https://www.plataformaarquitectura.cl>**

Otro estudio de arquitectura en Latinoamérica caracterizado por trabajar con la comunidad es Comunal Taller de Arquitectura, cuya visión de hacer la profesión es mediante procesos de participación abiertos y flexibles, en donde los habitantes ya no son considerados como objetos de intervención sino que ahora toman un rol activo. Entre sus obras representativas aparece el proyecto de vivienda social en Tepetzintla, México, el cual surge como propuesta ante la falta de infraestructura que se adapte a las condiciones físicas y sociales del medio, aprovechando materiales locales desperdiciados como el bambú que sirvieron para su concreción. Por medio de fichas de levantamiento e indagación del modo de habitar de la comunidad se realizó un diagnóstico que posteriormente fue comunicado a los habitantes de la región, originando un diálogo participativo en donde se logra identificar sus requerimientos e intercambiar opiniones con respecto a la factibilidad del sistema constructivo que los arquitectos consideraban más adecuado.

Después de poner a evaluación el planteamiento, las partes involucradas aceptaron el proyecto arquitectónico que se fundamentaba en tres objetivos que eran transmisión de conocimientos, eficacia constructiva y facilidad para replicar el sistema. Para lograrlo, fue necesario organizar talleres para capacitar a los habitantes con respecto a las técnicas para edificar con bambú, desde el manejo forestal hasta el corte de piezas para el armado de estructuras, de tal manera que se pueda minimizar el desperdicio de los recursos.

Todos estos factores derivaron en un método modular y prefabricado en sitio que posee características de consideraciones bioclimáticas como extracción de aire caliente a través de ductos implementados para prevenir inconvenientes relacionados con la humedad en áreas interiores, y ventilación cruzada para producir una vivienda con espacios confortables y acordes al entorno. Todo el material y el terreno fueron donados por la comunidad, lo cual ocasiona una apropiación social con el objetivo, mientras que la mano de obra y esfuerzo de jóvenes y adultos



**Ilustración # 32:** *Vivienda social, Clara Ott, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl>*



**Ilustración # 33:** *Comunidad construyendo con bambú, Clara Ott, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl>*



**Ilustración # 34:** Escuela Rural, Comunal Taller de Arquitectura, 2018, <https://www.plataformaarquitectura.cl>

-----  
*1 Mariana Ordoñez Grajales (México, 1986) estudió arquitectura en la Universidad Autónoma de Yucatán y ha cursado el máster de “Diseño y construcción sustentable” en la Universidad del Medio Ambiente en 2013. En 2015 fundó el estudio Comunal Taller Arquitectura que se caracteriza por su metodología de auto-organización, participación e intercambio de conocimiento entre técnicos y habitantes.*

se ve reflejado en un proceso colaborativo que se lleva a cabo en un ambiente de integración en el que todos los participantes interactúan por igual, mejorando su calidad de vida a través de una versión conceptual contemporánea que preserva su esencia cultural.

El impacto positivo que tuvo la intervención de las viviendas sociales fue tan notable que repercutió en la planificación y creación del proyecto de la Escuela Rural Productiva, ubicada en la misma comunidad, que se desarrolló por iniciativa de los estudiantes del Bachillerato No. 186 por medio de un proceso de autogestión. El aprendizaje del conocimiento adquirido en los talleres de manejo de bambú fue motivación suficiente para brindar la confianza y seguridad en los habitantes para reconocer que son capaces de diseñar y construir por si mismos su propia unidad educativa.

La participación fue nuevamente protagonista como método a emplearse en este desafío, proponiendo un programa arquitectónico que abarque enseñanza de oficios para estimular la productividad local y tradicional. Los alumnos junto con Comunal Taller de Arquitectura elaboraron un análisis en donde establecieron las necesidades de los usuarios y se las expuso a una asamblea de padres de familia para contar con el respaldo total para su ejecución, mientras que el comité general de la comunidad donó un terreno para su edificación.

En el transcurso de la etapa preliminar de diseño, los estudiantes aportaron con esquemas, dibujos y maquetas que expresen sus aspiraciones, promoviendo la cooperación y apertura para el surgimiento de un espacio comunitario inclusivo que permita a los jóvenes continuar con sus estudios en el mismo entorno, sin necesidad de trasladarse a otro sitio y encontrarse en la situación de abandonar sus hogares, de este modo, se conserva la estructura familiar y se logra regenerar el tejido social de Tepetzintla. Mariana Ordoñez,<sup>(1)</sup> integrante fundadora del colectivo, revela su postura para emplear la arquitectura y otorgarle un nuevo enfoque.

*“Creemos que el papel del arquitecto, y en este caso también del ingeniero, es involucrarse mucho más en las necesidades sociales que la arquitectura puede atender, además de emplear nuestra profesión como una herramienta para mejorar la calidad de vida.” (Ordoñez, 2016)*



**Ilustración # 35:** *Participación en construcción de la escuela, Elaboración propia, imágenes tomadas de <https://www.plataformaarquitectura.cl>*

En Europa se ha constatado profesionales que también resaltan y fomentan el desarrollo de habilidades y conocimientos en los usuarios para procesos de autoconstrucción, tal es el caso de la arquitecta de origen alemán Anna Heringer,<sup>(1)</sup> quien a través de su proyecto de la Escuela Hecha a Mano en Bangladesh proporcionó un espacio donde se aplica un enfoque distinto de enseñanza, elaborado a partir de los materiales de los alrededores.

Para garantizar la concreción de la propuesta, Heringer se responsabilizó en conseguir los fondos económicos, mientras la comunidad aportaba con el personal de obra y obtención de materia prima, presentando métodos participativos y constructivos similares a los proyectos mencionados anteriormente. Su visión inclusiva y sostenible de la arquitectura la ha catapultado al reconocimiento de algunos premios internacionales como el Aga Khan (AKAA) de Arquitectura del 2007, y a la consecución de más intervenciones en Bangladesh como la Escuela de Formación Profesional DESI en 2008 y el Centro de Enseñanza y Formación localizado en la ciudad de Marrakech, Marruecos en el año 2010.



**Ilustración # 36:** Vista exterior Escuela Hecha a Mano, Anna Heringer, 2018, <https://www.plataformaarquitectura.cl>

-----  
*1 Anna Heringer (Alemania, 1977) estudió en la Universidad de Arte y Diseño de Linz, es una arquitecta reconocida por sus proyectos en Bangladesh, utilizando criterios basados en la arquitectura sostenible y trabajo conjunto con los habitantes del sitio de intervención*



**Ilustración # 37:** Proceso constructivo comunitario de la Escuela Hecha a Mano, Anna Heringer, 2007, <http://www.anna-heringer.com>

La dinámica de participación no solo ha tenido gran acogida en muchos lugares del tercer mundo, en el territorio europeo existen varios ejemplos que se han consolidado como soluciones de acción social ante problemáticas que requieren la colaboración de todos los implicados.

En la actualidad varios colectivos de arquitectura y urbanismo cuestionan el rol protagónico del arquitecto en la toma de decisiones y autoría de un proyecto, entre ellos está el estudio de Zuloark en España que muestra su interés por incluir al ciudadano en cada fase del diseño, destacándose como uno de los referentes que genera una tendencia de cambio.

En la Plaza de La Latina, ubicada en el centro de Madrid, se encuentra el Campo de Cebada. Para entender un poco más sobre esta intervención vecinal es necesario remitirse a los antecedentes del sitio y describir su evolución hasta consolidarse como un ejemplo de unión entre los moradores del sector. En un principio existía un polideportivo municipal y una piscina cubierta en el lugar, sin embargo todo fue derribado por una disposición del alcalde Alberto Ruiz Gallardón con motivo de dotar de nueva infraestructura deportiva pública.

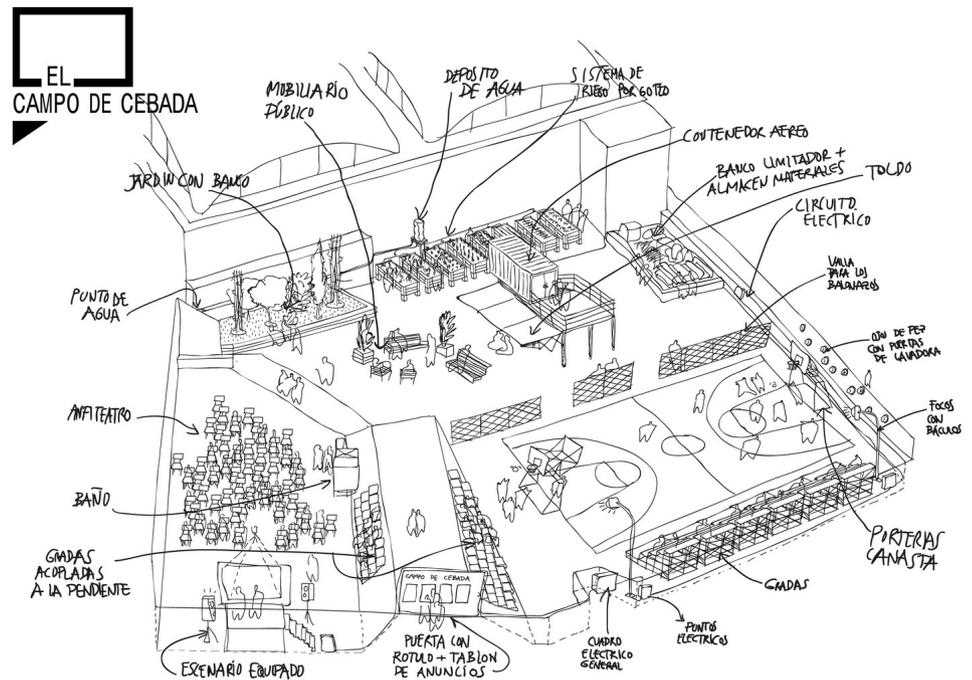
Desafortunadamente el proyecto nunca se pudo llevar a cabo debido a la crisis financiera y económica ocurrida en 2007, por ende, ha quedado una superficie de hormigón que fue cercada y permaneció en estado de abandono durante dos años. Ante tal situación, el vecindario decidió hablar con el ayuntamiento para recuperar temporalmente el lugar hasta que sea posible la realización del proyecto frustrado, consiguiendo que las autoridades locales cedieran transitoriamente el espacio para reivindicarse por lo acontecido. En 2011 se logra un acuerdo entre los representantes vecinales y entidades locales privadas y públicas para poner en marcha la propuesta, complementándolo con la asistencia técnica y profesional de varios despachos de arquitectura, incluido Zuloark, para establecer un esquema de trabajo en el que todos puedan actuar de forma organizada.



**Ilustración # 38: El Campo de Cebada,**  
*María Carmona, 2010, <https://www.plataformaarquitectura.cl>*

El apoyo conjunto de todas las partes permitió el desarrollo de múltiples actividades de ocupaciones efímeras al aire libre que han transformado el solar vacío en espacio público, acompañado de infraestructura provisional para su ejecución. El Campo de Cebada ha albergado iniciativas de montaje de teatro, cines a la intemperie, huertos, instalaciones deportivas, talleres de construcción y actividades que promueven la danza, literatura, arte urbano y música.

Manuel Domínguez, Manuel Pascal, Juan Chacón<sup>(1)</sup> y David Berkvens, integrantes de Zuloark, tienen como objetivo estructurar un sistema de trabajo en donde cualquier persona pueda sumarse, restando mérito a la autoría del proyecto, por el contrario, resalta la intervención por su valor propio al rescatar la importancia de la conformación de la ciudad.



1 Juan Chacón (España) es un arquitecto y miembro fundador del colectivo Zuloark, también es profesor en la Universidad de Artes de Berlín en el departamento de arquitectura, planificación y diseño de edificios y Jefe de espacio en Making Futures.

Ilustración # 39: Actividades planteadas para el funcionamiento temporal del Campo de la Cebada en Madrid, María Carmona, 2010, <https://www.plataformaarquitectura.cl/>

**“El campo de Cebada es un lugar no de un urbanismo sino de un antiguo urbanismo, es recuperar el espacio público para la ciudadanía. Y eso creo que se había perdido en la arquitectura y en el planeamiento. Antes se hacía ciudad cuando las señoras se bajaban a la calle o salían de su casa con las sillas, y montaban ahí la cena y la merienda, y parece que eso en la ciudad se estaba perdiendo.” (Chacón, 2013)**

Esta nueva plaza pública temporal se convierte en un hito en el centro de Madrid, un nuevo espacio inclusivo en donde cada vez atrae más la atención y cooperación de los vecinos, una iniciativa en la cual se ha diseñado mobiliarios hechos a mano con materiales reciclados que el ayuntamiento ha desechado. Todos estos aspectos reflejaron una postura crítica en el servicio habitual que ofrecen arquitectos y personal de instituciones públicas hacia la sociedad, mostrando que al incluir la participación como mecanismo de gestión en el proceso se logra rehabilitar el modelo de ciudad y su influencia se evidencia en resultados que se acoplan a la realidad de sus necesidades. En el año 2017 termina su período de existencia ya que la concesión temporal otorgada por el ayuntamiento ha terminado, y las obras para el nuevo polideportivo estarían próximas a iniciarse en el sitio.



**Ilustración # 40:** Actividades culturales en el Campo de la Cebada, María Carmona, 2010, <https://www.plataformaarquitectura.cl>



**Ilustración # 41:** Diseños de mobiliario temporal, 2012, <https://arenasabepalacios.com>

La complejidad para asimilar lo que otra persona necesita resulta menos lejana al acoger las vivencias de los ciudadanos para argumentar cada acción que define y solventa una realidad, en ese sentido, en Alemania se halla el colectivo de arquitectura Raumlabor que enfatiza su interés en resolver problemáticas de transformaciones urbanas que se implantan en contextos complejos. A pesar de que este estudio de profesionales funciona desde 1999, sus propuestas reflejan gran influencia de los pioneros de la participación de la década de los 60 y 70, distanciándose de criterios dirigidos a crear utopías, por el contrario, su esfuerzo radica en establecer micro utopías que se adecuan a solucionar realidades pequeñas pero factibles.

Su proceso colaborativo no solo afianza una relación de integración, negociación y comunicación entre usuarios y arquitectos, también cuenta con el aporte de sociólogos, ingenieros y expertos en diferentes campos según el caso lo amerite. Al trabajar en entornos urbanos y con varias personas involucradas, Raumlabor considera a la arquitectura como un fenómeno social que lidia con conflictos constantes, razón por la cual adoptaron un estilo lúdico que les permite experimentar con diferentes alternativas para generar espacios y facilitar la interacción de la comunidad en el desarrollo.

*“Con nuestra práctica tratamos de cambiar la percepción del espacio temático estirando los límites de los protocolos dados y para nosotros los espacios públicos realmente deberían ser un espacio para negociaciones sociales” (Bader, 2018)*

Markus Bader,<sup>(1)</sup> integrante de este estudio, menciona su interés por los procesos de producción espacial que le han llevado a una comprensión más amplia del espacio en los límites de la arquitectura, el urbanismo, el arte y el activismo, por lo que con la práctica urbana, Raumlabor crea vínculos entre diferentes campos y a diferentes escalas. Por ejemplo, al mirar las nuevas estrategias de planificación urbana con el ojo de un artista o al traer conceptos artísticos en el contexto de la arquitectura es posible abstraer

---

**1 Markus Bader (Alemania) es cofundador de Raumlabor Berlin, sus criterios se basan en estrategias de desarrollo urbano. Posee títulos en arquitectura de la Universidad Técnica de Berlín, la Universidad de las Artes de Berlín y la Escuela de Arquitectura Bartlett de Londres.**

nuevos escenarios y actuaciones en el mismo. Los proyectos obtenidos son de carácter temporal, inspirados en referentes como Yona Friedman y Buckminster Fuller,<sup>(1)</sup> sumado a su posición a favor de la reutilización de recursos, trabajando con materiales que no son usualmente utilizados para construir como neumáticos, escombros, desechos de otras obras, entre otros. Una muestra de dichas características se puede apreciar en su intervención de la cultura de baños en Gotemburgo, Suecia, cuyo impacto en la arquitectura le ha permitido varias nominaciones de premios más reconocidos en el país.

La propuesta se sitúa en la zona del antiguo puerto industrial que se encuentra en una transición debido a que ahora es parte del centro de la ciudad, consecuentemente se convierte en un lugar propenso para plantear nuevos usos.

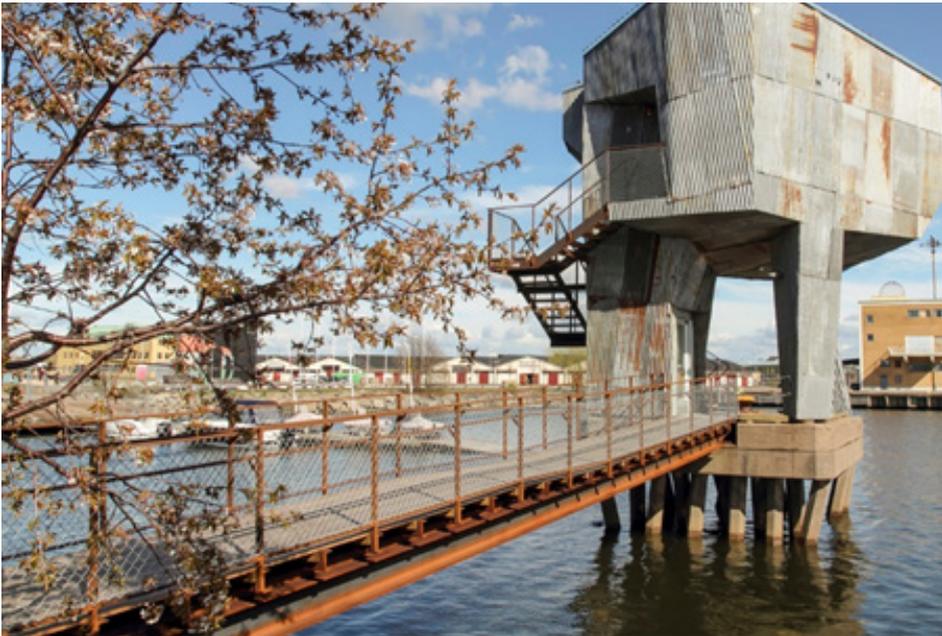


Ilustración # 42: Puerto industrial Frihamnen, Cultura de Baños, Raumlabor, 2014, <https://www.plataformaarquitectura.cl>

-----  
1 *Richard Buckminster Fuller* (Massachusetts, 1895 - 1983) fue un arquitecto, diseñador y profesor en la Universidad del Sur de Illinois Carbondale. Su trayectoria es reconocida por sus cúpulas geodésicas construidas en base a los conceptos básicos de las estructuras de tensegridad, que facilitan la instalación de armazones simples, asegurando su integridad tensional

El crecimiento urbano conlleva una expansión territorial que genera más actividades, sin embargo es importante mantener la esencia del lugar en el aspecto emocional y morfológico, es por tal motivo que Raumlabor decide implantar una infraestructura que perciba todos esos vínculos con el entorno y sus usuarios. La idea de producir un espacio íntimo en una zona pública resulta contradictoria, ya que no solo las funciones son opuestas sino que las condiciones físicas no son las óptimas para adecuar las instalaciones del proyecto, pero para los autores se trata simplemente de un cambio de percepción.

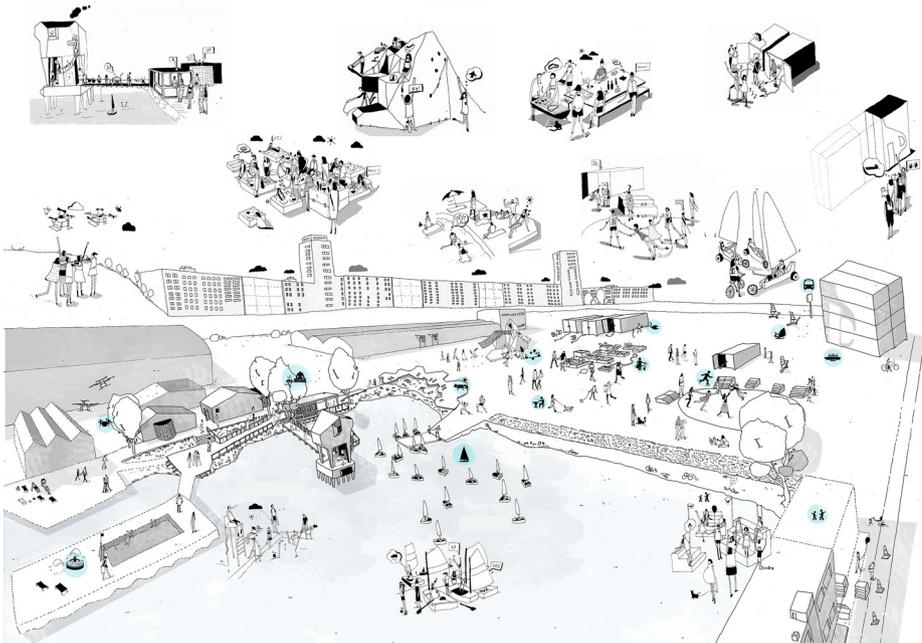
Su objetivo principal es de crear nuevas aplicaciones centradas en la adaptación y desarrollo de la comunidad durante la etapa de transformación del emplazamiento, para ello fue necesario establecer un proceso de diseño activo en el cual los participantes puedan conocer, sentir y usar



**Ilustración # 43: Boceto de participación en el diseño y construcción de Cultura de Baños, Raumlabor, 2014, <https://www.plataformaarquitectura.cl>**

sus alrededores acorde a sus requerimientos. Se realizaron talleres para discutir la programación de actividades en donde establecieron un área para sauna, duchas y un muelle de acceso, atrayendo la atención y aportación en obra de futuros usuarios y de gente con fines desinteresados que fueron edificándolo con materiales reciclados de la zona como maderas, recubrimientos de metal degradado y tejas de alerce, de tal manera que se acople con las construcciones frías de las cercanías.

Después de arduas jornadas de trabajo en equipo se consolidó la materialización de la Cultura de Baños como un espacio efímero y acogedor que determinó futuras conversaciones con respecto al potencial de posibilidades que ofrece el medio para diversificar los usos de suelo en el sector.



**Ilustración # 44:** *Potencialidades de usos de suelo, Raumlabor, 2014, <https://www.plataformaarquitectura.cl>*



**Ilustración # 45:** *Revestimiento interior, Raumlabor, 2014, <https://www.nytimes.com>*



**Ilustración # 46:** Sesiones de participación con la comunidad sobre la Plaza Joan Miró, 2014, <http://www.arnaubox.com>



**Ilustración # 47:** Plaza Joan Miró, 2014, <https://www.montornes.cat>

-----  
*1 Pla Estel (Plan Estrella) surge como una postura en contra del diseño urbano tradicional, a la manera de analizar, proyectar y construir el espacio público urbano realizado hasta el momento. Su trabajo se basa en un diagnóstico participativo del espacio público que incluye el aporte del equipo técnico, las autoridades locales y la ciudadanía.*

Acorde a la información de las obras descritas, se puede apreciar un patrón de autogestión en el cual la comunidad toma un nivel de aportación superior al del arquitecto, sin embargo en la actualidad también existen varios proyectos que se basan en procesos de co-gestión. En el contexto español se han producido varios modelos que replican dicho mecanismo, entre ellos se puede mencionar la iniciativa del Pla Estel,<sup>(1)</sup> el cual trata de un documento de planificación estratégica para realizar transformaciones urbanas, que en este caso se puntualizará en la plaza Joan Miró ubicado en Montornés del Vallés, provincia de Barcelona.

El mal estado y la difícil convivencia de varias actividades recreativas, culturales y de ocio, han convertido a la plaza en objeto de discusión e incomodidad para la población, por lo cual el ayuntamiento ha decidido realizar un diagnóstico colectivo con la participación de la ciudadanía y el personal técnico de Pla Stel.

Dicho análisis recopila datos de evolución histórica, situación morfológica actual y percepción del entorno; de tal manera que se los pueda discutir posteriormente en varias sesiones grupales que determinen el avance del trabajo. Una vez finalizadas las reuniones se establecen soluciones que priorizan el presupuesto económico y designan costos a cada una respectivamente, seguido de una evaluación para estipular los beneficios generados a corto y largo plazo a los moradores del sector.

La planificación del sitio consiste en adecuar zonas para danza, juegos, construcción de gradas de acceso, implantación de vegetación y mantenimiento del pavimento, consecuentemente se posibilita la interacción de múltiples funciones e integra a grupos de distintas edades en el espacio público.

La efectividad del recurso participativo conseguido a través de la extensión sensorial de los vecinos potencia futuras actividades en el lugar y sus proximidades, regenerando el tejido urbano de manera moderada y sin

conflictos. Por otro lado, en la localidad de Torrelodones, a 29 kilómetros de Madrid, se encuentra el parque urbano JH (Julio Herrero), un emplazamiento histórico que hasta hace pocos años presentaba malas condiciones, pero gracias a la colaboración de los habitantes, arquitectos y autoridades se inició un proyecto de remodelación en 2016.

Inicialmente se convocó a un concurso organizado por el ayuntamiento, donde el colectivo de arquitectura KMo fue escogido por su propuesta de mejorar el perímetro del sitio, trabajando junto al equipo de Paisaje Transversal<sup>(1)</sup> que tuvo la tarea de elaborar información técnica y hacer un análisis sobre la comunidad, de tal forma que los datos obtenidos establezcan parámetros a KMo para desarrollar la intervención. Para tener una mejor valoración, entendimiento y participación de los actores en la problemática, el proyecto se lo planteó bajo tres temas que son accesibilidad y movilidad, imagen y confort, y por último actividad y usos.

Del mismo modo que en el caso de la renovación de la plaza Joan Miró, se plantea un método que capte el mayor número de participantes posibles para tratar los diferentes aspectos que les preocupan y priorizarlos, derivando en la organización de entrevistas en el parque y vía telefónica, cuestionarios online y talleres colaborativos que posibilitaron la concreción de ideas a ejecutar. Producto de aquello, se analizaron los primeros resultados para seleccionar las propuestas preliminares, posteriormente se dispusieron nuevos espacios de participación para definir las ideas de mayor conveniencia para la comunidad y especificaron los detalles sobre su construcción y costos.

La restauración de esculturas de piedra, mejoramiento del terreno, ampliación y creación de nuevas áreas, la implementación de más mobiliarios, disposición de nuevas entradas, ajardinamiento que no requiera mayor mantenimiento, entre otros, fueron las obras que se llevaron a cabo a partir de las conclusiones alcanzadas en sesiones anteriores, construyendo un escenario cómodo y con identidad.



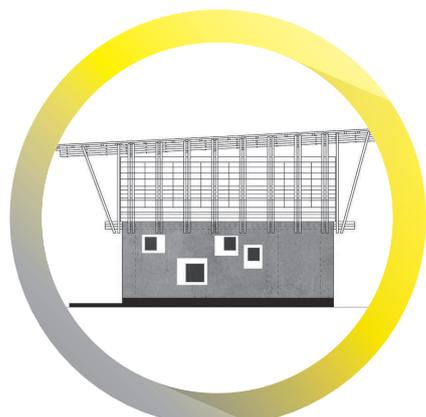
**Ilustración # 48:** Reuniones para recolección de datos de la comunidad para la renovación del Parque JH, Paisaje Transversal, 2015, <http://www.paisea.com>



**Ilustración # 49:** Parque JH, Paisaje Transversal, 2015, <https://www.paisajetransversal.org>

1 Paisaje Transversal es una oficina de arquitectura en España, fundada por cinco arquitectos urbanistas. Su esquema de trabajo dispone de métodos de participación con la ciudadanía bajo una organización experimentada y responsable.

## ESCUELA HECHA A MANO METI

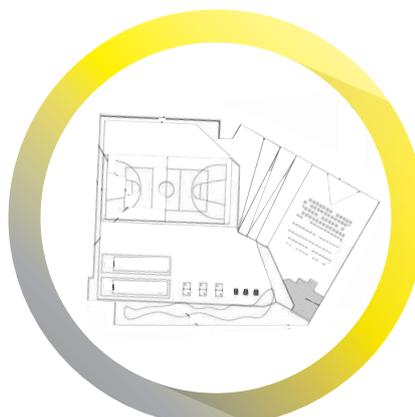


Autogestión.  
Contexto  
sudamericano.  
Bajo coste.

2007

Autogestión.  
Transferibilidad  
de conocimientos.  
Construcción  
Vernacular.

## CAMPO DE CEBADA

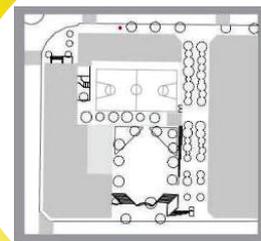


Co-gestión.  
Iniciativa del  
Ayuntamiento.  
Análisis  
social.

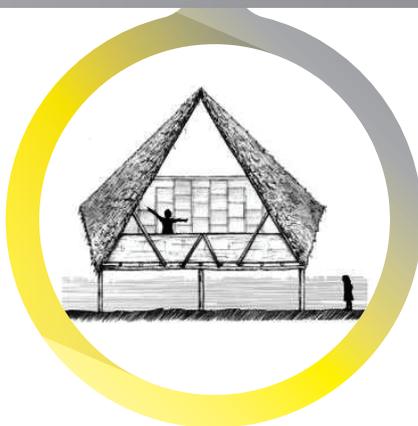
2011

Autogestión.  
Propuesta  
multifuncional.  
Obra efímera.

2014



## ESCUELA NUEVA ESPERANZA

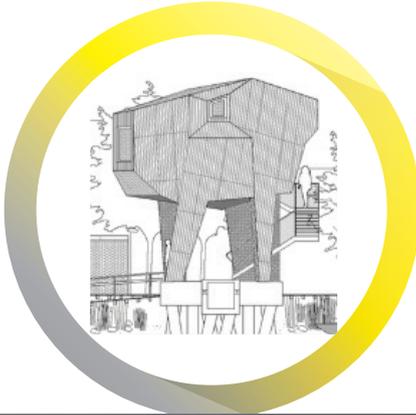


## PLAZA JOAN MIRÓ

**Ilustración # 50:** Línea de tiempo de obras contemporáneas que utilizan la participación en la arquitectura, su orden cronológico muestra que los referentes seleccionados pertenecen al siglo XXI, evidenciando que la participación es un recurso muy empleado en la actualidad. *Elaboración propia.*

## CULTURA DE BAÑOS

## PARQUE JH



Autogestión.  
Criterios  
Bioclimáticos.  
Tipología  
tradicional.



Autogestión.  
Consecución  
del proyecto  
de vivienda  
social.

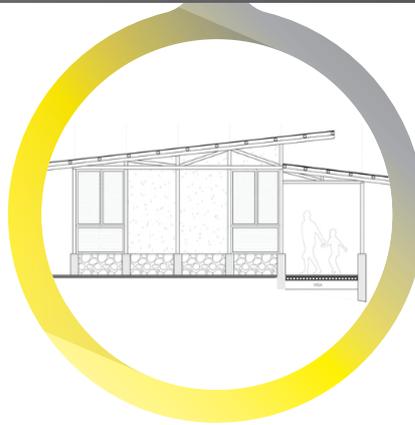
2014

2015

2016

2018

Autogestión.  
Reciclaje de  
materiales.  
Obra efímera.



Co-gestión.  
Condicionantes  
técnicas.  
Remodelación.



## VIVIENDA SOCIAL EN TEPETZINTLA

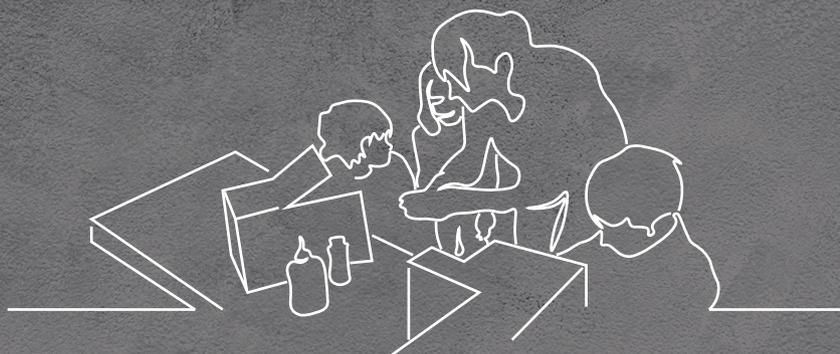
## ESCUELA RURAL PRODUCTIVA

**ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE**

Algunos casos de estudio

**04**

**CASOS  
DE ESTUDIO**





La información detallada en capítulos anteriores ha abarcado un contexto que describe la participación desde sus primeros indicios hasta sus intervenciones actuales, mostrando las numerosas alternativas que ofrece en el desarrollo de un proyecto arquitectónico. Sin embargo el objetivo de esta investigación es plantear estrategias de diseño referenciadas en casos específicos que se llevarán a cabo a través de un proceso de análisis y conclusiones, permitiendo una mejor comprensión para la utilización de ciertos métodos en determinadas condiciones.

*“Las ciudades tienen la capacidad para proveer algo para todos, solo porque, y solo cuando, son creadas por todos”.*

*Jane Jacobs*

## 4.1 JUSTIFICACIÓN DE CASOS DE ESTUDIO

La aplicación de la participación como herramienta para diseño arquitectónico presenta varios panoramas que dependen de ciertas circunstancias como el grado de libertad que tiene el profesional o el usuario para desenvolverse en las fases iniciales o constructivas, produciendo aprendizajes y resultados distintos que amplían cada vez más el repertorio participativo.

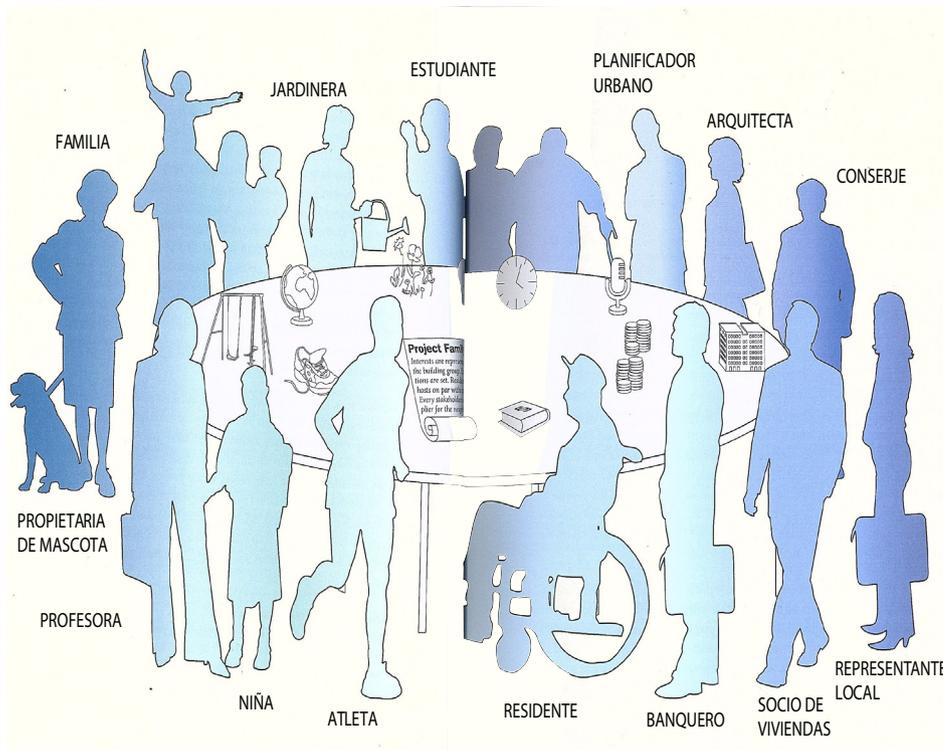
A pesar que se implemente el mismo método, cada proyecto se diferencia de otro, las características, problemáticas y actores de un entorno nunca reaccionan de la misma manera, por ende, las vivencias extraídas en el transcurso del proyecto se diversifican.

En apartados anteriores se ha mencionado que no existe un único mecanismo para resolver todo tipo de percances, es por ello que para investigar sobre estrategias de participación en la arquitectura es importante especificar los escenarios en los que sería favorable su uso, del mismo modo, es necesario conocer sus ventajas y desventajas que determinan su efectividad en el proceso. En ese sentido, el presente trabajo hace una indagación sobre tres casos de estudio que trabajan con la comunidad, es decir, que se manejan bajo mecanismos de co - gestión para formular sus propuestas. El motivo de su selección se fundamenta en que este modelo busca una aproximación de equilibrio e igualdad en la relación entre arquitecto y usuarios, evitando el protagonismo de cualquiera de las partes implicadas en el desarrollo de las intervenciones, y permitiendo la adecuada interacción y aportación de cada integrante acorde a su capacidad de observación, conocimientos, criterios y destrezas.

*“Sin embargo, los usuarios deben estar en condiciones para formular sus demandas con respecto a las aspiraciones espaciales; el arquitecto, a su vez, debe*

*poder presentar las respuestas de diseño apropiadas. Con este fin, es posible que tengan que buscar nuevas formas y medios de comunicación adecuados, ya que al observar la comunicación predominante entre el arquitecto y cliente o usuario, hay una serie de deficiencias que deben eliminarse o superarse.” (Hofmann, 2014, pág. 20).*

Los procesos por co – gestión reflejan el espíritu de la participación y enfatizan el valor de cada uno de los elementos que conforman el proyecto, dichos principios se evidenciarán durante el análisis de los colectivos de arquitectura elegidos. Los casos de estudio son muy reconocidos actualmente en la profesión, estos son Die Baupiloten, Assemble Studio y Ecosistema Urbano.



**Ilustración # 51: El valor de la participación, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation**

## 4.2 DIE BAUPILOTEN

Al hablar sobre Die Baupiloten (Los pilotos constructores), se refiere a una práctica arquitectónica conformada por un grupo liderado por Susanne Hofman que trabaja conjuntamente con los alumnos de la Universidad Técnica de Berlín, pertenecientes al Instituto de Arquitectura del Departamento de Planificación, Construcción y Medio Ambiente. Por medio de esta vivencia, los estudiantes que cursan los últimos años de la carrera tienen la oportunidad de ser parte del proceso de diseño, manejo de costos y supervisión de obra, lo cual deriva en nuevos desarrollos de proyectos detallados y ajustados a un presupuesto específico.

En cambio Hofmann se desempeña como arquitecta y profesora de la entidad educativa, y a la vez aporta con su experiencia y guía a su equipo, generando información y presentaciones de las propuestas que convencen al cliente y garantizan un buen resultado que cumpla con sus expectativas. El mencionado estudio fue fundado en la capital alemana en 2003, y se caracteriza por su compromiso con el aspecto social al emplear métodos en donde la participación del usuario y la comunidad son el eje principal en sus intervenciones, llevándolo a cabo a través de actividades grupales y sistemas organizacionales innovadores y eficientes.

La acción de establecer un consenso con el que todos los involucrados puedan identificarse, dista considerablemente de los patrones de pensamiento típicos usados con frecuencia en donde buscaban satisfacer necesidades individuales que desdibujaban una solución integral, en consecuencia, se producen resultados que no solamente solventan circunstancias inmediatas, también abren el camino a la auto conservación del sitio a futuro. El objetivo de Die Baupiloten es desarrollar una arquitectura tangible que sirva como catalizador social para beneficiar la comunicación e interacción colectiva, para ello, extrae las aspiraciones de los usuarios junto con la esencia sensible y visible del espacio.

***“Se puede suponer que la reducción de las barreras a la participación o participación tiene mucho que ver con el debate temático genuino y la apropiación del conocimiento, como con el disfrute esencial de la participación misma. La diversión de este proceso no solo facilita la participación, sino que también libera la creatividad necesaria.” (Hofmann, 2014, pág. 21).***

Para lograrlo, es fundamental seleccionar adecuadamente las herramientas y métodos de transmisión que puedan reconocer y reproducir las diferentes percepciones que tiene una comunidad sobre la realidad que lo rodea, sin embargo los usuarios tienden a crear un espacio situacional social a partir de uno físico. Es por tal razón que las atmósferas espaciales que se aprecian en las fases iniciales del proceso, son decisivas para establecer una comunicación entre clientes y arquitectos. Al ser un factor constante existe la posibilidad de llegar a un acuerdo entre las partes sobre su experiencia espacial, de esa forma el arquitecto es capaz de adquirir el nivel de abstracción requerido para interpretar las necesidades de los interesados.

***“La integración de los aspectos atmosféricos en la arquitectura significa que no es solo el cuerpo humano en sus dimensiones y forma la base del diseño arquitectónico, sino también la experiencia sensorial como una medida humana esencial.” (Hofmann, 2014, pág. 22).***

Acorde a Susanne Hofmann, el empleo de atmósferas y el desarrollo de historias o ficciones compartidas ha resultado útil al momento de implementar la participación de los usuarios en su trabajo, ya que facilita la descripción individual y colectiva de las cualidades espaciales, lo cual quiere decir que la forma sigue a la ficción. El propósito de todo el desarrollo es llegar a una realidad compartida sin caer en el error de encontrar denominadores comunes que no resulten útiles, sino de formular resultados que tengan coherencia con todas las versiones de los participantes, como si se tratase de una historia que funciona como hilo conductor de un escenario.



**Ilustración # 52: Interés y participación de los alumnos por idear una atmósfera para su escuela, Susanne Hofmann, 2014, Libro *Architecture is Participation***

Para posibilitar dicha estrategia, los actores deben expresar sus deseos de manera sensitiva, es decir, estimular la imaginación para idear contextos que se diferencian de la cotidianidad, evitando recurrir a respuestas directas y concretas que se asocian con la lógica de lo que el individuo normalmente conoce.

La representación de este proceso se hace mediante paneles que contengan collages, dibujos, frases e incluso maquetas, de tal modo que los demás participantes puedan familiarizarse con la perspectiva de cada integrante y logren interactuar adecuadamente. Las ventajas de este método permiten mayor fluidez y comunicación para todos los implicados, en ese sentido, el profesional se encuentra en un punto favorable para desarrollar un concepto arquitectónico basado en todos los requerimientos establecidos previamente.

*“Para este propósito, hemos desarrollado módulos de métodos de participación para el proceso de diseño, que proporcionan un nivel común de comunicación y un marco de referencia compartido para todos los participantes, y que también pueden abrirse a otros miembros del público según sea necesario.” (Hofmann, 2014, pág. 27).*



**Ilustración # 53:** Montaje de collages realizados en sesiones grupales de módulo de métodos de atmósferas, Susanne Hofmann, 2014, Libro *Architecture is Participation*

Baupiloten plantea su estrategia de diseño en base a cuatro categorías de módulos de métodos de participación que enfatizan el uso de las atmósferas durante todas las fases de diseño, la primera condición se llama módulos de métodos de atmósferas, en donde se organizan talleres al inicio del proceso de participación para establecer un lenguaje común entre la comunidad y el arquitecto. Su finalidad es la idealización de un escenario de forma intuitiva y se representa por medio de material físico y gráfico como bocetos, lluvia de ideas, modelos a escala, entre otros.

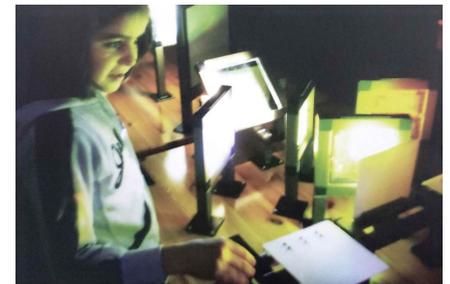
*“Antes de una discusión sobre los requisitos pragmáticos y la funcionalidad del proyecto, se desarrolla un concepto en un nivel abstracto. Por lo tanto, al principio se examina la naturaleza y la esencia de un lugar (conversación, nuevo edificio,*

*vecindario) y su atmósfera.” (Hofmann, 2014, pág. 27).*

Por otro lado, el módulo de métodos de la vida cotidiana del usuario se encarga de observar, monitorear y documentar la rutina diaria de los individuos para exponerlos en sesiones activas, de tal manera que se identifiquen sus preferencias y su comportamiento en torno al medio que los rodea. Durante este proceso se fortalecen los vínculos de confianza y se eliminan los estereotipos concebidos desde ambos lados, así mismo, sirve como una etapa en donde se pueden corregir errores ejecutados en módulos anteriores y posteriores.

El siguiente módulo de métodos corresponde a la investigación de los deseos, en donde se busca identificar las aspiraciones de cada persona que va a habitar el espacio, asociándolo con procesos creativos que prioricen los aspectos de atmósferas y dejando de lado las necesidades funcionales. Se procede con una dinámica en donde no se hacen preguntas directas sobre sus inquietudes, por el contrario, se indaga indirectamente a través de escenarios ideales que se acoplen con los principios del proyecto. El objetivo de los talleres elaborados en esta etapa es el de desarrollar ambientes que se relacionen con una historia de ficción formada entre todos los participantes, que servirá como la base conceptual del diseño, pero aun así, no se establecen detalles definitivos y tampoco constructivos.

Finalmente en la categoría de retroalimentación se organizan las últimas sesiones grupales, en las cuales se hace un intercambio de conocimientos sobre las decisiones tomadas anteriormente, evaluando las fortalezas y potencialidades de los criterios e interpretaciones del arquitecto. Los debates se llevan a cabo con presentaciones grupales y revisiones que se pueden mostrar con fotomontajes y maquetas detalladas para transmitir la información de mejor manera, concluyendo con un acuerdo que satisfaga a los futuros usuarios y al profesional a cargo.



**Ilustración # 54:** *Estudio de comportamiento de los niños en su visita al centro de ciencia durante fase de módulo de métodos de la vida cotidiana de los usuarios, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation*



**Ilustración # 55:** Ejercicio de determinación de deseos a través de maquetas conceptuales, Susanne Hofmann, 2014, Libro *Architecture is Participation*

**Ilustración # 56:** Modelos a escala detallados en base a las necesidades de los usuarios, Susanne Hofmann, 2014, Libro *Architecture is Participation*

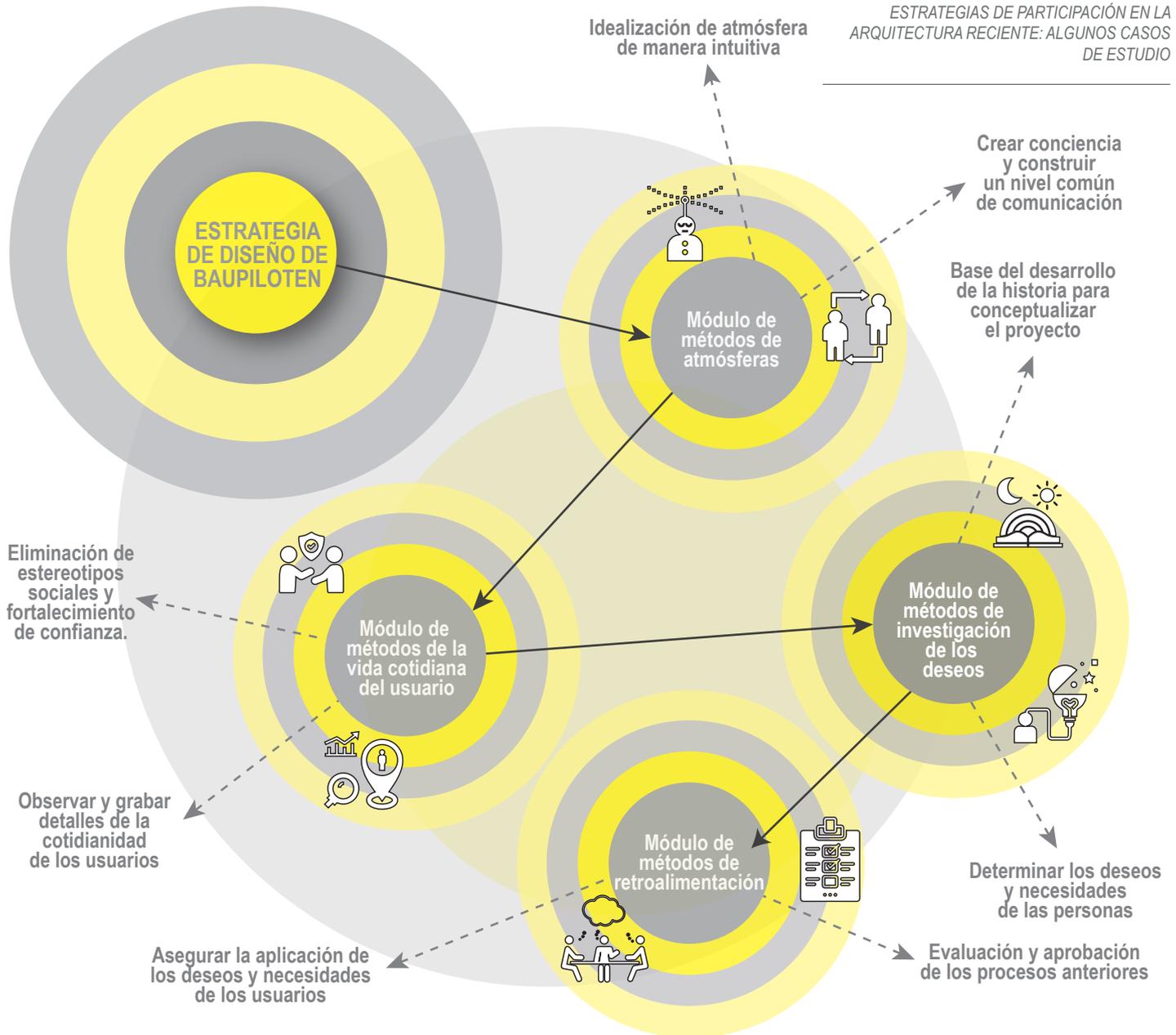


Ilustración # 57: Esquema conceptual sobre los módulos de métodos en la estrategia de diseño de Baupiloten, Elaboración propia.

En base a esas características se puede mencionar la obra de rehabilitación de la Escuela Primaria Erika Mann que revela un planteamiento que prioriza el tema experimental y social, desarrollándose en un edificio con mucha historia en el barrio Wedding, Berlín.

Sus antecedentes hablan sobre una institución que recibe estudiantes de bajos recursos económicos que provienen de hogares extranjeros y no hablan el idioma local, cuyos padres carecen de educación formal y esto ha influido en el rendimiento escolar de los niños. Ante dicha situación, se han organizado programas intensivos de renovación educativa que influyeron posteriormente a la creación de iniciativas que ayudaban a vecindarios que se encontraban en mal estado, demostrando que la participación de los habitantes es un factor determinante para mejorar las zonas urbanas. Todos estos acontecimientos permitieron que los representantes vecinales de Wedding se contacten con el colectivo arquitectónico de la Universidad Técnica de Berlín para pedir su aportación en la intervención de la escuela, buscando una solución inclusiva y renovadora.

La tipología de la infraestructura mostraba un espacio de corredores largos con un ambiente pesado producto de las características propias de un edificio de principios del siglo XX, para lo cual el equipo de Baupiloten decidió integrar el criterio de los niños como base de diseño, trabajando de manera activa y conjunta con los estudiantes universitarios en talleres grupales colaborativos, donde se presentaron dibujos y prototipos establecidos en varias sesiones que después son puestos a evaluación y aceptación.

En las siguientes fases, cada integrante del estudio de arquitectura se adjudica responsabilidades por una parte del proyecto, contando con la supervisión permanente de Susanne Hofmann, que a su vez, se encargaba de comunicar las ideas a los futuros usuarios para recibir posibles sugerencias e inquietudes.



**Ilustración # 58:** Escuela Primaria Erika Mann, Die Baupiloten, 2007, <http://www.baupiloten.com>



**Ilustración # 59:** Vista de los pasillos de la escuela antes de la remodelación, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>



**Ilustración # 60:** Estudiantes y niños en la oficina de Baupiloten en la Universidad Técnica de Berlín, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>



**Ilustración # 61:** Alumnos de la escuela Erika Mann opinando acerca de las propuestas de Baupiloten, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>

La propuesta se basaba en una historia animada protagonizada por un dragón de plata, utilizándose como recurso lúdico para generar espacios que despertaran el interés por el aprendizaje, creando diversos escenarios como la sala de los resoplidos, la zona de aliento de dragón, el jardín de los resoplidos, y la sala Chill, cada uno se ubica en los diferentes niveles del bloque y presentan distintos modelos de mobiliario.



**Ilustración # 62:** Talleres de participación entre miembros de Baupiloten y los niños para, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>

*“Un dragón plateado se acerca a la escuela en busca de un lugar para dormir Él deambula por los pasillos del primero, el segundo y finalmente el tercer piso. En todas partes donde ha estado el dragón, los pasillos han cambiado. Al principio ves un parpadeo y un destello, como si las escamas centelleantes de la piel del dragón se han pegado, pero cada vez más la escuela se convierte en la guarida de un dragón encantado.” (Hofmann, 2004, pág. 124)*

Dichos elementos fueron diseñados a través de un proceso de maquetas preliminares que realizaron los niños en base a paisajes imaginarios, posteriormente se establecieron los prototipos más apropiados para conformar una atmósfera de fantasía, permitiendo configurar los espacios funcionales y de circulación. Para la elaboración de los mobiliarios,



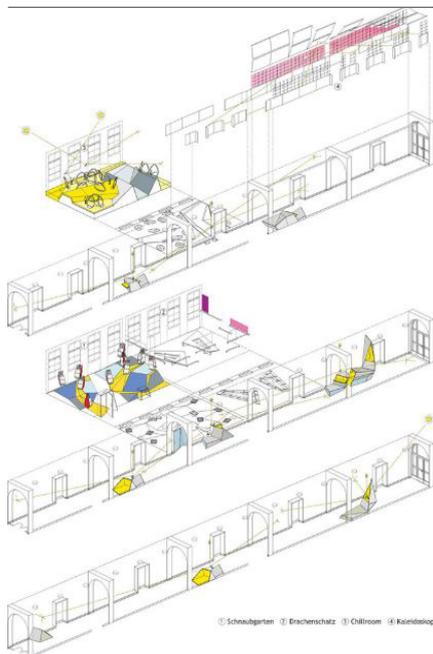
**Ilustración # 63:** *Estudiantes de la Escuela Primaria Erika Mann participan en el diseño con maquetas, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation*

Baupiloten ha recurrido al apoyo de instituciones penales mediante un programa que involucra la mano de obra de prisioneros junto con un taller de metal, en el cual se han construido muebles de mesa extensibles para planta baja, armarios, estructuras de textil y sillas. Los antiguos pasillos fueron intervenidos y transformados en espacios renovados y flexibles que al recorrerlos transmiten la presencia, brillo y resonancia del dragón plateado en cada piso, todo esto fue posible gracias a la iniciativa del estudio de arquitectura en ofrecer alternativas para que el vecindario y los padres de familia puedan participar en el diseño del proyecto.

Al escuchar e interpretar las necesidades y propuestas que visualizaban los niños, se ha logrado apreciar su sorprendente desempeño a nivel



**Ilustración # 64:** Comparación de estado inicial de la escuela con la intervención actual, Susanne Hofmann, 2004, <http://www.baupiloten.com>



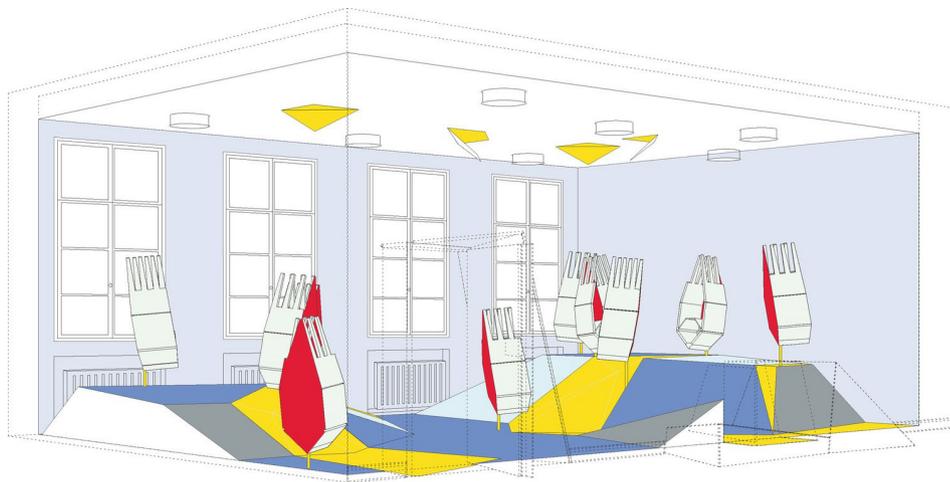
**Ilustración # 65:** Esquema de propuesta de rehabilitación, Die Baupiloten, 2009, <https://www.archdaily.com>



**Ilustración # 66:** Mobiliarios de estudio, Cecilia Kesman, 2015, <https://undiaunaarquitectura.wordpress.com>

emocional que facilitó la materialización de un entorno que en un principio parecía abstracto e impensado, estimulando las cualidades de percepción que derivaron en una arquitectura más expresiva y atractiva. El ayuntamiento de Berlín ha considerado a este proyecto como un ejemplo de participación y unión de una comunidad que debería ser replicado en otros sitios, el diálogo continuo y el intercambio de criterios han permitido una apropiación con el resultado obtenido.

La mayor parte de proyectos realizados por Susanne Hofmann y su equipo de trabajo consisten en intervenir edificaciones educativas como jardín de infantes y escuelas, por tal motivo Baupiloten tiene estructurado un plan sistemático para estos casos, si bien es cierto pueden existir variaciones pero mediante un proceso abierto que ofrece más opciones durante el desarrollo, han logrado consolidar un sistema base flexible y adaptable para circunstancias que se presenten con problemáticas y comportamientos similares.



**Ilustración # 67:** Esquema de diseño y distribución de mobiliarios, Die Baupiloten, 2015, <https://www.archdaily.com>

Estos parámetros han servido para resolver y plantear una estructura que forma parte del jardín de infantes Taka Tuka land, cuyo resultado fue la creación de una nueva fachada interactiva y zonas interiores lúdicas, basado en la historia de Pippy Longstocking. Las condiciones del proyecto permitieron un diseño de un mundo imaginario concebido mediante sesiones grupales con los pequeños usuarios que ocupan el espacio, inspirado en el ciclo de un árbol en donde cada etapa representa una zona funcional distinta.

## Las Siete Etapas del Árbol de Limón



Ilustración # 68: Concepto de las siete etapas Taka Tuka Land, Die Baupiloten, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl>

También destaca la intervención del pabellón temporal ubicado en la plaza de entrada de la escuela secundaria Albert Schweitzer, en la cual edificaron diversas áreas para ocio; siendo un el reflejo de un proceso que utiliza la atmósfera como estrategia de participación en los diseños de arquitectura, evidenciando su principio en el cual la forma está condicionada a la ficción.



Ilustración # 69: Proceso de diseño mediante interacción con los niños, Jan Bitter, 2007, <https://liveprojectsnetwork.org>

*“Últimamente, la historia como concepto no solo reúne las diferentes propuestas de diseño, sino que también agudiza su concepción individual, y como ficción subyacente presta un marco de referencia para su formulación en curso.” (Hofmann, 2014, pág. 37).*



**Ilustración # 70:** Experimentación de atmósferas sobre el jardín de infantes, Susanne Hofmann, 2014, Libro *Architecture is Participation*



**Ilustración # 71:** Maquetas de exploración de atmósferas para el pabellón, Die Baupiloten, 2012, <http://www.baupiloten.com>



**Ilustración # 72:** Espacio interior de Tierra Taka Tuka, Álvaro García, 2010, <http://lc-architects.blogspot.com>



**Ilustración # 73:** Pabellón temporal ubicado dentro de escuela Albert Schweizer, Florian Bolk, 2012, <https://www.archilovers.com>

## 4.3 ASSEMBLE STUDIO

Assemble Studio es un colectivo de arquitectura que fija su interés en la falta de conexión que se produce actualmente entre los habitantes y el proceso realizado para la creación de los espacios que ocupan, formulando propuestas que involucren al ciudadano como parte de la solución a través de dinámicas de participación y relaciones de dependencia recíprocas entre todos los que forman parte del proyecto.

Desde sus inicios en el año 2010 en Londres, este estudio se conformó por un grupo de amigos de la escuela de arquitectura y otras profesiones como filosofía, teatro, diseño, antropología y construcción, que se han unido con el objetivo de hacer intervenciones que se compenetren activamente con el usuario, tomando una postura alternativa ante la visión de arte que da importancia a la conceptualización en lugar de resaltar la responsabilidad social que conlleva. Sus métodos de trabajo se caracterizan por ser democráticos, flexibles y cooperativos, enfatizando el aporte social como factor destacado en la realización de sus investigaciones y planificaciones. La circunstancia generada a partir de esta premisa involucra la oportunidad de desenvolvimiento de un grupo que tiene formación profesional en un campo, con gente sin experiencia, creando conexiones de reconocimiento y colaboración.

El equipo se compone aproximadamente de 20 integrantes, de entre ellos, Mathew Leung<sup>(1)</sup>, uno de los miembros más antiguos y fundadores manifiesta que: *“Assemble Studio... ha mantenido un espíritu de participación comunitaria y un compromiso con los proyectos sociales y no tiene nada del utopismo de los colectivos de los años sesenta y setenta. Sus miembros no son soñadores ni escritores de manifiestos, son hacedores. Se arremangan y construyen. Y trabajan con y para las comunidades locales, no a pesar de ellos. Son un antídoto necesario para la adicción de Londres a construir apartamentos de lujo en los que nadie vivirá”.* (Leung, 2015).

---

*1 Mathew Leung es diseñador, inventor e integrante del despacho Assemble Studio. Sus estudios los realizó en Cambridge y en el University College de Londres. Sus intereses de investigación son muy diversos, contribuyendo a publicaciones como RIBA Journal, Performative Urbanism: Generating and Design Urban Space y Don't Get a Job, Make a Job.*

Su intención no reside únicamente en focalizar su atención en los procesos de diseño o en los sistemas constructivos empleados, también dan importancia al rendimiento de trabajo conjunto para conformar una práctica colectiva apropiada con la comunidad. Varias de sus obras se han desarrollado en espacio público y en muchos casos han mostrado preferencia por aquellos sitios olvidados y con escaso potencial de un posible desarrollo, sin embargo, para ellos resulta una ocasión para crear algo distinto y otorgarle un nuevo significado y valor.

*“Aprovechar las oportunidades que existen en la ciudad que tal vez otros desarrolladores o ayuntamientos no verían como oportunidades educativas que nos cifran para identificarnos y actuar.” (Binning, 2019).*

Dichos criterios demuestran una visión alternativa de entender la profesión, James Binning por ejemplo, otro integrante de Assemble, enfatiza la desconexión<sup>(1)</sup> existente entre el principio de concebir a la arquitectura como un tipo de práctica pública y una actividad que, en algunos sentidos, consistía en una forma de servicio público, incluso si se trataba de un profesional privado.

*“Nuestro tipo de trabajo es bastante amplio y eso se logra si estás tratando de construir una práctica que se base no solo en hacer el trabajo de la comisión en el que a menudo puede parecer un poco precario, sino que también intentas ser un poco más diverso y también intenta trabajar y comunicarte sobre arquitectura a un público un poco más diverso” (Binning, 2019).*

---

<sup>1</sup> James Binning es miembro fundador del galardonado colectivo Assemble Studio, donde ha trabajado en proyectos de diseño, construcción e investigación en el Reino Unido y en el extranjero. Adicionalmente es profesor de un estudio de posgrado en la Escuela de Arquitectura y Arte CASS que se enfoca en desarrollar propuestas que respondan a los problemas urbanos críticos de Londres.

El mencionado colectivo de arquitectura muestra su afición por los materiales usados debido a los bajos presupuestos que manejan en sus proyectos, pero al mismo tiempo, los emplean como elementos inusuales que posibilitan una apreciación y valor distintos a los normalmente establecidos, con la finalidad que se conviertan en parte de la experiencia cotidiana de la ciudad.

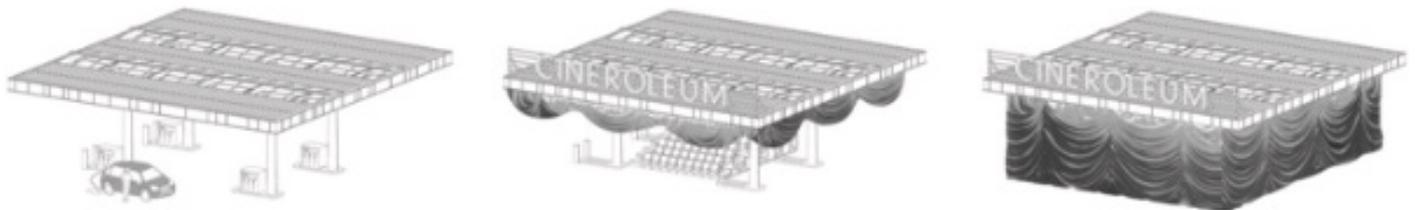
La recuperación del espacio público no se trata únicamente de intervenir en áreas colectivas para adecuarlas, también se puede proponer en sitios en estado de abandonado para transformarlos posteriormente en lugares que pueden ser recuperados para la comunidad.

Tal es el caso de la obra de Cineroleum, el proyecto con el cual Assemble debutó en la práctica profesional con la participación de 22 estudiantes graduados de la universidad en el año 2010, que consistió en una intervención para rescatar el vacío que ha dejado una estación de gasolina en desuso, ubicada en la calle Clerkenwell de la ciudad de Londres.

La infraestructura tardó 8 semanas en materializarse y la función que se llevaría a cabo es la de un cine que solo se desarrolla durante la noche, ya que en el día vuelve a su apariencia original de estructura abandonada. Una cortina que cuelga por el techo del patio delantero de la gasolinera, es la envoltente de todo el diseño que recuerda los interiores descuidados que recibían al público en la época dorada del cine. Todo esto fue posible después de muchos intentos de diálogo con varios propietarios de estaciones de gasolina, hasta finalmente encontrar el sitio actual en el cual se acordó utilizar el espacio de manera gratuita, mientras que el presupuesto de construcción se conformó mediante una recaudación de alrededor de 7000 euros que limitaba la elección de materiales a utilizar.



**Ilustración # 74:** *Cineroleum, Joop de Boer, 2010, <https://popupcity.net>*



**Ilustración # 75:** *Vista Isométrica de Cineroleum, Assemble Studio, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl>*

Su deseo de usar antiguos materiales industriales en una manera decorativa permitió una cualidad distinta a la forma, en el caso del recubrimiento emplearon un material llamado Tyvek, que usualmente es usado debajo de las tejas, se trata de una membrana que se destinó como tipo de tela para convertirla en una cortina elaborada con una máquina de coser doméstica que confeccionó aproximadamente 3 kilómetros en el proceso. A pesar de su apariencia, esta coraza particular posee propiedades físicas que mejoran la hermeticidad y reducen las dispersiones de calor en el edificio, por otro lado, en el aspecto físico se mostraba como un telón arrugado que separaba a los usuarios del ruido exterior generado en la avenida, permitiendo el desempeño de las funciones de cine y cautivando a los espectadores que lo aprecian desde el exterior de la infraestructura.

Para el interior, se elaboraron butacas hechas a partir de tableros de andamios reutilizados y desperdicios de mobiliarios de escuelas primarias, destacando el simple diseño de una silla plegable que organiza el espacio interior y reduce el cinema a un simple escenario de elementos. Los detalles del proyecto se trabajaron a través de la realización de varios prototipos y pruebas hasta obtener el diseño final, definiéndolo con sistemas constructivos de fácil entendimiento que posteriormente fueron



**Ilustración # 76:** *Distribución de tela para conformación de fachadas, Assemble Studio, 2010, <https://www.flickr.com>*



**Ilustración # 77:** *Confección de envoltente, Assemble Studio, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl>*



**Ilustración # 78:** *Amarre de tela para conformación de fachadas, Assemble Studio, 2010, <https://www.flickr.com>*

transformados en instrucciones escritas, de tal manera que cualquier persona pueda involucrarse con la orientación adecuada y participar en la intervención sin ningún problema.

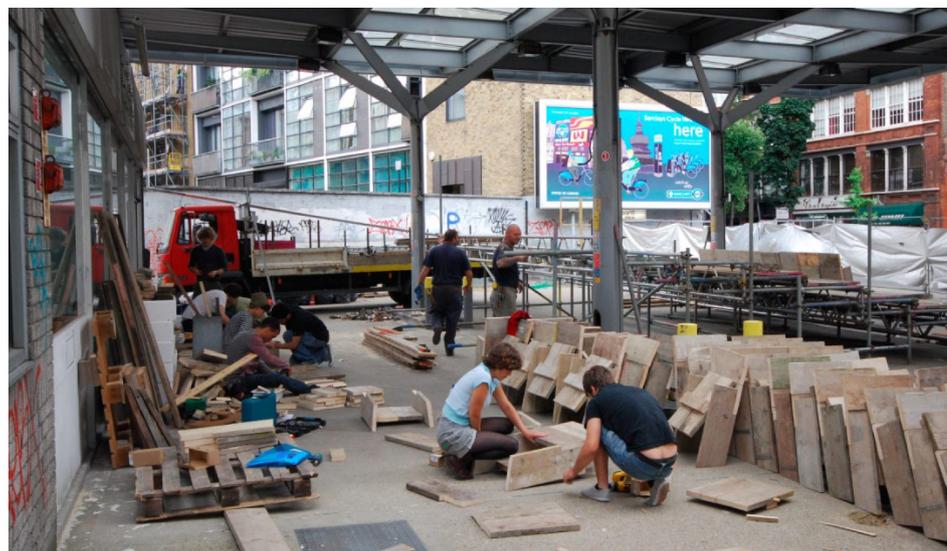
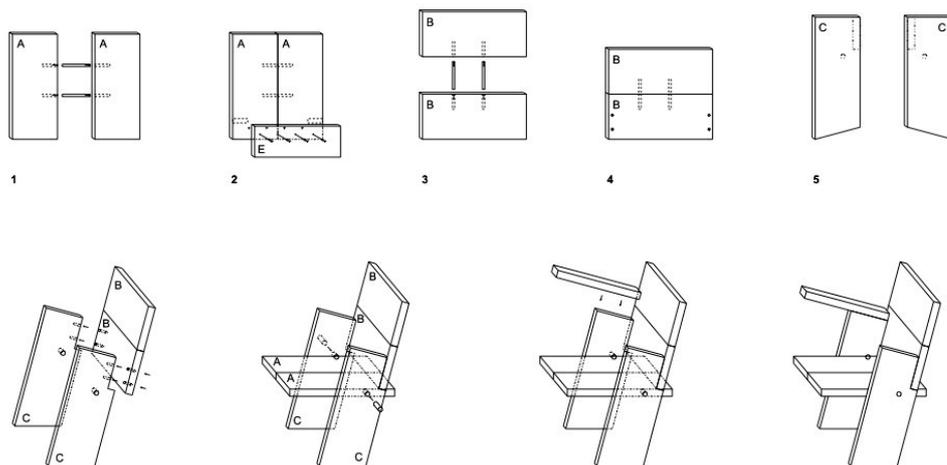


Ilustración # 79: Diseño y construcción de sillas plegables, Assemble Studio, 2012, <http://planningdocs.hackney.gov.uk>



Ilustración # 80: Corte de piezas para sillas plegables, Assemble Studio, 2010, <https://www.flickr.com>



**Ilustración # 81:** Vista interior de Cineroleum, Hella Hernberg, 2010, <http://www.urbandreammanagement.com>



**Ilustración # 82:** Cineroleum, Francisco Colom, <http://www.morethangreen.es>

1 Anthony Engi Meacock estudió arquitectura en la Universidad de Cambridge hasta el 2009, mientras que en 2010 forma parte del equipo fundador de Assemble Studio. Posteriormente realizó un máster de arquitectura en el Royal College of Art.

**“Estábamos interesados en intentar buscar una manera simple de crear una narrativa y tomar responsabilidad de un sitio por un corto período de tiempo, pensando en cómo volver a imaginar el lugar en términos de forma, pero también en qué tipo de usos pueden ser posibles en él como un tipo de proyecto público nuevo.” (Binning, 2019).**

Cineroleum se consolida como un proyecto hecho a mano por la unión de varios voluntarios comprometidos con la idea de transformar a su ciudad a través de un experimento social que reúne temporalmente a la gente en un ambiente acogedor y privado, en donde participaron cerca de 100 personas que no se vieron obligadas a colaborar durante todo el proceso de su construcción, con su aporte de 1 hora o con la elaboración de una silla fue más que suficiente. Al ser una propuesta de carácter efímero que implicó una mínima complejidad en su armado, ha beneficiado a que el diseño pueda replicarse en otras infraestructuras en estado de abandono, promoviendo la participación ciudadana para su elaboración e incentivando al arte en sectores o solares que se encuentren infrautilizados.

Anthony Engi Meacock,<sup>(1)</sup> otro miembro de Assemble, señala la importancia de la comunidad en el desarrollo del proyecto al afirmar que fue determinante su interacción en el proyecto al no limitarse a ser simplemente espectadores, por el contrario, al participar en la práctica arquitectónica se puede descubrir cierta sensibilidad con el entorno en donde se implanta y se logra apropiarse con el producto conseguido.

**“La gente respondió bien porque estaba hecho por placer. Y ese poder del placer es algo que hemos querido mantener en todos nuestros trabajos” (Meacock, 2016).**

A partir de dicho impacto positivo en la sociedad surgió el proyecto temporal de Folly for a flyover (locura por un paso elevado), implantado en una subestructura de la autopista A12 que se encontraba en desuso en Hackney Wick, Londres, con el objetivo de potenciar el emplazamiento

y transformarlo en un nuevo espacio público. El objetivo funcional de la obra fue su utilización en el día como área para eventos, cafetería y paseos en bote que permitan la exploración por los canales de la zona, mientras que en la noche actúa como un cine informal que puede reunir alrededor de 40.000 personas, entre ellos, turistas y residentes. Su factibilidad fue posible gracias al aporte de numerosas empresas y organizaciones locales que trabajaron en coordinación con Assemble Studio, por otro lado, para su diseño, programación de actividades y construcción colaboraron más de 200 voluntarios locales comprometidos con la causa. Para facilitar la participación de los ciudadanos en el proceso, los arquitectos plantearon un manual de construcción, en el cual el nivel de conocimientos y habilidades que posean no sea un obstáculo durante su desarrollo.

*“El proceso en el sitio fue muy abierto, la gente cortó un gran agujero en la cerca para que se convirtiera en la parte del dominio del camino de sirga y la gente caminará al sitio siempre de manera incidental. Se convirtió en una especie de tarifa completa durante el período de construcción de esta semana, para que las personas pudieran venir por unos diez minutos, ya sabes dos horas, regresar por unos días si era algo en lo que se interesaron.” (Binning, 2019).*

El producto final se consolidó en una infraestructura compuesta de 10.000 ladrillos de madera, cuyo aspecto reproducía la tipología de viviendas del sector, dando la sensación de una casa atrapada en una gran autopista. Dichos factores se establecieron con el propósito de fomentar al usuario la percepción de una historia alterna o una especie de cuento de hadas ocurrido en el sitio, es decir, reimaginar el espacio y otorgarle un nuevo significado.

*“Vamos a hacer esta narrativa ficticia de un obstinado propietario que se niega a vender su tierra a la autoridad cuando se trata de construir la autopista. Se sentó en el medio como un clavo y obligó al tipo de infraestructura a ir en una dirección totalmente diferente.” (Binning, 2019).*

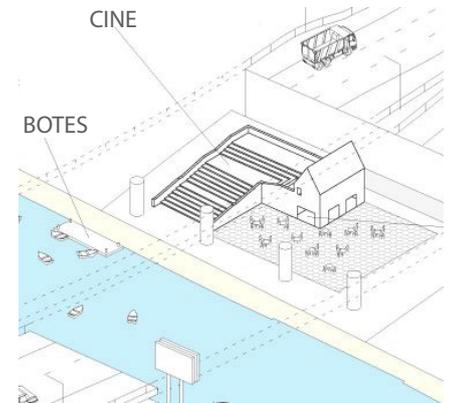


Ilustración # 83: Vista axonométrica de Folly for a flyover, Amy Frearson, 2011, <http://www.dezeen.com>



Ilustración # 84: Participación de la comunidad en la construcción de Folly for a flyover, Assemble Studio, 2011, <https://assemblestudio.co.uk>



**Ilustración # 85:** Granby periodo 1980 - 2010 , Álvaro Cerezo, 2016, <http://orbenismo.es>



**Ilustración # 86:** Iniciativa vecinal de los moradores de Granby, 2019, <https://www.youtube.com>

De esta manera continuaron con una serie de proyectos que desencadenaron una serie de reconocimientos en el campo, sobre todo con su obra Granby Four Streets que se desarrolló en un área que conlleva un contexto muy difícil, debido a que se han producido grandes demoliciones en el área durante los últimos 30 años, causando controversia y muchos desacuerdos entre las autoridades de Liverpool y los residentes del sector. Históricamente ha sido un barrio extraordinario y diverso, ya que al situarse en una ciudad portuaria, se caracteriza por albergar una variedad de inmigrantes desde 1900, sin embargo, ocurrieron una serie de disturbios en 1980, que derivó en programas de reubicación de la población a diferentes partes de la localidad. Consecuentemente el individuo o familias que alquilaban las viviendas sociales debían ser desplazadas inmediatamente por órdenes del ayuntamiento, por lo que solo un número muy pequeño de personas que eran dueños de sus casas podían quedarse en esta área y las viviendas abandonadas fueron deteriorándose con el tiempo.

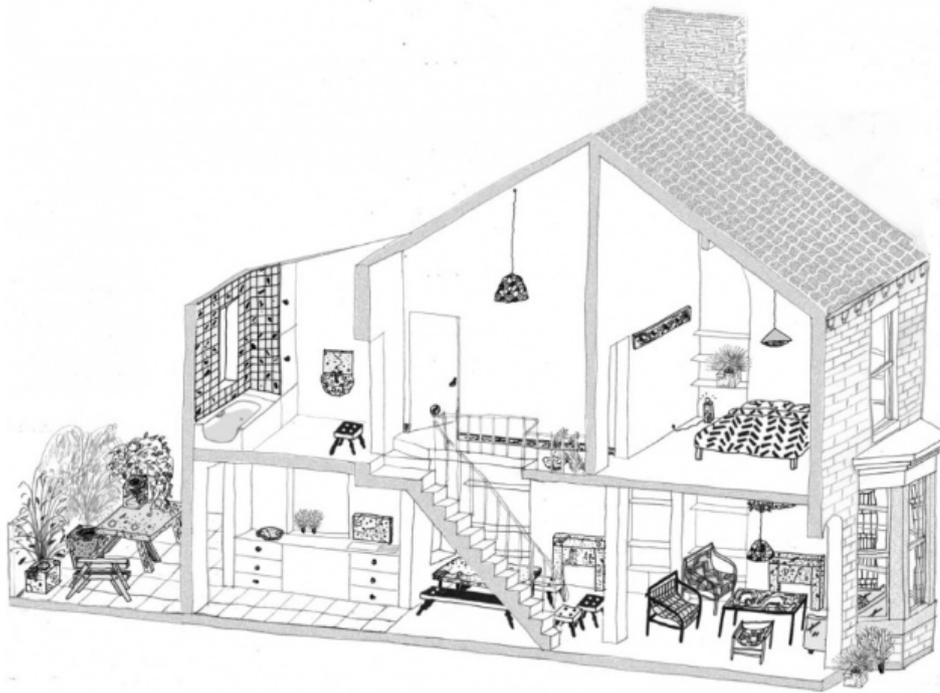
A esto se le suman varios años de mala planificación de regeneración del sitio por parte del gobierno local, mientras las demoliciones continuaban y borraban la antigua esencia de un sector concurrido y lleno de vida, en donde poco a poco las personas abandonaron el lugar, de los 800 o 1000 residentes iniciales quedaron tan solo 50. Los moradores restantes se hicieron bastante organizados y se resistían cada vez más a la idea de moverse a otro lugar, insistiendo en que la densidad y la calidad urbana de estos vecindarios era la manera adecuada en la que querían vivir en la ciudad. A través de acciones creativas y domésticas realizadas durante años como campañas que incentiven la recuperación de su espacio, mercados informales, pintura de fachadas, añadir vegetación, entre otros, han logrado sacar adelante su entorno.

Assemble Studio se une a la causa en 2012, comenzando su trabajo a partir de un diálogo con los grupos o asociaciones vecinales para conocer la postura y demandas de la comunidad, además observaron

principalmente el estado de las viviendas, el espacio público y también la vida comercial de la zona de tal manera que puedan formular la propuesta más adecuada a su problemática.

*“Los ayudamos a desarrollar una estrategia de planificación para el área, que no era tener una gran visión o una gran idea, no era un plan maestro, solo analizaba muchos casos pequeños de acción que ya habían iniciado y pensaron en cómo extenderlos y construir nueva infraestructura que podría llevar eso a una escala diferente” (Binning, 2019).*

El proceso inició con la intervención en 10 viviendas, caracterizado por su proceso de restauración de bajo presupuesto de 70000 euros por casa, que influyó en que las decisiones de diseño se limiten en base al costo.



**Ilustración # 87:** *Diseño de casa reformada en Granby, Tom Banks, 2015, <https://www.designweek.co.uk>*



**Ilustración # 88:** *Viviendas antes de la restauración, Assemble Studio, 2018, <https://www.fold.lv>*



**Ilustración # 89:** *Maquetas de diseño presentadas a los moradores de Granby, Francesca Fitzsimmons, 2016, <https://www.liverpolecho.co.uk>*



Ilustración # 90: Ubicación de taller posterior en vivienda, Assemble Studio, 2013, <https://assemblestudio.co.uk>

Existieron viviendas que se encontraban en estados muy deteriorados y no fue conveniente restaurarlas debido a que resultaba un riesgo económicamente alto para la ejecución del proyecto, por lo cual decidieron transformarlas en un jardín que sirva como espacio público para el vecindario.

Por otro lado, hallaron un conjunto de elementos que intentaron tomar como objetos simples en la casa y encontrar formas de reutilizarlos o darles un tipo diferente de cualidad o característica, ante esto, James Binning expresa que no se trata solamente de actuar con recursos baratos ya que al emplear estos nuevos materiales se eleva la calidad de la producción de los espacios domésticos. A continuación adaptaron una oficina local en una de las residencias a restaurar, donde se proponían los diseños y se organizaban las reuniones con el contratista, mientras que en el patio trasero se estableció una mini fábrica que elaboraba varios productos para el hogar.

*“Este tipo de reuniones bastante informales rompen la relación habitual entre arquitectos, contratistas y clientes en algo mucho más social, en realidad mucho*



Ilustración # 91: Modelos de cerámica en el taller posterior, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/>



Ilustración # 92: Pintura de elementos en el taller posterior, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/>



Ilustración # 93: Soldadura de elementos en el taller posterior, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/>

*más informal, lo que significa que pudimos abordar todo el proceso de una manera un poco más fluida” (Binning, 2019).*

Para conformar el equipo de trabajo se juntaron personas que tenían una conexión con el sector, interesadas en la generación de productos de dicho taller y en el mejoramiento de su entorno, sin embargo no todos poseían las mismas destrezas por lo que en un inicio se convirtió en un proceso caótico pero al final se elaboraron prototipos de muchos enfoques diferentes para la producción de materiales. Meacock enfatiza la participación de los residentes en Granby Four Streets ya que su interacción continua permitió un cambio gradual en su comportamiento y fortaleció la sensibilidad por la creación de los espacios, destacando que el principal beneficio es que se puede hacer mucho con poco.

*“No se trata de decidir si la puerta es azul o roja, eso no es una colaboración, creo que la colaboración es renunciar al control de lo que estás trabajando.” (Meacock, 2016).*

Al no contar con un gran presupuesto para materiales, fue necesario recolectar cosas que los constructores estaban retirando de las casas vacías como pedazos de ladrillos, residuos de los techos o los escombros en las calles, entre otros; y los combinaban usando una mezcladora de concreto para hacer piezas de repisa que sirvan como mobiliario para las viviendas intervenidas, produciendo varias muestras que pretendían ser elementos expresivos.

Su producción se convirtió en un mecanismo educativo y simple para ejecutar, no requirió la supervisión constante de los miembros del estudio arquitectónico para verificar los detalles del procedimiento, debido a que están definidos de manera bastante flexible. Los resultados adquiridos demuestran que no se trata únicamente de una obra de restauración; la visión de Assemble se distingue por resaltar el valor cultural y el patrimonio arquitectónico del sector, fomentando la contribución a la participación,



**Ilustración #94:** Proceso de reutilización de escombros, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/>

trabajo y actividades colectivas que posibilitan el surgimiento de nuevas coyunturas a favor del desarrollo, que se basan en el principio de hacerlo por ti mismo.

*“La idea es tratar de construir un negocio que proporcione empleos locales y oportunidades para el tipo de habilidades y educación, que se lleva a cabo en la propiedad de la comunidad y que con el tiempo puede desempeñar un papel o tipo de desarrollar su propia capacidad para poder desempeñar un papel en la renovación saliente del área.” (Binning, 2019).*

La metodología utilizada y los efectos positivos generados en las infraestructuras, sumado al comportamiento de la comunidad, han permitido que el proyecto Granby Four Streets haya sido ganador del premio Turner 2015, lo cual fue muy controversial ya que este reconocimiento se hace específicamente a un artista británico al presentar una exposición destacada o realizar algo meritorio en su campo, demostrando que el jurado del certamen ha identificado un recorrido de gran relevancia para la arquitectura al dejar de lado la especulación y focalizarse en sus preocupaciones más concretas. Con el dinero recibido, Assemble Studio llevó a cabo un proyecto de emprendimiento social junto con los moradores del barrio intervenido, se trata de Granby Workshop que es una consecución del trabajo artesanal de la comunidad, afianzándose como un taller que elabora objetos para el hogar. Para los integrantes de este colectivo, el trabajar mediante suposiciones o en situaciones en donde posean demasiado control no les resulta beneficioso, debido a que el cliente o usuario muchas veces no puede entender todo el contexto de su trabajo por la falta de información y participación, por ende, se produce una especie de desastre anárquico completo.



Ilustración # 95: Granby Workshop, Ken Kato, 2019, <https://gallery.shiseido.com>

*“Creo que es demasiado orden en lugar de demasiado desorden, creo que es una cosa bastante consciente y estoy bastante interesado en no intentar trabajar de una manera que elimine todo el riesgo del proceso porque creo que las posibilidades se vuelven muy limitadas con bastante rapidez” (Binning, 2019).*

## 4.4 ECOSISTEMA URBANO

En el año 2000, los arquitectos Belinda Tato<sup>(1)</sup> y José Luis Vallejo<sup>(2)</sup> fundan Ecosistema Urbano, una oficina que no se fija tanto en el objeto arquitectónico, sino que muestra interés por el contexto que lo rodea, es decir, la ciudad. Partiendo de esa premisa, sus proyectos se centran en las intervenciones sociales de carácter urbano, dejando de lado el espacio privado, e impulsando varias iniciativas en donde los habitantes pueden desenvolverse y organizarse en su entorno. El espacio público ha sido siempre un factor influyente en la evolución de una localidad y para la sociedad que lo conforma, sus características son capaces de definir con exactitud su comportamiento, tal y como manifiesta Jane Jacobs cuando expresa que *“las calles y sus aceras, los principales lugares públicos de una ciudad. Son sus órganos vitales “...” Cuando las calles de una ciudad ofrecen interés, la ciudad entera ofrece interés; cuando presentan un aspecto triste, toda la ciudad parece triste”*. (Jacobs, 1961, pág 55).

Para Ecosistema urbano, este aspecto no ha pasado desapercibido por lo que sus propuestas combinan sus conocimientos adquiridos junto con las ideas que captan de los ciudadanos, incluyéndolos como participantes del proceso de diseño a través de canales de comunicación que los motiven e impulsen hacia un producto más adaptado a sus necesidades. El arquitecto danés Jan Gehl<sup>(3)</sup> que reside en Copenhague y ha realizado contribuciones destacadas en el ámbito urbano, se une a esta postura y resalta la importancia del espacio público, por medio de un modelo de ciudad a escala humana que pretende la humanización de dichos sitios, manifestando que *“la ciudad que queremos es un lugar hecho a medida de quien lo habita. Un lugar que es capaz de responder a las necesidades y los deseos de sus habitantes, otorgando derechos y oportunidades.”*. (Gehl, 2017,pag 24)

El respectivo estudio de arquitectura se ha percatado de las limitaciones de la formación profesional, por lo cual busca un enfoque diferente en

1 Belinda Tato (Madrid, 1971) es una arquitecta y urbanista proveniente de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (ETSAM) de la Universidad Politécnica de Madrid, sumado a esto, realizó un máster en la Bartlett School of Architecture, University College London. Posteriormente funda el despacho de Ecosistema Urbano.

2 José Luis Vallejo Mateo es un arquitecto español y uno de los creadores del estudio Ecosistema Urbano, su principal premisa es el trabajo junto a las comunidades, tanto en la etapa de análisis y diagnóstico como en los procesos de diseño.

3 Jan Gehl Hon (Copenhague, 1936) es un arquitecto y consultor de diseño urbano, cuyo trabajo se ha enfocado en mejorar la calidad de vida urbana al reorientar el diseño de la ciudad hacia el peatón y el ciclista. Es socio fundador de Gehl Architects.

donde el intercambio de ideas y el aprendizaje mutuo se generen de forma espontánea. Richard Rogers,<sup>(1)</sup> reconocido arquitecto ganador del Premio Pritzker 2007 sustenta lo mencionado al decir que *“desarrollar una nueva Ciudadanía que responda a las necesidades de la ciudad moderna. Para ello cabe una mayor participación ciudadana y un liderazgo más decidido. Involucrar a las comunidades en una participación con poder de decisión requiere que el entorno arquitectónico se convierta en asignatura educativa y forme parte importante de los planes de enseñanza”* (Rogers, 2000, pág. 17)

A esto se le suma su preocupación por la gestión medioambiental, utilización de mecanismos tecnológicos y herramientas digitales que han permitido servir como mediadores de diálogo entre las autoridades de un determinado lugar y la comunidad involucrada, siendo factores que definen una visión novedosa y acoplada a las tendencias y condiciones de vida actuales. Para José Luis Vallejo resulta innovador emplear diversos recursos como el uso de internet para formular soluciones, debido a que eso cambia considerablemente la dinámica de trabajo, incorporando una mirada fresca con respecto a campos que normalmente no se asociaban con las metodologías de diseño arquitectónico.

*“Es una herramienta que sirve para organizar a la sociedad de una manera más horizontal y en estos momentos una de las cosas que más nos interesa es las potencialidades de conectar lo digital con lo físico. Entonces nosotros entendemos que internet en estos momentos es un espacio público que funciona de una manera mucho más saludable que el espacio público físico que nos rodea.”* (Vallejo, 2011)

Esta nueva forma de involucrar al usuario dista de los tradicionales métodos de recolección manual de información, datos estadísticos, entre otros; la fácil accesibilidad de los dispositivos tecnológicos para buscar contenidos de interés ha posibilitado que el internet sea una alternativa muy utilizada, Rogers afirma que *“la sociedad necesita explotar las comunicaciones y la moderna tecnología, involucrar a los ciudadanos y asimilar la complejidad dinámica de la ciudad moderna”* (Rogers, 2000, pág. 63).

---

<sup>1</sup> Richard Rogers (Florencia, 1933) es un arquitecto británico a pesar de su origen italiano. Su destacada trayectoria le hizo merecedor del premio Pritzker en 2007. En la actualidad ocupa el cargo de director para la arquitectura y el urbanismo del Greater London Authority.

A partir de esta estrategia de diseño, Ecosistema Urbano ha establecido una plataforma digital que le ha permitido desarrollar soluciones para varias obras, entre las cuales destaca la transformación de la plaza central de Stortorget, ubicada en la ciudad de Hamar, Noruega. A principio del siglo XX, este espacio público fue el sitio más importante de comercio en la localidad, posteriormente la inclusión de nuevos edificios en las cercanías y la inclusión del automóvil provocaron un cambio funcional en el emplazamiento, convirtiéndose en un estacionamiento permanente que se disponía como una avenida en medio y en los laterales se destinaban los sitios para los vehículos, mientras que solamente se hacía peatonal el 17 de mayo cuando se celebraba su fiesta nacional, en donde se organizaban eventos culturales y mercados que le devolvían temporalmente su carácter de plaza.

Uno de los edificios que limita con el terreno del proyecto fue la biblioteca de la ciudad que a raíz de un plan estratégico para reactivar la actividad cultural de la ciudad se convirtió en la Kulturhus (Casa de la Cultura), lo cual derivó en la propuesta de renovación general de la zona, en donde se informó que el tratamiento de la plaza será el eje central que posibilite nuevos usos de suelo y sistemas de circulación en el perímetro. En consecuencia, en el año 2010 se lleva a cabo un concurso que consistía en plantear una intervención realizada por artistas junto con arquitectos o ingenieros, siendo la propuesta ONETHOUSANDSQUARE de Ecosistema Urbano y Lluís Sabadell la ganadora del certamen.

Dicho planteamiento centra la participación de la comunidad de Hamar como pilar del proceso de diseño para reimaginar un espacio acorde a sus necesidades y deseos, definiéndolo a través de un procedimiento colectivo denominado network design (diseño de red) para facilitar e incentivar el interés por interactuar, integrando una sociedad virtual que gracias a Internet puede sumarse y aportar con ideas desde diferentes lugares del mundo. La iniciativa de incorporar y educar al usuario sobre la tecnología como instrumento de participación urbana promueve un nuevo



**Ilustración # 96:** Estado anterior de la plaza Stortorget, Ecosistema Urbano, 2011, <https://ecosistemaurbano.org>

concepto y responsabilidad para su uso, dejando de lado su utilización habitual para fines de ocio o entretenimiento. Las ventajas potenciales que conlleva este proceso resultan en un modo distinto de comprensión de la realidad; al respecto Rogers sostiene que, *“debemos perseguir de manera más decidida, el desarrollo de tecnología e innovaciones que protejan nuestra ecología y humanicen nuestro entorno urbano”* (Rogers, 2000, pág. 21)

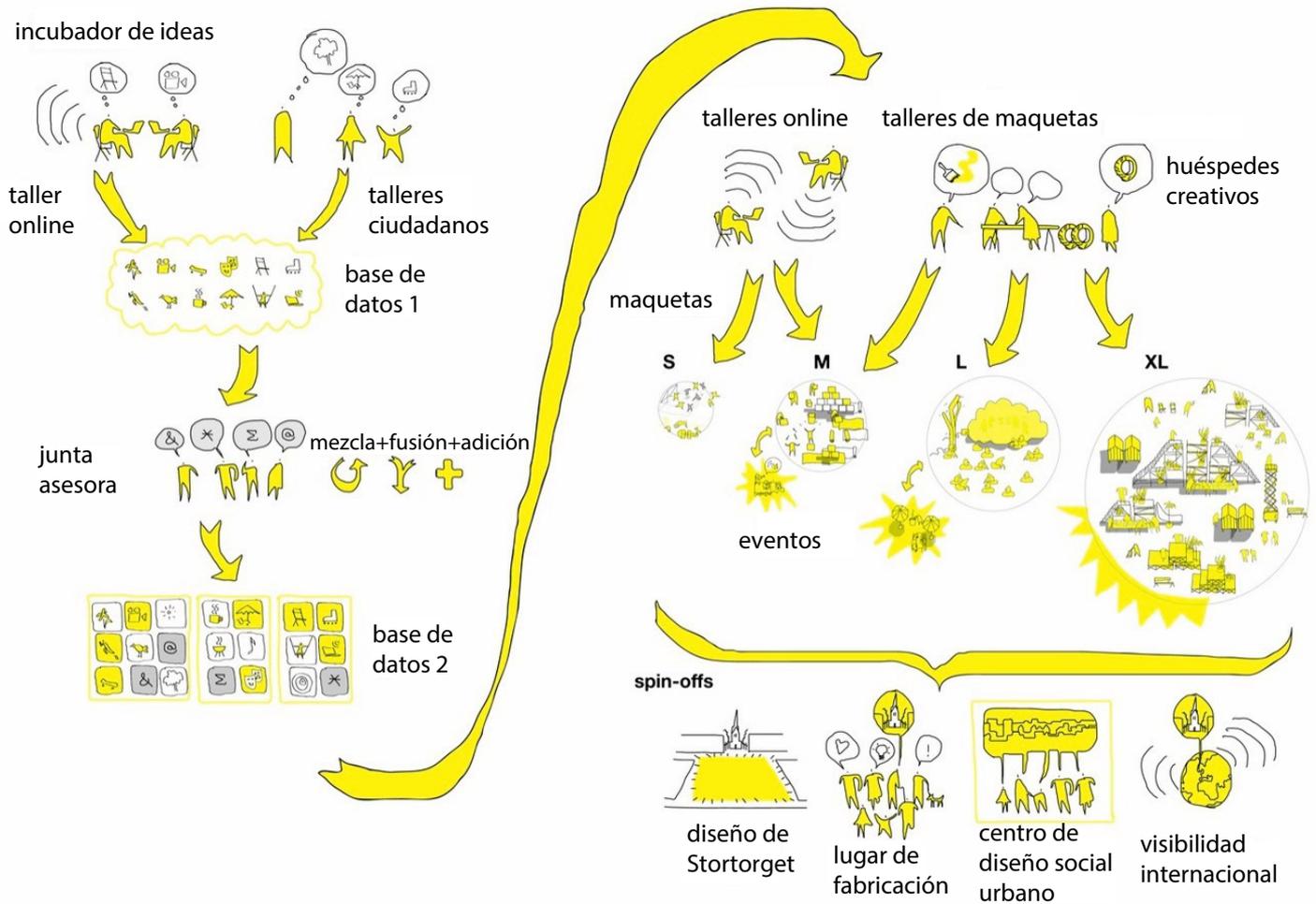


Ilustración # 97: Propuesta ONETHOUSANDSQUARE, Lluís Sabadell Artiga + Ecosistema Urbano, 2011, <https://www.archdaily.com>

ONETHOUSANDSQUARE se estructura en base a la creación de dos laboratorios, el primero es el Physical lab (Laboratorio físico) que se sitúa en la plaza Stortorget, es un edificio que el ayuntamiento de Hamar cedió al estudio de arquitectura, otorgándoles un espacio efímero en donde se ejecutan talleres, reuniones y conferencias que abordaban temas relacionados con el medio ambiente, sociedad, tecnología, estrategias climáticas y las funciones que se llevarían a cabo en la plaza. Su ubicación beneficia la captación de atención de los peatones que caminen por la zona, de esta manera, se afianza como un centro de operaciones dirigido por un equipo conformado por un coordinador de Hamar que trabaja conjuntamente con dos investigadores para organizar, transmitir y desarrollar los pasos del procedimiento.

Por otra parte, el Digital lab (laboratorio digital) es un espacio virtual en línea con herramientas digitales para iniciar un proceso de intercambio de conocimientos y desenvolvimiento de los participantes con relación a las posibles características de la intervención. Al momento de analizar cuidadosamente la propuesta, el jurado del concurso identifica fortalezas como la práctica inclusiva de los ciudadanos y la difusión de este método hacia comunidades lejanas que pueden contribuir con un aporte externo, sin embargo, se han constatado aspectos negativos en torno al presupuesto aproximado que se necesita para su realización, del mismo modo, ellos consideran importante establecer un producto final que no se vea condicionado por el desarrollo del mismo. Este hecho desencadenó nuevas reuniones con la finalidad de llegar a un acuerdo entre las partes involucradas, formulando objetivos comunes, y es así que en 2011 se oficializa el planteamiento del proyecto con su nueva denominación de Dreamhamar.

*“Dreamhamar no solo trata acerca de crear físicamente un nuevo espacio público innovador, es también, y mucho más importante, construir una comunidad-red que lo soporte, lo cuide, lo use, lo llene y sea parte antes, durante y después de su materialización.” (Tato, 2013, pág. 11)*



Ilustración # 98: Physical lab, Ecosistema Urbano, 2011, <http://www.dreamhamar.org>

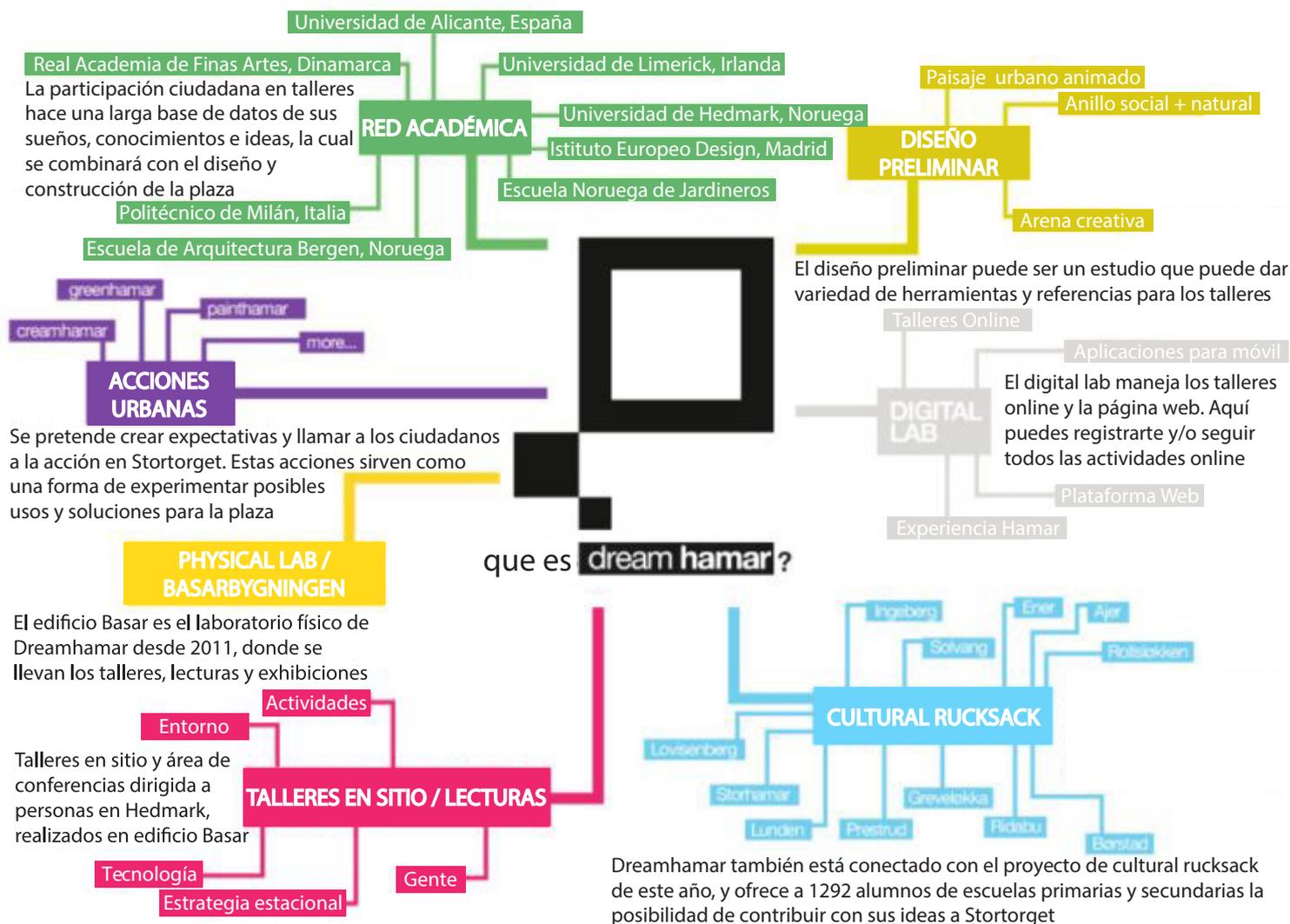


Ilustración # 99: Diagrama de Dreamhamar, Lluís Sabadell Artiga + Ecosistema Urbano, 2011, <http://openaccess.uoc.edu>

Tal y como se puede apreciar en el diagrama de Dreamhamar (ver ilustración pág. 120), se han implementado otros campos que conforman el esquema de trabajo, sumándose a los laboratorios ya mencionados, debido a que el propósito principal fue acoger el mayor número de opiniones posibles al ofrecer más alternativas de interacción. Una vez surgida la propuesta, el ayuntamiento de la ciudad manifestó su deseo de presentar a la sociedad el proyecto Dreamhamar al mismo tiempo que la Casa de la Cultura, por tal razón, se redujo el tiempo para desarrollarla a 12 meses, por lo que el nuevo cronograma de trabajo estableció un periodo de 3 meses para llevar a cabo el diseño preliminar, mientras que 4 meses se destinaron a la ejecución del sistema de participación como proyecto de arte, acompañado de sus respectivos resultados, y finalmente la formulación del diseño definitivo se contempló en 5 meses.

En lo relacionado a la fase previa de diseño, se procede con la base inicial en la que se detalla las potencialidades del espacio urbano que servirán para obtener información valiosa para futuras intervenciones. Durante esta etapa se estructuró un estudio de la zona de intervención y la plaza en el cual se analizó los usos de suelo, mobiliarios, edificaciones cercanas y los anillos sociales y de vegetación. Posteriormente se presentó un diseño urbano preliminar con las respectivas estrategias de planificación, y al final se realizó una introducción al método participativo que se ejecutó con la ayuda del *networking design* (diseño de redes), mediante una dinámica de lluvia de ideas conceptuales y críticas reflexivas de los habitantes en torno a la plaza Stortorget. En base al diagnóstico y conclusiones conseguidas, el colectivo de arquitectura obtuvo las herramientas suficientes para definir la propuesta urbana final, resaltando la utilidad del *networking* en la interacción de la comunidad en el proceso.

*“En esta fase, no estamos interesados en los objetos o el espacio. Estamos enfocados en crear diferentes atmósferas caracterizadas por materiales específicos, que ofrecen condiciones para varios usos.” (Vallejo, 2013, pág. 114)*



Ilustración # 100: Diseño Preliminar Dreamhamar, Ecosistema Urbano, 2011, <http://openaccess.uoc.edu>

El empleo del networking design es el resultado de una estrategia participativa de Ecosistema Urbano para plantear el uso de las redes como instrumento fundamental de recolección de información y contribución de los usuarios, diferenciándose de otros métodos de participación al no imponer un parámetro que inicie la interacción, ya que es el proceso como tal el que origina la manera de relacionarse de los actores, propiciando su concientización en el transcurso. Este comportamiento crea un debate entre las personas que convierten al desarrollo en un escenario en donde la sociedad pueda expresarse libremente sin necesidad de llegar a un consenso inmediato.

ABOUT NORSK NORWEGIAN DIGITAL LAB PHYSICAL LAB ONSITE WORKSHOPS URBAN DESIGN ACADEMIC NETWORK CULTURAL RUCKSACK LOG-IN SEARCH DREAMHAMAR

**dreamhamar** a collective dream to redesign the city center of Hamar, Norway...

DREAM YOUR CITY: DREAMHAMAR AT VENICE BIENNALE OF ARCHITECTURE 2012

From past August 27th to November 25th, the Venice biennale of Architecture, titled "Common Ground", is open to visitors, and so is [Spatial Lab](#), the Spanish pavilion, in which Ecosistema Urbano was invited to take part. [Ecosistema Urbano](#)

26 SEP 2012 | POSTED IN BLOG, UNCATEGORIZED BY JORGE | LEAVE A COMMENT

VANDKUNSTEN AND ECOSISTEMA URBANO COOPERATING FOR A NEW PROJECT IN DENMARK

crisis of 4 floor situations in the common courtyard - identify orientation at smaller scales

dividing common spaces in individual gardens  
+ vegetable gardens  
+ greenhouses/light constructions in shared gardens

**LIGHTHAMAR**  
lor 3. des 15.30

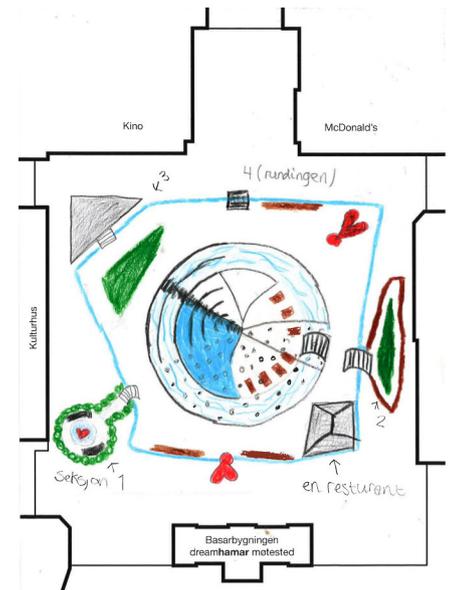
**PHOTOS**  
flickr.com/dreamhamar

**ONSITE ONLINE**  
ONSITE VERKSTED HISTORIEHAMAR  
DIGITAL LAB

Ilustración # 101: Plataforma online de Dreamhamar, Ecosistema Urbano, 2011, <http://openaccess.uoc.edu>

Dicha metodología está ligada al funcionamiento del Digital Lab propuesto inicialmente en ONETHOUSANDSQUARE, sin embargo ahora se han adecuado mayores opciones al contexto digital, Dreamhamar dispuso un blog que notifica los acontecimientos más recientes que posibilitan al usuario estar informado de las últimas noticias de la intervención, así mismo, se ha creado una aplicación para el teléfono móvil que admite la opinión y el aporte de los participantes para adecuarlos al contexto de la obra. Adicionalmente está el Hamar experience (experiencia en Hamar) que consiste en entrevistas a personas que desempeñan un cargo importante y pueden compartir datos relevantes de los avances por medio de una sesión semanal, acompañado de los talleres virtuales que tienen como objetivo receptar criterios y conclusiones de los habitantes a través de dinámicas sobre temas específicos. Los resultados adquiridos a través de las actividades presenciales y digitales se documentan, comparan y evalúan en el Digital lab bajo la responsabilidad de Sabadell y el despacho de arquitectos encargados, sin olvidarse del seguimiento de gastos que se registran y quedan disponibles como archivos de consulta abierta al público.

Entre otros avances, se ha instaurado la red académica que aprueba y evalúa las ideas que provengan de estudiantes de instituciones educativas de varias partes del mundo, enriqueciendo el proceso de diseño con criterios de personas que brindan otra perspectiva al no verse relacionadas directamente con el contexto, y al mismo tiempo, motivándolos a formar parte de una experiencia laboral que se distingue de las prácticas académicas. Del mismo modo, los alumnos de distintas escuelas noruegas han podido desempeñar sus aportes mediante el Cultural Rucksack, dicho programa constituye una iniciativa nacional que permite a los niños habituarse con las expresiones artísticas y culturales, generando diversas ideas que pasan por un sistema de selección democrático, en el cual las mejores propuestas son materializadas en maquetas.



**Ilustración # 102:** Dibujo realizado durante el Cultural Rucksack, Ecosistema Urbano, 2012, <https://www.flickr.com>



Ilustración # 103: *Painthamar*, 2012,  
<https://www.idnworld.com>



Ilustración # 104: *Lighthamar*, Victor  
Diaz, 2014, <http://uncoded.es/>

-----  
1 Colin Ellard, (Alemania 1958) trabaja en el campo de neurociencia y diseño arquitectónico y ambiental. Ha publicado sus trabajos científicos en revistas internacionales de Norteamérica, Europa y Asia durante los últimos 25 años.

Al indagar sobre la manera en que el usuario puede reaccionar, observar y sentir un espacio, es importante nombrar a Colin Ellard,<sup>(1)</sup> aclamado neurocientífico que ha compartido en el ámbito laboral con arquitectos y planificadores urbanos, y ha constatado la relevancia de una sociedad consciente sobre la situación del medio en el que habita y se refiere al tema aludiendo que *“el mejor aliado para los legisladores, urbanistas, diseñadores y arquitectos será una población bien informada que no solo sea capaz de apreciar sus sensaciones e interpretar lo que escuchan a la luz de lo que se sabe acerca de cómo nos afectan los edificios, sino que también se muestre preparados para hacer aportaciones a ese conocimiento monitorizando con atención sus propias sensaciones mientras explora el mundo construido”* (Ellard, 2016, pág. 258).

En el ámbito presencial, las actividades y eventos grupales para incorporar a los ciudadanos en la obra se han organizado en la categoría de acciones urbanas, llevándose a cabo en la plaza Stortorget cada quince días. Diferentes dinámicas de experimentación con el entorno real permiten una visualización distinta, de este modo, se han creado varios programas temporales con distintas temáticas para incitar al usuario a visitarlo, iniciando con Painthamar que consistió en una intervención de pintura en el espacio público por el equipo de Boamistura, creando un escenario en el que en un principio no participaban los habitantes pero sin embargo estos fueron mostrando interés en el mismo.

A continuación los estudiantes de la escuela de arquitectura de Bergen produjeron el evento de Creamhamar en el cual se adaptó la plaza para ofrecer comida a los moradores y extraños que circulaban por la zona, seguido por Greenhamar que fue una iniciativa de los alumnos de la escuela estatal de jardinería y flores en cooperación con sus docentes arquitectos especializados en paisajismo, con la meta de fomentar hábitos relacionados con el reciclaje y cuidado de la naturaleza. Pocos días después se organizó Playhamar que estableció cinco camas elásticas en el espacio público para la recreación de los niños junto con actividades de intercambio de juguetes, y al final tomó lugar Lightamar como

evento clausura que presentó diseños de mobiliarios acompañados con instalaciones lumínicas que alumbraban el emplazamiento, convocando a grupos sociales de diversas partes de la ciudad. Las acciones urbanas terminan de definirse como un recurso que no solo atrae a los usuarios para determinadas ocasiones, sino que despierta su interés por lo que va a pasar después, motivando su incertidumbre y curiosidad sobre el producto final.

La participación ciudadana ha sido el eje central que ha posibilitado esta iniciativa, Alison Smithson<sup>(1)</sup>, Aldo Van Eyck<sup>(2)</sup> y Peter Smithson<sup>(1)</sup>, miembros del Team 10<sup>(3)</sup>, se pronuncian al respecto afirmando que *“la nueva sociedad dará al hombre la oportunidad de mantener una relación individual con la vida total: el individuo tendrá derecho a una opinión personal sobre la vida. De modo que debemos crear para los hombres, por medios técnicos, condiciones físicas, psicológicas y estéticas que les permitan definir en el espacio tales opiniones funcionales.”* (Smithson, 1963, pág.10)

Al finalizar todos los campos de análisis y participación que estructuran el esquema de planificación de Dreamhamar, se ha recopilado la información necesaria para proceder con el diseño definitivo y completarlo en los últimos cinco meses de trabajo. Cada categoría estudiada se conectaba con otra y permitió definir los primeros bosquejos de la propuesta que establece cuatro elementos que fueron pensados en base a los usos de suelo de los edificios que rodean la plaza de Stortorget, en primera instancia surge la creación de un refugio de madera que servirá para implementar un mercado durante cualquier temporada del año. El segundo elemento es un espacio en forma de anfiteatro denominado anillo social, su función puede variar acorde a la estación, en invierno puede utilizarse como pista de patinaje mientras que en verano sirve como una fuente para contrarrestar los efectos del calor. Para el contexto de vegetación se propone el bosque local del estado de ánimo que consiste en una zona de árboles que posee instalaciones de internet para que el usuario pueda navegar en la red y disfrutar del entorno natural al mismo tiempo.

-----  
*1 Peter (Stockton-on-Tees 1923 - 2003) y Alison Smithson (Sheffield 1928 - 1993) fueron dos arquitectos y urbanistas que desarrollaron su trabajo en base a los aspectos teóricos de la arquitectura de las décadas de los 50 y 60. Ambos personajes fueron cofundadores del brutalismo y estructuralismo, y al mismo tiempo, formaron parte del Team 10.*

*2 Aldo van Eyck (Driebergen, 1918 - 1999) fue un arquitecto, profesor en la Academia de Arquitectura de Ámsterdam, miembro de los CIAM, y cofundador del Team 10. Su posición como co-editor de la revista Forum le ayudó a divulgar las opiniones del “Team 10” en favor de un retorno al humanismo en el diseño arquitectónico.*

*3 El Team 10 o Team X, fue una asociación conformada por arquitectos y otros participantes invitados a una serie de reuniones que se iniciaron en julio de 1953 en el congreso C.I.A.M. IX, en donde implantaron sus doctrinas al urbanismo.*

Finalmente se planteó el jardín de invierno que presenta un espacio flexible para desarrollar cualquier actividad, que a su vez se encuentra acondicionado para mantener en invierno una temperatura de quince grados en su interior.



**Ilustración # 105:** Propuesta urbana de proyecto Dreamhamar, Christoffer Nilsen, 2013, <https://www.spanish-architects.com>

El diseño urbano y el proyecto constructivo son presentados a los habitantes de Hamar en el año 2012, destacando al anillo social como el aspecto más distinguido del espacio público que se vincula con los elementos naturales, diferenciándolo con respecto a otras plazas. Sin embargo al momento de la fase final se tomó la decisión de reemplazar el refugio de madera por una zona que albergará infraestructuras temporales que se sujetan con anclajes como tiendas y toldos, del mismo modo, el jardín de invierno fue sustituido para colocar en su lugar elementos básicos como graderíos que complementan al anillo social y pueden ser utilizados para organizar a los usuarios en caso de posibles celebraciones o eventos, sumado a la incorporación de mobiliarios y vegetación similar a la del

bosque de la propuesta inicial. Consecuentemente se puede evidenciar que el proceso participativo fue determinante para modificar el diseño inicial con respecto al definitivo, ya que la forma de asimilar el espacio de los habitantes de Hamar influyó en añadir y quitar características formales y funcionales del proyecto. Adicionalmente se ha logrado conformar una red comunitaria digital encaminada por Ecosistema Urbano que mantendrá debates públicos sobre el presente y futuro de la plaza, siendo una herramienta que pueda emplearse para la creación de más espacios de diversidad cultural.

*“La disponibilidad generalizada de la tecnología que permite que cualquiera de nosotros recopile datos acerca de nuestras reacciones al entorno, basado en la ubicación, incluidas las respuestas de nuestra fisiología corporal, con todos sus riesgos, ofrecen grandes esperanzas de contribuciones ciudadanas al esfuerzo de construir lugares mejores.” (Ellard, 2016, pág. 256).*



**Ilustración # 106:** Vista general de la nueva plaza Stortorget, Christoffer Nilsen, 2014, <https://cosasporhacer.es>



**Ilustración # 107:** Plaza Stortorget durante invierno, Christoffer Nilsen, 2014, <https://cosasporhacer.es>

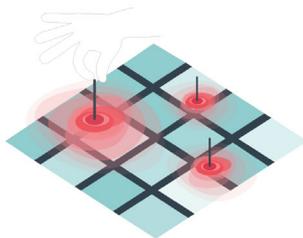
La difusión de los exitosos métodos utilizados en Hamar ha repercutido en nuevas oportunidades para que este estudio de arquitectura pueda practicarlos en diferentes contextos culturales, de esta manera se iniciaron varias intervenciones en países sudamericanos. En la ciudad de Cuenca, Ecuador, se ha organizado el Plan de Revitalización del Centro Histórico de la ciudad con motivo del nuevo sistema de transporte que se va a implantar y generará modificaciones en las características urbanas de la localidad y en sus respectivos espacios públicos. A partir de estos antecedentes y la experiencia obtenida en Hamar, Ecosistema Urbano propone el proyecto Cuenca Red que se compone de una estrategia de reactivación urbana con acciones en seis emplazamientos significativos para el centro histórico, sustentado por un proceso de participación en el diseño que se establece bajo las temáticas de patrimonio, cultura, actividades, medio natural, movilidad y economía.



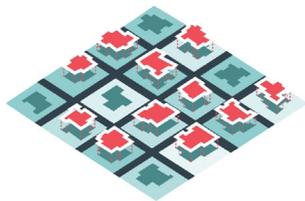
**Ilustración # 108:** Plano de sitios significativos en la intervención, Ecosistema Urbano, 2016, <https://www.plataformaarquitectura.cl>

El proceso inicia con un análisis de la realidad del medio cultural y social, morfología y áreas públicas, que identifican sus aspectos positivos y negativos. El siguiente paso fue crear una estrategia de diseño en la cual se especifiquen los lugares a intervenir a pequeña y mediana escala para regenerar el tejido urbano adecuadamente. Dicha selección concretamente se justifica en su potencial espacial o histórico, además se ha pensado actuar en estacionamientos y sitios de fácil accesibilidad. Los patios que se encuentran infrautilizados o sin uso también han sido

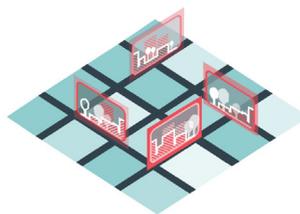
#### ACUPUNTURA URBANA



#### ACTIVACIÓN DE PATIOS



#### GUÍA DE DISEÑO



#### PROCESO DE SOCIALIZACIÓN



**Ilustración # 109:** Diagrama de procedimiento en proyecto Cuenca Red, Ecosistema Urbano, 2011, <https://ecosistemaurbano.org>

considerados para articular la reactivación urbana, mientras se formula el diagnóstico y las conclusiones que estarán transcritas en un archivo o documento que definirá los parámetros y alcances del proyecto. Al mismo tiempo, instituciones gubernamentales, profesionales técnicos y ciudadanos se hallan en un sistema de participación que organiza sus testimonios de las problemáticas y necesidades, ordenándolas acorde a sus prioridades y acoplándolas al diseño. El patrón para socializar la propuesta se repite al empezar con dinámicas presenciales y talleres para crear lluvia de ideas con grupos sociales de diferentes edades, establecimientos y ocupaciones, sin olvidar su método personalizado de interacción colectiva mediante una plataforma online para el networking.



**Ilustración # 110: Plataforma Digital Cuenca Red, 2019, <https://cuenca.red>**

Al tratarse de una intervención urbana con impacto a escala de ciudad, tomará mucho tiempo en concluir sus fases, sin embargo el proceso inicial ya ha tomado curso y posteriormente se completarán los procedimientos restantes, manteniendo un diálogo continuo con los habitantes ya sea de manera física o virtual, en otras palabras, las condicionantes de Cuenca Red permiten establecer condicionantes para resolver inconvenientes inmediatos a través de un mecanismo que funcione a largo plazo.



**Ilustración # 111: Talleres grupales con niños, Ecosistema Urbano, 2017, <http://www.arquitecturaviva.com>**



**Ilustración # 112: Exposición de ideas y aportaciones, Ecosistema Urbano, 2017, <http://www.arquitecturaviva.com>**



**Ilustración # 113:** *Revitalización de edificios en altura, Ecosistema Urbano, 2016, <https://issuu.com>*



**Ilustración # 114:** *Talleres participativos presenciales, Ecosistema Urbano, 2015, <https://ecosistemaurbano.com>*

De igual manera en Paraguay, Ecosistema Urbano ha trabajado en el plan maestro del centro histórico de Asunción (Plan CHA), desarrollándose en un entorno en el cual la expansión urbana ha ocasionado que la gente se traslade a vivir a las afueras de la ciudad y el centro histórico quede deshabitado y sin mayor actividad, por ende, las calles, espacio público y edificaciones se van degradando por el poco cuidado y tratamiento que recibe. A este antecedente se le suma un problema de gestión y burocracia debido a que desde décadas atrás se ha invertido dinero para planes y estudios que nunca se ejecutaron, generando distanciamiento entre la sociedad y las autoridades locales. Ante dicha problemática, se ha optado por crear el organismo llamado ASULAB que es una entidad independiente al ayuntamiento, cuya finalidad es posibilitar la elaboración de un documento técnico de la intervención, y a su vez, ofrecer un escenario digital en donde las partes involucradas puedan llegar a una conciliación a través de un intercambio abierto de criterios y requerimientos que estructuren el proceso, facilitando el contacto con instituciones privadas capaces de aportar dinero para la realización del proyecto.

El objetivo no es solo formular un plan maestro, se trata de adicionar recursos para asegurar su continuidad, monitorear que los resultados de cada acción cumplan con las expectativas de la propuesta, utilizar las herramientas necesarias para garantizar su vigencia, y establecer un diálogo permanente para notificar novedades e incorporar más participantes que apoyen la iniciativa. La participación ciudadana vuelve a tomar un rol preponderante en el desarrollo ya que puede cambiar las características del plan en el transcurso por medio de acciones urbanas que Ecosistema Urbano acostumbra a plantear en sus esquemas de trabajo, empatizando con el imaginario colectivo por medio de dinámicas grupales o por la interfaz. Acorde al gráfico de ASULAB (ver ilustración, pág. 131) se puede apreciar en la parte superior las acciones puntuales que se logran realizar en el transcurso de la intervención, mientras los agentes implicados están esquematizados en la parte central y finalmente abajo se observan las funciones generales que ofrece ASULAB.

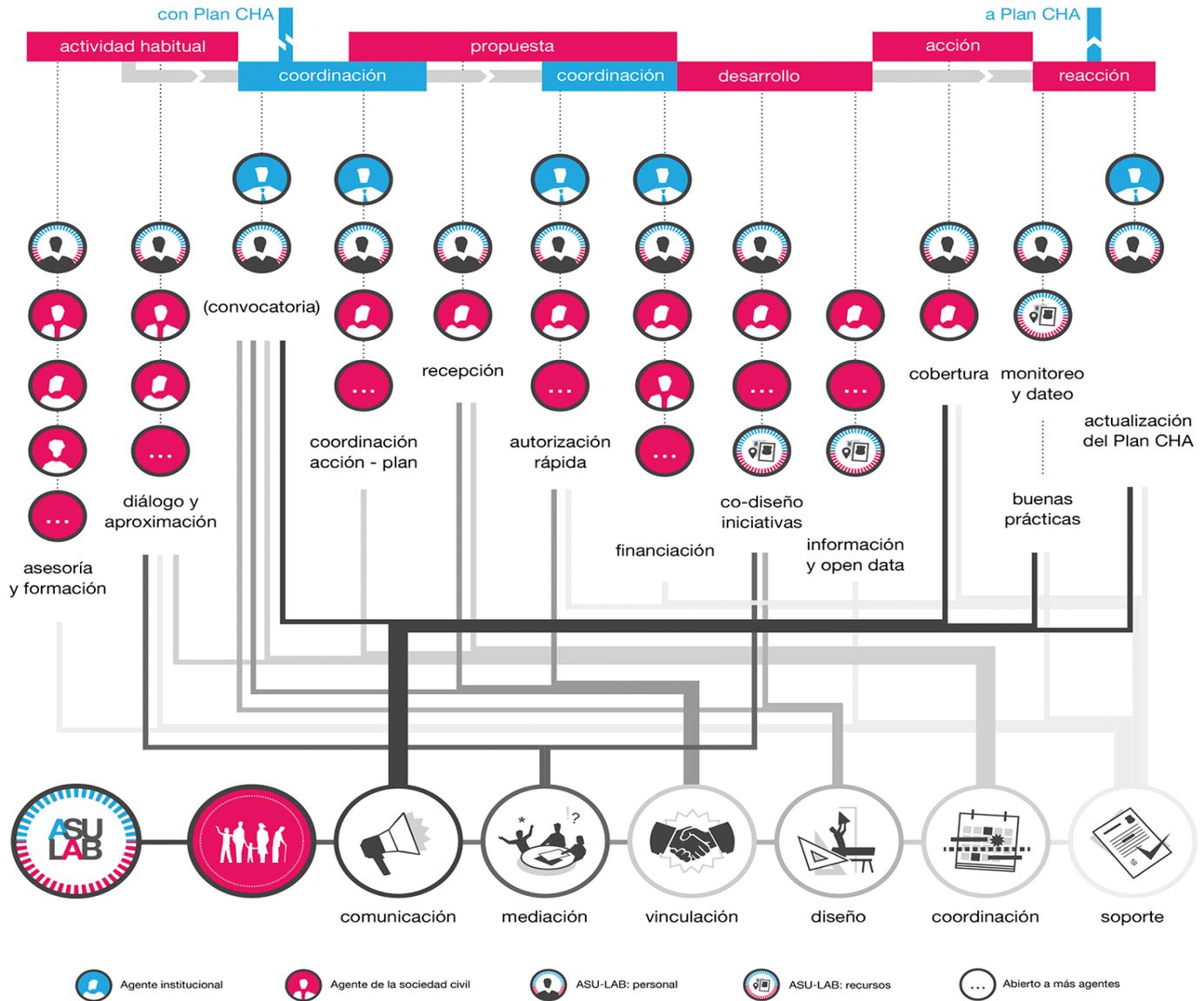
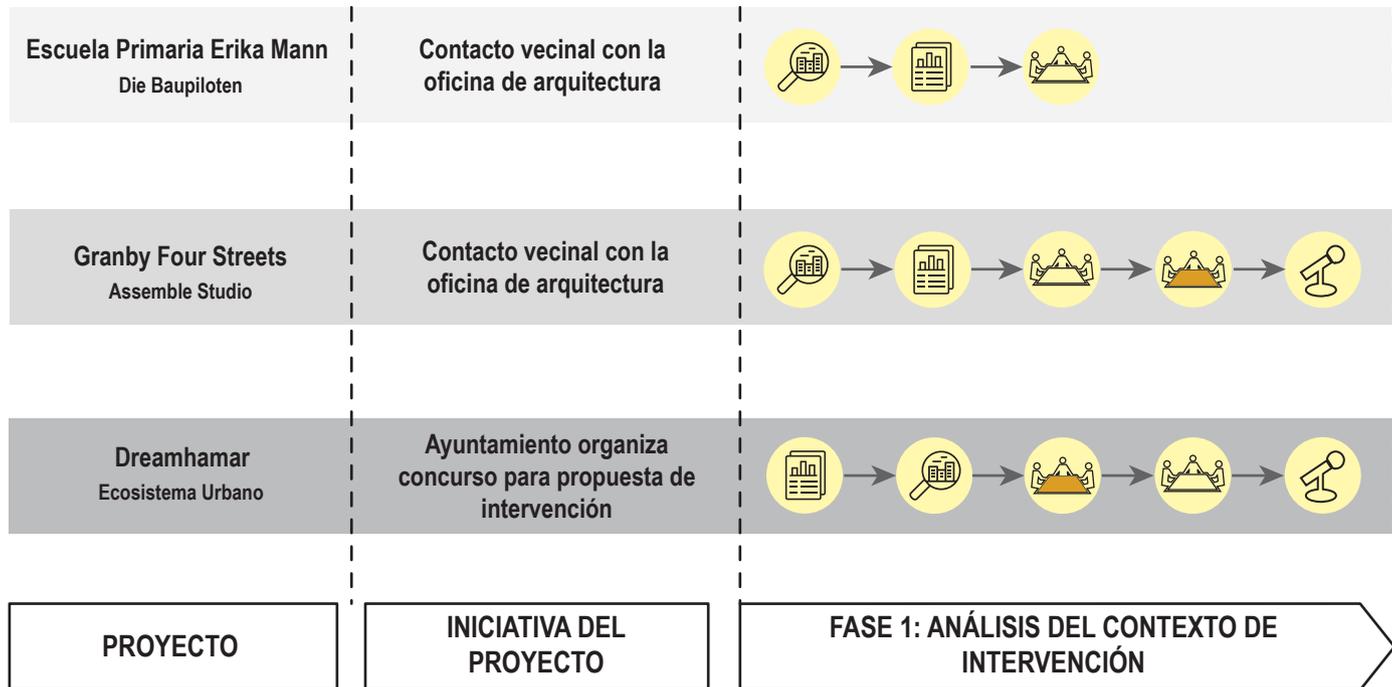


Ilustración # 115: Actividades de ASULAB en relación a iniciativas ciudadanas, Ecosistema Urbano, 2016, <https://ecosistemaurbano.org>

## 4.5 ANÁLISIS COMPARATIVO DE CASOS DE ESTUDIO



Para la realización de este gráfico se han seleccionado los proyectos más representativos que reflejan las características metodológicas de cada caso de estudio, en el cual se exponen los procesos que incorporan la participación de usuarios y agentes externos (instituciones, asociaciones, comunidad, entre otros), que se rigen en base a sus respectivas estructuras organizacionales de trabajo. Para empezar el diagrama muestra la iniciativa por la cual se originaron las obras debido a que en ocasiones suele ser un factor influyente en los recursos que los colectivos de arquitectura deciden emplear al momento de intervenir, y a su vez, puede determinar el orden de las decisiones y tareas a efectuar. Posteriormente se detalla cada acción ejecutada para evidenciar la manera en como la sociedad se va involucrando paulatinamente en el proceso, describiendo todas las fases de la propuesta que parten desde el análisis del contexto de intervención hasta la formulación del proyecto definitivo. El objetivo del presente esquema es identificar las semejanzas, diferencias, fortalezas, desventajas y estrategias de colaboración usadas en el transcurso de la propuesta de diseño arquitectónico y construcción, de tal manera que se logre obtener la información necesaria para establecer un estudio comparativo de los resultados generados.



## FASE 2: ANTEPROYECTO

### LEYENDA



Reconocimiento del entorno



Estudio de antecedentes del sitio



Diálogo con los usuarios



Sesiones con autoridades locales



Presentación pública



Idealización de atmósfera intuitiva



Determinar sus necesidades y deseos



Talleres con los usuarios



Exposiciones con maquetas



Iniciativas de recolección de escombros



Difusión en web y redes



Evaluación de resultados obtenidos en talleres



Informe de resultados a los usuarios



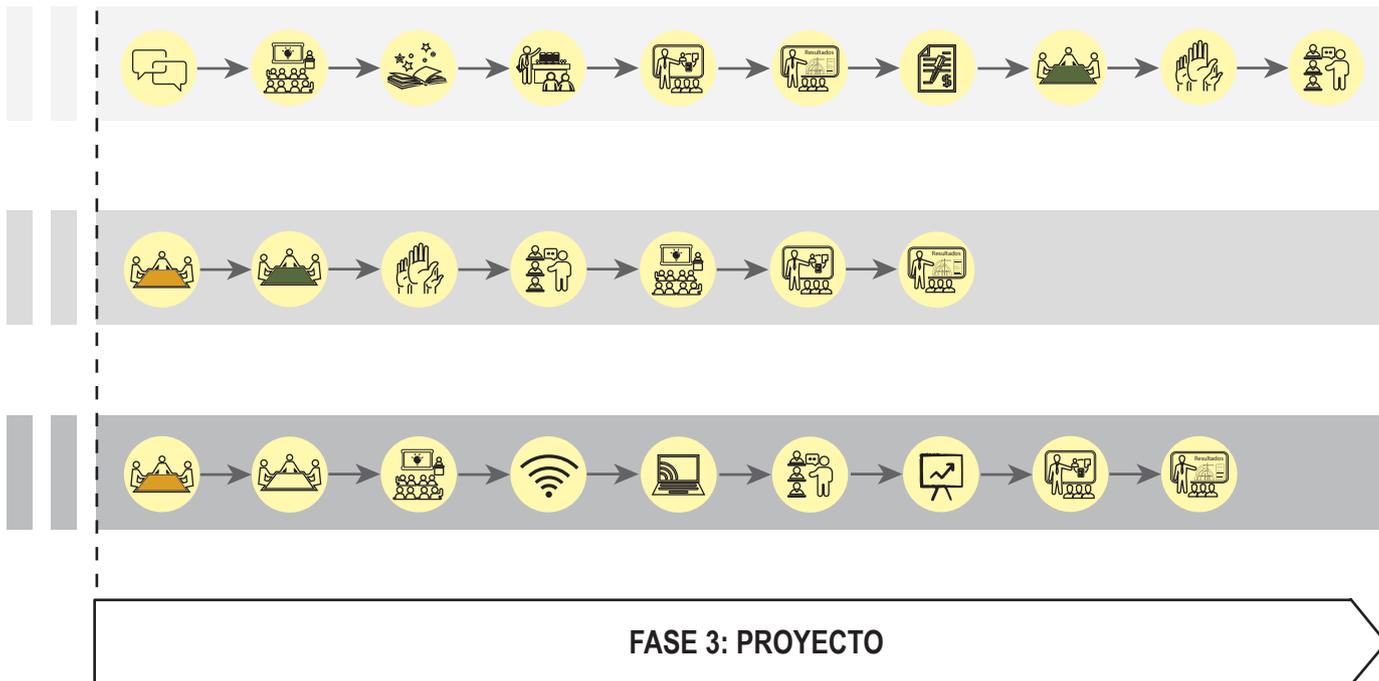
Networking



Seguimiento de comportamiento de usuarios

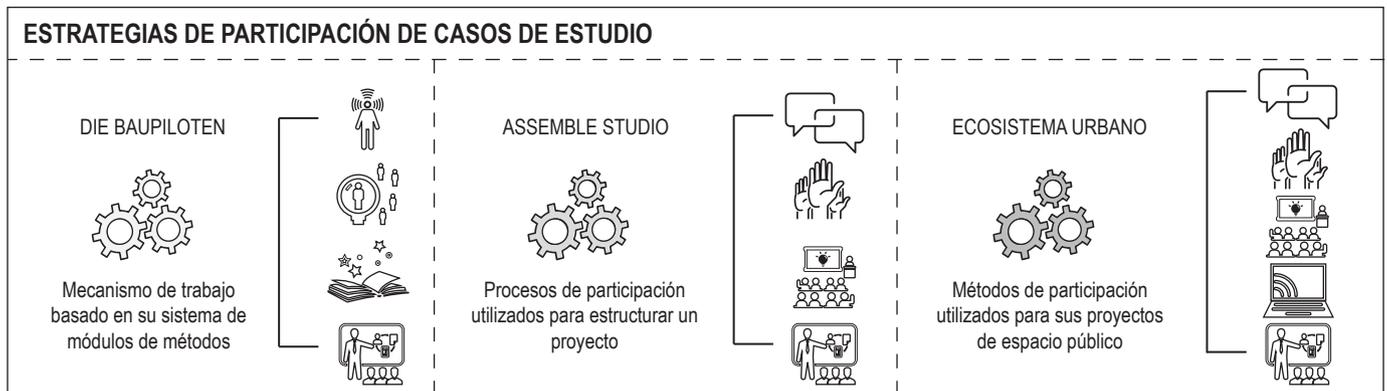
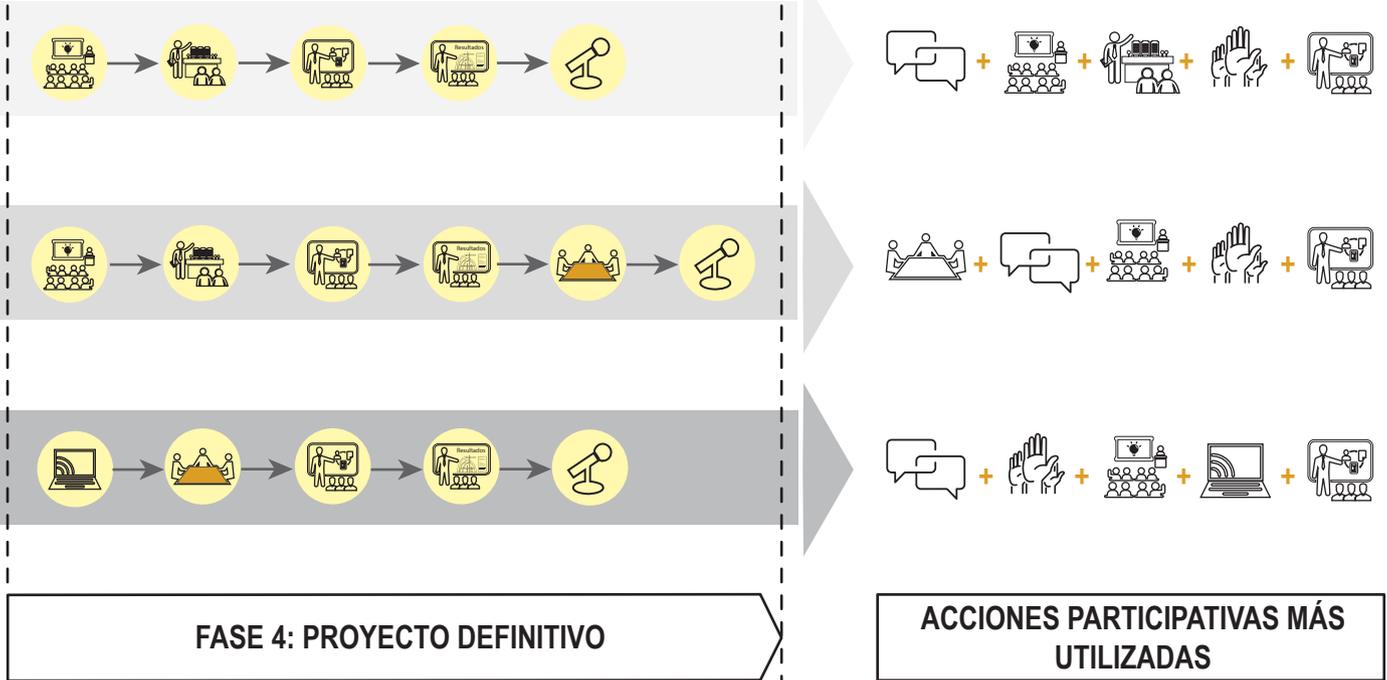


Iniciativas para incorporar la participación de la comunidad



LEYENDA			
	Elaboración de presupuesto		Presentación pública
	Agentes implicados		Desarrollo de la narrativa
	Diálogo con los usuarios		Exposiciones con maquetas
	Sesiones con autoridades locales		Exposiciones con paneles
			Difusión en web y redes
			Evaluación de resultados obtenidos en talleres
			Sesiones con el personal técnico
			Networking
			Seguimiento de comportamiento de usuarios
			Iniciativas para incorporar la participación de la comunidad

**Ilustración # 116:** Esquema de análisis comparativo de los procesos participativos de obras destacadas de cada caso de estudio, *Elaboración propia.*



Acorde a la información descrita en la investigación se puede reconocer que los motivos que impulsan la creación de una propuesta en un entorno son influyentes en su desarrollo, por ejemplo, en las obras de la renovación de la escuela primaria Erika Mann y en Granby four streets, la voluntad y la necesidad de la comunidad fueron los factores que hicieron posible la inclusión de Baupiloten y Assemble Studio respectivamente. A partir de aquello, las primeras acciones de reconocimiento del entorno son en base a la observación de los estudios de arquitectura y al testimonio de los usuarios que lo habitan, esperando un próximo contacto con las autoridades locales o institucionales para obtener mayor información y tratar temas sobre la factibilidad de realizar sus propuestas sin impedimento alguno. Consecuentemente la primera fase de análisis puede tomar más tiempo de lo esperado al no contar con el personal y herramientas suficientes para agilizar el proceso, por otro lado, en el caso de Dreamhamar, el ayuntamiento de la ciudad fue quien creó la oportunidad para que Ecosistema Urbano forme parte del proyecto mediante un concurso dirigido a la reforma de la plaza Stortorget, resultando en una situación favorable para conseguir rápidamente los antecedentes y datos del contexto a intervenir. La optimización del tiempo es un aspecto determinante en los procesos participativos ya que permite organizar de mejor manera las decisiones a ejecutar y la interacción de los actores, evitando futuros conflictos o desacuerdos que retrasen el progreso de la operación.

El gráfico comparativo (ver ilustración pág. 132, 133, 134 y 135) muestra que todos los referentes de estudio inician diálogos para conocer y precisar las necesidades e inconformidad de los usuarios, para posteriormente expresar sus criterios mediante talleres grupales que se encuentran en continuos diagnósticos y modificaciones, hasta llegar a un acuerdo que se adapte a la realidad del medio. Estos recursos de participación similares son propios de los mecanismos de co – gestión, a pesar de ello, sus estrategias de trabajo con la comunidad varían acorde a la metodología que cada despacho de arquitectura maneja, entre ellos, Baupiloten

plantea un esquema basado en módulos de métodos que constituyen cuatro etapas en las que los usuarios se involucran activamente en el diseño, por medio de la recreación de escenarios abstractos que reflejan su manera de ver el espacio según sus deseos y demandas, guiados por Hofmann y su equipo a través de distintos talleres dinámicos y de constante evaluación. A diferencia de los otros casos de estudio, el mencionado sistema tiene un repertorio conceptual y práctico ya definido, sin embargo su efectividad es más probable con grupos de rangos de edad específicos y en circunstancias y emplazamientos determinados.

Mientras que Ecosistema Urbano ha innovado en sus recursos de participación al emplear herramientas digitales como el networking que se acopla fácilmente a cualquier planteamiento que puedan formular, además facilita el desenvolvimiento de la sociedad en todas las fases del proyecto desde la comodidad de sus dispositivos electrónicos, acompañado de varias iniciativas y eventos para incorporar a las personas en sesiones presenciales organizadas para acoger todas sus opiniones y dar forma a un proceso que enriquezca el producto final. Al tratar problemáticas de carácter urbano, las acciones efectuadas nunca serán iguales ya que el medio determina los instrumentos que pueden usarse, no obstante, la plataforma virtual que han creado es una constante para ser parte de la generación de resultados.

Finalmente Assemble Studio empieza su planificación con principios característicos de co – gestión, en donde los participantes tienen la libertad de interactuar en la obra junto con la supervisión y colaboración de los arquitectos, sin embargo al transcurrir el desarrollo de sus intervenciones, establece un enfoque que otorga mayor protagonismo al ciudadano que trasciende el ámbito de diseño y posibilita su contribución en la edificación. Su iniciativa de organizar talleres de capacitación a los usuarios ha beneficiado al aprendizaje y transmisión de conocimientos, beneficiando a futuras propuestas constructivas autónomas que evidencian una transición de co – gestión a autogestión.

**ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE**

Algunos casos de estudio

---

**05**

**CONCLUSIONES**



En este capítulo se establecen algunas reflexiones generales sobre los métodos de participación, su desarrollo y los efectos de su aplicación en las intervenciones arquitectónicas contemporáneas. Desde su reconocimiento oficial en la década de los 70, su implementación en el campo de la arquitectura se ha considerado como una reestructuración en el repertorio conceptual y práctico, al mismo tiempo, representa una interpretación más próxima a la realidad del cliente o comunidad en cuestión. Dichas iniciativas constituyen una planificación en conjunto, en donde todas las partes se involucran de forma activa y continua para alcanzar el objetivo trazado, basándose en la comunicación durante todas las etapas de desarrollo que margina el modelo tradicional de monopolizar las actividades en un solo responsable. Por ende, la generación de información que los profesionales transmiten hacia las otras partes implicadas, debe hacerse en forma constante, enriqueciendo las sesiones grupales que se organizan en el proceso.

Apartir de estos factores, se puede difundir la experiencia y responsabilidad de tomar decisiones que benefician a un interés común, lo cual en muchas ocasiones puede generar compromiso social y logra despertar en los habitantes el sentido de pertenencia por el espacio que los rodea. Para ello, es importante resaltar que la participación no se puede considerar como una acción de consulta, debido a que su finalidad es que el usuario abandone el sitio de espectador pasivo y se transforme en un elemento dinámico importante para formular la solución.

Por otro lado, se ha evidenciado que la inclusión de varios actores requiere de mayor organización y tiempo, por lo cual los proyectos demoran más de lo que se estipuló inicialmente, a esto se le suma que el criterio y aporte de muchas personas puede producir un debate más extenso que retrasa la posibilidad de llegar a un consenso inmediato. Es por tal motivo, que el proceso de participación requiere establecerse a largo plazo y debe ser flexible en cuanto a cronogramas de trabajo y metodologías, ajustando los tiempos durante el transcurso.

Es importante enfatizar que no existe un método único que pueda resolver todas las problemáticas, la factibilidad de crear un sistema o esquema de acciones participativas resulta imposible porque existen muchos aspectos que condicionan y diferencian un proyecto de otro, ya sea por el contexto social, el entorno físico, el nivel de colaboración del usuario, entre otros. A pesar de aquello, esta investigación ha mencionado a varias obras del siglo XX y XXI que proporcionan referencias de las características y patrones comunes utilizados en sus respectivos planteamientos, resaltando la información descrita sobre las estrategias de participación de los casos de estudio que aportó la posibilidad de realizar un análisis comparativo y facilitó la obtención de conclusiones fundamentadas.

Los tres referentes fueron seleccionados por emplear métodos de co – gestión, es decir, la integración del usuario en la estructura de trabajo de determinado profesional o colectivo de arquitectura, mostrando una relación equitativa de componentes que se complementan entre sí. Durante el desarrollo de la investigación se ha identificado que en el caso de Assemble Studio, los criterios de participación usados, reflejaron principios de co – gestión, no obstante, las iniciativas ejecutadas por el mencionado despacho fomentan en los ciudadanos la premisa de hacerlo por si mismo, en otras palabras, propenden al desarrollo autónomo (autogestión) de futuras intervenciones que sigan los mismos principios de diseño, construcción y colaboración entre la comunidad. Dicha situación revela que no se puede encasillar o estereotipar a un proyecto por como inicia, ya que en los procesos participativos el principio y el desarrollo son tan importantes como el producto definitivo, aun así, se pueden extraer los procedimientos efectuados que permiten identificar las cualidades necesarias para determinar estrategias viables para incluir a los usuarios bajo ciertas condiciones y escenarios.

Al describir los criterios de Baupiloten y Ecosistema Urbano, se han podido encontrar dos esquemas organizacionales totalmente definidos, sobretodo el primer estudio, ya que sus metodologías de participación

están encaminadas a resolver problemáticas específicas. En el caso del colectivo de arquitectura español, las propuestas urbanas no pueden elaborarse bajo un mismo sistema de procedimientos, debido a que cada territorio y sociedad presentan diferentes características y comportamientos, consecuentemente existen variaciones en los criterios a utilizar y en el orden en el que se los ejecuta. Sin embargo, Ecosistema Urbano emplea constantemente su recurso de networking para brindar a la comunidad la oportunidad de conocer, opinar e interactuar en el proyecto; dicho recurso se ha consolidado como una herramienta alterna para concebir y configurar la realidad, y al mismo tiempo, tiene la capacidad de integrarse con las actividades de participación en el espacio físico.

Esta iniciativa digital resulta una medida preliminar efectiva para evaluar la concientización e interés de la población por tomar parte en una intervención, de esta forma se logra vislumbrar si la gente tiene la motivación necesaria para acudir a las siguientes etapas presenciales. Para generar estrategias de diseño que convoquen la colaboración de los habitantes, es necesario incorporar varias disciplinas y adaptarse a las tendencias actuales, es decir, emplear los instrumentos adecuados que permitan formular una metodología atractiva para el usuario.

Finalmente es importante resaltar que la participación se ha convertido en un procedimiento de diseño bastante empleado actualmente, presentando una variedad de métodos y procesos, sin embargo esta investigación hace énfasis en los criterios obtenidos a través de mecanismos de co - gestión ya que se ha logrado constatar que en reiteradas oportunidades los usuarios no son capaces de responsabilizarse de la libertad creativa que se les ha otorgado, esto se debe a que carecen de la experiencia en diseño de un arquitecto, por lo que es recomendable su continua supervisión para que cada implicado pueda aportar adecuadamente acorde a sus ideas y capacidades, y de esa manera estructurar las estrategias de participación que mejor se acoplen a la problemática.

06

ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE

Algunos casos de estudio

---

**BIBLIOGRAFÍA**

**Ajuntament de Montornès del Vallès. (2017).** Un any de la nova Joan Miró. <https://www.montornes.cat/actualitat/noticies/2017/09/29/un-any-de-la-nova-joan-miro>

**Alexander, C. (1962).** The Use of Diagrams in Highway Route Location: An Experiment. Cambridge.

**Alexander, C. (1969).** Ensayo sobre la síntesis de la forma (Ediciones). Buenos Aires.

**Alexander, C. (1976).** URBANISMO Y PARTICIPACION. El caso de la Universidad de Oregón (Gustavo Gi). Barcelona.

**Alexander, C. (1981).** El modo intemporal de construir. (1era, Ed.) (Gustavo Gi). Barcelona.

**Alexander, C. (1985).** The Production of Houses (Center for Environmental Structure Series). (Oxford University Press, Ed.) (1era ed.). Nueva York.

**Alexander, C. (2004).** The Phenomenon of Life: The Nature of Order, Book 1: An Essay of the Art of Building and the Nature of the Universe: Bk. 1. (Routledge, Ed.) (1era ed.). California.

**Equipo editorial. (2007).** Erika Mann Elementary School / Die Baupiloten. <https://www.archdaily.com/27714/erika-mann-elementary-school-die-baupiloten>

**Archer, B. (1981).** A View of the Nature of Design Research. (R. J. and J. Powell, Ed.). UK, Westbury House.

**Architecturaldesignschool. (2015).** Los ciudadanos rediseñan su ciudad en Dreamhamar / Ecosistema Urbano. <https://spa.architecturaldesignschool.com/citizens-redesign-their-city-dreamhamar-80939>

**ArquitecturaViva. (2017).** Ecosistema Urbano, regeneration of historical center of Cuenca - Arquitectura Viva · Architecture magazines. <http://www.arquitecturaviva.com/en/Info/News/Details/11371>

**AssembleStudio. (2010).** Assemble - Assemble is a multi-disciplinary collective working across architecture, design and art. <https://>

assemblestudio.co.uk/projects/the-cineroleum

**BACHILLERATO RURAL | comunal.** <https://www.comunaltaller.com/bachillerato-rural>

**Baupiloten, D. (2003).** Erika Mann Elementary School. <http://www.baupiloten.com/projekte/erika-mann-primary-school-3/>

**blogfundamentos | Escuela Nueva Esperanza. (2014).** <http://www.redfundamentos.com/blog/es/obras/detalle-77/>

**Carlo, G. De. (1970).** Il pubblico dell'architettura. Parámetro.

**Carlo, G. De. (2015).** L'architettura della partecipazione. (Quodlibet, Ed.). Macerata.

**CCAchannel. (2016).** An interview with Assemble. <https://www.youtube.com/watch?v=Ef4uvR0u-WA>

**Chin, A. (2009).** die baupiloten: kindergarten taka tuka land. <https://www.designboom.com/architecture/die-baupiloten-kindergarten-taka-tuka-land/>

**Ciudadanía, C. y. (2018).** Pla estel de la plaza Joan Miró. <https://culturayciudadania.es/proyecto/1-20/>

**Crespo, O. R. (2017).** Collaborative Design and Evolutionary Habitat Studio: bridges between academy and community. [http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0124-79132017000100007](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0124-79132017000100007)

**Cross, N. (1984).** Developments in Design Methodology. (J. W. & Sons, Ed.). Nueva York.

**Demarcación, L. A., & Concepto, D. E. L. (2012).** El Estudio De La Cultura De Participación, Aproximación a La Demarcación Del Concepto. Razón y Palabra, 17(80).

**DesignIndaba. (2019).** How to make a city more malleable with Turner Prize winners Assemble. <https://www.youtube.com/watch?v=ST9aIWrpPiPY>

**Duarte, J. A. L. (2005).** El Estado del Arte. <https://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/6840/03Jld03de08.pdf?sequence=3&isAllowed=y>

**Duarte, J. A. L. (2005).** Metodología para la detección de requerimientos subjetivo en el diseño de producto.

**Dudek, M. (2008).** A Design Manual Schools and Kindergartens. (M. Dudek, Ed.). Berlin Birkhäuser.

**Ecosistema Urbano. (2014).** Dreamhamar. (Lugadero, Ed.) (1era ed.). Sevilla.

**Ecosistema Urbano. (2015).** CUENCA RED | red de espacios dinámicos. <https://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/cuenca-red-red-de-espacios-dinamicos/>

**Ecosistema Urbano. (2016).** PLAN MAESTRO CENTRO HISTÓRICO ASUNCIÓN TOMO 2.4 PROYECTOS PILOTOS by Ecosistema Urbano - issuu. [https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/plan\\_cha\\_t2\\_p4\\_proyectos\\_pilotos/39](https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/plan_cha_t2_p4_proyectos_pilotos/39)

**Ellard, C. (2016).** Psicogeografía: La influencia de los lugares en la mente y el corazón. (Ariel, Ed.). Barcelona.

**Escuela Nueva Esperanza / al borde | Equipo editorial. (2010).** <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/626337/escuela-nueva-esperanza-al-borde>

**ETSAM. (2019).** Assemble Studio - YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=azsKP9WSMfQ>

**Fitz, A. (2017).** ASSEMBLE: How We Build. Hintergrund 55. (P. Books, Ed.) (1era ed.). Reino Unido.

**Fourier, C. (2008).** El Falansterio (Godot). Buenos Aires.

**Franco, J. T. (2015).** “Esperanzas”, un documental sobre la Escuela Nueva Esperanza de Al Borde | Plataforma Arquitectura. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/764547/esperanzas-un-documental-sobre-la-escuela-nueva-esperanza-de-al-borde>

**García, M. M. (2015).** Un espacio para la creatividad bajo cubierta de madera y paja | Arquitectura. <https://www.arquitecturayempresa.es/noticia/un-espacio-para-la-creatividad-bajo-cubierta-de-madera-y-paja>

**Gehl, J. (2017).** La Dimensión Humana en El Espacio Público. Recomendaciones para el Análisis y el Diseño. Ministerio de Vivienda y Urbanismo. <https://doi.org/10.1080/01496390902775620>

**Grabow, S. (1983).** Christopher Alexander and the Search for a New Paradigm in Architecture. (L. B. C. of Australasia, Ed.).

**Guillermo Acero Caballero, Jon Aguirre Such, Jorge Arévalo Martín, Pilar Díaz Rodríguez, I. R. F. de L. (2012).** A participar se aprende participando. VdB: Acción y reflexión críticas en el proyecto para la regeneración urbana participativa en el barrio Virgen de Begoña (Madrid). Hábitat y Sociedad No. 4.

**Hernberg, H. (2010).** CURTAIN WALL CINEMA – Urban Dream Management. <http://www.urbandreammanagement.com/2010/11/curtain-wall-cinema/>

**Hofmann, S. (2004).** The Baupiloten: Building bridges between education, practice and research. Architectural Research Quarterly, 8(2), 114–127. <https://doi.org/10.1017/S1359135504000156>

**Hofmann, S. (2014).** Architecture is Participation. (D. B. BDA, Ed.) (Jovis). Berlin.

**Jacobs, J. (1961).** The Death and Life of Great American Cities. (R. H. USA, Ed.) (Vintage Bo). Nueva York.

**Jones, J. C. (1992).** Design Methods: Seeds of Human Futures. (J. W. & Sons, Ed.) (2nd Editio).

**Koolhaas, R. (2006).** La Ciudad Genérica. (G. Gili, Ed.). Barcelona.

**Lefebvre, H. (2013).** La Producción del Espacio Público Urbano. Capitán Swing. [http://www.academia.edu/download/30932960/01\\_padilla\\_llano.pdf](http://www.academia.edu/download/30932960/01_padilla_llano.pdf)

**Leitner, H. (2015).** Pattern Theory: Introduction and Perspectives on the Tracks of Christopher Alexander. (CreateSpace, Ed.). Graz.

**Levi-Strauss, C. (1997).** Tristes Tópicos (Paidós Ibé). Barcelona.

**Magazine, M. (2015).** Assemble - Curry Stone Foundation. <https://currystonefoundation.org/practice/assemble/>

**MCH. (2017).** Anna Heringer. <https://www.mchmaster.com/faculty/anna-heringer/>

**Mehaffy, M. (2017).** Cities Alive: Jane Jacobs, Christopher Alexander, and the Roots of the New Urban Renaissance. (Sustasis Press, Ed.).

**Meissner, I. (2005).** Frei Otto. Complete Works: Lightweight Construction - Natural Design. (Birkhäuser, Ed.) (1st ed.). Basel.

**Meissner, I. (2015).** Frei Otto: forschen, bauen, inspirieren / a life of research, construction and inspiration. (E. Detail, Ed.) (zweispach). Munich.

**Miessociety. (2012).** Algunos pensamientos sobre la civilización. Retrieved from [miessociety.org](http://miessociety.org)

**Millán, A.** Christopher Alexander. <http://aldealudica.cerojugadores.com/edc/christopher-alexander/>

**Montaner, J. M. (1999).** Después del Movimiento moderno: Arquitectura de la segunda mitad del siglo XX. (G. Gili, Ed.) (1era ed.). Barcelona.

**Montaner, J. M. (2016).** Anna Heringer 1977 | un día | una arquitecta. <https://undiaunaarquitecta.wordpress.com/2016/02/11/anna-heringer-1977/>

**Network, L. P. (2003).** Erika Mann School phase 1. <https://liveprojectsnetwork.org/project/erika-mann-school-i/>

**Ott, C. (2019).** Producción social de vivienda: Ejercicio I / Pobladores de Tepetzintan + Comunal Taller de Arquitectura | ArchDaily México. <https://www.archdaily.mx/mx/920056/produccion-social-de-vivienda-ejercicio-i-pobladores-de-tepetzintan-plus-comunal-taller-de-arquitectura>

**Pastorelli, G. (2009).** Taka-Tuka Land / Die Baupiloten | Plataforma Arquitectura. <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-22533/taka-tuka-land-die-baupiloten>

**Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, J. T. (2005).** Architecture and Participation. (Routledge, Ed.). Londres.

**Peter Blundell Jones, Doina Petrescu, J. T. (2007).** “Architecture’s Public.” In S. Press (Ed.), *Architecture and Participation*. Abingdon.

**Pindado, F. (2005).** *La Participación no se improvisa*. (R. de estudios locales. N. 87, Ed.). Madrid.

**Pindado, F. (2008).** *La Participación Ciudadana en la Vida de las Ciudades*. (Ediciones del Serbal, Ed.). Barcelona.

**Equipo editorial. (2011).** *Plataforma Entrevista: Ecosistema Urbano* - YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=jNQ4eKhTYF0>

**Polyak, L. (2017).** *Granby Four Streets CLT – From demolition to regeneration*. <https://cooperativecity.org/2017/10/25/granby-four-streets-clt/>

**Protzen, J.-P. (2010).** *The Universe of Design: Horst Rittel’s Theories of Design and Planning*. (Routledge, Ed.) (1st Editio). Londres.

**Quarter, L. A. (2019).** *Folly for a Flyover*. <https://londonsartistquarter.org/content/franedgerley/folly-flyover>

**Raumlabor. (2008).** *Acting in Public*. (J. Maier, Ed.) (Jovis). Berlín.

**Raumlabor. (2010).** *Germany: New Urban Strategies*.

**Raumlabor. (2018).** *The agency of urban practice*. <https://www.youtube.com/watch?v=IbcwaPjvhbg&t=271s>

**Rittel, H. (1966).** *Some principles for the design of an educational system for design*. Reprint No. 54, Berkeley: Institute of Urban and Regional Planning, University of California.

**Rittel, H. (1972).** *Second-Generation Design Methods*. (N. Cross, Ed.) (John Wiley). UK.

**Rittel, H. (1977).** *Evaluating Evaluators: Internal and External Assessment of a Profession and its Education*. National Architectural Accrediting Board, Accreditation and Assessment Conference, 77–91.

**Robbé, F. (2018).** *Designing with children*. *Designing Cities with Children and Young People*, 177–193. <https://doi.org/10.4324/9781315710044-13>

- Rogers, R. (2000).** Ciudades para un pequeño planeta. (G. Gili, Ed.). Barcelona.
- Sanoff, H. (2006).** Programación y participación en el diseño arquitectónico. (UPC, Ed.) (1era edici). Barcelona.
- Smithson, A. M. (1963).** Manual del Team 10. (N. Visión, Ed.). Buenos Aires.
- Social, G. (2019).** Arquitectura participativa. Vivienda social ecológica | Geómetra Social. <http://geometrasocial.com/arquitectura-social-participativa/>
- Spinuzzi, C. (2005a).** (PDF) The Methodology of Participatory Design. [https://www.researchgate.net/publication/233564945\\_The\\_Methodology\\_of\\_Participatory\\_Design](https://www.researchgate.net/publication/233564945_The_Methodology_of_Participatory_Design)
- Spinuzzi, C. (2005b).** APPUED THEORY The Methodology of Participatory Design.
- Street, A., Appendix, O., Projects, A. P., & Use, M. (2012).** Assemble 1-7. ULC, C. E. (n.d.). Diseño participativo como principio de diseño – Urban Landscape Constructions. <https://ulc-constructions.com/disenoparticipativo-como-principio-de-diseno/>
- Van Der Velden, A. (2011).** The evolution of design decisions. Aerospace Engineering, 1(6), 20–23.
- Webber, H. R. and M. (1973).** Dilemmas in a General Theory of Planning. Policy Sciences.
- Weil, A. (2013).** Planificar según lo explica rittel, 1–26. <http://poderyestrategia.com/wp-content/uploads/2015/03/planificar-segun-lo-explica-rittel.pdf>
- Zarrága, S. de. (2017).** Paisaje Transversal Blog: #ParqueJH: Towards collaborative design of public spaces. <https://www.paisajetransversal.org/2017/05/parque-jh-collaborative-design-public-space-torrelodones-park.html>

07

ESTRATEGIAS DE  
PARTICIPACIÓN EN  
LA ARQUITECTURA  
RECIENTE

Algunos casos de estudio

---

**LISTADO DE  
ILUSTRACIONES**

**Ilustración #1:** Esquema metodológico que señala los temas abordados y su desarrollo en la investigación, Elaboración propia

**Ilustración #2:** Esquema de términos y proceso que componen la participación para el alcance de un objetivo en común, Ricardo Amaste, 2015, <https://www.colaborabora.org/tag/participacion/page/3/>

**Ilustración #3:** Dibujo a escala de silla Zig Zag, Gerrit Rietveld, 1932, <https://www.pinterest.com/pin/241083386285862268/?lp=true>

**Ilustración #4:** Portada libro Design Methods, John Christopher Jones, 1970, <https://www.haikudeck.com/system-method-approach-technique-education-presentation-4arwnapNsl#slide12>

**Ilustración #5:** Esquema de metodologías de diseño de John Christopher Jones, Elaboración propia.

**Ilustración #6:** Esquema de diseño de Bruce Archer, Elaboración propia.

**Ilustración #7:** Esquema sobre características de teoría de los problemas perversos de Horst Rittel, Elaboración propia.

**Ilustración #8:** Esquema de procedimientos para generar un proceso empleando la participación en el Diseño, Elaboración propia.

**Ilustración #9:** Esquemas generativos tradicionales, Christopher Alexander, 1960, <http://aldealudica.cerojugadores.com/aldea-ludica/>

**Ilustración #10:** Plano del pueblo Bororó, Claude Levis Strauss, 1936, <https://sociedadantropologia.es/2019/12/29/el-lejano-pueblo-de-los-bororo/>

**Ilustración #11:** Fort Greene Houses Brooklyn, proyecto de viviendas, NYCHA and The La Guardia and Wagner, Archives, 1941, [https://tigerprints.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=planning\\_pubs](https://tigerprints.clemson.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1000&context=planning_pubs)

**Ilustración #12:** La demolición de Pruitt Igoe, 1972, [https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/895079/clasicos-de-arquitectura-pruitt-igoe-minoru-yamasaki/5b0823c5f197cc5265000072-clasicos-de-arquitectura-pruitt-igoe-minoru-yamasaki-imagen?next\\_project=no](https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/895079/clasicos-de-arquitectura-pruitt-igoe-minoru-yamasaki/5b0823c5f197cc5265000072-clasicos-de-arquitectura-pruitt-igoe-minoru-yamasaki-imagen?next_project=no)

**Ilustración #13:** Esquema de línea de tiempo en la metodología de diseño, Elaboración propia.

**Ilustración #14:** Esquema de como los habitantes de la ciudad pueden planificar sus edificios por sí mismo, Yona Friedman, 1974, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #15:** Planificación mediante participación en la arquitectura, Le Miao Noir, 2018, <https://www.lemiaunoir.com/red-arquitectura-colectiva/>

- Ilustración #16:** Esquema de estructura de planteamiento de proyecto participativo, Elaboración propia
- Ilustración #17:** Planos de un Falansterio, Charles Fourier, 2008, <https://ignotocracia.com/el-falansterio-receta-para-la-felicidad-social>
- Ilustración #18:** Villa espacial, Yona Friedman, 1959, [https://proyectos4etsa.files.wordpress.com/2013/01/582318\\_4594009440978\\_524283539\\_n.jpg](https://proyectos4etsa.files.wordpress.com/2013/01/582318_4594009440978_524283539_n.jpg)
- Ilustración #19:** Fotografía de Windcatchers tomada del libro Architecture without Architects, Bernar Rudofsky, 1964, <https://thefunambulist.net/architectural-projects/architectures-without-architects-the-air-conditionners-of-hyperabad-sind>
- Ilustración #20:** Sketches de instrucciones para autoconstrucción, Walter Segal, 1970, Libro Architecture is Participation
- Ilustración #21:** Villaggio Matteotti, Giancarlo De Carlo, 1975, <https://www.ribaj.com/culture/broken-dreams>
- Ilustración #22:** Exposición para el proyecto Vilaggio Matteotti, Giancarlo De Carlo, 1970, <http://zaguan.unizar.es/record/31495/files/TAZ-TFG-2014-2056.pdf>
- Ilustración #23:** Esquema cronológico de procedimientos de trabajo participativo en proyecto Villaggio Mateotti, Elaboración propia
- Ilustración #24:** Edificios de ciencia de la Universidad de Oregon, Christopher Alexander, 1974, <http://www.rainmagazine.com/archive/1991-1/the-oregon-experiment-revisited>
- Ilustración #25:** Reuniones de diseño estructural de proyecto Okohaus, Frei Otto, 1982, <https://proyectos4etsa.wordpress.com/2017/07/09/okohaus-1982-1988-berlin-frei-otto-y-hermann-kendel/>
- Ilustración #26:** Debates de diseño con la comunidad de proyecto Okohaus, Frei Otto, 1982, <http://masqueunacasa.org/es/experiencias/oko-haus-eco-casa>
- Ilustración #27:** Esquema de Modos de Participación en la Arquitectura. Elaboración propia
- Ilustración #28:** Construcción de viviendas, Christopher Alexander, 1985, <https://www.livingneighborhoods.org/ht-0/mexicali.htm>
- Ilustración #29:** Sistema Constructivo de viviendas sociales, Christopher Alexander, 1985, <http://groups.csail.mit.edu/mac/users/rauch/misc/alexander/mexicali.html>
- Ilustración #30:** Escuela Nueva Esperanza, Alborde Arquitectos, 2009, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/626337/escuela-nueva-esperanza-al-borde>

**Ilustración #31:** Collage de proceso de diseño y construcción de escuela Nueva Esperanza, Elaboración propia, imágenes tomadas de <https://www.plataformaarquitectura.cl>

**Ilustración #32:** Vivienda social, Clara Ott, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/920056/produccion-social-de-vivienda-ejercicio-i-pobladores-de-tepetzintan-plus-comunal-taller-de-arquitectura>

**Ilustración #33:** Comunidad construyendo con bambú, Clara Ott, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/920056/produccion-social-de-vivienda-ejercicio-i-pobladores-de-tepetzintan-plus-comunal-taller-de-arquitectura>

**Ilustración #34:** Escuela Rural, Comunal Taller de Arquitectura, 2018, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/906635/primer-etapa-escuela-rural-productiva-bachillerato-rural-digital-n86-plus-comunal-taller-de-arquitectura>

**Ilustración #35:** Participación en construcción de la escuela, Elaboración propia, imágenes tomadas de <https://www.plataformaarquitectura.cl>

**Ilustración #36:** Vista exterior Escuela Hecha a Mano, Anna Haringer, 2018, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/806313/escuela-hecha-a-mano-anna-haringer-plus-eike-roswag>

**Ilustración #37:** Proceso constructivo comunitario de la Escuela Hecha a Mano, Anna Haringer, 2007, <http://anna-haringer.com/index.php?id=30>

**Ilustración #38:** El Campo de Cebada, María Carmona, 2010, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-281490/el-campo-de-cebada-la-ciudad-situada>

**Ilustración #39:** Actividades planteadas para el funcionamiento temporal del Campo de la Cebada en Madrid, María Carmona, 2010, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-281490/el-campo-de-cebada-la-ciudad-situada>

**Ilustración #40:** Actividades culturales en el Campo de la Cebada, María Carmona, 2010, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-281490/el-campo-de-cebada-la-ciudad-situada>

**Ilustración #41:** Diseños de mobiliario temporal, 2012, <https://arenasbasabepalacios.com/blog/2012/05/30/taller-en-plaza-de-la-cebada-madrid/cebada-web/>

**Ilustración #42:** Puerto industrial Frihamnen, Cultura de Baños, Raumlabor, 2014, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/776811/cultura-de-banos-goteborg-raumlabor>

**Ilustración #43:** Boceto de participación en el diseño y construcción de Cultura de Baños, Raumlabor, 2014, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/776811/>

**Ilustración #44:** Potencialidades de usos de suelo, Raumlabor, 2014, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/776811/cultura-de-banos-goteborg-raumlabor>

**Ilustración #45:** Revestimiento interior, Raumlabor, 2014, <https://www.nytimes.com/slideshow/2018/02/19/t-magazine/comfortably-numb/s/14tmag-sanatoriums-slide-5K9P.html>

**Ilustración #46:** Sesiones de participación con la comunidad sobre la Plaza Joan Miró, 2014, [http://www.arnauboix.com/esp/xl/pla\\_estel.html](http://www.arnauboix.com/esp/xl/pla_estel.html)

**Ilustración #47:** Plaza Joan Miró, 2014, <https://www.montornes.cat/actualitat/noticies/2017/10/07/la-placa-de-joan-miro-esta-d-aniversari>

**Ilustración #48:** Reuniones para recolección de datos de la comunidad para la renovación del Parque JH, Paisaje Transversal, 2015, <http://www.paisea.com/wp-content/uploads/paisea-033-ART-1.pdf>

**Ilustración #49:** Parque JH, Paisaje Transversal, 2015, <https://www.paisajetransversal.org/2017/05/parque-jh-collaborative-design-public-space-torrelodones-park.html>

**Ilustración #50:** Línea de tiempo de obras contemporáneas que utilizan la participación en la arquitectura. Elaboración propia.

**Ilustración #51:** El valor de la participación, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #52:** Interés y participación de los alumnos por idear una atmósfera para su escuela, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #53:** Montaje de collages realizados en sesiones grupales de módulo de métodos de atmósferas, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #54:** Estudio de comportamiento de los niños en su visita al centro de ciencia durante fase de módulo de métodos de la vida cotidiana de los usuarios, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #55:** Ejercicio de determinación de deseos a través de maquetas conceptuales, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #56:** Modelos a escala detallados en base a las necesidades de los usuarios, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation

**Ilustración #57:** Esquema conceptual sobre los módulos de métodos en la estrategia de diseño de Baupiloten, Elaboración propia.

- Ilustración #58:** Escuela Primaria Erika Mann, Die Baupiloten, 2007, <http://www.baupiloten.com/projekte/erika-mann-primary-school-2/>
- Ilustración #59:** Vista de los pasillos de la escuela antes de la remodelación, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>
- Ilustración #60:** Estudiantes y niños en la oficina de Baupiloten en la Universidad Técnica de Berlín, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>
- Ilustración #61:** Alumnos de la escuela Erika Mann opinando acerca de las propuestas de Baupiloten, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>
- Ilustración #62:** Talleres de participación entre miembros de Baupiloten y los niños para, Susanne Hofmann, 2004, <https://www.cambridge.org>
- Ilustración #63:** Estudiantes de la Escuela Primaria Erika Mann participan en el diseño con maquetas, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation
- Ilustración #64:** Comparación de estado inicial de la escuela con la intervención actual, Susanne Hofmann, 2004, <http://www.baupiloten.com>
- Ilustración #65:** Esquema de propuesta de rehabilitación, Die Baupiloten, 2009, <https://www.archdaily.com/27714/erika-mann-elementary-school-die-baupiloten>
- Ilustración #66:** Mobiliarios de estudio, Cecilia Kesman, 2015, <https://undiaunaarquitecta.wordpress.com/2015/11/19/susanne-hofmann-1963/>
- Ilustración #67:** Esquema de diseño y distribución de mobiliarios, Die Baupiloten, 2015, <https://www.archdaily.com/27714/erika-mann-elementary-school-die-baupiloten>
- Ilustración #68:** Concepto de las siete etapas Taka Tuka Land, Die Baupiloten, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/02-22533/taka-tuka-land-die-baupiloten>
- Ilustración #69:** Proceso de diseño mediante interacción con los niños, Jan Bitter, 2007, <https://liveprojectsnetwork.org/project/kita-taka-tuka-land/>
- Ilustración #70:** Experimentación de atmósferas sobre el jardín de infantes, Susanne Hofmann, 2014, Libro Architecture is Participation
- Ilustración #71:** Maquetas de exploración de atmósferas para el pabellón, Die Baupiloten, 2012, <http://www.baupiloten.com>
- Ilustración #72:** Espacio interior de Tierra Taka Tuka, Álvaro García, 2010, <http://lc-architects.blogspot.com>
- Ilustración #73:** Pabellón temporal ubicado dentro de escuela Albert Schweizer, Florian Bolk, 2012, <https://www.archilovers.com/projects/92635/building-blocks->

berlin.html

**Ilustración #74:** Cineroleum, Joop de Boer, 2010, <https://popupcity.net/observations/guerrilla-petrol-station-cinema/>

**Ilustración #75:** Vista Isométrica de Cineroleum, Assemble Studio, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/777687/el-cineroleum-assemble>

**Ilustración #76:** Distribución de tela para conformación de fachadas, Assemble Studio, 2010, <https://www.flickr.com/photos/thecineroleum/4915321175/in/photostream/>

**Ilustración #77:** Confección de envoltente, Assemble Studio, 2015, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/777687/el-cineroleum-assemble>

**Ilustración #78:** Amarre de tela para conformación de fachadas, Assemble Studio, 2010, <https://www.flickr.com/photos/thecineroleum/4919824352/in/photostream/>

**Ilustración #79:** Diseño y construcción de sillas plegables, Assemble Studio, 2012, <http://planningdocs.hackney.gov.uk/NorthgatePublicDocs/00062497.pdf>

**Ilustración #80:** Corte de piezas para sillas plegables, Assemble Studio, 2010, <https://www.flickr.com/photos/thecineroleum/4867134448/in/photostream/>

**Ilustración #81:** Vista interior de Cineroleum, Hella Hernberg, 2010, <http://www.urbandreammanagement.com/2010/11/curtain-wall-cinema/>

**Ilustración #82:** Cineroleum, Francisco Colom, <http://www.morethangreen.es/the-cineroleum-transformacion-de-una-gasolinera-abandonada-en-un-cine/>

**Ilustración #83:** Vista axonométrica de Folly for a flyover, Amy Frearson, 2011, <https://www.dezeen.com/2011/07/05/folly-for-a-flyover-by-assemble/>

**Ilustración #84:** Participación de la comunidad en la construcción de Folly for a flyover, Assemble Studio, 2011, <https://assemblestudio.co.uk/projects/folly-for-a-flyover>

**Ilustración #85:** Granby periodo 1980 - 2010 , Álvaro Cerezo, 2016, <http://orbenismo.es/ie-la-gestion-del-urbanismo-ciudadano-granby-four-streets-liverpool-1114/>

**Ilustración #86:** Iniciativa vecinal de los moradores de Granby, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=azsKP9WSMfQ&t=4648s>

**Ilustración #87:** Diseño de casa reformada en Granby, Tom Banks, 2015, <https://www.designweek.co.uk/issues/7-13-december-2015/how-architect-and-design-studio-assemble-scooped-the-turner-prize/>

**Ilustración #88:** Viviendas antes de la restauración, Assemble Studio, 2018, <https://www.fold.lv/en/2018/09/pointing-broadly-in-the-same-direction-interview-with-james-binning/>

**Ilustración #89:** Maquetas de diseño presentadas a los moradores de Granby, Francesca Fitzsimmons, 2016, <https://www.liverpoolecho.co.uk/news/liverpool-news/granby-four-streets-houses-undergo-11506796>

**Ilustración #90:** Ubicación de taller posterior en vivienda, Assemble Studio, 2013, <https://assemblestudio.co.uk/projects/granby-four-streets-2>

**Ilustración #91:** Modelos de cerámica en el taller posterior, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=azsKP9WSMfQ&t=4648s>

**Ilustración # 92:** Pintura de elementos en el taller posterior, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=azsKP9WSMfQ&t=4648s>

**Ilustración #93:** Soldadura de elementos en el taller posterior, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=azsKP9WSMfQ&t=4648s>

**Ilustración # 94:** Proceso de reutilización de escombros, Assemble Studio, 2019, <https://www.youtube.com/watch?v=azsKP9WSMfQ&t=4648s>

**Ilustración #95:** Grandby Workshop, Ken Kato, 2019, [https://gallery.shiseido.com/en/exhibition/past/scene2019\\_01.html](https://gallery.shiseido.com/en/exhibition/past/scene2019_01.html)

**Ilustración #96:** Estado anterior de la plaza Stortorget, Ecosistema Urbano, 2011, <https://ecosistemaurbano.org/tag/stortorget/>

**Ilustración #97:** Propuesta ONETHOUSANDSQUARE, Lluís Sabadell Artiga + Ecosistema Urbano, 2011, [https://www.archdaily.com/122860/onehousandsquare-lluis-sabadell-artiga-ecosistema-urbano/esquemas3?next\\_project=no](https://www.archdaily.com/122860/onehousandsquare-lluis-sabadell-artiga-ecosistema-urbano/esquemas3?next_project=no)

**Ilustración #98:** Physical lab, Ecosistema Urbano, 2011, <http://www.dreamhamar.org/physical-lab/>

**Ilustración #99:** Diagrama de Dreamhamar, Lluís Sabadell Artiga + Ecosistema Urbano, 2011, [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/70245/1/Gonzalez\\_Paco-2016-Estudio\\_de\\_caso\\_Dreamhamar.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/70245/1/Gonzalez_Paco-2016-Estudio_de_caso_Dreamhamar.pdf)

**Ilustración #100:** Diseño Preliminar Dreamhamar, Ecosistema Urbano, 2011, [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/70245/1/Gonzalez\\_Paco-2016-Estudio\\_de\\_caso\\_Dreamhamar.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/70245/1/Gonzalez_Paco-2016-Estudio_de_caso_Dreamhamar.pdf)

**Ilustración #101:** Plataforma online de Dreamhamar, Ecosistema Urbano, 2011, [http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/70245/1/Gonzalez\\_Paco-2016-Estudio\\_de\\_caso\\_Dreamhamar.pdf](http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/70245/1/Gonzalez_Paco-2016-Estudio_de_caso_Dreamhamar.pdf)

**Ilustración #102:** Dibujo realizado durante el Cultural Rucksack, Ecosistema Urbano, 2012, <https://www.flickr.com/photos/dreamhamar/>

**Ilustración #103:** Painthamar, 2012, <https://www.idnworld.com/creators/BoaMistura>

**Ilustración #104:** Lighthamar, Victor Díaz, 2014, <http://uncoded.es/>

**Ilustración #105:** Propuesta urbana de proyecto Dreamhamar, Christoffer Nilsen, 2013, <https://www.spanish-architects.com/es/ecosistema-urbano-arquitectos-madrid/project/dreamhamar>

**Ilustración #106:** Vista general de la nueva plaza Stortorget, Christoffer Nilsen, 2014, <https://cosasporhacer.es/disenio-civico/>

**Ilustración #107:** Plaza Stortorget durante invierno, Christoffer Nilsen, 2014, <https://cosasporhacer.es/disenio-civico/>

**Ilustración #108:** Plano de sitios significativos en la intervención, Ecosistema Urbano, 2016, <https://www.plataformaarquitectura.cl/cl/795221/reactivacion-del-espacio-publico-en-ecuador-la-experiencia-de-cuenca-red>

**Ilustración #109:** Diagrama de procedimiento en proyecto Cuenca Red, Ecosistema Urbano, 2011, <https://ecosistemaurbano.org/ecosistema-urbano/cuenca-red-red-de-espacios-dinamicos/>

**Ilustración #110:** Plataforma Digital Cuenca Red, 2019, <https://cuenca.red/localin/>

**Ilustración #111:** Talleres grupales con niños, Ecosistema Urbano, 2017, <http://www.arquitecturaviva.com/es/Info/News/Details/11371>

**Ilustración #112:** Exposición de ideas y aportaciones, Ecosistema Urbano, 2017, <http://www.arquitecturaviva.com/es/Info/News/Details/11371>

**Ilustración #113:** Revitalización de edificios en altura, Ecosistema Urbano, 2016, [https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/plan\\_cha\\_t2\\_p3\\_asulab](https://issuu.com/ecosistemaurbano/docs/plan_cha_t2_p3_asulab)

**Ilustración #114:** Talleres participativos presenciales, Ecosistema Urbano, 2015, <https://ecosistemaurbano.com/asuncion-masterplan-participatory-process/>

**Ilustración #115:** Actividades de ASULAB en relación a iniciativas ciudadanas, Ecosistema Urbano, 2016, <https://ecosistemaurbano.com/asuncion-masterplan-participatory-process/>

**Ilustración #116:** Esquema de análisis comparativo de los procesos participativos de obras destacadas de cada caso de estudio, Elaboración propia.



UNIVERSITAT  
POLITÈCNICA  
DE VALÈNCIA