

Nuevo rol: del arquitecto creador al arquitecto ciudadano. Diseño participativo en la producción del hábitat

Rodrigo Toro Sánchez¹



Figura 1. Reunión con pobladores de campamentos en San José de Maipo.
Fuente: Archivo propio

Introducción

El contexto actual de la arquitectura en Chile tiene su énfasis en sus aspectos formales en desmedro de su rol social. Las bienales de arquitectura y las publicaciones en revistas muestran un énfasis en la fotografía, en la imagen proyectada de una obra y no en la interacción de una obra con su comunidad. Por otro lado desde el ámbito inmobiliario, el énfasis está en

¹ Arquitecto, MSc. Advanced Architectural Studies, UCL. Académico del Instituto de la Vivienda, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Universidad de Chile.

la rentabilidad del negocio, en aprovechar la normativa al máximo y en cómo generar un producto idealizado que sea vendible en el corto plazo.

La arquitectura entendida como los espacios que dan cabida a las actividades humanas, que cobijan sus acciones, que poseen historia y cultura está, en la práctica, en un segundo plano. Probablemente el modelo de sociedad imperante privilegia la velocidad de los procesos, la máxima ganancia y el marketing como las principales premisas de un proyecto. Estos elementos van en contra de procesos como la participación ciudadana que permite dar mayor sustento social y apropiación a proyectos de vivienda y espacios colectivos. El desafío que surge aquí es poder desarrollar métodos de participación con la comunidad que sean efectivos y que estén acordes con los escasos tiempos destinados a estos procesos, además de redefinir el rol del arquitecto en este nuevo contexto.

Políticas de vivienda

Las políticas públicas aplicadas en Chile desde los años ochenta para solucionar la problemática de la vivienda social han creado una creciente segregación social, funcional y espacial. La solución arquitectónica-urbanística ofrecida habitualmente por los técnicos es parcial, produce objetos y analiza los problemas del hábitat como algo estático. Las necesidades de la gente se consideran en abstracto, ya sea como suposición del proyectista o a partir de estudios estadísticos, produciéndose así un distanciamiento cada vez mayor entre el arquitecto y la realidad.

En la práctica generalizada del diseño de viviendas o de intervención de espacios colectivos, se formulan propuestas inconsultas con escaso o ninguna participación ciudadana que alcancen soluciones de consenso, lo que implica que adolezcan de gran variedad de problemas entre los que se destacan, entre otras:

- La falta de pertinencia de los proyectos a resolver las problemáticas de las comunidades.
- La generación de propuestas con problemas funcionales y de identidad.
- Deficiencias en la valoración de sentidos patrimoniales y culturales poseídos por las comunidades.
- Conflictos de uso de los espacios y la no apropiación social de las soluciones.

Actualmente, las políticas de vivienda social y espacios públicos en Chile se encuentran en un periodo de cambio, estableciéndose que sin la participación de una comunidad en la generación de los proyectos, no existe el sustento “social” de estas iniciativas, lo que se traduce en un deterioro de los espacios públicos y edificios realizados. Así, el objetivo actual del Estado es generar un compromiso de los habitantes con lo que va a invertir en ellos y para esto es preciso construir herramientas de conocimiento y estrategias de acción que permitan comprender y actuar ante problemáticas complejas ya sean urbanas o arquitectónicas. Herramientas que inserten el conocimiento técnico en procesos que recuperen los espacios de participación de los ciudadanos en la toma de decisiones.

Diseño participativo

Profesionales de otras disciplinas como la sociología han desarrollado herramientas para el trabajo con la comunidad. Diversas metodologías permiten a este profesional enfrentar el desafío de trabajar con personas, generar organizaciones, sistemas de trabajo y obtención de información, no obstante, ellas se relacionan más con aspectos sociales que con aspectos físicos-espaciales. Sobre este último tema son también los arquitectos los que deben crear metodologías para un proceso participativo, asumiendo la responsabilidad de generar métodos de trabajo y definir los niveles de participación de los diversos integrantes de una comunidad.

En este contexto debemos revisar el papel que el arquitecto está llamado a desempeñar, siendo preciso pasar del “arquitecto creador” basado en el individuo hacia un “arquitecto ciudadano” que trabaja de forma colectiva para, de esta manera, transitar del diseño de formas al diseño de procesos colectivos de transformación urbana y social.

Para lograr este objetivo es necesario generar participación ciudadana en la definición de cuáles y cómo serán los proyectos a realizar en un lugar y dentro de este contexto aparece el Diseño Participativo como una forma de involucrar a los habitantes en la generación de espacios arquitectónicos, haciendo del arquitecto un agente social que interactúa con los habitantes y genera proyectos estrechamente ligados a las necesidades de una comunidad.

Entenderemos por Diseño Participativo la construcción colectiva entre diversos actores, que directa o indirectamente se verán implicados con la solución arquitectónica y que tienen el derecho de tomar decisiones consensadas para alcanzar una configuración físico-espacial apropiada y apropiable a sus necesidades, aspiraciones y valores, así como adecuada a los recursos y condicionantes, particulares y contextuales².

En el Diseño Participativo, el objetivo es permitir a las personas participar en los procesos que generen un hábitat adecuado a sus demandas y necesidades. Esta forma de producción del hábitat requiere de una respuesta de las instituciones y poderes públicos que posibilite políticas flexibles, instrumentos adecuados, apoyo técnico, social y financiero.

La acción participativa permite construir el conocimiento colectivamente y diseñar entre técnicos, políticos y ciudadanos las estrategias de intervención. Es un proceso en el que la población participa en diferentes espacios y momentos para definir y satisfacer sus necesidades, proceso en el cual se produce intercambio y construcción colectiva de conocimiento que puede provocar acciones de cambio.

En este nuevo escenario los nuevos roles del arquitecto propuestos serían el ser un:

- Traductor de deseos y necesidades
- Mediador, facilitador de procesos
- Articulador entre sujetos de intereses diversos

Metodología

Para realizar los Talleres de Diseño participativos se necesitan algunas premisas previas tales como:

- A. Querer participar: entendida como la motivación para incorporarse en el proceso. Se basa en el trabajo de las identificaciones y las afectividades.
- B. Poder participar: crear instancias donde se pueda construir, tomar decisiones y gestionarlas desde un diagnóstico y una planificación participada. Comprende desde asambleas vecinales a jornadas de trabajo pasando por espacios informales de discusión.

² Romero y Mesías, 2004.

C. Saber participar: Se trabajará la formación y el intercambio de saberes. Se trata de provocar saltos de lo individual a lo colectivo.

Una vez cumplidas estas premisas, es necesario que los participantes tengan cierto entrenamiento y práctica para poder dialogar, requiriéndose generar un lenguaje de diseño común para que los habitantes no formados técnicamente puedan describir las cosas que esperan de los planes. Distintas actividades deben ser realizadas con el objetivo de explicar las problemáticas y las distintas restricciones existentes, así como definir claramente los alcances que tendrá la participación de la comunidad, esto con el propósito de no generar falsas expectativas.

Es importante que en un proceso de diseño participativo los participantes puedan expresar sus ideas, para lo cual el arquitecto se pone a su disposición para facilitarle su expresión con dibujos, esquemas y desarrollando las ideas, sin que el arquitecto sugiera previamente las respuestas. Esta experiencia brinda al arquitecto una nueva dimensión de su trabajo, menos formal, más humana y le posibilita comunicarse con la gente en lugar de resignarse a ser un personaje ajeno y distante. Esto no significa que el arquitecto deba adoptar una posición neutral limitándose a hacer accesible al usuario la actividad del diseño, sino que al contrario, el producto final debe resultar de una relación dialéctica entre ambos.

Dentro de los beneficios del diseño participativo en una comunidad está la posibilidad de construir cultura de participación y la adquisición de experiencias que los harán mayormente autosuficientes. También, permite alcanzar mayor satisfacción social en las comunidades y una valoración de las actividades de los arquitectos, haciendo esta profesión útil y creativa al servicio de las comunidades.

Herramientas

Algunas de las herramientas de participación ciudadana desarrolladas por el autor, son los Paneles de selección de atributos de la vivienda, el Buzón de actividades v/s lugar y el Tablero para proyectar.

A. Paneles de selección de atributos de la vivienda

Tiene como objetivo plantear por cada panel una temática específica a decidir con respecto a las características de la vivienda y su entorno, como por ejemplo el sistema constructivo, la tipología, la forma de agrupación de las viviendas, el equipamiento del barrio, etc.

En una lámina de 90 x 60 cms. se muestra de forma gráfica (foto) cada alternativa con imágenes reales que permitan al usuario pasar de un concepto como es el texto a imaginarse de forma más real la solución propuesta.

El valor de este instrumento está en que las personas amplían sus opciones y no se dejan llevar solo por los prejuicios mentales. Por ejemplo, en lo correspondiente a materialidad de una casa, los usuarios en un inicio prefieren en su mayoría viviendas de albañilería cuando se les pregunta de forma verbal, no obstante cuando ven en el panel la opción de una casa de madera junto a una foto de una vivienda cálida y acogedora, aumenta considerablemente esta opción.



Figura 2. Panel de selección de atributos de la vivienda.
Fuente: Archivo Propio

B. Buzón de actividades v/s lugar

El buzón de actividades v/s lugar tiene como objetivo identificar el uso real de cada espacio de la vivienda. Esto es importante ya que el uso de los espacios es generalmente más variado de lo que inicialmente fue previsto. Permite entender cómo se usa la vivienda actual y así poder proyectar de mejor forma la vivienda futura.

Por un lado se realiza un buzón con varias entradas, cada una de las entradas tiene asociado un dibujo o foto de un espacio de la casa (cocina, estar, dormitorio, patio, etc.) Por otro lado se realizan tarjetas con dibujos de actividades variadas tales como dormir, comer, estudiar, jugar, trabajar, etc. Cada usuario o integrante de la familia indica colocando en el buzón en qué espacio realiza cada actividad. Aquí se obtiene por ejemplo que un niño hace las tareas en la cocina, come en su dormitorio, juega en el estar, etc.

El valor de esta herramienta está en entender el real uso de los espacios y como nuestro diseño posterior debe dar cuenta de estas particularidades. Las tarjetas pueden venir en blanco y negro y ser coloreadas por los niños de forma previa a la actividad.



Figura 3. Buzón de actividades v/s lugar. Fuente: Archivo Propio

C. Tablero para proyectar la Vivienda

El objetivo principal de esta herramienta es permitir al participante comprender el proceso de proyectar la vivienda. Es importante que puedan sentirse partícipes del proceso de diseño y además enfrentarse a las complicaciones y desafíos que tiene este proceso.

Consiste en un tablero de cartón que se modula en cuadrados de 1,2 cm. separado por un espacio de 0,2 cm. Cada cuadrado representa en la realidad 60x60 cm. El tamaño y forma final del tablero depende del tamaño del terreno real disponible para la vivienda (60 m², 80 m², 100 m², etc.) Luego todos los elementos constituyentes de una vivienda como muros, escaleras, muebles, artefactos, etc., son realizados en cartón. Con esto, la persona puede de forma libre explorar diversas opciones de distribución y pronto se dará cuenta que el espacio es reducido y que para aprovechar de mejor manera el espacio tendrá que realizar un segundo nivel o adosar la vivienda a un costado para tener más patio o permitir que un auto se estacione. En una segunda etapa de este ejercicio puede tener la asesoría de un arquitecto o monitor.

La importancia de esta herramienta está en hacer sentir al usuario como un arquitecto que puede proyectar su propia vivienda, así mismo hacer entender que no se puede obtener todo y que cada decisión conlleva una consecuencia en el espacio. Luego de la utilización de esta herramienta es más fácil explicar por qué es necesario adosar las viviendas, integrar los espacios o construir en más de un nivel.

Reflexiones finales

El cambio en la forma en que los arquitectos proyectan desde una acción individual hacia una acción más participativa y colectiva comienza con experimentar nuevas metodologías que permitan elaborar estrategias de vinculación con la comunidad y sus necesidades. Los métodos y herramientas expuestos en este texto son un intento en la búsqueda de ese camino que podrán ser perfeccionados y adecuados a la realidad de cada lugar y cada comunidad.



Figura 4. Tablero para proyectar una vivienda. Fuente: Archivo Propio

Esta nueva dinámica social que exige mayor participación en los procesos de construcción del hábitat obliga a revisar de manera profunda las prácticas de los arquitectos, muy inclinadas a realizar proyectos de gran desarrollo formal, menospreciando las necesidades sociales y culturales de las comunidades, degradando las condiciones espaciales de los espacios públicos y estableciendo lugares sin identidad y participación de los colectivos en el uso de los espacios.

Finalmente, es importante destacar que no existe una metodología única para establecer este diálogo entre el arquitecto y una comunidad, ya que depende de las condiciones específicas de cada situación, de los tiempos existentes y la disposición de la comunidad a participar. No obstante, la condición principal es la disposición del arquitecto al diálogo y a escuchar, poder generar un vínculo sincero con las personas y entender que el producto final será una creación colectiva.

Bibliografía:

ALEXANDER, Christopher, et al. Un lenguaje de patrones. Gustavo Gili, Barcelona. 1980.

BERTRAND SUAZO, María. Participación y diseño residencial. *Boletín INVI*. 4(8): 23-40, 1987. Traducción de Diseño y participación pública. Vivienda en Adelaide road de Alexi Marmot y Martin Symes.

JACOBS, Jane. Muerte y vida de las grandes ciudades. Madrid, Península. 1973.

MAX-NEEF, Manfred; ELIZALDE, Antonio y HOPENHAYN, Martín. Desarrollo a escala humana: una opción para el futuro. Santiago, CEPUR. 1986.

PELLI, Víctor Saúl. Habitar, participar, pertenecer. Acceder a la vivienda – incluirse en la sociedad. Buenos Aires, Argentina, Nobuko. 2007.

ROMERO, Gustavo, coord. y MESÍAS, Rosendo, coord. La participación en el diseño urbano arquitectónico en la producción social del hábitat. México: CYTED-HABYTED-Red XIV.F. 2004

_____. Participación en el planeamiento y diseño del hábitat popular. La Habana, CYTED Red XIV.B. 1999.

RUGIERO, Ana María. Aspectos teóricos de la vivienda en relación al habitar. [En línea]. *Boletín INVI*. 15(40): 67-97, 2000. Disponible en: <http://www.revistainvi.uchile.cl/index.php/INVI/article/view/263/782>