

## el taller

La propuesta del taller nace de la voluntad de interactuar con la comunidad brasileña, reflexionando conjuntamente sobre las ciudades, su presente y su futuro, como espacio de convivencia y punto de encuentro de la arquitectura y los ciudadanos, contando con la sinergia de niños y adolescentes de Brasil con arquitectos españoles, en el marco de la V Bienal de São Paulo.

El taller ha tenido como objetivo la asociación, la “parceria” de niños y arquitectos. Los niños convertidos en arquitectos y los arquitectos en niños, trabajando en la búsqueda de la “Ciudad 10” a través del juego, la construcción y los diálogos.

Los niños han participado y compartido el devenir de su entorno, como ciudadanos que son, creando espacios vivos y dinámicos, aportando sus sueños y necesidades, sus ideas nuevas, frescas, creativas, convirtiéndose a su vez en pequeños arquitectos.

Los arquitectos han aportado sus experiencias y sus propios ideales como ciudadanos a su vez, especialistas en la construcción de necesidades y sueños, construyendo ideología y utopía.

El guión operativo lo han determinado los niños y los arquitectos durante la ejecución del proyecto, aunque como temas transversales se han tratado la participación activa y el diálogo, la sostenibilidad y la multiculturalidad y convivencia.



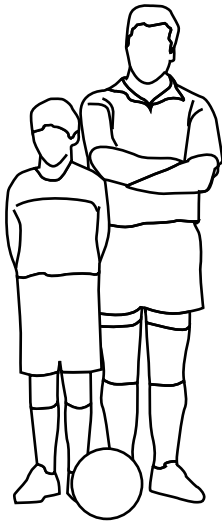
Los resultados inicialmente impredecibles han quedado expuestos en la V Bienal de São Paulo, como semilla de un debate actual, a modo de invitación, para aquellos que tienen responsabilidades en la gestión de la arquitectura y del espacio público, a trasladar a la práctica estas experiencias para que la ciudad, a partir de la complejidad y la proximidad, genere vida, sea un espacio habitable y acorde con el sentir y necesidades de sus ciudadanos, y, sobre todo, considere a los niños, a los jóvenes, ciudadanos de primer orden.

## los participantes



Los niños y adolescentes que han participado en este taller pertenecen a tres ONG de la periferia de Sao Paulo: Centro Cultural Vila Prudente, Projeto Arastao y Fundación Gol de Letra

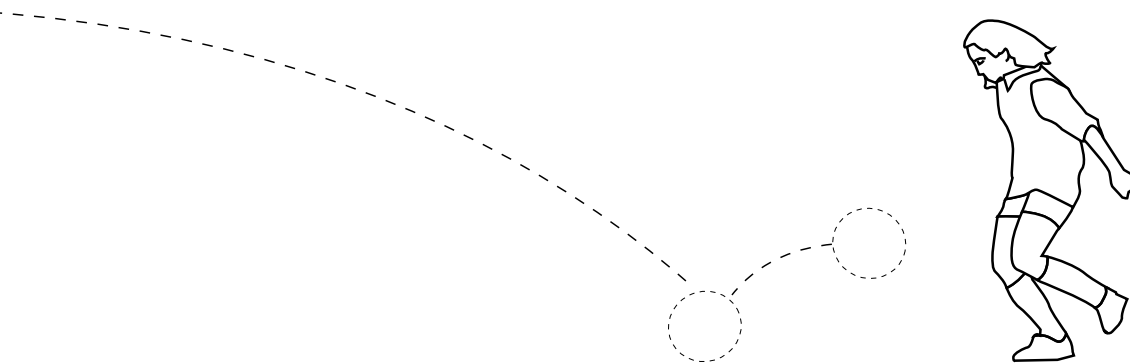
Estos niños y adolescentes entre 6 y 12 años, han creado 7 equipos de trabajo en el que ha participado un arquitecto o diseñador español:



Emili Padros  
Javier Peña  
Ana Mir  
Enric Ruiz-Geli  
Curro Claret  
Izaskun Chinchilla  
Ines Aubert

Cada equipo ha contado con la colaboración y apoyo pedagógico de monitores y educadores de cada ONG, de los intérpretes voluntarios del Colegio Miguel de Cervantes, así como de toda la dirección pedagógica.





las obras.

equipo de Emili Padrós: “la cidade”

Partiendo de los elementos de base de una ciudad y desde el punto de vista concreto/abstracto, material/inmaterial... se estimula la imaginación de los niños que proponen una ciudad que vive elevada sobre la naturaleza.

Se ha trabajado especialmente en que espacios se colocan los conceptos de educación, arte, cultura, atención... Destaca el Ayuntamiento unido al Centro Cultural por un tobogán (para poder visitar al alcalde rápidamente) y la escuela sobre el agua.



*“¿Qué podemos aportar a los niños, que nos aportan ellos?... tengo la sensación de que los niños juegan a ser diseñadores, arquitectos y urbanistas. Se muestran calculadores, reflexivos y muy responsables con la sociedad. Por otro lado, los arquitectos y diseñadores jugamos a ser niños, a imaginar sin los límites y constricciones habituales.... Parece que en cierta manera nos hemos cambiado los papeles”*

--Emili





*“un niño de Arastao propone una conexión directa del centro cultural” - sede de la asociación donde desarrollan las actividades... - “con el Ayuntamiento mediante un tobogán. De esta manera los niños pueden comunicarse con el alcalde para dirigirle críticas y hacerle propuestas para mejorar la ciudad.”*  
 --Damaio



*“insiste cada día en que nuestra ciudad tendrá muchos parques, vegetación y plazas. En las plazas siempre dibuja muchos bancos, dice que sentada la gente habla más cómodamente.”*  
 --Gabriela

las obras.  
equipo de Ana Mir: “la cidade”

La construcción de la ciudad se ha realizado como un proceso reflexivo. Mediante el trabajo en equipo se detectó la inquietud por descubrir otras culturas, otros idiomas, otros climas....

Experimentando con nuevos materiales, realizando ejercicios sensoriales cada niño ha ido sacando su propia identidad y se ha ido posicionando con sus preferencias.

El resultado de nuestro sueño es una “isla que anda” una isla artificial que navega. Le han dado el nombre de “A Ilha paradisiaca que anda e samba”



*“ Quiero camas en la biblioteca, para leer cómodamente.”*

--Robson, Gol de letra.

*“Quiero una plaza para hablar.”*

--Larisa, Arrastao.



*“He podido experimentar que el trabajo con las crianzas esta lleno de vitalidad y la mismo tiempo es vital, probablemente por todas las carencias que tienen. Piden poco, solo lo basico. Son muy maduros. Siento que valoran mucho esta oportunidad: poder colaborar, participar y afectar el proyecto.”*

--Ana

las obras.

equipo de Curro Claret: “la cidade”

Desde el descubrimiento de su ciudad tal como la viven, se ha trabajado y reflexionado sobre como pequeños cambios, pueden acercarnos a una posible ciudad ideal.

El proyecto se ha realizado a escala barrio, y se ha entendido la ciudad como una suma de barrios. Para ello lo más importante son las personas, las casas (juntas), la escuela, la plaza como un dinamizador.

También se ha incorporado el lugar de trabajo de los padres, el hospital, el shopping, el museo, el cementerio, las fabricas y un retrato de cada uno de los niños; reflexionado y representado lugares para los sentidos y los sentimientos: la casa de la enamorada, a casa de la música, la casa donde llueve, la casa de la naturaleza, la casa de chocolate.



*“Tengo la sensación de que los niños tienen muy claro que lo realmente importante son las personas y lo que pasa entre ellas.”*

--Curro



*“las casas han de estar juntas, así la gente se conoce y se ayuda mas fácilmente.”*  
--Madelaine

*“la escuela tiene que estar en el centro, en medio de las casas, y ha de tener un patio pero abierto a cualquiera que quiera entrar y jugar.”*  
--Barbara

## las obras. equipo de Izaskun: “la cidade”

Como definición preliminar, el trabajo reconoce la existencia de un usuario (el niño), un politico (aquel que toma decisiones, en el caso de la Bienal, el publico asistente), y un tecnico (el arquitecto) que deben colaborar sin interferir sus funciones. La maqueta trata de establecer una relacion comunicativa entre el usuario y el politico, en el que el tecnico es el mediador, a partir de un formato construido por capas. Este formato permite que el propio niño construya sus opiniones, sus deseos y sus aspiraciones entendidas como no existentes a priori.



Asi, la maqueta, es una construccion paulatina donde, a traves de las preguntas y los instrumentos que el tecnico pone a disposici3n de los ni1os, estos son capaces de redactar peticiones transmisibles a la autoridad en forma de programa politico.

*“El paisaje y la ciudad tienen condiciones para ser habitadas directamente. Los ni1os han ido aportando, cada vez m1s, aquello que llevaban dentro hasta plasmarlo en la ciudad, en base a tres reflexiones: 1- reflexi3n sobre la funcionalidad de los objetos urbanos seg3n los ni1os; 2- reflexi3n sobre la invisibilidad de los sucesos urbanos seg3n los ni1os, 3- transgresi3n y emisi3n de reglas reguladoras de la ciudad a partir de la experiencia infantil”*

-Izaskun

*“ Me gustaria tener, al menos, 8 sorpresas al día”*

--Daniela

*“Muchas de las reglas de estos espacios no las ha decidido nadie sino que son un acuerdo que todo el mundo respeta”*

--Mayke

*“En la ciudad hay cosas que son importantes pero invisibles. Electricidad, agua, viento, miradas, gestos, sentimientos, decisiones políticas, olores, energia, el camino por el que andan los gatos”*

--colectiva



Tres preguntas basicas han arbitrado la construccion de la maqueta. Los niños contestan estas preguntas construyendo con sus respuestas una realidad distinta a la existente. Las informaciones se acumulan en un cronograma que describe el desarrollo cotidiano de la vida de cada niño, sobre el, los niños responden:

1 A la pregunta de cómo modificarías las reglas que rigen cada uno de los espacios cotidianos, los niños han respondido con la construccion de un codigo de señales propuestas por ellos para reinventar las codificaciones sociales de su entorno.

2 A la pregunta, ¿Qué elementos invisibles que son importantes en la ciudad querrias modificar o controlar?, los niños han dispuesto una serie de elementos en la maqueta que convierte en visibles

relaciones energeticas que requieren una colaboraci3n y el establecimiento de equilibrios.

3 Por ultimo, han respondido a la cuestion ¿C3mo modificarías la tecnología de los objetos cotidianos para que se adaptaran mejor a tus necesidades?, mediante la reconstrucci3n de un conjunto de mobiliario domestico y urbano.

En general, las propuestas de los niños tiene una fuerte carga fenomenologica; hablan de propuestas que relacionan percepci3n , acontecimientos, musicas, sensaciones y objetos. Por ejemplo, una niña ha puesto una regla que es que quiere 8 sorpresas cada dia, eludiendo la monotonía de lo cotidiano. A cada acci3n del dia se le asocia una sorpresa, una sugerencia que traslada al alcalde.

las obras.

equipo de Inés Aubert: “las ciudades”

La idea fué partir de cero. Que se olvidaran de lo que pensaban que era una ciudad para poder crearla toda ellos, repensandola, utilizando la imaginación para pensar en distintas formas de vivir.

Se empezó pensando el espacio privado mínimo, una casa/refugio, utilizando los materiales naturales de su alrededor, siendo conscientes de las posibles diferencias entre habitats según las condiciones dadas.

Luego se pensó en el espacio publico, su utilidad, qué hacer, y se crearon espacios para encuentros, tiempo libre y actividades, espacios donde relacionarse.

Finalmente, se plantearon los problemas de la ciudad actual y cómo comunicarse.



*“Los niños estan haciendo su ciudad ideal. A traves de la imaginación crean nuevos espacios que no existian, yuxtaponiendo realidad y ficcion en una amalgama de deseos. La han realizado primero, individualmente, pensando en su habitat desde un entorno natural determinado y a partir de ahí buscar en comun sus espacios de encuentro, el espacio publico. El objetivo era partir de cero y repensar las ciudades”*  
--Inés



*“Si viviera en una flor dormiría dentro de ella cuando se cerrara por la noche.”*

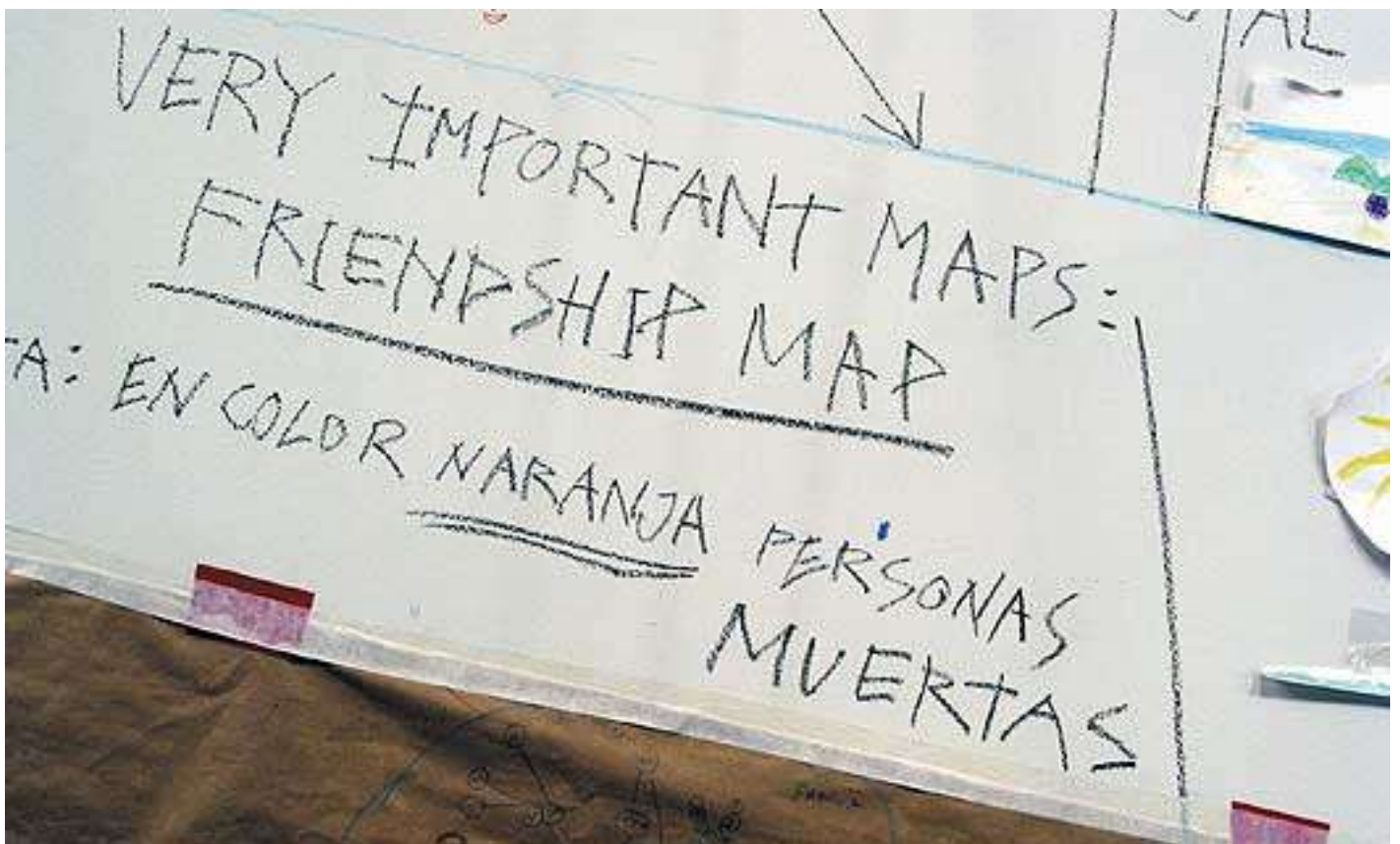
*“A mi me gustaria encontrarme a mis amigos en una granja”*

*“Nos gustaria una escuela de cristal para poder ver siempre la calle, la gente, el sol y la lluvia.”*

## las obras. equipo de Enric Ruiz-Geli: “la cidade”

Se trata de plasmar las relaciones que se crean en las ciudades, tanto familiares como vecinales, etc. Buscar las coincidencias y crear redes de relacion similares a las neuronas, poniendo de manifiesto como estas relaciones enriquecen y dan conocimiento y experiencia:

Inteligencia= número de conexiones  
Mapa amistad de cada uno  
Burbuja de relaciones Inteligencia= número de conexiones  
Mapa amistad de cada uno  
Burbuja de relaciones



Hacer de la ciudad un “Cluby” (espacio donde ellos se encuentran y se relacionan. Fuera de él existe la violencia.) a partir de la creación de pequeños clubes repartidos por la ciudad.

Cluby= seguridad, no violencia, ghetto positivo  
Segunda residencia  
Si toda la ciudad fuera un cluby se resolvería el problema de la violenciae.

*“A veces tenemos ideas nuevas pero no tenemos oportunidad de decirlas.”*

*“Queremos ciudades sin violencias, con mas arboles, parques, juegos, campos de futbol...”*



*“Tienen mucho sentido de la solidaridad. Si una casa esta mas lejos de la cascada no pasa nada mientras le llegue el agua.”*  
--Enric Ruiz-Geli

las obras.

equipo de Javier Peña: “Quebra-cidades”

Se ha representado en la maqueta, a través de un “quebra-cabezas”, los “ingredientes” que tendría que tener la ciudad sugeridos por los niños, en cuatro lugares: el mar/rio/lago, la playa, la pista y el parque. Se convierten en los personajes de una película o un video-juego, con sus cuerpos y actividades, desarrollando una implicación orientada entre sus dibujos, sus pensamiento y la maqueta.

Los niños han aportado deseos básicos, fundamentalmente sensaciones que quieren vivir en la ciudad, a partir de determinadas acciones y situaciones y de donde querrían que se desarrollasen. Con todo ello se ha generado un catalogo de acciones, sensaciones, materiales, objetos cotidianos, etc... que configuran un sistema capaz de producir infinitos paisajes, infinitas ciudades.



Su espacio limita su capacidad de generar deseos o cambios operativos y atractivos que mejoren su realidad, hacerles emerger de su mundo.

*“Para fomentar la imaginación y ser capaz de estructurar mejor las ideas, son importantes también mas experiencias, mas vivencias. Hace falta fomentar mas capacidad de liderazgos. Seria interesante estimular la iniciativa y la autonomía, educar la inteligencia emocional”*

--Javier Peña



*¿Qué tiene esta ciudad que no tenga la tuya?  
"Todo... no tiene playa , no tiene parque, no  
tiene agua, no tiene pista...."*

## Algunas conclusiones

-Los niños quieren participar, y reclaman la posibilidad de hacerlo, mecanismos para expresar sus ideas y construirlas (Frase de una niña).

-En distintos grupos han surgido ideas y la necesidad de comunicarse con el alcalde, con el político. (Grupo de Izaskun y de Emili)

-En general valoran mucho el espacio público como espacio de encuentro con los amigos y aportan una dimensión muy humana a la ciudad. Por ejemplo, en el grupo de niños de Curro piden que las casa estén juntas para poderse ayudar y relacionarse. En el grupo de Inés, quieren encontrarse en una granja, en el medio de la ciudad y quieren que la escuela sea transparente, para intercambiar y ver desde fuera y desde dentro (la quieren también en el centro de la ciudad).

-Reproducen mucho el esquema de "barrio" en cuanto a dimensiones, funciones y relaciones.

-Estos niños tienen unas características de partida condicionadas por sus características de vida. Sus inputs son su entorno (la mayoría no conocen ni la ciudad de Sao Paolo) y los elementos de consumo y lúdicos (video juegos, películas, fútbol y música) que llegan a través de la TV.

-Valoran mucho las personas, las relaciones humanas, los sentidos y la naturaleza.

-Los trabajos de cada equipo se han centrado primero en conocerse, en conocer sus intereses a partir de su entorno físico y de relaciones con otros y con el espacio, a través del dibujo, el juego, el diálogo y la construcción.

-En una segunda fase se ha tratado de plasmar gráficamente el proceso y los resultados construyendo la maqueta que reflejara todos estos aspectos.

-A veces, la maqueta plasma espacios reales de ciudad, y otras aporta sistemas que reflejan y representan estos intereses y voluntades como un menú para mejorar o reflexionar sobre las ciudades, sus funciones, sus estructuras y como marco de las relaciones humanas y respecto a la naturaleza, desde las aportaciones de los niños y de los arquitectos.

-En el taller se ha motivado la creatividad y la capacidad de iniciativa que pudiera convertir a los niños en pequeños líderes del espacio y la ciudad que proponían.

*Este taller ha querido aportar a la Bienal, que tiene como título "Metropolis", el aspecto humano de las ciudades, de cómo quieren vivirse, de cómo queremos relacionarnos. Los niños han puesto vida a la metropolis, con sus realidades y deseos.*

*La reflexión sería que los políticos, técnicos, profesionales,... y gestores del espacio público, los responsables culturales y pedagógicos deberíamos fomentar más la capacidad de iniciativa y autonomía, potenciando que emerjan en las personas y los niños en particular el potencial interior, aportando conocimiento y capacidad de desarrollar experiencias propias, de intercambiarlas, y de concretar sus intereses y deseos.*

*Los niños quieren y desean participar más en la vida cotidiana y en la toma de decisiones y quieren trasladar lo que quieren a las autoridades públicas. Esta es también una fórmula para fomentar la práctica del civismo, la sostenibilidad, el diálogo y la multiculturalidad.*