

Proyecto: Alta Huella

Ubicacion: Barrio Alto Verde, Santa Fe, Santa Fe, Argentina

Ejecucion: Septiembre 2015

Autoras: ALBIZZATI, Ma. Florencia
CRISTALDI, Ma. Alejandra
VASTOS, Roc o



A. REFLEXIONES

El eje temático *“Transformaciones de significado”* nos permite describir, analizar y reflexionar acerca de la propuesta “Alta Huella” que hemos realizado entre los meses de Mayo y Septiembre en la ciudad de Santa Fe, Argentina. El presente ensayo expone desde el proceso de ideación de este producto de nuestra autora, hasta la inserción en el terreno y las experiencias giraron en torno del mismo. Creemos que existe una relación entre el mismo y las “transformaciones de significado”, ya que los objetivos principales de la intervención fueron revitalizar un espacio en desuso, con la importancia de la participación ciudadana para generar pertenencia y utilizar a nuestra profesión como herramienta de enseñanza para generar hábitos.

Proceso de trabajo

El proceso de trabajo parte del entusiasmo frente a la posibilidad de intervenir un espacio tan importante para el barrio Alto Verde que solo cuenta con dos plazas ubicadas sobre la calle principal. Desde ahí que comienzan a surgir ideas para contestar las grandes preguntas que este lugar nos inspiraba *¿como apropiarse del espacio público en un contexto abatido por la violencia? ¿Por que no hay niños divirtiéndose en sus juegos?*

Lo primero que surgió, quizás motivados por lecturas académicas, fue la PARTICIPACIÓN CIUDADANA. Este concepto nos ubica en una posición de observadores frente a la propuesta de hacer participes a todos, generando un intercambio en el proceso de integración por parte de los vecinos, instituciones.

Comenzamos a recorrer el lugar y al encontrarnos en la plaza nos llamó la atención el camino de circulación marcado por los vecinos, la huella odológica, irregular y espontánea que había impedido que el pasto crezca. A partir de allí nace nuestra idea de que en primer lugar, era necesario un camino que le diera carácter de espacio público, mas aun cuando se trata de una plaza que se inunda con las lluvias copiosas que son cada vez mas frecuentes; en segundo lugar, ser interesante que todos pudieran ser parte de un camino articulado, que cada uno deje su huella en el mejoramiento de este espacio de Alto Verde como significado de pertenencia. Así surge la experiencia **Alta Huella**.

Se propusieron entonces baldosas de cemento de forma hexagonal realizadas *in situ*, donde los chicos del barrio podrán personalizarlas; esas baldosas pertenecerán a esa plaza y no tendrán sentido en ninguna otra por su diseño arraigado a ese lugar. Así, la arquitectura mediará en una especie de recreación donde convergerán intervenciones de diferentes actores de distintos contextos, y de variadas disciplinas.

Para concretar esta idea, se tomó contacto con instituciones del barrio, y logramos trabajar con la Escuela de educación primaria N° 95 “Simon Iriondo” – dicha escuela se encuentra frente a la plaza - y sus alumnos de 4to grado. Realizamos encuentros donde ellos crearon sus propios diseños sobre papel, en escala 1:1, con residuos secos –materiales plásticos, botellas, potes, tapitas, residuos de papel; mapas de huevo, rollos de cartón, corchos, elementos de telgopor, etc. - que el equipo, los chicos y maestras de la escuela se encargaron de recolectar. Esta era una consigna en que los alumnos



pod an utilizar los residuos secos como material de trabajo para la creacion de composiciones art sticas con los elementos que ellos hab an conseguido en sus casas, la idea de despertar en los chicos el interes por iniciar procesos creativos con los elementos de desechos. Se tomo fuertemente la idea de disenar a traves de residuos ya que la basura es un problema latente en el barrio, por lo cual dicha seleccion de residuos pod a utilizarse como metodo de ensenanza practica que llevo consigo una explicacion sobre separar los residuos humedos de los secos.

El concepto proyectual de Alta Huella, trataba de devolverles el espacio de juego a los chicos, por ello tomamos como referencia el Juego de la Oca, se propuso una prolongacion del camino en el espacio donde ya estaban instalados los juegos. Cada baldosa se transformaba en un casillero, algunos eran numeros, otras prendas, y otras preguntas para avanzar. Dichas preguntas intentan recuperar la historia del barrio, a traves del juego integrar su propia identidad y acercarle a los chicos el relato de sus ra ces ¿En que ano se fundo el barrio? ¿Quien fue Roberto Galarza?, etc. De esta forma el juego se convirtio en una version simplificada del original y paso a llamarse “el Juego del Bigua”; un pajaro autoctono de la zona.

La etapa de anteproyecto, donde las formas elegidas, los procesos tecnicos de aplicacion y montaje suponen una nueva experiencia, se llevo a cabo con la ayuda de profesores del area de tecnolog a de la FADU-UNL, mediante su vision profesional sobre el proceso de obra, las etapas y los materiales convenientes. Fue en esta etapa en la que el dibujo y -en particular- el detalle constructivo, medio entre la coherencia formal del artefacto y la tecnica abriendo camino a las conversaciones tecnicas entre los docentes, el carpintero, el corralon de materiales, etc. Es decir, las herramientas que hemos formado en el camino academico son las que nos dan lugar a actuar como profesionales, con una perspectiva sobre el proceso de disenyo que deb a mediar entre los disenys de los ninos y el exito de la idea final.

El proyecto se presento frente a la Red Interinstitucional de Alto Verde, que cuenta actualmente con la participacion de representantes de todas las instituciones del barrio y del distrito de la costa en la que se encuentra incluida la UNL, para informarlos del trabajo que bamos a realizar y escuchar los aportes y comentarios que ten an sobre el mismo, a su vez se buscaron los puntos de encuentro en que cada institucion podr a hacerse parte en el proceso de trabajo.

Concluidas estas etapas, y modificados los aspectos que hac an a la ideacion, se puso en marcha la preparacion de materiales, el armado de los encofrados hexagonales que estuvo a cargo de la carpinter a de la Municipalidad de la Ciudad, de la cual depende la Secretaria de Cultura, el pedido de material, RDC (Relleno de densidad controlada). Las cuadrillas que aportar a la Municipalidad son parte de la Delegacion Municipal de Alto Verde, por lo que la mano de obra eran habitantes del barrio.

Para la etapa de ejecucion in situ, se realizo una convocatoria general a estudiantes de arquitectura para colaborar en los d as de trabajo clave, junto con otros companeros provenientes de otras disciplinas pedagogicas y sociales. Su colaboracion constaba en guiar a los chicos en el armado de lo que previamente hab an disenado sobre las baldosas ahora con el RDC fresco, ya que dicho trabajo deb a realizarse de modo instantaneo, debido a las condiciones del material, de este modo todo estuvo listo para dejar su “huella”.



“La educacion no es para reformar estudiantes o entretenerlos o hacerles unos tecnicos expertos. Es para inquietar sus mentes, abrir sus horizontes, encender sus intelectos, ensenarles a pensar correctamente, si es posible.”
Robert M. Hutchins



Transformaciones de significados

En los proyectos que intervienen la ciudad la anticipación es importante, pero lo es más aún en contextos tan vulnerables donde anular los usos cotidianos una plaza de un barrio es negarle sus condiciones de espacio público, más cuando se da desde el Estado, de arriba hacia abajo. Por eso esta intervención tiene una perspectiva bottom up, se anticipa a los posibles usos, ya que se construye desde los propios actores. Conjugó la teoría de participación ciudadana para el éxito de los proyectos y lo confirma en la praxis, ya que los propios vecinos nos cuentan que a la Plaza de la Paz concurre más gente y los niños extendieron sus horas de juego en la misma.

El espacio público supone un lugar donde se expresan los conceptos de ciudadanía, democracia como afirma Borja, esa condición esencial del espacio público que no se cumple en la Plaza de la Paz ya que los niños por seguridad no podían estar en la plaza, debido a las bandas de adolescentes vinculadas a la criminalidad, narcotráfico y vandalismo se apropiaban de esta. Por ello la intención principal de esta intervención fue mantener el concepto de devolver a los niños la plaza como lugar de juego.

Intervenir el espacio público significa transformar el medio y la cultura de dicho lugar, modifica los tiempos del mismo ampliando los usos de la plaza, los horarios de juego, la sensación de seguridad de los espacios intervenidos desde los vecinos, y cuidados por ellos mismos alienta la presencia de personas en el mismo y con esto los flujos de personas a su alrededor. Modifica los espacios, ya que dota de carácter dicha plaza, le devuelve su rol de condensador de las interrelaciones sociales, le da calidad de espacio público y agrega valor al espacio de juego y a las circulaciones que son también un uso de la plaza.

Le agrega significado trabajar con los actores y tener en cuenta al usuario, preponderando a lo que ya sucede antes que el proyectista interfiera en el espacio, agrega un valor inmaterial que permanezca cuando este “se vaya” al no intentar imponer una nueva circulación o modos de vivir el lugar. A su vez el “Juego del Bigua” propone transformar el espacio en un lugar desde la memoria, recuperando a través de preguntas sobre el barrio el conocimiento de la historia e identidad del mismo.

Lo inmaterial se sumerge en todas las etapas del proyecto, esto es quizás por la sensibilidad que toma parte en este tipo de intervenciones en contextos vulnerables, todas las personas que han decidido formar parte de este proyecto, lo han hecho con entusiasmo; y esto no es con una intención impulsada por la condescendencia social o la pena; sino un relato reflexivo y relectura de lo que ha sucedido con este proyecto. Devolverles el espacio de juego mediante el concepto de “huella”, remite a la memoria desde la historia del barrio hasta la marca que ha dejado la comunidad en el aporte de su trabajo sobre el camino que recorre la plaza.

Desde la instancia de diseño, la experimentación del proceso creativo alienta las capacidades de los niños al imaginar los objetos que quedarán plasmados en su plaza, su emoción al ver sus nombres en el trabajo final, el agradecimiento de las maestras y los vecinos por elegir mejorar el lugar de los chicos y tenerlos en cuenta, el interés por ayudar de los niños que no eran de las escuelas con las que se trabajó y la incorporación de los mismos en el proceso de trabajo, sentirse partícipes y orgullosos de la transformación del barrio. Crear la oportunidad de contacto entre nuestros compañeros de la Facultad de Arquitectura y un proyecto material, invitándolos a la participación del trabajo, oportunidad también de retribuirle a la sociedad, como estudiantes de universidad pública, con nuestra labor aportando a la equidad en ámbitos más complejos de los que en general se estudian y requieren la atención de nuestra disciplina.



Conclusiones

Alta Huella dejó una marca que representa la permanencia de un proceso reflexivo y analítico, en el contexto regional que incide directamente sobre el proyecto en una escala barrial, entendemos que los procesos de arquitectura, y especialmente aquellos que se desarrollan sobre el espacio público, inevitablemente trascienden lo teórico y material, modificando el entorno del ser social, pasando a un plano inmaterial como espacio simbólico. La posibilidad que se nos presenta ante nosotros como estudiantes de arquitectura, y el entusiasmo que despierta el ver un proyecto hecho realidad, realmente se han logrado transformar los significados de los procesos de obra; demostrando que pueden ser transversales; desde el papel en blanco hasta el producto final.

Desde lo estrictamente disciplinar, nos deja una reflexión sobre dos puntos; en primer lugar las teorías de participación ciudadana. En segundo lugar, el rol del “arquitecto artesano” del que habla Richard Sennett; en un proyecto donde hubo que superar las incertidumbres de los procesos participativos, donde se van tomando distintos caminos que terminan por guiar la elaboración de un producto del tipo artesanal, por su implicancia sensible y porque recupera incluso en la instancia final de trabajo en obra la mano de los diseñadores del mañana, los niños.

Todas las etapas de los procesos proyectuales arquitectónicos y urbanos se cumplen, pero el arquitecto se transforma en un guía, una herramienta y a su vez observador, haciendo de lado las pretensiones de imposición que a veces rozan con las prácticas cotidianas del mismo. Los derechos de autores, los orgullos y soberbias se impregnan de sensibilidad y se hacen a un lado en pos de un bienestar general poniendo a disposición los saberes teóricos que deja la vida académica. Cada disciplina, persona, autoridad, trabajador o niño que se hizo partícipe tiene su momento de protagonismo y responsabilidad frente a las incertidumbres del proceso.

Bibliografía

Richard Sennett, El artesano, Anagrama, Barcelona, 2009

Jauregui Jorge Mario, Favela “Construir desde el conflicto”

(<http://www.jauregui.arq.br/favelas.html>)

