

LudAntia



POST
arquitectos



Ludantia

A VILA DO MAÑÁ, RIVEIRA

LA CIUDAD DEL MAÑANA LUDANTIA

Sandra González Álvarez

A VILA DO MAÑÁ, RIVEIRA

LA CIUDAD DEL MAÑANA





A VILA DO MAÑÁ,
RIVEIRA
LA CIUDAD DEL MAÑANA LUDANTIA

Sandra González Álvarez

Autor: GONZÁLEZ ÁLVAREZ, Sandra.
Presentación: RUÍZ RIVAS, Manuel.
Prólogo: ROSALES NOVES, Xosé Manuel.

Equipo de trabajo: PØST Arquitectos.
A Coruña, 2018.

La ciudad del mañana, edición LUDANTIA
ISSN: 2530-9226

Nº de páginas: 85
21x21cm
Índice: pp. 6-7

ISBN (PØST Arquitectos): 978-84-090-1739-3
ISBN(COAG): 978-84-967-1259-1
Depósito Legal: C 808-2018
IBIC: AMVD-YQA-YQNP

Edición: colección editada conjuntamente por el Colegio Oficial de Arquitectos de Galicia y PØST Arquitectos.

Diseño: Sandra González Álvarez y Irene Díaz Calvo. (PØST Arquitectos).

Maquetación: Irene Díaz Calvo, Alejandro Lastra Salazar y Álvaro Marcos Rodríguez (PØST Arquitectos).

Diseño de cubierta: Sandra González Álvarez y Irene Díaz Calvo..

Dibujo de cubierta: Alberto Fuentes Valcárcel.

Ilustraciones: Sandra González Álvarez

Impresión: Tórculo Comunicación Gráfica

Distribución:

COAG. Praza da Quintana 1. 1º, 15704 Santiago de Compostela (A Coruña); PØST Arquitectos.
Federico Tapia 49, L9, 15005 A Coruña

© PØST Arquitectos, 2018
Federico Tapia 49, L9
15005 A Coruña
© Sandra González Álvarez

LA EDICIÓN DE ESTA PUBLICACIÓN HA SIDO PATROCINADA POR EL CONCELLO DE RIVEIRA

Reservados todos los derechos. Ni la totalidad ni parte de este libro puede reproducirse o transmitirse por ningún procedimiento electrónico o mecánico, incluyendo fotocopia, grabación magnética o cualquier almacenamiento de información y sistema de recuperación sin el permiso previo y por escrito de las personas titulares del *Copyright*.



Para Alex el gran Líder Azul, para Ivy el Niño, para la Tita Fuguilla y el Tito Pablo, para el Primo Jorge y para el primo Piloto Pablo, para Alex y Alén, para Otto, Jorge, Lorena, Javi, Sergio, Aitor, Santi y Lorena "la Mary"... y para Breixo que va siempre en mi mochila... porque cuando jugamos, la calle es nuestra, el barrio es nuestro, la ciudad es nuestra...

ÍNDICE

ALBISCANDO O FUTURO. Manuel Ruíz Rivas	7
A VILA DO MAÑÁ . Xosé M Rosales Noves	9
1 PRESENTACIÓN DE “LA CIUDAD DEL MAÑANA”	15
2 OBJETIVOS DE “LA CIUDAD DEL MAÑANA”	19
3 CONCEPTOS TRABAJADOS EN “LA CIUDAD DEL MAÑANA”	27
4 TALLERES: ESTRUCTURA Y DINÁMICA	35
5 CASO PRÁCTICO: RIVEIRA	37
6 RESULTADOS	83

ALBISCANDO O FUTURO

Os nenos e nenas de hoxe son os arquitectos da sociedade do mañá e, baixo esta premisa, dende o Concello de Riveira sentímonos tremendamente orgullosos de ter apoiado esta gratificante iniciativa: un obradoiro de urbanismo e patrimonio concibido para que os nosos cidadáns máis novos, con idades que ían dende os 3 aos 12 anos, comezasen a percibir e ponderar o espazo que habitan.

Quero felicitar a PØStarquitectos polo ben que souberon desenvolver unha actividade da que se beneficiaron un cento de rapaces, todos eles integrantes dos campamentos de conciliación do Concello. PØStarquitectos, en colaboración con Apatrigal, tivo a idea de transformar a cidade nun inmenso campo de xogos para que os pequenos puidesen aprender palpando, manipulando e facendo súa unha urbe que comunmente albiscan como algo que lles é alleo, como cousa de adultos... adultos que, por certo, nalgún punto do século XX perdemos o rumbo do desenvolvemento urbanístico permitindo que o feísmo se introducise nas nosas vidas.

Esta Corporación Municipal está unida no empeño de regresar ao camiño correcto e por iso estamos dando pasos orientados a redefinir o modelo de cidade: promovendo actuacións que prioricen o peón antes que o automóbil, creando máis quilómetros de carril bici, apostando polas tecnoloxías menos contaminantes, concedendo facilidades para rehabilitar o noso patrimonio arquitectónico... logrando, en definitiva, unha Riveira máis humana, bonita, sostible, accesible e limpa. E todo isto a base de planificación.

Neste senso, aportacións como a que nos está a ofrecer David Chipperfield e a súa Fundación RIA márcanos moitas das pautas para conquistar este cambio de modelo e nos dá confianza no noso traballo.

E aínda que actuamos coa convicción de estar facendo as cousas ben, serán os nenos e nenas os que algún día deben asumir o papel de seguir percorrendo esta senda. Eles deben edificar a Riveira do mañá para crear unha cidade á medida das súas necesidades e intereses. E nese ilusionante reto que lles espera, confío de todo corazón en que este obradoiro que vimos de celebrar no 2017 lles servise para pousar unha mirada limpa e fresca sobre as bases máis firmes para construír o seu futuro.

Felicidades.

Manuel Ruíz Rivas
Alcalde de Riveira

A VILA DO MAÑÁ

PROLOGO

“A educación terá por obxecto o pleno desenvolvemento da personalidade humana no respecto aos principios democráticos de convivencia e aos dereitos e liberdades fundamentais”

Constitución Española, 29-XI-1978 . Art. 27.2

“Os Estados Partes recoñecen o dereito do neno ao descanso e ao entretemento, ao xogo e as actividades recreativas propias da súa idade e a participar libremente na vida cultural e nas artes.”

Convención sobre los Dereitos do Neno. Art. 31.1

Adoptada pola ONU 20-XI-1989

Ratificada polo Estado Español o 30-XI de 1990

A xestión responsable do noso hábitat no ánimo de acadar as mellores e gozosas condicións de vida debería ser, posiblemente, o maior compromiso colectivo que cada xeración debería asumir. Pero, lamentablemente, en Galicia no presente estamos lonxe dese equilibrio acadado no pasado e ao longo de moitísimos séculos de historia do noso país, no que a relación co medio estaba baseada no principio de máxima racionalidade e respecto. Que facer para tratar de recuperar ese equilibrio entre as demandas e as aspiracións sociais da nosa comunidade e a sustentabilidade deste fermoso e xeneroso territorio que habitamos?.

No inicio da vida de cada un de nós, chegamos a uns espazos e lugares herdados, construídos polos que nos precederon, e que deixaron as súas pegadas no territorio que habitamos e cunhas determinadas regras de uso coas que nos atopamos. En tempos, esas regras estaban guiadas pola necesidade de subsistencia, da obtención de recursos necesarios para a vida. Pola contra, no presente temos perdida a nosa relación de dependencia directa, xogando o noso territorio un papel de mero soporte de actividades desvinculadas da súa natureza e identidade. Esquecemos as súas regras e convertémonos en depredadores do medio. Este xeito de actuar levou a profundas e desafortunadas actuacións nos lugares que habitamos e que imos traspasar ás novas xeracións de cativos que se atopan cun medio hostil que non ten presente as condicións nas que desenvolver a súa personalidade. Para todos nós é evidente que o espazo pode posibilitar e facilitar xeitos ou condicións de vida e relación desexables ou ben, impedilos absolutamente. O espazo non é indiferente ás nosas vidas e incide moi directamente na calidade da nosa existencia.

Diante deste feito, debemos ollar cara o pasado con sentido crítico e propositivo, guiados polas nosas aspiracións individuais e colectivas na procura duns espazos e lugares nos que desenvolver as nosas vidas en comunidade. Neste punto é no que as iniciativas de educación en arquitectura para a infancia e a mocidade adquiren un papel fundamental para acadar destrezas e capacidades que nos axuden a apropiarnos do espazo, a coñecer as razóns ou as sen razóns da súa existencia e os seus procesos de transformacións, a facer camiño deixando unha pegada amable e xenerosa no medio.

A educación en arquitectura ten por obxectivo acompañar a mirada da infancia no seu proceso de descubrimento e apropiación do mundo no que habitan e que todos compartimos. Camiña na procura de que os cativos sexan quen de tomar consciencia da súa capacidade de transformar o medio, se os adultos o permitimos ou, mais ben, se simplemente cumprimos coas leis que nós demos e que a modo de recordatorio cito no inicio deste prólogo. Non podemos esquecer que a

perda dos espazos públicos como lugar de xogo e aprendizaxe autónomo leva sendo imparabile nos últimos coarenta anos no noso país, e iso ten unha enorme transcendencia negativa ao mermar as posibilidades que o xogo como recurso de aprendizaxe.

Iniciados no xogo guiado, enseguida demandamos o xogo autónomo e, incluso, o xogo prohibido. Todos son camiños que temos que percorrer nas nosas vidas como distintos niveis de aventura nos que o risco está presente, de xeito consciente ou inconsciente, e que están alimentados pola ansia por descubrir inherente á infancia e á mocidade e que, pouco a pouco, vai amortecendo co paso do tempo.

“Os cativos teñen que saír sos á rúa, teñen que poder saír da casa sen que os leven da man. Soamente cando están cos seus amigos e amigas poden vivir experiencias de alto nivel. A sorpresa, a marabilla, a aventura, o descubrimento, o risco... son experiencias moi importantes para crecer e que só se poden vivir fóra da casa e con outros”. (Francesco Tonucci)

É neste contexto social e espacial no que desenvolve as súas propostas **“A vila do mañá”**, un proxecto recente pero moi intenso que se alimenta tanto das primixenias experiencias e propostas de Froebel e as súas fondas pegadas no mundo da educación e da arquitectura, como das máis recentes achegas do cada vez máis importante colectivo adicado á Educación en Arquitectura, entrando a formar parte deste valiosísimo grupo de profesionais da arquitectura comprometidos coa educación que temos a fortuna de ter activos en España e en Galicia.

Será en **Ludantia**, a *I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para a Infancia e a mocidade*, onde se presente esta nova publicación de **“A vila do mañá”** na que se recolle e sintetiza a súa metodoloxía de traballo e que levan experimentando desde finais de 2016 en distintos concellos de Galicia, aportando a súa experiencia á marea de transferencia de coñecemento que alimenta á comunidade da que todos formamos parte.

As propostas lúdico-educativas que desenvolve “A vila do mañá” están plenamente contextualizadas na realidade do noso país, e supoñen unha moi significativa achega aos que desde o mundo da arquitectura estamos a traballar sobre o coñecemento dos espazos que habitamos. Contemplan a multisensorialidade na vivencia dos espazos, centran a atención na procura de puntos de interese, provocan o movemento para a ocupación do espazo público, propoñen a construción de ambientes estanciais que conquistan espazos antes prohibidos para os cativos, animan á participación conxunta de cativos e adultos nas actividades de xogo... Todo o seu ben facer é unha clara mostra no noso país do que se está a facer desde a educación en arquitectura nos tempos presentes.

Xosé M Rosales Noves
Coordinador do Proxecto TERRA



1 PRESENTACIÓN DE “LA CIUDAD DEL MAÑANA”

(Riveira, 2017)

En un tiempo tuvimos miedo del bosque. Era el bosque del lobo, del ogro, de la oscuridad. Era el lugar donde nos podíamos perder. Cuando los abuelos nos contaban cuentos, el bosque era el lugar preferido para ocultarse los enemigos, las trampas, las congojas. [...] En un tiempo, nos sentimos seguros entre las casas, en la ciudad, con el vecindario. Éste era el sitio donde buscábamos a los compañeros, donde los encontrábamos para jugar juntos. Allí estaba nuestro sitio, el sitio donde nos escondíamos, donde organizábamos la pandilla, donde jugábamos a mamás, donde escondíamos el tesoro... [...] Pero en pocas décadas, todo ha cambiado. Ha habido una transformación tremenda, rápida, total, como nunca la había visto nuestra sociedad (al menos según consta en la historia documentada). [...] El bosque ha pasado a ser bello, luminoso, objeto de sueños y de deseos. La ciudad, en cambio, se ha convertido en algo sucio, gris, monstruoso. [...] En los últimos decenios, y de una manera totalmente evidente en los últimos cincuenta años, la ciudad, nacida como lugar de encuentro y de intercambio, ha descubierto el valor comercial del espacio y ha alterado todos los conceptos de equilibrio, bienestar y comunidad para seguir solamente programas de provecho, de interés. Se ha vendido, se ha prostituido. [...] La ciudad es ahora como el bosque de nuestros cuentos.¹

⁰¹ Tonucci, Francesco. *La ciudad de los niños*. 1997. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez.

Francesco Tonucci

¿Cómo podemos recuperar la identidad de la ciudad?...¿cómo la ciudad podría ser de nuevo ese lugar de encuentro y de intercambio?... ¿cómo volver a sentirnos seguros entre las casas, en la ciudad, en el vecindario?... ¿cómo volver a hacer que la ciudad sea nuestro sitio, nuestro lugar?... ¿qué debemos hacer para que la ciudad deje de ser algo sucio, gris, monstruoso?... estas son las cuestiones que nos llevan a crear el Proyecto de “LA CIUDAD DEL MAÑANA”.

“La ciudad del mañana/A vila do mañá” es un proyecto educativo cuyo objetivo es que desde la infancia y a través del juego se tome conciencia de todas las escalas de lo común: la arquitectura, el patrimonio, el urbanismo y el paisaje. A la vez que desde la disciplina arquitectónica se se tome conciencia de una nueva visión de la ciudad, que es la que nos aportan los que serán los habitantes del mañana.

El reto principal es que la infancia y la adolescencia estén presentes de forma activa en los procesos de construcción del espacio común (plaza, barrio, ciudad...) dotándolos de las herramientas necesarias para desarrollar su creatividad, desde el arte y la arquitectura. El fin es provocar en ellos el despertar de una nueva mirada sobre los espacios en los que desarrollan su vida.

Como síntesis de nuestras ideas podemos afirmar que: entendemos la ciudad como tablero de juego, como lugar de encuentro y como laboratorio de aprendizaje para los niños y niñas que, a través de las herramientas propias de la infancia como son su propio movimiento y el juego, tienen que descubrir, vivir, conocer y valorar su hábitat para poder actuar en él; defendemos el derecho de los niños y niñas a las ciudad, como parte de una ciudadanía activa; la cual será la que herede y desarrolle la ciudad futura; remarcamos la importancia del hábitat en el que los niños y niñas viven en su relación identitaria con él; y por último consideramos el arte y la arquitectura como herramientas educativas que nos permiten llevar a cabo este proyecto. El proyecto “A Vila do Mañá” puede ser considerado como una experiencia innovadora de Aprendizaje y Servicio, desarrollando un nuevo aspecto de la profesión de arquitectura, que la crisis financiera ha puesto en cuestión.

“A Vila do Mañá” se está desarrollando mediante diferentes talleres en los Ayuntamientos de Galicia, que hasta el momento se ha realizado en Rianxo, Ames (Bertamiráns y Milladoiro), Verín, A Pobra do Caramiñal, Mondoñedo y Riveira. Es realizado por el equipo de PØSArquitectos, financiado desde los diferentes Ayuntamientos, y recibe el apoyo de las Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña (ETSAC), del Colegio Oficial de Arquitectos de Galicia (COAG), de la Asociación para A Defensa do Patrimonio Galego (APATRIGAL) y contando con el aporte de material de la empresa TEAIS.

Presentamos este libro como una edición especial para LUDANTÍA, en el cual recogeremos la metodología didáctica que se ha usado en los talleres de “La Ciudad del Mañana” y se analizará como caso práctico los resultados del taller “A Vila do Mañá” realizado en Riveira (A Coruña) realizado del 28 de Agosto al 1 de Septiembre de 2017.

La vida solo puede ser cimprendida hacia atrás, pero únicamente puede ser vivida hacia delante.

Søren Kierkegaard

2 OBJETIVOS DE “LA CIUDAD DEL MAÑANA”

La realidad de hoy en día es que la conexión natural entre los niños y su hábitat, el lugar donde crecen y se desarrollan, la ciudad o la villa en la que viven, está diluida, es apenas existe. Encontramos niños en sus casas, viendo la tele, con sus videojuegos, jugando en sus urbanizaciones valladas y vigiladas, trasladándose en coche y descubriendo la ciudad desde su ventanilla, donde el parque o la plaza ha sido sustituido por el centro comercial. La ciudad es un medio hostil para ellos, han perdido su libertad, que se ve limitada a ciertos recintos considerados como seguros y que son controlados por los adultos. Les estamos transmitiendo el mensaje del miedo que se respira actualmente en la sociedad, y como consecuencia, el lugar donde habitan, la villa o la ciudad, no es seguro para ellos.

La oportunidad de que el niño descubra su propio movimiento forma parte de la ciudad en sí; la ciudad también es un espacio de juego. El niño utiliza todos los elementos de la ciudad, todos los objetos construidos, todas las superficies por las que puede gatear o trepar. Los niños saben jugar muy bien con estas cosas, aunque no tengan permiso para ello

02 Aldo van Eyck, “Sobre el diseño del equipamiento lúdico y la disposición de los espacios de juego” (1962) en: *Playgrounds. Reinventar la plaza*, (Madrid: Museo Nacional Centro de Arte Reina Sofía; Siruela, 2014), 121-122.

Aldo van Eyck ²

Frente a esta imagen del espacio público de hoy en día, "LA CIUDAD DEL MAÑANA" parte de entender la ciudad como una herramienta educadora, no neutra, a la que nos aproximamos desde el juego.

Recuperamos algunas de las ideas propuestas por el arquitecto holandés Aldo van Eyck³ (1918-1999), en las que se otorgaba al niño la oportunidad de descubrir la ciudad desde su propio movimiento, que tiene que ser desarrollado a través de sus juegos puesto que es su manera natural de conocer el mundo. Somos conscientes que, actualmente, esto genera un conflicto en la calles y plazas, el cual deseamos provocar, evidenciar y poner de manifiesto desde los talleres, aunque sea de manera temporal. ¿Qué sucede cuando los espacios públicos de Riveira son ocupados por niños jugando? ¿Cómo se sienten los niños? ¿Cómo reaccionan los adultos? ¿Cómo se puede transformar la ciudad? Desde ese conflicto, queremos transformar la imagen de la ciudad que tienen los niños y adolescentes y, al mismo tiempo, hacerlos visibles en esos espacios a ojos de los adultos (Fig. 01).

El juego es una actividad fundamental para el desarrollo de los niños. Es un poderoso instrumento de aprendizaje para actitudes, comportamientos y valores de una sociedad. Durante la infancia aprendemos jugando y, por ello, los talleres se han desarrollado a través del juego y del disfrute como herramientas fundamentales en estas edades. Buscamos un aprendizaje no formal, fuera de la escuela que es otro recinto controlado, actuando en la realidad, en lo local, abordando situaciones espaciales que pueden ser conocidas de antemano y que redescubren desde una nueva perspectiva. También buscamos la acción a través del movimiento del niño, el descubrir lo espacial desde la máxima libertad del juego.

Otra idea que fundamenta nuestro proyecto de "La Ciudad del Mañana" surge del derecho a la ciudad, tal como defendía Henri Lefebvre³ (1901-1991), por el que las personas que habitan en ella tienen derecho a su disfrute, a su transformación y a que refleje su manera de entender la vida en comunidad. Desde este punto de vista, cómo no incluir el derecho de niños y niñas a la ciudad. Por ello, consideramos el

⁰³ Lefebvre, H., *El derecho a la ciudad.* [1967] (Barcelona: Península, 1975).



Fig. 01 Invasión de cintas en Riveira. Taller "A cidade do Mañá", Riveira, agosto 2017.

espacio público como un espacio común de aprendizaje y construcción colectiva en el que la infancia también debe tener cabida.

Queremos dar voz a los que normalmente no la tienen, los niños y los adolescentes, impulsando su derecho⁴ a formarse un juicio propio acerca del hábitat en el que viven y a poder expresarlo y ponerlo de manifiesto. Buscamos estimular una actitud crítica para impulsar su desarrollo como una ciudadanía activa, pues ellos serán los responsables de la ciudad del futuro. Conformar, por tanto, las bases de una ciudadanía crítica.

Queremos trabajar en los espacios públicos para transformarlos en espacios comunes. Como afirma el geógrafo y teórico social David Harvey (1935), es necesaria la apropiación de los espacios públicos urbanos por parte de la ciudadanía mediante una acción política para convertirlos en espacios comunes⁵. Las plazas y calles, el paisaje con sus elementos, el mobiliario, los vacíos, ..., son bienes comunes que buscamos que los niños reconozcan como suyos desde diferentes puntos de vista: desde la historia, sus usos, su evolución y sus transformaciones.

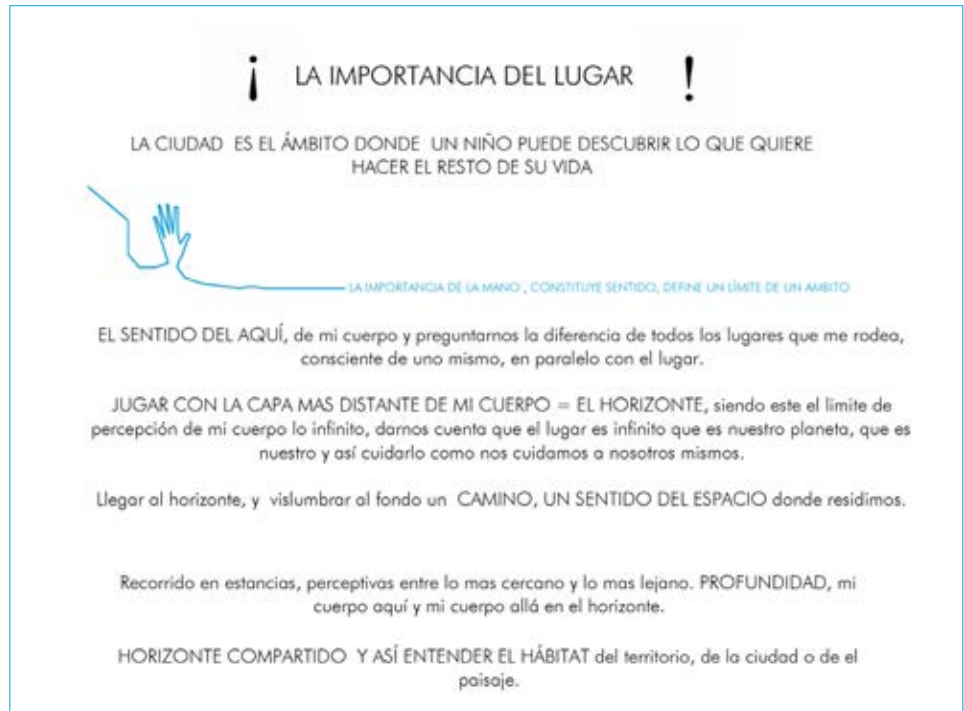
Nuestro objetivo principal es que la infancia y la adolescencia estén presentes de forma activa en los procesos de construcción del espacio común, dotándoles de las herramientas necesarias para desarrollar su creatividad desde el arte y la arquitectura, con el fin de provocar en ellos el despertar de una nueva mirada y generar vínculos de identidad con los espacios en los que habitan.

Se pretende que adquieran un mayor conocimiento de la ciudad en la que viven; una apropiación de espacios que les son vetados a diario; el movimiento con libertad en las plazas; empoderamiento espacial junto con otros niños favoreciendo su convivencia; valoración del lugar en el que viven a través de una nueva mirada sobre su hábitat habitual; hacerles responsables del entorno; conocer también los elementos que conforman el lugar inmaterial (Fig. 02); y, sobre todo, demostrarles su capacidad transformadora.

⁰⁴ Artículo 12 de la Convención sobre los Derechos del niño. UNICEF. 2006.

⁰⁵ “Existe una importante distinción al respecto entre espacios y bienes públicos, por un lado, y los comunes por otro. Los espacios y bienes públicos urbanos han sido siempre objeto del poder estatal y la administración pública, y tales espacios y bienes no constituyen necesariamente un bien común... Aunque esos espacios y bienes públicos contribuyen poderosamente a las cualidades del bien común su apropiación requiere una acción política por parte de los ciudadanos y el pueblo”. David Harvey, *Ciudades rebeldes. Del derecho a la ciudad a la revolución urbana* (Madrid: Akal, 2013), 115.

Fig. 02 Cuadro síntesis sobre la importancia del lugar, de la mano al horizonte. Elaboración propia.



Dos elementos constituyen el lugar del niño, la mano y el horizonte. La mano como construcción de sentido, de reconocimiento, del tacto. Como las primeras marcas de los hombres prehistóricos en las paredes de las cuevas, definiendo y reconociendo un lugar y al mismo tiempo estableciendo un yo frente a él. La importancia de la mano como representación del yo del niño y de su cuerpo, de su sentido físico, de su sentido de lugar. Frente a la mano, lo distante y lejano, el horizonte, que supone el límite perceptivo del niño, hasta donde alcanza la vista, lo que marca el comienzo de lo no conocido.

Desde la mano, lo más cercano, hasta el horizonte, lo lejano, existe un recorrido espacial, una definición de hábitat, del lugar donde se habita, de lo próximo hasta el paisaje lejano. El niño toma conciencia del lugar donde vive, de sus dimensiones y de su escala, de cómo se interrelaciona lo cercano y lo lejano (Fig. 02).

Con “La Ciudad del mañana”, la ciudad en la que viven no es una idea abstracta, ni es una serie de pequeñas imágenes parciales; comienza a entenderse como un entorno mucho más complejo y amplio, que nos aproxima a la noción de hábitat: el espacio que trasciende su ubicación física en un territorio, en el que resolvemos nuestras necesidades estableciendo relaciones con otras personas y con el medio, tanto natural como construido; implicando procesos en los que se transforma pero en los que también somos transformados. El hábitat implica también la memoria y lo simbólico de la comunidad. En síntesis, el hábitat como sistema de relaciones y procesos que se generan entre tres elementos: la naturaleza, la sociedad y el habitante.

El hábitat de los niños es donde desarrollan sus vidas, lo que viven y lo que conocen y por tanto es un fuerte elemento generador de aprendizaje. La ciudad, la arquitectura que la conforma y el paisaje, son ambientes de aprendizaje para el niño, construyendo conocimiento a diferentes escalas.

Se introducen dos condiciones fundamentales en los talleres: el cuerpo del niño y su movimiento como referencia fundamental para el descubrimiento del lugar y del contexto; y la experiencia, tanto perceptiva, la sentida en el momento, como la que proviene del recuerdo o de la memoria del día a día. Desde esos dos aspectos, con los niños más mayores se trabaja en el hábitat real, recorriendo la ciudad y descubriendo e interviniendo en sus calles y plazas. El espacio urbano se convierte en un enorme tablero de juego en tres dimensiones que requiere niños inquietos y activos que lo exploren, reconozcan y sean capaces de modificarlo. Con los más pequeños nos centramos en desarrollar los mismos conceptos, pero en un espacio físico cerrado con la suficiente libertad para experimentar (Fig. 03). En ambos casos, el lugar se transforma en algo dinámico que ya no solo es aprendido, sino que puede ser modificado por ellos mismos, otorgándoles un papel protagonista que normalmente, en la creación de espacios, no se les da o queda reducido a un ámbito de juego más controlado, como el patio en el colegio o el área infantil acotada de los parques.

Fig. 03 Modificando el espacio a través de un elemento bidimensional. Taller "A cidade do mañá", Riveira, Agosto 2017.



Diego no conocía la mar. El padre, Santiago Kovadloff, lo llevó a descubrirla.

Viajaron al sur.

Ella, la mar, estaba más allá de los altos médanos, esperando.

Cuando el niño y su padre alcanzaron por fin aquellas cumbres de arena, después de mucho caminar, la mar estalló ante sus ojos.

Y fue tanta la inmensidad de la mar, y tanto su fulgor, que el niño quedó mudo de tanta hermosura.

Y cuando por fin consiguió hablar, temblando, tartamudeando, pidió a su padre:

- ¡Ayúdame a mirar! -

06 Eduardo Galeano, *El libro de los abrazos* (Madrid: Siglo XXI, 1993).

Con este pequeño cuento titulado “La función del arte”, nos gustaría ilustrar uno de los principales objetivos de los talleres: el aprender a mirar el mundo. La mirada como elemento de conocimiento y de transformación, entendiendo la mirada en un sentido mucho más amplio que el estrictamente ligado al sentido de la visión. El sentido de la vista prevalece en la sociedad actual y también en la propia arquitectura, existiendo el peligro de desligarse de los otros sentidos y más aún en la actual sociedad tecnológicamente globalizada.

Sin embargo, en la arquitectura la experiencia no es exclusivamente visual, sino que entran en juego el resto de los sentidos de manera inevitable, al moverse nuestro cuerpo en el espacio y durante un determinado tiempo. Atravesamos un espacio recogiendo sus características con la vista, pero entretajemos los datos de los otros sentidos: oímos el ritmo de nuestros pasos, sentimos las texturas de los materiales y también podemos oler algunos de ellos como la madera, por ejemplo. Se trata de una experiencia fenomenológica y con múltiples dimensiones sensoriales. Nos apoyamos en la filosofía de Maurice Merleau-Ponty (1908-1961) que propone el cuerpo de la persona como centro del mundo de la experiencia. Por ello, utilizamos el cuerpo como instrumento principal para el trabajo con el espacio de la arquitectura y de la ciudad, percibiéndolo de un modo háptico, dejando de usar la vista como sentido principal.

Queremos que los niños aprendan a mirar el lugar donde habitan, teniendo con ellos dos poderosas herramientas: el arte y la arquitectura. Son dos elementos que nos sirven para aprender el mundo y, lo más importante, también para transformarlo. Para ello, se combinan herramientas de diferentes disciplinas pues se busca que los niños manejen conocimientos de arquitectura, de arte, de paisaje, de urbanismo y de sostenibilidad. Es importante que en los talleres se genere un espacio de libertad, para que los niños y adolescentes puedan expresar y representar sus ideas de un modo plástico, tanto gráfico como tridimensional, aumentando su creatividad y su capacidad de comunicación. Se trata de que aprendan a manejar herramientas con las que puedan plasmar sus ideas y deseos.

3 CONCEPTOS TRABAJADOS EN “LA CIUDAD DEL MAÑANA”

Las actividades realizadas en los talleres se estructuran a través de seis conceptos fundamentales: la percepción, la escala, el espacio, la ciudad, el paisaje y la sostenibilidad.

La Percepción: La percepción del propio cuerpo (Fig. 04) así como la percepción del entorno que nos rodea (Fig. 05) son conceptos fundamentales en los talleres.



Fig. 04 Trabajando con distintas percepciones. Taller “A vila do mañá”, Bertamiráns, Julio 2017.





Fig. 05 Trabajando con distintas percepciones. Taller "A vila do mañá", Rianxo, Diciembre 2016.

La Escala: Introducimos el concepto de escala humana y el de escala de ciudad. Partiendo de tomar conciencia de sus propias dimensiones corporales (Fig. 06), el niño puede aproximarse a otras dimensiones como la de la ciudad y la del territorio (Fig. 07). Es un recorrido perceptivo que situamos entre la mano, que representa lo próximo a su cuerpo, y el horizonte, lo lejano que alcanza la vista.

El Espacio: Buscamos el trabajo desde el espacio de la arquitectura y de la ciudad a través de la experimentación de la luz, la textura, el color, el sonido, etc. El instrumento es el cuerpo, que recorre y juega en el espacio con todos los sentidos desplegados. Manejamos elementos capaces de generar espacio como la línea dibujada (Fig. 08), la cinta de balizaje que es un elemento plano (Fig. 09) y las cajas como elemento tridimensional (Fig. 10).

Además, se explora la estructura, el peso, el equilibrio, la estabilidad, la resistencia de los materiales, etc. Además de cuestiones estéticas o de función, buscando soluciones que tengan en cuenta los principios de la gravedad y la física (Fig. 11).

La Ciudad: como nuestro hábitat, nuestro tablero de juego por descubrir. Comprender su estructura, conformación morfológica, sus vacíos y sus llenos, su historia, sus tradiciones y sus cuestiones simbólicas e inmateriales. Reflexionar sobre cómo nos movemos de unos sitios a otros, los recorridos, los puntos importantes donde se desarrolla la vida del niño y de la comunidad.

Queremos que descubran cómo se conectan sus casas a la ciudad, recuperando la idea de Leon Battista Alberti (1404-1472) de entender la casa como una gran ciudad y la ciudad como una pequeña casa, y que también Aldo van Eyck expone en su diagrama del árbol y la hoja (Fig. 12): “Un árbol es una hoja, una hoja es un árbol. Una ciudad es una casa. Una casa es una ciudad, y la ciudad una casa. Un árbol es un árbol, pero también una hoja enorme. Una hoja es una hoja, pero también un árbol en miniatura. Una ciudad no es una ciudad a menos que sea también una casa inmensa. Una casa es una casa solo si es también una pequeña ciudad”⁷.

07 SMITHSON, Alison
(Ed.). Team 10 Primer
(Cambridge: MIT Press,
1968), 98-99.



Fig. 06 Trabajando con la escala. Taller “A vila do Mañá”, Verín, Julio 2017.



Fig. 07 Trabajando con la escala. Taller "A vila do Mañá", Milladoiro, Agosto2017.

El Paisaje: Interacción entre el paisaje construido y el paisaje más natural y los territorios intermedios. Entender cómo las personas construimos el paisaje y como el paisaje también nos construye.

La Sostenibilidad: Queremos reflexionar sobre la forma con la que nos relacionamos con el planeta. Hacer a los niños conscientes de que lo sostenible consiste en un equilibrio entre aquello que nos permite desarrollar nuestra vida y lo que no compromete la supervivencia de las futuras generaciones. Así, darnos cuenta que solo tenemos un planeta con recursos limitados, y que es imposible mantener nuestro ritmo de consumo actual. Desde la conformación de nuestras ciudades, cómo podemos hacer un modo de vida más sostenible.

Fig. 08 Jugando con las palabras. Taller “A vila do Mañá”, Rianxo, Diciembre 2016.



Fig. 09 Apropiándonos del espacio. Taller “A vila do Mañá”, Milladoiro, Agosto 2017.



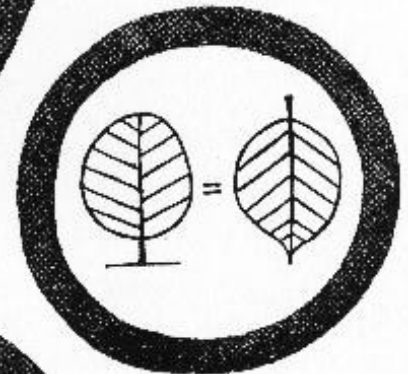


Fig. 10 Construyendo el espacio. Taller "A vila do Mañá", Bertamiráns, Julio 2017.



Fig. 11 Construyendo el espacio. Taller "A vila do Mañá", Rianxo, Diciembre 2016.

tree is
 leaf and leaf
 is tree - house is
 city and city is house
 - a tree is a tree but it
 is also a huge leaf - a
 leaf is a leaf, but it is
 also a tiny tree - a city
 is not a city unless it
 is also a huge house -
 a house is a house
 only if it is also
 a tiny city



say leaf - say tree
 say a few leaves still and
 many leaves soon - say leafless tree
 - say heap of leaves - say this tree
 when I grow up and that tree when
 I was a child - say one tree, lots of
 trees, all sorts of trees, trees in the
 forest - say forest (hear: dark, lost,
 mert, fire, fairy, owl's hat, toadstool,
 tiger, timber) - say orchard, apples
 apple pie - say fig tree - say fig leaf
 - say NUTS! - say house - say
 city - say anything - but
 say PEOPLE!

Fig. 12 Aldo van Eyck, diagrama del árbol y la hoja, 1962.

4 TALLERES: ESTRUCTURA Y DINÁMICA

Establecidos los objetivos y los conceptos a trabajar en los talleres, se proponen dos tipos de actividades para desarrollarlos:

IN: para niños de edades comprendidas entre los 3 a los 5 años, que se realizan en un espacio cubierto interior o exterior, suficientemente amplio y con apenas mobiliario para que pueda ser transformado libremente con las actividades. Las dinámicas planteadas interactúan y se conectan con las actividades OUT.

OUT: los talleres son realizados en los espacios públicos de la ciudad, en sus calles y plazas, teniendo como objetivo final poder convertirlo en un espacio propio de juego y aprendizaje. Esas actividades se proponen para las edades entre 6 y 13 años.

Como material didáctico se ha creado un cuadernillo gráfico como soporte de las actividades, relacionado con su entorno trabajado, en este caso Riveira. Es un material que sirve de punto de arranque del taller, como disparador de la actividad a desarrollar. Se emplea tanto en los talleres IN como OUT. Se estructura en los siguientes siete puntos:

1 La percepción de la villa de Riveira y del hábitat en el que viven. La valoración crítica de espacios, lugares, situaciones urbanas,..., a través del dibujo y la construcción de la idea mental que tienen los niños de la villa.

2 El plano horizontal como elemento configurador de la ciudad: tipos, colores, texturas, etc. El espacio del pavimento como lienzo sobre el que actuar e imaginar qué ciudad quieren los niños.

3 El paisaje urbano: Los reflejos de la ciudad, del paisaje, del horizonte, del cielo, etc.

4 Elemento bidimensional que logra activar un espacio urbano, transformándolo físicamente y modificando cómo lo viven las personas.

5 Elemento tridimensional que permite la creación de nuevas situaciones en el lugar.

6 Patrimonio arquitectónico, descubrimiento y valoración del pasado de la villa.

7 Arquitectura contemporánea, descubrimiento y valoración. Nuevas formas y materiales.

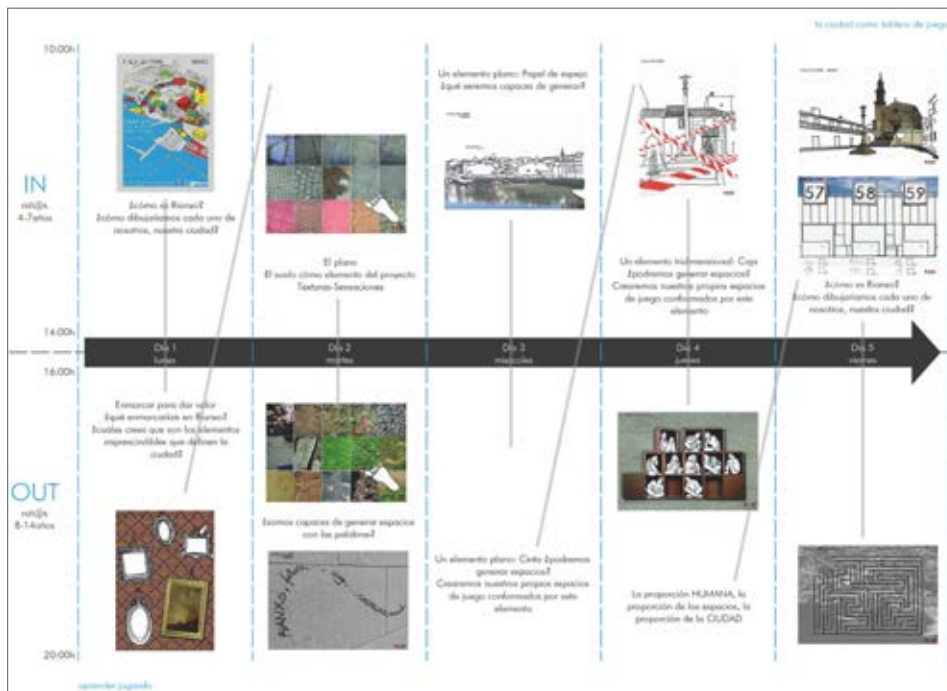


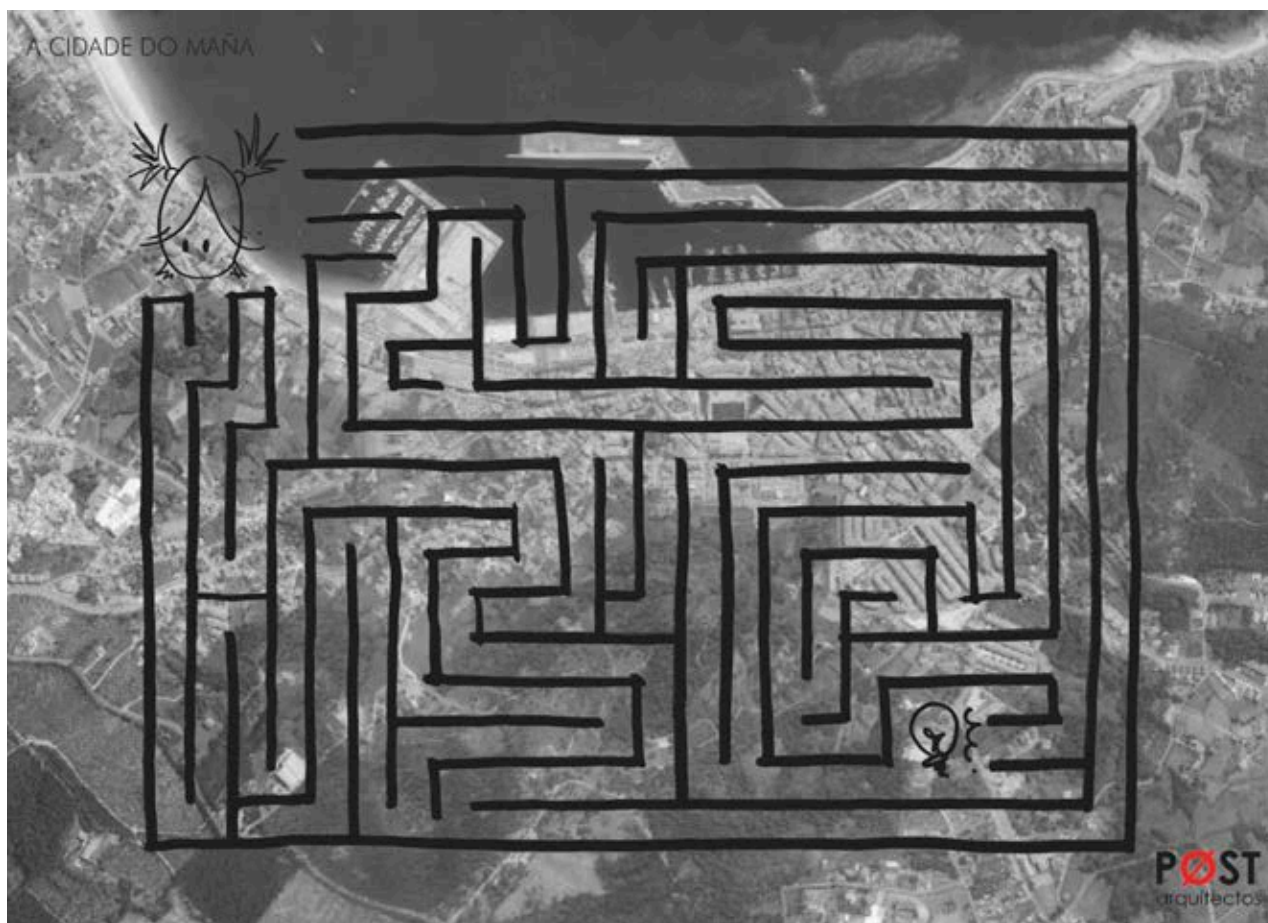
Fig. 13 Síntesis conceptual y cronológica de los talleres INOUT. Elaboración propia. "A vila do Mañá", Rianxo, diciembre 2016.

5 CASO PRÁCTICO: RIVEIRA

Se presentan a continuación el caso práctico propuesto para Riveira, recorrido a través de las fichas del cuadernillo y mostrando su desarrollo y resultados a través de fotografías realizadas durante el taller realizado del 28 de agosto al 1 de septiembre de 2017.

Un pequeño reflejo de la semana en la que se intentó devolver a los niños de Riveira las calles, parques y plazas; y de cómo una actividad docente, cultural y recreativa enfocada a los niños acabó por contagiar de entusiasmo a todos los habitantes y lugares de la villa.

LÁMINA 01



EL LABERINTO DE RIVEIRA

Materiales: hojas de papel DIN A3 + cuadernillo de actividades.

Herramientas: lápices de colores, rotuladores, tizas, ceras...

Metodología: Se comienzan las actividades pidiendo que nos muestren cuál es su visión de la ciudad/villa para saber de qué punto partimos. Y poder entender cuál es su relación con el espacio que habitan.

Objetivos: entender la visión de su ciudad: ¿conocen la ciudad?, ¿comprenden el espacio en el que habitan?... ¿Saben situar su casa, su colegio, su espacio de juegos? ... ¿o por el contrario la ciudad es un gran laberinto incomprensible para ellos?.







Desarrollo: Se les plantea que acabamos de llegar a Riveira y que somos totalmente desconocedores del lugar. Les pedimos que nos dibujen, en primer lugar, lo que para ellos es más significativo de la ciudad, que nos dibujen aquellos espacios que para ellos son especiales. Una vez concluida esta parte de la actividad, que será de carácter mayoritariamente individual, pasamos a la segunda parte. Ahora se trabajará en equipo, ahora todo el grupo realizará un gran mural en el que nos representarán el conjunto de la ciudad.

Conclusiones: La respuesta gráfica a la pregunta: ¿Cómo es vuestra ciudad? Ha sido mayoritariamente el dibujo de su propia casa, para ellos Riveira es su casa.

Sus dibujos nos confirmaban la teoría que teníamos preestablecida, su día a día se basa en el paso de una caja a otra, la primera es la vivienda; la siguiente, de menor tamaño, el coche o el autobús; y finalmente aparece el centro comercial, el colegio, el polideportivo, ...

Lo que nos hace reflexionar... ¿y el mar?... ¿Ha perdido Riveira su relación con el mar?...

LÁMINA 02

A CIDADE DO MAÑÁ



POST
arquitectos

ENMARCANDO RIVEIRA

Materiales: un gran marco dorado + Riveira + cuadernillo de actividades.

Herramientas: ellos mismos.

Metodología: Se usa un gran marco dorado, como hacía Lorraine O'Grady⁸ en el Olympia's Maid, para que nos muestren que elementos de su ciudad/villa tienen valor para ellos.

Objetivos: Al enmarcar un elemento, automáticamente se le da gran importancia, ahora necesitamos saber que espacios pueden ser elevados a esta categoría en Riveira, cuales son aquellos lugares que aprecian, que consideran lo suficientemente importantes como para enmarcarlos.

⁰⁸ Lorraine O'Grady, artista americana nacida en Boston cuya obra se centra en la protesta social, luchando por poner en valor a la mujer afroamericana.







Desarrollo: aplicando la Teoría de la deriva de Guy Debord⁰⁹ se realiza un recorrido por toda la ciudad, son los niños quienes nos marcan el recorrido.. al paso por los diferentes espacios van decidiendo qué enmarcar, que cosas tienen importancia para ellos...

Conclusiones:

La mayoría de los niños y niñas querían enmarcar sus casas, y la tienda de gominolas... un porcentaje menor nos adentró en el puerto para aproximarnos al mar.

Una vez más se confirma nuestra premisa, el espacio de la ciudad no se vive, la calle no es de la gente, el espacio vivible ha sido privatizado por los grandes equipamientos. El coche es el dueño de nuestras villas y ciudades.

⁰⁹ Guy Debord en 1958 propone la Teoría de la deriva, técnica de tránsito fugaz a través de ambientes cambiantes proponiendo el trazado de caminos psicológicos en diversas experiencias urbanas.

LÁMINA 03



TEXTURAS, NO ES LO MISMO

Materiales: diferentes materiales con diferentes texturas: granito + pizarra + placas formadas por cantos rodados + madera + césped artificial.

Herramientas: ellos mismos.

Metodología: Se crea un tablero de juego tipo Twister¹⁰, con los distintos materiales que configuran el suelo de nuestras villas y ciudades.

Objetivos: estimular diferentes sensaciones... ¿Qué sensaciones se producen al pisar los diferentes materiales?... ¿Cuáles son su reacciones a estas sensaciones?... El porqué de esta actividad se basa en reconocer que materiales son los más interesantes para los niños. Qué elementos son sus preferidos para componer el plano del suelo de los diferentes lugares públicos de la ciudad. Esto es de vital importancia, puesto que el pavimento es uno de los elementos más importantes en nuestras ciudades, no es lo mismo una plaza pavimentada en su totalidad con un elemento duro, que otra que permite que la vegetación se apodere de los espacios. Es el primer paso que tienen que dar para obtener una nueva sensibilidad urbana, hacia el conjunto en general y que ha de ir desde el elemento más simples, el suelo, hasta la totalidad de su ciudad.

¹⁰ Twister, un juego de habilidad producido por Hasbro.







Desarrollo: Se crea un tablero de juego con los distintos materiales, alternando unos con otros, resulta una especie de patchwork de diferentes pavimentos. Los niños van uno a uno recorriendo el tablero y relatándonos las sensaciones que les sugieren los distintos materiales: si los notan fríos o calientes, si son suaves o rugosos, cómodos para caminar descalzos, ... Una vez realizada la primera fase, y a modo de juego, se les sugiere que se coloquen sobre el material que más les ha gustado, aquel que les ha sugerido algo. Para rematar la actividad realizan un juego, una especie de "Twister", se les pide que coloquen la mano sobre tal o cual material, el pie sobre el otro... y así durante un rato. Esto nos permitirá comprobar que se han familiarizado con todos y cada uno de los materiales.

Conclusiones: La primera parte de la actividad desvela que los niños y niñas conocen los diferentes materiales, son conscientes de su existencia, todos son materiales que conforman la mayoría de las contrucciones de nuestro entorno, pero en general no saben referirse a ellos por su nombre. Las sensaciones que nos describen son de lo más diversas. En consecuencia para la realización de esta parte de la actividad cuentan con nuestro apoyo para ir descubriendo, mediante preguntas sencillas realizadas con una pincelada de diversión.

Para terminar, una vez familiarizados con los diferentes pavimentos es la hora del juego, realizado desde un punto de vista siempre didáctico, y como comprobación de lo que han descubierto acerca de estos materiales tradicionales a lo largo de las anteriores fases de la actividad.

Una vez más nos sorprende, su material predilecto es la hierba, su textura es la que más les agrada.

LÁMINA 04



APROPIACIÓN DEBIDA, RIVEIRA

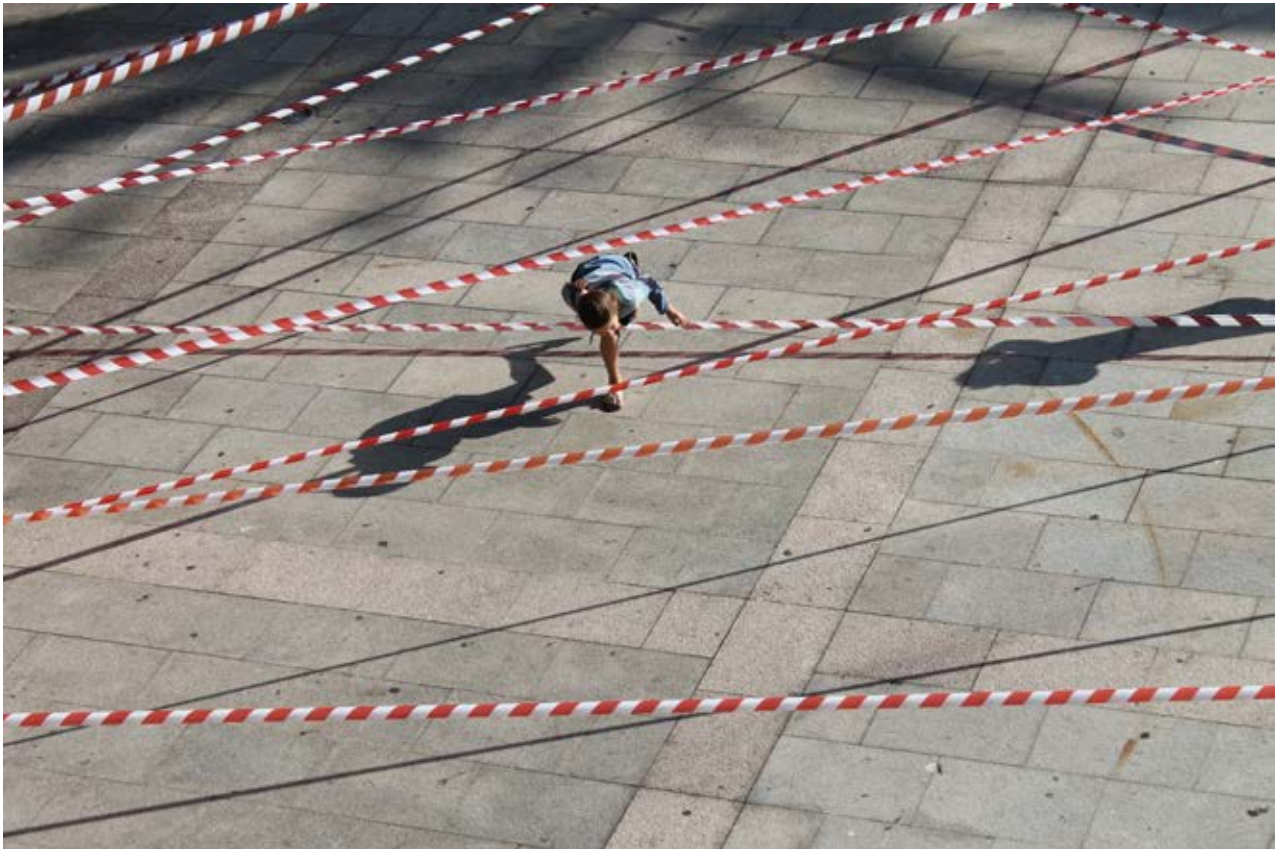
Materiales: cinta de balizaje + cuadernillo de actividades.

Herramientas: el entorno del colegio + la ciudad.

Metodología: se les proporciona las cintas, y ellos nos proponen que espacios vamos a invadir, son ellos quienes deciden cómo crear la estructura que se convertirá en su espacio de ocio y disfrute.

Objetivos: crear nuevos espacios a partir de un elemento bidimensional. Los niños de 6 a 12 se apropiarán de los lugares de Riveira que pertenecen a los ciudadanos pero no los sentimos nuestros. Los convertiremos en espacios de juego y disfrute. Generaremos un vínculo identitario con ellos. Los más pequeños por otra parte, al no poder salir del colegio, invadirán espacios de este.











Desarrollo:

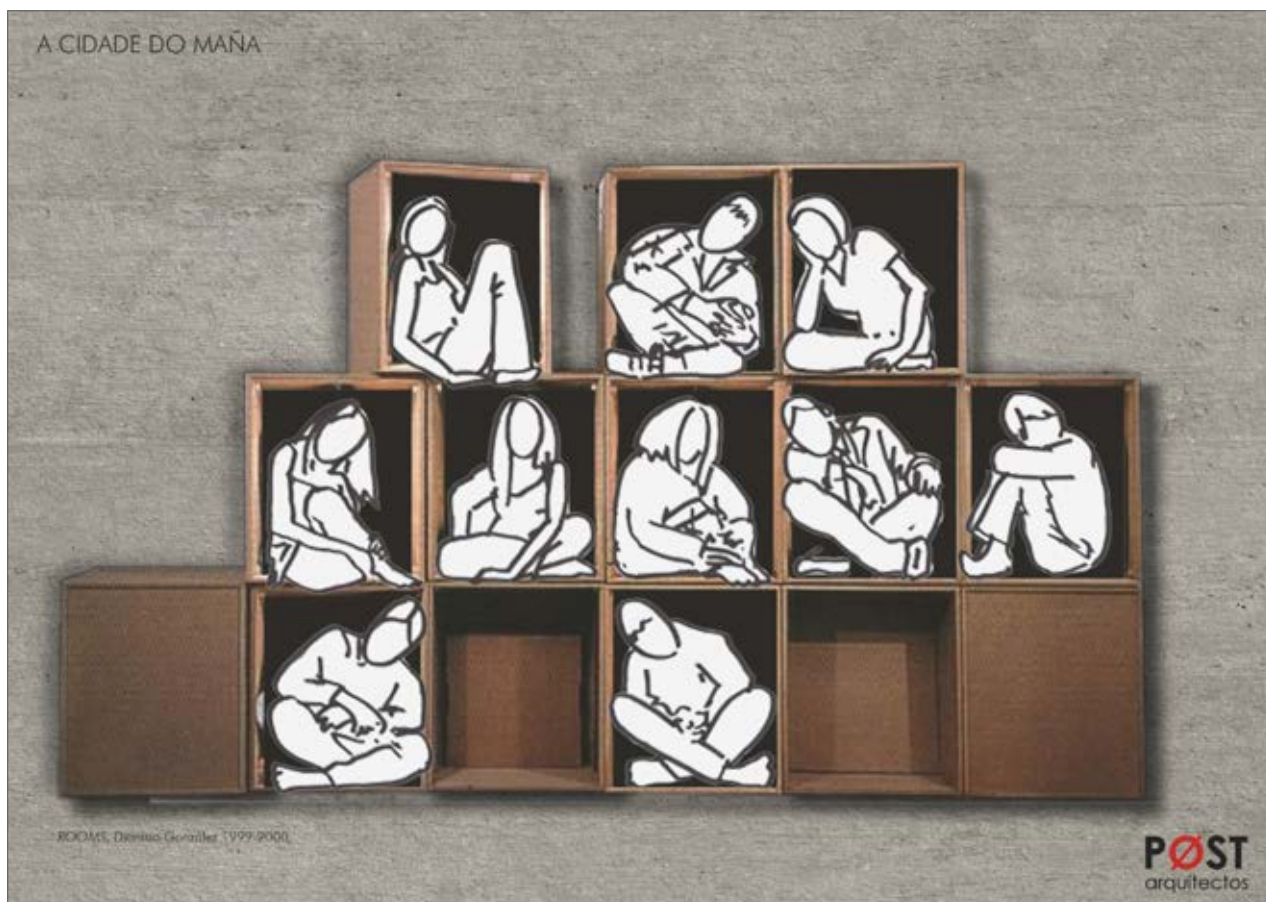
-6 a 12 años: Tras realizar la actividad del marco en la que nos han enseñado sus espacios de preferencia en Riveira, serán ellos mismos quienes decidan el espacio a invadir. Una vez en el lugar, los niños comenzarán a trenzar el espacio, desde una óptica lúdica, esta vez las cintas de baliza estructuran toda la plaza en una malla tridimensional.

-3 a 6 años: El espacio de juego viene elegido y definido por nosotros. Hemos decidido montar el escenario en un lugar de cierta calidad dentro del complejo del colegio. Redescubrirán este espacio que hasta ahora era un mero elemento de paso a partir del juego. En primer lugar recorrerán la malla formada por las cintas, entenderán el espacio y se acostumbrarán a él. Después realizaremos juegos activos, fomentando la motricidad... se harán carreras ... se utilizará el espacio para crear multitud de juegos.

Conclusiones:

En un primer momento se les observa gratamente sorprendidos ante la invasión de los diferentes espacios, para ellos es algo novedoso, la toma de contacto se realiza de manera fluida. Es su espacio y así lo tratan, lo usan de manera imaginativa durante todo el periodo de desarrollo de la actividad. Una vez concluida, podemos observar cómo han establecido vínculos con lugar que han ocupado durante el periodo de juego, se han adueñado de él, lo sienten propio, se sienten responsables. Esto es claramente visible en el momento final del juego, una vez acabados se afanan en recoger y cuidar su nuevo espacio, se sienten con deberes, antes ya han disfrutado de sus derechos. Van poco a poco recogiendo las distintas cintas, y van surgiendo diversas muestras de "arte" que son realizadas con los restos de los juegos.

LÁMINA 05



INVASIÓN CON UN ELEMENTO TRIDIMENSIONAL

Materiales: cajas de cartón / globos + cuadernillo de actividades

Herramientas: el patio del colegio + la ciudad + ellos mismos.

Metodología: se les proporciona las cajas/globos, y ellos nos proponen que espacios vamos a invadir, son ellos quienes deciden cómo crear la estructura que se convertirá en su espacio de ocio y disfrute.

Objetivos: trabajar con un elemento tridimensional para crear nuevos espacios.











Desarrollo: Se les proporciona un gran número de cajas, en una primera fase se les pide que entre todos construyan un elemento, el que ellos quieran. A continuación se dividirán en grupos y se propondrán diferentes juegos para poder conseguir cajas para sus construcciones. Se les pedirá que nos construyan diferentes elementos, entre ellos, una torre, con la que se producirá el efecto Empire State-Chrysler, buscarán construir la más alta y resistente, para poder competir con los otros grupos.

Conclusiones:

En el momento en el que los niños ven las cajas ya se sienten excitados a jugar con ellas, son un elemento que les llama la atención.

Se produce siempre, en un primer momento, la búsqueda de construir un elemento que los proteja del exterior, en unos casos una cabaña, un castillo, un fuerte... una vez que concluyen su obra se les pide que la destruyan y creen un nuevo elemento.

Las técnicas constructivas surgidas en los primeros momentos no son las más adecuadas, pero poco a poco a medida que transcurre el juego se van afinando y son capaces de levantar estructuras más resistentes que logran alcanzar una altura considerable, en proporción a la suya propia.

El momento de la construcción se realiza de manera calmada, se convierte casi en un acto solemne, la tranquilidad se apodera de la atmósfera. A la hora de desmontar la solemnidad se convierte en batalla campal, y de nuevo a construir, esta vez mejorando sus técnicas y así sucesivamente. En una mañana somos capaces de presenciar la historia de la humanidad, construcción-destrucción-construcción... y la evolución de las técnicas constructivas.







Desarrollo: Partiremos de un elemento tridimensional de uso común, el globo, con él se realizarán en primer lugar composiciones básicas de tres unidades, con esto pretendemos afincar el concepto del triángulo como elemento geométrico indeformable. Seguidamente se irán uniendo los grupos de tres globos hasta formar una gran cadena. Con ella se recorrerán las calles de Riveira, llamando la atención, invadiendo los diferentes espacios hasta nuestra llegada al lugar elegido, en este caso se trata del puerto, lugar habitualmente invadido por el aparcamiento de vehículos. Tras la invasión efímera del espacio con la cadena de globos mediante la realización de multitud de juegos se procederá a invadir el espacio con el sonido, se explotarán los globos como si se tratase de una "mascletà", será la traca final de la actividad.

Conclusiones:

El globo, al ser un elemento conocido y asociado a su diversión, se sienten predispuestos a la realización de la actividad. Se les ve encantados de poder trabajar con los globos en entornos en los que no suelen hacerlo. La mejor respuesta la recibimos en el momento de explotar los globos. Lo disfrutaban en mayor medida ya que la invasión es también mayor, con el ruido somos capaces de invadir espacios de manera momentánea en un ámbito más grande, somos capaces de sentirnos propietarios de una mayor porción de la ciudad.

LÁMINA 06



ESCALAS

Materiales: cinta métrica + cuadernillo de actividades.

Herramientas: la ciudad + su propio cuerpo.

Metodología: se selecciona un espacio de relevancia arquitectónica actual o histórica, en el que vamos a poner en relación las dimensiones de su cuerpo con las dimensiones del espacio que los rodea.

Objetivos: poner en valor las arquitecturas históricas y las contemporáneas (aprender a apreciar la arquitectura contemporánea y a respetar el patrimonio).

Relacionar la escala humana y la escala de ciudad... ¿Cuánto mide sus manos?... ¿y tu brazo?... ¿y la puerta de la iglesia?

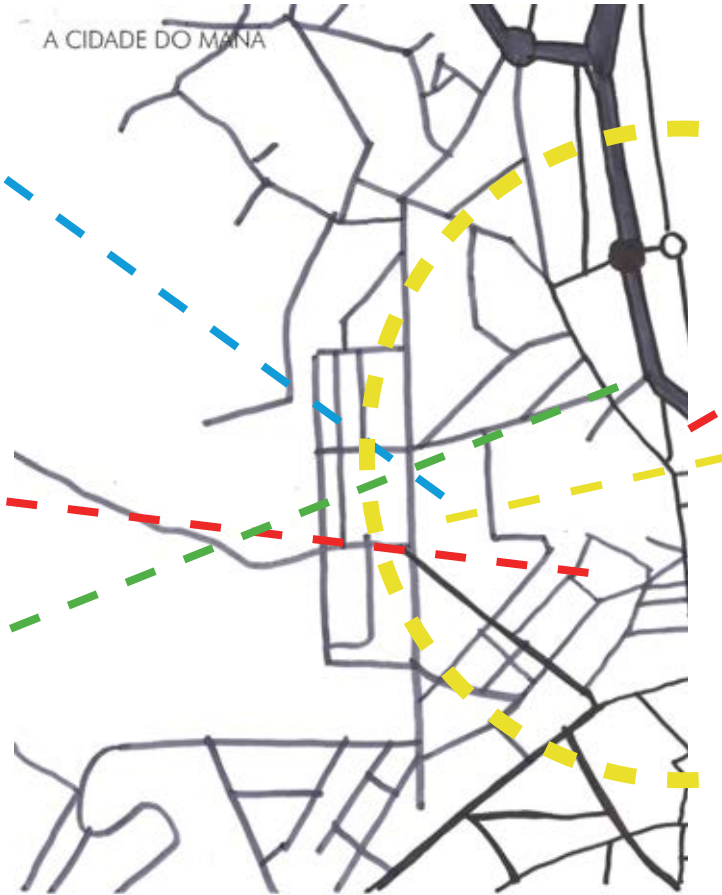


Desarrollo: La actividad comienza con una serie de cuestiones... ¿cuánto mide vuestra mano?... ¿y vuestro pie?... ¿cuánto mide el aula?... ¿y la calle?... Comenzamos dibujando el cuerpo humano... ¿Cómo? Se divide el grupo en pequeños subgrupos de tres o cuatro niños, uno de ellos será el modelo, los otros tres dibujarán su contorno sobre un gran papel colocado en el plano del suelo. Una vez dibujado lo mediremos con cintas métricas. Sabremos la dimensión de la mano y la altura del cuerpo. Ahora contamos con las herramientas necesarias para medir diferentes elementos. En este punto la actividad cambia dependiendo de las edades.

-6 a 12 años: Medirán por grupos diferentes partes del espacio urbano de Riveira y se pondrán en común los resultados para llegar a un resultado final. Se utilizarán las manos, los pies, las zancadas, ... dependiendo de la dimensión del espacio que se esté midiendo. Pero antes debemos saber cuanto miden nuestro cuerpo, para establecer la relación con el espacio a medir.

-3 a 6 años: medirán un elemento de menor escala dentro del recinto del taller. Para concluir la actividad realizaremos un juego para medir el patio del colegio, utilizarán sus manos y la pintura para ir midiendo el espacio que los rodea, al acabar sabremos cuántas manos mide la puerta o cuantos pies mide el patio, y con nuestra ayuda y una cuenta matemática obtendremos su longitud.

Conclusiones: La respuesta de los niños a esta actividad es reconfortadora, sus muestras de interés a la hora de conocer las medidas que conforman su cuerpo son grandes.





TALLER: A VILA DO MAÑÁ, RIVEIRA

Dirección

Sandra González Álvarez

Equipo

PØST Arquitectos

David Balseiro García (estudiante de arquitectura)

Miguel Comesaña Alonso (estudiante de arquitectura)

Adrián de Arriba Ramos (estudiante de arquitectura)

Patricia Solla Pedrero

Colaboradores

Golfiño Xestión de Ocio

Apatrigal (Asociación para a defensa do patrimonio cultural galego)

COAG (Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia)

ETSAC (Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña)

TEAIS

Organizado por:

Concello de Riveira

PØST Arquitectos

Participantes:

112 niños y niñas entre 3 y 12 años

6 RESULTADOS

Yo enfrento la ciudad con mi cuerpo; mis piernas miden la longitud de los soportales y la anchura de la plaza; mi mirada proyecta inconscientemente mi cuerpo sobre la fachada de la catedral, donde deambula por las molduras y los contornos, sintiendo el tamaño de los entrantes y salientes... Me siento a mí mismo en la ciudad y la ciudad existe a través de mi experiencia encarnada. La ciudad y mi cuerpo se complementan y se definen uno al otro. Habito en la ciudad y la ciudad habita en mí.

Juhani Pallasmaa¹¹

Parfraseando al arquitecto finés Pallasmaa, Habitar Riveira y que Riveira habite en mí. Es una idea que intentamos transmitir a los niños y niñas de los talleres a través de las diferentes actividades y acciones. Desde el yo, desde el ser/estar en el mundo, desde el cuerpo, reconocer el hábitat que nos rodea con todos nuestros sentidos, comprenderlo, hacerlo nuestro; con el objetivo final de saber que puedes modificarlo, para bien o para mal. Para ello, nuestro instrumento ha sido el juego, el modo natural en el que los niños aprenden y se expresan. La ciudad como un gran tablero que descubren desde la acción y desde sus propios movimientos.

¹¹ Juhani Pallasmaa, *Los ojos de la piel. La arquitectura y los sentidos* [1986] (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), 41-42.

“La Ciudad del mañana” en su breve trayectoria ha trabajado con 690 niños de edades comprendidas entre los 3 y 12 años de diferentes Ayuntamientos de Galicia y con 10 estudiantes de los últimos cursos de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña, en este año que se lleva desarrollando el proyecto hemos observado dos aspectos de relevante importancia:

1. La percepción de la ciudad y del hábitat en el que viven los niños y niñas ha cambiado después de la realización de los talleres, el espacio urbano ha pasado a ser una parte de ellos, lo han interiorizado, lo han hecho suyo. Han generado vínculos con el lugar en el que habitan.

2. La percepción de la ciudad y del hábitat para los futuros arquitectos y para los que ya lo somos, también ha sido modificada, el aprendizaje trabajando con los niños, nos ha hecho reflexionar sobre aspectos de la ciudad que habitualmente dejamos fuera de los manuales de urbanismo. Nos surgen nuevas cuestiones: ¿Cómo podemos recuperar la identidad de la ciudad?... ¿cómo la ciudad podría ser de nuevo ese lugar de encuentro y de intercambio?... ¿cómo volver a sentirnos seguros entre las casas, en la ciudad?... ¿cómo volver a hacer que la ciudad sea nuestro sitio, nuestro lugar?... qué hacer para que la ciudad deje de ser algo sucio, gris, monstruoso?... que son las que nos impulsan a seguir evolucionando los talleres de “La ciudad del mañana”.



SANDRA GONZÁLEZ ÁLVAREZ

(Carballiño), Arquitecto por la Escuela Técnica Superior de Arquitectura de A Coruña. *Máster en Rehabilitación Arquitectónica por la ETSAC*. Actualmente doctorando en el *Programa Oficial de Doctoramiento en Arquitectura y Urbanismo* de la Universidade da Coruña y en la Universidade Presbiteriana Mackenzie en São Paulo. Dirigió los cursos de verano de la Universidade da Coruña *Estratexias cidadáns para os tempos da crise* en sus tres ediciones. En la actualidad dirige el curso de verano *Estratexias de Rehabilitación* de la UDC. Editora y/o coordinadora de las publicaciones *Reflexións en torno ao medio rural, Allariz 2008-2009* (Fundación Vicente Risco, 2010), *Arte e Cidade, una mirada sobre outras actividades creativas* (Universidade da Coruña, 2012), *Estratexias cidadáns para os tempos da crise* (Universidade da Coruña, 2013) y *Recinto, Lugo: historia y ciudad* (Universidade da Coruña, 2015) entre otras. Desde el año 2007 es coordinadora de los alumnos en el programa internacional *Iacobus, La Rehabilitación del Patrimonio Europeo* que se organiza entre las escuelas de arquitectura de A Coruña, Clermont-Ferrand y Regensburg. Ha realizado ponencias y comunicaciones en diferentes congresos y seminarios. Premiada en concursos de ámbito nacional e internacional.

