

CULTURA POPULAR EN ESCENA

Co-diseño de infraestructuras artísticas urbanas junto a la Red de Escenarios Populares de Montevideo

a. Resumen del Proyecto (no más de 250 palabras)

La Red de Escenarios Populares es una agrupación de espacios culturales dedicados a la producción de espectáculos y eventos, gestionados por comisiones barriales y asociaciones civiles sin fines de lucro. Son 19 escenarios ubicados en la zona periférica de Montevideo y Canelones, que tienen como objetivo descentralizar la cultura y afianzar los lazos culturales metropolitanos.

Esta organización se encuentra frente al desafío de repensar sus infraestructuras para transitar de un fenómeno espontáneo a una red de escenarios permanentes que marquen una opción artística de calidad en las periferias y áreas suburbanas de Montevideo y Canelones. La intención es valorizar las comunidades que se organizan en torno a estas actividades, aportando a la construcción colectiva de un soporte adecuado para diversificar la cultura en estos territorios. Esta propuesta encuentra por un lado el interés de un grupo de docentes de facultad y profesionales que desde hace varios años apoyan en forma activa uno de los escenarios populares y son integrantes de la Red. Por otro lado, del Laboratorio de Urbanismo Participativo y Afectivo que opera en el IETU, buscando acrecentar las oportunidades de extensión entre universidad y comunidades en el desarrollo de proyectos urbanos participativos.

La presente propuesta consiste en el desarrollo de un proceso de planificación participativa, junto a la Red de Escenarios Populares, en 5 etapas: Diagnóstico de los 19 escenarios, Evaluación, Diseño participativo, Intervenciones materiales e inmateriales, Sistematización de la experiencia y divulgación.

b. Fundamentación y Antecedentes

Fundamentación

Soporte a la Red

La Red de Escenarios Populares se confirma como una organización de escala departamental que une a vecinos y vecinas que trabajan de forma honoraria para llevar eventos y espectáculos a sus respectivos barrios, gracias a la constitución de una organización civil, por fuera de las instituciones públicas. Esto les ha permitido cierta autonomía y continuidad en la programación que año a año ha ido ganando territorio en las agendas públicas, por el lugar de la cultura en el presente y futuro de la ciudad.

La red es reconocida y apoyada por la Intendencia de Montevideo, desde la Gerencia de Eventos, sobre todo en el período de Carnaval, en donde se hace una inversión de más de 17 millones de pesos en contrataciones de conjuntos, que es devuelta por vecinos y vecinas en más de 120.000 horas de trabajo anuales. Los números confirman un constante crecimiento de los usuarios que año a año pasan por sus espectáculos, contándose en más de 150.000 personas según registro del Museo del Carnaval en el año 2020. Un factor central de su valor e impacto urbano es que las ganancias devenidas de los espectáculos son destinadas al desarrollo de distintas obras sociales en los barrios participantes (talleres, cursos, apoyo a instituciones barriales, actividades deportivas y artísticas).

Por otro lado, de forma local, cuentan con el apoyo de los respectivos municipios y de otros organismos estatales como el MIDES y el MEC.

Sin embargo, no existe un acuerdo de co-gestión entre los organismos públicos y las agrupaciones vecinales, lo que da como resultado que el peso de la administración de los Escenarios Populares recae en el voluntarismo barrial, es decir, en personas que disponen de tiempos marginales para la gestión de los espacios, por fuera de sus obligaciones laborales. Este aspecto emerge claramente como debilidad y se revela en las dificultades que a veces encuentra la red como tal, es decir, disponer de muy pocos tiempos para dedicar a su planificación y gestión integral a mediano y largo plazo.

Este proyecto pretende analizar distintos factores relacionados al fortalecimiento de estas prácticas locales en forma participativa, a través de un proyecto de ideación de infraestructuras culturales y sociales apropiadas y generar un nexo con la UDELAR.

El apoyo desde el área de la arquitectura y el urbanismo es fundamental, para la planificación del uso de los espacios, la definición de los materiales y las formas constructivas, tanto para imaginar posibles futuros en cada escenario, así como para visualizar el fenómeno a nivel urbano.

Para poder ofrecer herramientas útiles a estos movimientos culturales será necesario generar una situación de co-diseño con una plataforma propicia para el intercambio y la discusión de lo que usualmente hacemos en soledad o entre pares los arquitectos y urbanistas.

La relación entre usuarios y profesionales de la arquitectura y el urbanismo

Desde el punto de vista teórico, encontramos el debate interno en la arquitectura y urbanismo con raíces lejanas, entre miradas mayormente individuales en la construcción del proyecto y miradas que buscan incorporar la diversidad de sujetos, posiciones y estímulos que trae el trabajo situado. En las tradiciones racionalistas se desplaza a los usuarios del proceso de toma de decisiones del proyecto arquitectónico, por su no-especialización y su no-competencia en la disciplina. Rudofsky señalaba, de un modo peyorativo, que este problema “resulta de atribuir a los arquitectos (y en general a los especialistas) una excepcional perspicacia en los problemas del vivir (...)”¹. Paralelamente, los clientes pueden llegar a perseguir sus deseos hasta puntos en donde se perjudican los propios modos de vivir y las inversiones hechas. Este doble e inevitable problema, esbozado muy superficialmente, polariza el diálogo entre usuarios y profesionales a la hora de enfrentarse a un proyecto, en el que se deben tomar decisiones en conjunto. Por un lado, se espera el acatamiento de las propuestas de una autoridad intelectual (por parte del profesional) y por el otro se pretende que se acceda a todo tipo de pedido por el hecho de pagar por ello (por parte de los clientes). Este escenario de incompreensión y falta de diálogo es el que ha acompañado muchos procesos de diseño.

En los últimos años varios arquitectos y diseñadores, como Paulina Becerra, coinciden en que “sería casi imposible concebir al diseño como una actividad individual”, sería más bien, “un proceso de construcción colectiva, independizándose del “portador” del conocimiento específico (el diseñador profesional)”². El éxito de nuestra labor depende del posicionamiento, esto es “concebirse a sí mismo bajo un criterio de simetría respecto del grupo de trabajo”³.

Este corrimiento, pone en valor el carácter relacional del diseño en arquitectura, contrario a lo que muchas veces nos ofrece la formación convencional, que nos enseña los edificios como entidades autónomas y los diseños como creaciones de profesionales artistas en soledad. Existe una red rizomática de relaciones que da vida al proyecto y presenta un nodo relevante en la relación de clientes con profesionales.

Lo lúdico como canal de intercambio y arena de co-diseño

En el trabajo con las comunidades los abordajes proyectuales y planificadores tradicionales no son los adecuados. Uno de los cuestionamientos más grandes es el de los lenguajes que se utilizan cuando se abren procesos participativos y de co-diseño para facilitar a todos los involucrados en el proceso de definir sus deseos y necesidades para los espacios. Para visibilizar las relaciones potenciales serán necesarias herramientas y técnicas de diseño participativo. Entendemos al diseño participativo a partir de la siguiente concepción esbozada por el colectivo Paisaje Transversal:

“(...) La participación no es preguntar a la gente lo que quiere. La participación es construir con la gente lo que quiere; descubriendo en el proceso nuevas necesidades y deseos, que suplanten a aquellos que se desvelen como superfluos o atávicos. De esta forma, podemos entender la participación como una acción colectiva de una comunidad para la mejora de su entorno y sus relaciones. Por lo que no solo se plantea como la mejora de un territorio, sino de un ecosistema, entendido este como el medio más las relaciones que se dan en él (sociales, políticas, ambientales, económicas, etc.). Nos aproximamos, en consecuencia, a un modelo en el que la participación implica construir con la ciudadanía el beneficio común (procomún)”⁴.

En este contexto es que aparece por un lado el juego, o más bien, lo lúdico, como canal de apertura a la otredad, como señala Johan Huizinga en su libro *Homoludens*, quien plantea que la cultura y el

¹ Bernard Rudofsky. *Arquitectura sin Arquitectos*. (Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1976), p. 12.

² Paulina Becerra. “Diseño para la economía social y solidaria”. *Diseñar la inclusión, incluir al diseño*. (Buenos Aires: Ediciones Azurra, 2011), p. 45.

³ *Ibíd.*, p. 62.

⁴ Paisaje Transversal. “Urbanismo y participación en tiempos híbridos”. *Construir en colectivo. Participación en arquitectura y urbanismo*. (Barcelona: Pollen, 2018), p. 16.

juego están implicados uno en el otro. La cultura, perteneciente a la esfera de lo común, surge del juego, o dicho de otro modo, en sus etapas iniciales la cultura se juega⁵. Así se avizora la relación entre la concepción de lo colectivo y el juego. En la mencionada obra se nos dice que el juego se sitúa fuera de la vida corriente, en un tiempo y espacio determinado, con reglas propias. De modo que, al extrapolar esta característica a la esfera del diseño, favorece la horizontalidad necesaria entre diseñadores y clientes en la dinámica del diseño colaborativo en un ambiente propicio para la creatividad.

Por otra parte, desde otra perspectiva filosófica se coloca al juego como motor de la suplementariedad de certidumbres, que van destronándose en su posición de fundamento, tal cual lo plantea Jacques Derrida⁶. Se da lugar a la potencia de las cosas, a ser de otra forma, concepto base para cualquier tipo de creación colectiva. No hay una verdad última que domine la existencia, sino que se trata de un juego en el que se sustituyen verdades infinitamente.

En complemento a lo anteriormente dicho, hay que tener en cuenta un abordaje desde la psicología de Winnicott, que concibe al juego como un fenómeno que es un fin en sí mismo⁷, por lo tanto no es capaz de producir o no tiene valor instrumental.

Es así que se nos plantea la siguiente cuestión: ¿De qué forma el juego adquiere carácter instrumental en el proyecto, cuando es un fin en sí mismo? O dicho de otro modo, ¿De qué forma el juego, que no sirve a ningún fin específico, nos es útil en el diseño participativo?

Para comenzar a dar respuesta a este cuestionamiento podemos transitar por la obra de profesionales y colectivos que utilizan al juego y a la experiencia lúdica como canal de dinámicas de diseño participativo.

Antecedentes

Rodolfo Livingston

Se puede ver la obra del arquitecto argentino Rodolfo Livingston, que desde hace más de cuarenta años, realiza proyectos de vivienda empleando un método que creó para decodificar la “demanda real” de las familias, a través de una serie de dinámicas que permiten compartir los modos de vida. Esta forma de trabajo ha sido replicada por numerosos profesionales en el mundo. Las dinámicas tienen mucho de juego y son esbozadas como experiencias que tienen un principio y un final claro, en donde quienes participan, frecuentemente deben ocupar roles fantásticos, como por ejemplo ser juez de su propia casa en un tribunal y condenarla por sus delitos (como forma de esbozar los problemas que tienen los espacios en la vida cotidiana). Más allá que las dinámicas no llegan a tener el “enganche de un juego por sí mismo” y se evidencia su carácter instrumental, Livingston ofrece un camino posible. El desafío estará en componer juegos atrapantes, que no se evidencien como herramientas para el proyecto y que a la vez puedan ser parte de un proceso de diseño participativo.

LEGO Serious Play

LEGO Serious Play ofrece un juego masivo, con lógicas muy sencillas, que buscan darle prioridad a “lo intuitivo” del trabajo de las manos. Esto mismo sirve, para la resolución de problemas concretos de trabajo en equipo. Propone dinámicas sencillas y claras que tienen como centro a un conjunto de piezas de LEGO. Se da la consigna y un tiempo relativamente corto para que la intuición opere y después de cada juego se realiza una interpretación de lo sucedido. Esta forma de jugar está más cerca de una forma de terapia, en donde a veces se hace una sobre-codificación de lo sucedido que conduce a alejarse de lo concreto, por ejemplo sacar conjeturas tales como, que una escalera de juguete colocada horizontalmente, es indicio de que quien la colocó de esa manera no quiere progresar. A pesar de estos problemas interpretativos, el juego de LEGO Serious Play da un pantallazo de dinámicas en donde una experiencia corta y con reglas simples da como resultado algo que tiene valor instrumental posteriormente a su acto. El juego tiene un fin en sí mismo y nada lo interrumpe, solo que después de sucedido, se aprovecha como experiencia compartida y se analiza. La seriedad de este análisis será determinante en la utilidad del juego en el diseño participativo.

Artes escénicas

En la formación actoral se encuentra generalizada la implementación del juego, tanto para lograr el ambiente propicio como para la creación de escenas, de hecho una de las herramientas más

⁵ Johan Huizinga. *Homo Ludens*. (Madrid: Alianza Editorial, 2007), p. 17.

⁶ Jacques Derrida; Patricio Peñalver. *La escritura y la diferencia*. (Barcelona: Anthropos, 1989), p. 400.

⁷ Donald Woods Winnicott. *Realidad y juego*. (Barcelona: Gedisa, 2013).

acuñadas de la actuación es el “sí mágico”, un concepto definido por Konstantin Stanislavsky que apela a la capacidad que tenemos desde niños de jugar en un universo imaginario “como si” fuera real. Jacobo Levy Moreno se inspiró en el “teatro de la improvisación” para crear el “psicodrama”, un método ampliamente difundido que explota las posibilidades terapéuticas de vivir las situaciones en forma activa y en relación con otros, proponiendo por ejemplo la “inversión de roles” como forma de comprender al otro desde su propio lugar. Augusto Boal con influencias del “teatro épico” y la “pedagogía del oprimido” creó el “teatro del oprimido”, una tendencia teatral con fines sociales, que emplea juegos y dinámicas con grupos de actores y no-actores para analizar la opresiones y combatirlas.

Colectivos Europeos

Colectivos de toda Europa, dedicados al diseño urbano, proponen juegos de roles para sus procesos de diseño participativo. Se componen dinámicas en la que se pide a los participantes que tomen roles determinados para jugar un rato a ser otras personas, salir de las lógicas cotidianas, vivir de otra forma por un tiempo determinado y por lo tanto experimentar la otredad. Grupos como Bruit du frigo en Francia, Raons Publiques y Lacol en España tienen experiencias de este estilo en diseño urbano de espacios públicos.

Almacén Cultural Macanudos

Un caso local donde se implementaron experiencias lúdicas para proyectar colaborativamente, es el Almacén Cultural Macanudos, uno de los escenarios de la Red. El mismo se ubica en el barrio Abayubá al norte de Montevideo y funciona desde el año 2016, estando activo en la actualidad. Este escenario popular generó en 2018 un proyecto prospectivo que le permitió obtener los fondos del Presupuesto Participativo de ese año. Complementariamente, las dinámicas con contenido lúdico han sido implementadas por el grupo de personas que gestiona el escenario en varias instancias, para diseñar infraestructuras que componen su espacio actual.

Programa “Tablado de Barrio”

La Red de Escenarios Populares, a pesar de ser un grupo relativamente joven, ha tenido muchas experiencias ricas que han fortalecido aspectos generales de la misma. Ejemplo de ello, es el programa “Tablado de Barrio”, reconocido en los premios Morosoli 2018. Es un proyecto que surgió desde el Museo del Carnaval y tuvo como objetivo recomponer la tradición de los antiguos tablados populares, en donde los vecinos y vecinas construían la escenografía de sus propios tablados. De este modo un grupo de funcionarios y profesionales del Museo del Carnaval trabajaron para componer un fondo (surgido desde el MIDES) que auxilió a los escenarios de la Red en la compra de los materiales para la escenografía. En complemento el proyecto contemplaba instancias de formación y de asistencia técnica por artistas plásticos del proyecto Esquinas de la Cultura, de la Intendencia de Montevideo. Hoy el proyecto “Tablado de Barrio” forma parte de la vida cotidiana de los escenarios y todos trabajan año a año en la construcción de sus escenografías y la comunicación con sus respectivos barrios.

c. Objetivos Generales y Específicos (especificar los aportes a la formación académica del estudiante y el trabajo con la comunidad)

Objetivo General

Fortalecer el desarrollo de la Red de Escenarios Populares como agente cultural metropolitano, para valorizar las comunidades que se organizan en torno a los escenarios, aportando a la construcción colectiva de un soporte adecuado para diversificar la cultura en estos territorios.

Objetivos específicos

1. Generar un nexo entre la FADU y la Red de Escenarios Populares para favorecer el intercambio de conocimiento, experiencias y visiones entre actores de ambas partes y establecer un precedente para continuar acompañando desde la UdelaR el desarrollo de esta red.
2. Contribuir al desarrollo de los espacios de cultura popular que constituyen la Red de Escenarios Populares desde el co-diseño de infraestructuras, incentivando el acceso a servicios culturales de calidad en las periferias.
3. Reforzar y proponer formas de co-gobernanza, reflexionando con los niveles de gobierno involucrados, para generar políticas públicas continuas e incrementales que capitalicen las experiencias espontáneas como conjunto de importantes nodos de cultura popular.

4. Experimentar en formas, metodologías y herramientas de diseño participativo, acercando a estudiantes y vecinos a sus conceptos teóricos y prácticos fundamentales.
5. Habilitar a estudiantes de grado a una experiencia práctica de contacto real con materiales no tradicionales y tecnologías para su transformación, a través de instancias experimentales de co-diseño y autoconstrucción.

d. Descripción y modos de involucramiento de los distintos actores (actores internos, actores externos y ámbitos académicos)

Actores internos

La Red de Escenarios Populares está compuesta por los siguientes escenarios:

Asociación Civil Monte de la Francesa / COLÓN
 Club Salus / NUEVO PARÍS
 Club El Tejano/ Club Arbolito / LA TEJA
 Teatro Punta de Rieles / PUNTA RIELES
 Comisión pro fomento del barrio Las Acacias / LAS ACACIAS
 Parque de los Fogones – Escenario Daniel Viglietti / SAYAGO
 Escenario Julia Arévalo / PASO DE LA ARENA
 Anfiteatro Canario Luna / PÉREZ CASTELLANOS
 Teatro de Barrio Lavalleja / LAVALLEJA
 Escenario Lucho El Tío Suárez / CASABÓ
 Tablado del Museo del Carnaval / CIUDAD VIEJA
 Escenario Cesar Gallo Duran / MANGA
 Escenario Flor de Maroñas / MAROÑAS
 Escenario Molino del Galgo / UNIÓN
 Paso de las Duranas – Escenario Pablo Estramín / AIRES PUROS
 Escenario Almacén Cultural Macanudos / ABAYUBÁ
 Club Sauce / CERRO
 Escenario Ansina / LAS PIEDRAS
 Escenario Rincón del Cerro / RINCÓN DEL CERRO

Todos los escenarios son gestionados por comisiones de vecinos y asociaciones civiles sin fines de lucro, que en muchos casos sostienen paralelamente otros servicios barriales tales como policlínicas, clubes deportivos, centros de barrio, etc.

Actores externos

Los escenarios populares se ubican en predios públicos otorgados, en su mayoría, en concesión por la Intendencia de Montevideo. A su vez, la red posee un convenio vigente con la Intendencia en el período de carnaval, en donde se invierte por parte de la administración departamental cerca de 17 millones de pesos en contrataciones de conjuntos del concurso oficial de DAECPU. Sin embargo, esta inversión no contempla costos de infraestructura. De esta forma la Intendencia desde la Gerencia de Eventos brinda apoyo institucional a la Red de Escenarios Populares e integra a la misma a programas como el de Esquinas de la Cultura. “El programa Esquinas de la Cultura se enmarca en el proyecto de descentralización municipal de Montevideo creado en 2005. Su finalidad es profundizar la democracia desarrollando la participación y la cooperación de entidades y ciudadanos, atribuyéndoles representación y medios de acción. Suministra un marco que permite acercar al Estado a la vecina y el vecino, generando canales de decisión, consolidando espacios organizativos que se expresan en la sociedad”⁸.

Existe una creciente exigencia de formalización por parte de las instituciones estatales sobre las inversiones y las formas de colaboración entre los actores de la red y los apoyos del gobierno. El equipo conformado en este proyecto puede colaborar en el cumplimiento de dichas exigencias.

De los 19 escenarios populares, el Museo del Carnaval es el único administrado por entidades estatales. En este caso por un fideicomiso entre el MEC, ANP, MIDES y la IM. Gracias a esta situación, existen funcionarios del Museo que realizan tareas administrativas de la Red y generan proyectos como el programa “Tablado de Barrio”, orientado a apoyar a las comisiones de vecinos en la construcción de las escenografías, con inspiración en los tradicionales tablados en donde vecinos y vecinas construían sus propias escenografías.

⁸ Extracto de la web <https://esquinas.montevideo.gub.uy/institucional>

Coordinaciones con el ámbito académico

Con el proyecto de extensión se busca integrar a la UdelaR como un actor más dentro de este entramado de relaciones institucionales y sociales, que aportará una mirada global, colaborando en la planificación y proyecto, para mitigar las eventuales dinámicas de contingencia que guían muchas de las acciones en la Red.

Forma parte del grupo coordinador del proyecto de extensión, el Laboratorio de Urbanismo Colaborativo; equipo interdisciplinario de enseñanza, investigación y extensión de IETU-FADU, integrado por investigadores y docentes de urbanismo, arquitectura, antropología, y paisaje, que tiene como cometido acercar el urbanismo a procesos locales de empoderamiento, diseño y co-producción de ciudad.

Por otra parte, se pretende incorporar en la “Etapa Diagnóstico” la colaboración del Taller Comerci (DEPAU, FADU) a través de la optativa libre “Anomalías y Cartografías” cuyo curso será impartido por primera vez en este año. Esta actividad tendrá como partícipes tanto al cuerpo docente como a los estudiantes principalmente en la orientación y confección de cartografías que coadyuven a las siguientes etapas del proyecto. Asimismo, se harán llamados para estudiantes de grado de la FADU para participar, mediante distintas modalidades de acreditación, en las etapas de diseño participativo.

e. Integralidad e Interdisciplina

Esta propuesta pretende establecer un nexo colaborativo entre la UdelaR y la Red de Escenarios Populares, para generar un intercambio de conocimientos académicos y populares (experiencia acumulada de la red) entre los distintos actores que intervengan. De este modo, docentes, estudiantes, integrantes de los escenarios, vecinos y otros actores involucrados como organizaciones, asociaciones y clubes que orbitan cada uno de los escenarios, se verán implicados desde las etapas iniciales del proyecto.

A partir de la multidimensionalidad del proyecto se pretende dar una respuesta acorde a esta situación. Para ello se conformará un equipo multidisciplinar para contar con un espectro de actividades que van desde lo teórico a lo práctico, pasando por lo instrumental. El equipo está conformado por representantes de arquitectura, antropología, urbanismo y que, a la vez, se desempeñan en otras áreas como los estudios en filosofía y artes escénicas.

Se involucrará a estudiantes de grado, de la carrera de Arquitectura y Comunicación Visual, para llevar a cabo los talleres correspondientes a las dinámicas en el lugar y para esto se abrirán las correspondientes convocatorias en la FADU. Con estas convocatorias se pretende introducir a los estudiantes a las dinámicas de diseño participativo. Actualmente la FADU cuenta con escasa formación en diseño participativo, co-diseño, etc., dentro de las asignaturas curriculares y dentro de la oferta de asignaturas opcionales. He aquí una de las principales aportaciones de este proyecto en el campo de la enseñanza.

Asimismo, los estudiantes tomarán contacto con las diferentes realidades sociales que circunscriben los distintos escenarios de la red, entendiendo a la misma como un fenómeno metropolitano que atraviesa una diversidad de escalas. Se pretende, a su vez, que se exponga al estudiante de forma práctica a la interescalaridad que conlleva el abordaje de este tipo de proyectos y que, en la esfera de la formación curricular, esto se manifiesta únicamente en la teoría.

Por otra parte, se pretende ahondar en la investigación hasta ahora desarrollada en torno al tema del juego como dinámica que acompaña el diseño participativo. Parte de esta investigación se expuso más arriba en el ítem “Fundamentación y Antecedentes”. La misma se ha venido desarrollando de manera independiente como producto de canalizar una serie de inquietudes que se nos han presentado en la práctica profesional. Es por esto que, se pretende formalizar la investigación con la financiación de alguno de los programas de CSIC.

Como complemento, se hará una postulación al siguiente llamado de Unidades Curriculares Optativas Libres del DEPAU, FADU (fines de 2022) a través de una asignatura que condense la experiencia acumulada a través del presente proyecto y que conjugue el diseño participativo con una serie de workshops a llevar a cabo en campo.

f. Articulación con líneas de trabajo en desarrollo

LUPA (Laboratorio de Urbanismo Participativo y Afectivo)

LUPA es un equipo interdisciplinario, de enseñanza, investigación y extensión de la FADU, que tiene como cometido acercar el urbanismo a procesos locales de empoderamiento y co-construcción de propuestas colectivas en el hacer ciudad. Las líneas de investigación del equipo son regeneración y recuperación urbana, niñeces, cuidados, feminismo y ciudad, ecosistemas y ecología urbana. Las metodologías trabajadas se enmarcan en la investigación-acción participativa en todas las etapas del proceso, involucrando y empoderando a las organizaciones sociales existentes en el territorio. El grupo inicia su trabajo en territorio en 2019 con el proyecto Reactor Ciudad Vieja, en el marco del convenio entre IM y FADU denominado “Hacia un Programa de gestión de inmuebles vacantes para la Ciudad de Montevideo”, con una duración de 2 años. En 2020 y 2021 forma parte, junto a un equipo interdisciplinario, del proyecto “Por el derecho a la ciudad de niños y niñas. Prácticas de co-diseño y gestión colaborativa para el cuidado de la primera infancia en el espacio público” en el marco del llamado a proyectos de Investigación e Innovación Orientados a la Inclusión Social de CSIC. En el 2021 realiza un seguimiento al proceso comunitario de lucha por la recuperación del Ex Club deportivo y social NEPTUNO. En el 2021 inicia el proyecto de extensión “Raíces en los muros. Huertas comunitarias en vacíos urbanos para la transición ecológica”. El equipo de LUPA ha realizado varios cursos de Educación permanente y posgrado relacionados a las temáticas de la participación y el co-diseño. Asimismo pone a disposición los procesos del Laboratorio para cursos de los talleres en arquitectura.

Proyecto de final de carrera

Algunos de los componentes del equipo que presenta la propuesta participan activamente en la Red de Escenarios populares y a través de los Proyectos de Final de Carrera han incursionado en temas de planificación participativa y co-diseño. Este es el caso del Proyecto de Final de Carrera de Martín Gianni realizado en el Taller Perdomo en el periodo 2016-2017, que estuvo enfocado en la generación de un proyecto participativo para un centro cultural emergente de la zona norte de Montevideo. El ejercicio se enmarcó en el proceso de concepción de un proyecto prospectivo para un predio público, otorgado en concesión a una asociación civil del barrio Abayubá. En este contexto se comenzó un proceso de diseño participativo que culminó en 2017, con un proyecto arquitectónico, pero sobre todo de gestión colectiva del espacio. El trabajo fue presentado para los presupuestos participativos de 2018, obtuvo el primer puesto en el CCZ 12 y el presente año comienza la construcción de la primera etapa.

g. Estrategias y metodología (etapas y alcances esperados en cada una de ellas)

1- Etapa Diagnóstico de los 19 escenarios - 2 meses.

Se hará una recorrida por cada uno de los escenarios, con las comisiones o asociaciones gestoras, y se compondrán registros gráficos. Se elaborarán fichas de fortalezas y debilidades (recursos, formas de gobernanza, gestión, entre otros) y se realizará una evaluación/análisis de los registros gráficos obtenidos en conjunto con los participantes. Culminando esta etapa se hará una sistematización del análisis de cada uno de los escenarios.

2- Etapa Evaluación - 1 mes

Se realizarán instancias de trabajo en las que se presentará, ante un grupo de representantes de la Red, la información recabada en la etapa de diagnóstico. Posteriormente, a partir de dicha información se evaluará mediante criterios de evaluación construidos en forma participativa, qué intervenciones son necesarias y cuáles conllevan un impacto social y urbano prioritario.

3- Etapa Diseño participativo - 4 meses

La metodología se compone de dos tipos de dinámicas de diseño participativo. Dinámicas de exploración e intercambio generales a través de técnicas de co-diseño y dinámicas de mayor contenido lúdico en algunos momentos puntuales del proceso.

La continuidad del diseño participativo se traza por una vía donde se visualiza el avance en la definición del diseño. En paralelo se proponen juegos, no del todo conectados al proceso de diseño, pero que son momentos en donde se logra un ambiente de ficción, que permite la creatividad y la construcción de una narrativa colectiva que acompañará el proceso y lo nutrirá de sus principales aspectos identitarios, únicos, según cada escenario y su barrio o barrios de referencia.

Se realizarán recorridas en clave de deriva para posteriormente registrar la experiencia en mapas psicogeográficos⁹, fotografías, croquis, etc. Posteriormente, para culminar la etapa de mapeos, se desarrollará una actividad de “mensura histórica” del sitio, mediante la colocación de puntos de referencia en el predio a trabajar.

Una vez obtenidos los mapeos, se realizará una serie de dinámicas vinculadas al *juego de roles*. La intención de esta dinámica es trastocar la perspectiva de los participantes respecto de su trabajo cotidiano en los escenarios y así incorporar nuevos puntos de vista a partir de la confrontación de los roles asignados. La excusa material de estas dinámicas es la producción de maquetas que permitan la discusión posterior desde cada uno de los roles.

Para diversificar las perspectivas del resultado de la primera maquetación, se realizarán las cruzadas de un escenario a otro, para que puedan evaluar en conjunto los proyectos propuestos en la etapa de juegos de roles. Posteriormente a esta evaluación se realizarán varias instancias de maquetación y discusión para culminar en una maquetación final.

El proceso de diseño se complementará con instancias de formación, aportando presentación de casos de referencia, nociones de acondicionamientos, posibilidades materiales, nociones de diseño incremental, asesoramiento económico y legal, entre otras. Las formaciones las impartirán tanto actores de la UdelaR como de los barrios involucrados.

4- Etapa Intervenciones materiales e inmateriales - 2 meses

Debido a las posibilidades diversas y complejas de financiación de los proyectos generados, teniendo en cuenta las realidades de las comisiones y asociaciones participantes, se considera a los proyectos como incrementales. Es decir, que se definirán etapas iniciales para su funcionamiento, considerando un salto de calidad con respecto a la situación actual, una segunda etapa de mejoramiento y un horizonte de proyecto ideal completo. La idea es dejar acordada una guía y cuando lleguen las financiaciones o el mismo escenario las produzca, se tenga una hoja de ruta de realización.

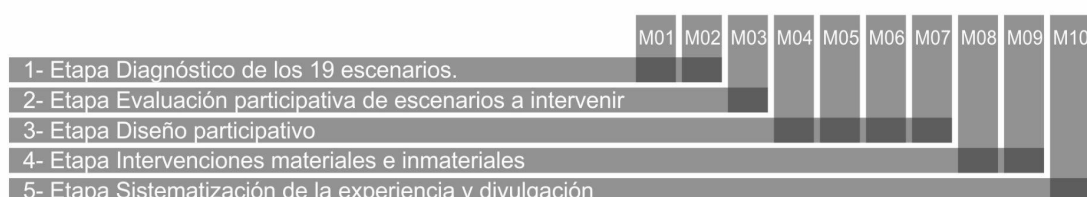
En esta cuarta etapa del proyecto de extensión, se realizarán actividades que sirvan como detonantes de ese proceso incremental, a través de simulaciones o estructuras que se inscriben en la ejecución de los proyectos generados en la etapa 3, pero que pueden utilizar materiales y formas efímeras para visualizar la estructura deseada.

5- Etapa Sistematización de la experiencia y divulgación - 1 mes

La sistematización y divulgación se realizará incorporando un análisis que incluya reflexiones, recomendaciones y estrategias para la réplica de la experiencia.

h. Cronograma de ejecución

Duración: 10 meses.



⁹ Los mapas psicogeográficos son la representación del “estudio de los efectos precisos del medio geográfico, acondicionado o no conscientemente, sobre el comportamiento afectivo de los individuos”. Francesco Careri. *Walkscapes*. (Barcelona: Gustavo Gili, 2014), p. 78.

i. Presupuesto (desglosado en sueldos, gastos e inversiones)

Total disponible: \$353.640 (según escala de sueldos Udelar)¹⁰

Sueldos: \$302.302

1 cargo G°1 15hs/10 meses - responsable y coordinación: \$124.910

1 cargo G°1 6hs/10 meses: \$54.490

2 cargos G°1 12hs/4 meses - talleristas: \$81.448

1 cargo G°1 8hs/6 meses - tallerista: \$41.454

Gastos (alimentación, art. de ferretería, papelería): \$42.750

Inversiones (herramientas): \$8.588

j. Resultados esperados y estrategias de difusión

Dejar establecido un canal fluido de intercambio entre la Udelar y la Red de Escenarios Populares, que permita continuar con el trabajo en conjunto y de esta forma no solamente potenciar a la Red, sino capitalizar las experiencias en el territorio para la reflexión académica.

Haber generado colaborativamente propuestas arquitectónicas de calidad para los escenarios intervenidos, que constituyan una guía para futuras presentaciones en presupuestos participativos, fondos concursables o financiaciones propias.

Transitar por instancias de formación y reflexión de carácter interdisciplinario en referencia a co-gobernanza de espacios de carácter público.

Aportar a la formación de estudiantes y docentes en herramientas de diseño participativo, así como a la discusión dentro de la FADU sobre la necesidad de incorporar las mismas a un posible nuevo perfil profesional que permita nuevas oportunidades laborales.

k. Notas, referencias y fuentes bibliográficas

Albrechts, Louis. "Reframing Strategic Spatial Planning by Using a Coproduction Perspective". *Planning Theory*. 12, no. 1: 46-63. 2013.

Becerra, Paulina. "Diseño para la economía social y solidaria". *Diseñar la inclusión, incluir al diseño*. Buenos Aires: Ediciones Azurras, 2011.

Boal, Augusto. *Juegos para actores y no actores*. Barcelona: Alba Editorial, 2001

Bovaird, T. Beyond engagement and participation: User and community co-production of public services. *Public Administration Review*, no. 67: 846–860. 2007.

Careri, Francesco. *Walkscapes, El Andar Como Práctica Estética*. Barcelona: Gustavo Gili, 2014.

Cianni, Martín. "Almacén Cultural Macanudos". Trabajo Final de Carrera. Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo, Universidad de la República, Montevideo, 2017.

Derrida, Jacques; Peñalver, Patricio. *La escritura y la diferencia*. Barcelona: Anthropos, 1989.

Goñi Mazzitelli, Adriana. "¿Cómo podemos planificar y co-gestionar nuestras ciudades como bienes comunes? Arte cívico, antropología aplicada y planificación colaborativa. *V!RUS*. no. 10. A.G., 2014. <http://www.nomads.usp.br/virus/virus10/?sec=4&item=4&lang=en>

Goñi Mazzitelli, Adriana; Gil Fournier, Mauro. "Extitutional Urbanisms in Latin America". *iQuaderni* Q3. no. 23. Roma: Quodlibet, 2021. <https://www.quodlibet.it/rivista/9788822907431>

Goñi Mazzitelli, Adriana; Zino, Camilo; Giovanonni, Cecilia; Segalerba, Lucía. *Laboratorio Reactor Ciudad Vieja Montevideo*. 2021. <https://www.reactoruy.com>

Huizinga, Johan. *Homo Ludens*. Madrid: Alianza Editorial, 2007.

Paisaje Transversal. "Urbanismo y participación en tiempos híbridos". *Construir en colectivo. Participación en arquitectura y urbanismo*. Barcelona: Pollen, 2018.

¹⁰ <https://udelar.edu.uy/portal/wp-content/uploads/sites/48/2022/01/Escala-de-sueldos-01.01.2022.pdf>

- Patti, Daniela; Polyák, Levente. *The Cooperative City*. Vienna: Cooperative City Books, 2017.
<https://cooperativecity.org/product/funding-the-cooperative-city>
- Población Knappe, Pablo. *Manual de Psicodrama Diádico. Bipersonal, individual, de la relación*. Bilbao: Editorial Desclée de Brouwer, 2010.
- Rudofsky, Bernard. *Arquitectura sin Arquitectos*. Buenos Aires: Editorial Universitaria de Buenos Aires, 1976.
- Sobral, Laura. *Doing It Together Cooperation Tools for the City Co-Governance*. Berlin: ZK/U press, 2019.
- Stanislavski, Konstantin. *Un actor se prepara*. Medellín: Diana, 1984.
- Watson, Vanessa. "Co-production and collaboration in planning - The difference". *Planning Theory & Practice*, no. 15(1). 2014.
- Winnicott, Donald Woods. *Realidad y juego*. Barcelona: Gedisa, 2013.