



enredos

enredos

Tesina del curso optativo í+p (investigación y proyecto) 2do.semstre de 2010

Est. María Camilloni + Silvana Gordano

Tutora: Arq. Graciela Lamoglie

Tribunal: Arq. Alina del Castillo y Arq. Lucio de Souza

abril 2011

La Real Academia Española define la palabra ENREDO como: 'Maraña, tejido, enlazado de muchas cosas.' Mientras que el sentido de la palabra en portugués, le agrega a esta acepción una segunda como 'Guión, trama, intriga, utilizado en cine y en samba. Hilo narrativo que da sentido en el espectador.'



marco y aproximación metodológica

Esta tesina surge en el marco del curso optativo Seminario-Taller: Proyecto e Investigación / Farq-UdelaR 2º semestre de 2010, en el que formulamos un proyecto de investigación titulado "Herramientas disciplinares en proyectos de autogestión urbana en el s.XXI". El mismo se enfocaba en detectar 'herramientas de proyecto' que desde la disciplina se vienen aplicando en proyectos de gestión no convencional: proyectos urbanos por autogestión. Metodológicamente se planteaba profundizar en tres proyectos (casos) de autogestión urbana con fuerte impronta de un arquitecto/colectivo contemporáneo, en los que se aplicaban herramientas tales como: TICs, cartografías, diagramas, manuales de autoconstrucción, procesos participativos de proyecto, entre otras. Develar el sentido y las implicancias conceptuales y prácticas de dichas herramientas se planteaba como el motor de la investigación.

Como trabajo de tesina nos proponemos trabajar sobre uno de los casos, el proyecto 'Camiones, Contenedores, y Colectivos', identificando las herramientas proyectuales y reflexionando sobre sus soportes teóricos metodológicos; al tiempo de ensayar desde el abordaje del proyecto algunas estrategias metodológicas de investigación consecuentes.

Este trabajo se construye entonces como el trazado de un mapa de aproximación al proyecto 'CCC' promovido desde 2007 por el estudio de arquitectura Recetas Urbanas. La multidimensionalidad y complejidad que el mismo presenta pone en crisis las lecturas tradicionales de un proyecto y nos exigió desplegar estrategias de abordaje provisionales que dieran cuenta del collage de información que manejamos y las implicancias y derivaciones conceptuales que el proyecto contiene. Así mismo el escenario actual de multiplicidad de fuentes de información (formatos, orígenes, condición) nos colocó dentro del entretejido de este mapa casi que de una manera interactiva entre actores y proyectos.

La travesía se organizó mediante la construcción de una cartografía propia, que resultó en una compleja red de implicancias prácticas y conceptuales simultáneas, y nuevas y recurrentes aperturas que el proyecto planteaba.

Dicha cartografía dejó de ser una herramienta metodológica en sí, pasando a ser 'objeto' mismo de este trabajo, ya que su configuración y las posibles lecturas relacionales (camino) que nos permitía trazar a su a través fueron foco en el proceso de este trabajo.

La estructuración de la tesina corresponde a 3 de los múltiples posibles caminos a trazar, y se presentan como ensayos reflexivos de algunas de las claves y cuestionamientos que presenta el proyecto. A partir del abordaje de 3 de las experiencias que conforman el sistema (el territorio mapeado) desarrollamos 3 líneas argumentales (recorridos) que nos permite organizar la reflexión sobre temáticas incipientes de una manera de 'hacer ciudad', si no alternativa, por lo menos pujante y cuestionadora.

Experiencias:

- a) 1 plataforma virtual de interacción y trabajo: www.arquitecturascolectivas.net;
- b) 1 concepto que plantea Cirugeda: arquitectura de código abierto;
- c) y algunas de las reacciones públicas (vecinos, prensa, poder, etc) que despertó la instalación de 2 de los proyectos arquitectónicos.

Cada uno de estos 'disparadores' fue analizado en base a una línea argumental propia:

- a) la influencia de las TICs en la configuración de nuevos modos de proyectar;
- b) un ¿nuevo? 'tipo' de arquitectura;
- c) y una revisita a la conceptualización disciplinar de espacio privado-público.

Entendiendo que la construcción de los 2 primeros ensayos basan su pertinencia como emergencia disciplinar contemporánea, y el último como una revisita a una discusión histórica de la disciplina que el proyecto 'CCC' cuestiona.



el proyecto: 'camiones contenedores y colectivos'

El proyecto 'CCC' se compone de 13 proyectos arquitectónicos, de la consolidación de 1 red social: arquitecturas colectivas; y de 1 proyecto ideológico-político personal, el de Santiago Cirugeda, ampliado y tomado como propio por otros actores.

Aunque el nombre del proyecto pone en último lugar a los colectivos, son éstos los que le dan sentido al mismo: 13 colectivos y un número muy superior de actores en red que participaron activamente en distintas instancias del proyecto.

El disparador se fecha en febrero de 2007, cuando les son ofrecidos de manera casual al Arq. Santiago Cirugeda por un representante del Municipio de Zaragoza, 42 contenedores (14m² c/u) provenientes del desmontaje de viviendas provisionales de una comunidad gitana. En esa misma fecha Santiago Cirugeda es invitado a EUTOPIA 2007-Córdoba, un encuentro de profesionales, docentes y estudiantes de arquitectura; en el que se le adjudica un presupuesto para desarrollar un taller. Ambas ideas combinadas resultaron en el Primer Encuentro de Arquitecturas Colectivas, una reunión de diversos colectivos de España y Francia con interés en utilizar los contenedores 'libres' como sede residencial y/o centro de trabajo. El presupuesto fue invertido en los pasajes de los distintos colectivos, y el taller se convirtió en un verdadero debate acerca de cómo gestionar las particularidades.

Arquitecturas Colectivas se convierte desde esa instancia en una red de colectivos sociales en interacción off-line en varios encuentros presenciales (1º setiembre 2007 Córdoba / 2º agosto 2008 Arbucies / 3º setiembre 2009 Sant Pere de Torelló / 4º noviembre 2009 Cáseres / 5º agosto 2010 San Sebastián); y on-line a través de la plataforma virtual www.arquitecturascolectivas.net desde donde se comenzaron a gestionar y producir los diversos proyectos con los contenedores; y desde la cual surgen nuevos proyectos y reflexiones.

'CCC' se materializa en un grupo de proyectos arquitectónicos, que sirven como espacios-refugios de diversos colectivos (cooperativas y asociaciones), realizados con distintas formas de gestión, financiación, y mecanismos de ocupación de solares o edificios.

Cada colectivo debía asumir el transporte de los contenedores, la gestión de licencias y permisos para su instalación; mientras que el 'tuneado y acondicionamiento' de los mismos se hicieron por autoconstrucción en colaboración inter-colectivos y con Recetas Urbanas.

Nos enfrentamos entonces ante un proyecto múltiple: por un lado cada proyecto implica un colectivo con deseos e intenciones propias, una gestión de 'sitio', un proyecto arquitectónico en sí; todos estos factores se multiplican x 13; pero a su vez existe la red que los vincula a través de la cual surgen intercambios de información de las múltiples experiencias. Podríamos también entender al proyecto como un verdadero laboratorio experimental de la autogestión urbana contemporánea, con implicancias políticas-ideológicas y cuestionamientos disciplinares; configurándose así lo que entendemos como un meta-proyecto complejo.

El uso de las TICs por parte de estos colectivos sociales explota una serie de intersticios de lo público-comunicativo desde los cuales no sólo se pueden expresar las nuevas formas de hacer ciudad sino también desplegar prácticas urbanas desinstitucionalizadas y con alto potencial contra-hegemónico.

Si bien es cierto que las TIC son un medio esencial de comunicación y organización en todos los ámbitos de la práctica social; y que en esta medida los movimientos sociales y los agentes políticos lo utilizan como una herramienta para actuar, informar, reclutar, organizar, dominar y contradominar (Castells, 2001); también es cierto que las TIC no juegan un papel meramente instrumental. La flexibilidad de la herramienta hace que los grupos sociales se apropien y la resignifiquen, sobre todo en términos de las apuestas organizativas (jerarquías, redes, lugar y función de los nodos, flujos y producción de información, etc.) y la inclusión de la 'e-participación' de todos los usuarios.

Con el término Web 2.0, se subraya este cambio de paradigma sobre la concepción de Internet y sus funcionalidades*, que ahora abandonan su marcada unidireccionalidad y se orientan más a facilitar la máxima interacción entre los usuarios a través del desarrollo de redes sociales (tecnologías sociales) donde puedan expresarse y opinar, buscar y recibir información de interés, colaborar y crear conocimiento: conocimiento social.

Esto supone una democratización de las herramientas de acceso a la información y de elaboración de contenidos, constituyéndose un espacio social horizontal y rico en fuentes de información. En este tipo de plataformas virtuales (redes sociales) las interacciones se dan de manera dinámica configurándose un sistema abierto y en construcción permanente 'en tiempo real'. Cada participante se convierte en un pequeño líder que construye su propio nodo. La inclusión de múltiples nodos implica considerar diversas subjetividades, intereses y capacidades plurales; lo que supone incluir miradas, discursos y prácticas diferentes a las que han prevalecido hasta ahora.

"Pensar "en red" implica ante todo la posibilidad de tener en cuenta el alto grado de interconexión de los fenómenos pudiendo establecer itinerarios de conocimiento capaces de tomar en cuenta las diversas formas de experiencia humana y sus múltiples articulaciones. La red no tiene recorridos ni opciones predefinidas (aunque desde luego pueden definirse y también congelarse). Las redes dinámicas son fluidas, pueden crecer, transformar se y re-configurarse. Son ensambles autoorganizados que se hacen "al andar."

* El desafío de la Complejidad: Redes, cartografías dinámicas y mundos implicados. Denise NAJMANOVICH

Abordar los movimientos sociales en el marco de la 'sociedad informacional' (Castells) significa profundizar en la compleja red de interdependencias que resultan de entrecruzar el papel mediador que las TICs juegan en las profundas transformaciones de las dinámicas sociales.

“Es un buen momento para las redes; existe un gran descontento frente a los sistemas dominantes y muchas herramientas para conectar y comunicar ideas. Todo ello hace más fácil construir un capital común creativo, desarrollar proyectos conjuntamente y ponerlos en práctica inmediatamente y con bastante autonomía. La incertidumbre económica y ecológica del presente hace que incluso políticos e instituciones muestran una mayor receptividad a la acción directa, algo que a menudo ha sido visto con animadversión, incluso temor. ”

extracto de la entrevista a Paula Alvarez. Editora del libro CCC



2/Arquitectura de código abierto

La obra de Recetas Urbanas liderada por el Arq. Santiago Cirugeda propone desde finales de los 90 una nueva manera de proyectar y operar desde la arquitectura. Su 'hobbie' por detectar vacíos legales y apropiarse de espacios al límite han caracterizado su obra como una arquitectura no convencional. La colectivización de sus ideas, en tanto asociaciones, utilización de la prensa y los nuevos medios informáticos, e incluso acciones de activismo social; lo han reconocido y han acumulado experiencias puntuales con una línea ideológica y profesional clara.

La "advertencia" que exhibe en el portal de su página web sugiere el uso público de sus ideas y experiencias: "Todas las recetas urbanas mostradas a continuación son de uso público, pudiendo ser utilizadas en todo su desarrollo estratégico y jurídico por los ciudadanos que se animen a hacerlo."

Este tipo de arquitecturas de 'recetas' (ingredientes e instrucciones) factibles de apropiación y uso por los usuarios se denomina arquitectura de código abierto.

El concepto de código abierto (open source) surge en el ámbito de la informática en referencia a software libre: un tipo de código fuente con el que el software es diseñado y construido que es accesible a todas las personas, libremente distribuido y que permite introducir modificaciones personales, que a la vez han de ser abiertas.

Análogamente se considera una arquitectura de código abierto aquellas que estimulan un sistema participativo como operativa de proyecto, y que asume las constantes modificaciones en el tiempo. Así como en una PC existen los sistemas operativos (Windows, Mac OS o Linux) que sirven en su nivel primario como plataforma sobre la que ejecutar otros programas; en arquitectura de código abierto se piensa que el arquitecto construye el sistema operativo proyectual, un meta-sistema, desde donde los usuarios podrán proyectar sus propias arquitecturas y construir colectivamente un espacio social.

Aplicar el código abierto a la arquitectura sugiere un proyecto democrático colaborativo que exista en el tiempo tanto como en el espacio. La arquitectura de código abierto no cobra derechos de autor y ofrece un sistema público para que cualquiera pueda apropiarlo.

Sin embargo el propio Cirugeda reflexiona en su evaluación sobre el proyecto 'Contenedor de espacio público'(1997) la falta de apropiación de la 'receta' que proponía contratar volquetas y transformarlas en pequeños espacios públicos temporales.

"(...) el segundo objetivo de la propuesta, y tal vez el principal, despertar la conciencia cívica, no funcionó, ya que nadie estaba dispuesto a instalar una cuba por su cuenta. Nos dimos cuenta de que esa estrategia no era asumible por gran parte de la población, ya sea por miedo a subvertir normas, pereza por embarcarse en un proceso complejo, o simplemente por incredulidad e incapacidad cultural, ya que en la actualidad los ciudadanos no están habituados a participar activamente en la construcción de su entorno. Será necesario idear nuevas estrategias para motivarlos a tomar iniciativas independientemente de la administración."

Creemos que el proyecto 'CCC' 10 años después cumplió estas expectativas, ya que condensa de manera absoluta las principales búsquedas de Cirugeda en torno a la participación activa de la arquitectura por parte de los propios usuarios-arquitectos.

La participación frente a la autoría individual es una de las señas de identidad de los trabajos de estos grupos que bucean en un oasis al margen de las reglas habituales de la arquitectura y abandonan el campo tradicional de la profesión para explorar terrenos desconocidos de su oficio; explica Paula V. Álvarez, editora del libro Camiones, contenedores, colectivos. # diario el pais de españa

'CCC' es explícitamente un proyecto de código abierto, ya que se fue construyendo (y reconstruyendo) desde la propia dinámica de sus hechos, experiencias, interacciones, y sucesiones que se dieron en el tiempo y en base a las experiencias puntuales y las reflexiones que se construyeron en su entorno. Actualmente Santiago Cirugeda afirma que "Ahora mismo esto no tiene fin, no hay quien lo pare" refiriéndose a lo abierto del proyecto y a la apropiación por parte de los colectivos.

Si anteriormente notábamos que el rol del Architect@ en este tipo de arquitecturas de código abierto se centra en la creación del meta-sistema sobre el cual intervenir, podríamos decir que se asemeja mucho a unas 'reglas de juego'. Unas instrucciones de base, pasibles de ser interpretadas y modificadas como sea necesario por los participantes, individual o colectivamente; necesarias únicamente para establecer un campo operativo que fomente la creatividad, ya que éstas se establecen a modo de referencia pudiendo ser rebasadas.

No es casual que surja en el ámbito del proyecto 'CCC' las modulark cards: un juego de rol creado para las jornadas 'Societats intencionals i architectures modulars' del proyecto Nautarquia, en junio de 2008, por los colectivos VidaJoc y Straddle3. El juego permite experimentar mediante una estrategia lúdica formas de creación y autogestión de espacios autónomos producidos por una arquitectura modular.

Existe el copyleft, por lo que cualquiera que esté interesado en conseguir las cartas y las instrucciones de juego puede descargarlas de www.modulark.net.

"(...) Con una dinámica particular y relaciones de código abierto entre los jugadores, puedes diseñar y compartir un proyecto a partir de lo que la vida (la partida de cartas) te ofrece. El azar y tu habilidad estratégica serán determinantes (...)" se establece en las instrucciones de juego.

El mazo de cartas ideado propone distintas familias o palos de cartas: herramientas, transportes, acciones, materiales y envoltentes; las que combinadas según su número van conformando los proyectos en el terreno de juego. El propio mazo propone cartas en blanco de manera de que puedan surgir nuevas por parte de los propios jugadores, e incluso algunas cartas parecen simplemente dar un estímulo gráfico pasible de invención de acontecimientos, roles, etc que pudieran alterar el devenir del juego.

De las 'reglas de juego' se destacan las posibilidades de intercambios, negociaciones y cooperaciones entre los jugadores.

Este juego representa un espacio lúdico para la práctica de una arquitectura otra, donde el estímulo que el juego propone implica participar de la red (en este caso la rueda de jugadores) y las 'instrucciones de juego' a veces imprecisas o ambiguas son reapropiadas por los jugadores como una verdadera lógica de código abierto.



3/Lugares de resistencia urbana

Superando los espacios imaginarios posibles de construir en el juego modular, el proyecto 'CCC' cuenta al día de hoy con 13 proyectos arquitectónicos construidos. Sus particularidades constituyen un verdadero 'anecdotario'; pero más allá de sus múltiples diferencias, encontramos como uno de los puntos comunes, la explícita búsqueda en consolidar espacios de resistencia urbana; es decir, consolidar espacios alternativos, al límite de las 'normas sociales' e incluso de la legalidad, a través de la autogestión.

Toda la obra de Santiago Cirugeda, desde sus inicios hace 15 años, tiene una fuerte impronta material y práctica. Las reflexiones teóricas e ideológicas surgen del ensayo y el error, de los procesos y desarrollos, de las consecuencias materiales que implicaron sus proyectos en tanto ideas.

Algunos indicios metodológicos de su obra develan una atención particular a los entornos urbanos y sus ciudadan@s, detectando oportunidades en donde actuar. Su arquitectura inmediata, portátil y de bajo presupuesto plantea un modelo de ciudad autogestionada donde l@s ciudadan@s participan activamente. Cirugeda defiende la autogestión de los espacios por parte de sus usuarios como la mejor garantía de su "viveza y durabilidad". Este concepto casi omnipresente en su obra es absorbido como premisa consensuada en todos los colectivos que participaron en el proyecto 'CCC'. José María Galán Conde del colectivo Sin-studio plantea *"En lugar de buscar clientes, el arquitecto debe buscar situaciones donde existan urgencias sociales"*.

Esta manera de pensar, y sobre todo de hacer-ciudad, abre algunos cuestionamientos como ser los límites entre el espacio privado-espacio público en el sistema capitalista actual.

Si bien las características programáticas y las implicancias sociales que ocupan los proyectos que componen 'CCC' en su gran mayoría; es decir, la arquitectura como 'base de operaciones' para acciones sociales, conllevan un sentido fuertemente 'público'; también pueden leerse como apropiaciones privadas (en este caso colectivas).

Aunque existen diversas posturas conceptuales (disciplinares y tangentes) en torno al espacio público-privado, no nos proponemos en el marco de este trabajo profundizar en dichas reflexiones, y nos quedamos simplemente con la siguiente pregunta formulada por Harvey:

" (...) Dicho de otro modo, no existen respuestas filosóficas a las preguntas filosóficas que surgen a cerca de la naturaleza del espacio, siendo que las respuestas residen en la práctica humana. La pregunta ¿qué es el espacio? es, por consiguiente, substituida por la pregunta ¿ a qué se debe el hecho de que prácticas humanas diferentes creen y utilicen distintas conceptualizaciones del espacio?."

Harvey D. (1ª ed. castellano 1977) : Urbanismo y desigualdad social. Introducción- La naturaleza del espacio pp 6.

Se evidencia una fuerte conflictividad (de intereses, de poderes, sociales, etc) que se dan sobre lo público, y muchas de éstas evidencian las controversias de lo que es y no es espacio público, de lo que debe hacerse y no en este.

Las relaciones sociales hacen y rehacen las concepciones de espacio público, que en tanto reflexión socio-histórica están definidas, pero que en la actualidad siguen siendo cuestionadas a través de las dinámicas cotidianas.

"Si queremos comprender el fenómeno del urbanismo y la relación entre proceso social y forma espacial es necesario que comprendamos la manera en que la actividad humana crea la necesidad de conceptos espaciales específicos y en que la práctica social cotidiana soluciona de modo tan fácil éstos misterios filosóficos, aparentemente tan profundos, relativos a la naturaleza del espacio y a las relaciones entre los procesos sociales y las formas espaciales."

David Harvey "Urbanismo y desigualdad social" // Introducción- La naturaleza del espacio

Las 'okupaciones' que llevaron acabo los colectivos son defendidas como una reivindicación del espacio público. La gran mayoría de los proyectos se situaron en lo que al entender de los colectivos era espacio público; en su mayoría espacios vacantes, degradados y inutilizados de la ciudad; por lo que su apropiación espontánea la entendían si no como un derecho, como una oportunidad de mejorar un determinado entorno.

El tipo de materialidad planteada: contenedores, posiciona al proyecto conceptualmente como efímero. Su colocación surge inmediatamente y ocupa un espacio en la ciudad, del que fácilmente podría ser removido o recolocado; entendido como una inyección o acupuntura urbana.

Los espacios de resistencia, de cuestionamiento, de puesta en práctica de esta otra arquitectura surgen como alternativa a las conductas y modos inconscientes y hegemónicas del espacio, proponen nuevos sentidos y usos del espacio público, al fin y al cabo lo alteran y lo resignifican.

Las repercusiones públicas (prensa, vecin@s, dependiendo cada proyecto) no fueron coincidentes en este punto en algunas de las instalaciones. Dos de los proyectos arquitectónicos que componen 'CCC' dan cuenta de algunos de los conflictos que surgieron a partir de estas prácticas 'desobedientes'.

Por un lado el proyecto Espaider3, sede de la Asociación Juvenil creado desde la acción social que lleva La Fundició en los barrios de Can Vidalet y Pubilla Casas (Esplugues y L'Hospitalet respectivamente), fue desalojado sin aviso por la policía local. Ni la propia policía ni el municipio respondieron a los diversos pedidos de explicaciones que llevó a cabo el colectivo de jóvenes que había co-diseñado (tuneado o customizado) 1 contenedor en conjunto con Catarquis y Recetas Urbanas. El contenedor que servía de espacio de reunión del colectivo de jóvenes en pro de crear un centro de carácter cultural, social y de ocio, fue retirado con grúas de un terreno baldío que los propios jóvenes a partir de la generación de cartografías habían detectado como un espacio oportunidad.

El colectivo La Fundició explica sus objetivos como: *"establecer un ámbito horizontal de colaboración entre LaFundició y los jóvenes participantes de manera que pasen de ser 'usuarios' a 'co-gestores'. Habilitar una plataforma, unos recursos y unas herramientas (materiales, intelectuales y legales) que permitan a los jóvenes incidir de manera directa y efectiva (no sólo simbólica) en el espacio público y en la "construcción de ciudad". ¿La ciudad no estaba preparada para esto?*

El otro ejemplo que surge como paradigmático es El Niú, único proyecto encargado por vía 'oficial' y realizado por Recetas Urbanas. El Niu ('nido' en catalán) es un proyecto ideado para Bòlit, Centro de Arte Contemporáneo de Gerona; que consiste en una intervención arquitectónica efímera ubicada en la azotea de la Sala de La Rambla y tiene por objeto dotar al Centro de la infraestructura temporal necesaria para poder llevar a cabo actividades dirigidas a la investigación y la intervención artística.

Esta dependencia del Bòlit (y por ende su arquitectura) permanecerá como máximo un periodo de dos años, después del cual será desmontado y trasladado a otros lugares para configurarse como sede en otras ciudades.

“Sentado insolentemente sobre la balastrada de un palacete neoclásico que asoma al río Oñar, la irrupción de la imagen brutal y simpática del Niu en la postal de la inmortal ciudad histórica levantó ampollas entre los vecinos de Gerona. A pesar de la tempestad inicial poco a poco las voces se han acallado y la ciudad se ha apropiado del extraño invitado, o al menos convive con él en paz.

En un principio, el principal descontento de los vecinos fue la ruptura brutal de la imagen del Barrio Viejo, y llegó a decirse que, desde un determinado ángulo del Puente de Piedra, tapaba las vistas de la catedral. La oposición política presentó un informe que alertaba el incumplimiento de seis puntos de la regulación urbanística del casco histórico. Los vecinos se quejaban de que esta estricta norma la habían de cumplir todos los gerundenses hasta para colocar un pequeño aire acondicionado, ¿cómo es que a este arquitecto sevillano se le permitía entonces saltársela? ¿y cómo en pleno centro de Gerona le habían permitido colocar una barraca? .

Como otras veces, la condición efímera de Niu nos permitía saltar por encima de las regulaciones urbanísticas, pero la alegalidad no era su fin sino un medio para suscitar determinados interrogantes. Así la dificultad de aplicar dicha norma a determinadas situaciones: ¿qué había que atender en este caso, la normativa de ocupación de espacios públicos o la de edificación? Por otra parte nunca nos quejamos en la normativa, fueron los mismos gerundenses los que la calificaron de estricta.”

www.recetasurbanas.net

Estas experiencias cuestionadoras y cuestionadas sirven como acciones desestabilizadoras en el espacio público, construyendo verdaderos debates 'in-situ'.

Conclusiones

Como primer punto debemos explicitar nuestra adhesión ideológica al tipo de arquitectura co-gestionada que plantea el proyecto estudiado, y entendemos que su riqueza principal radica en contener múltiples ensayos empíricos y un explícito interés por parte de los múltiples autores en divulgar las experiencias de manera de multiplicar estos tipos de intervenciones en la ciudad.

Nuestro interés personal en detectar algunas operativas proyectuales para este fin, encauzó este trabajo en torno a los conceptos de: trabajo en red (colectivos), uso de las TICs y código abierto. Éstas son en sí las tres herramientas aplicadas en el desarrollo de arquitecturas de autogestión y autoconstrucción que creemos claves destacadas del proyecto 'CCC'.

Las tres herramientas que destacamos y sobre las que reflexionamos implican un sentido dinámico y cambiante del proyecto; y consecuentemente dan cuenta de las enormes oportunidades que tienen estos modos de proyectar en su devenir.

La arquitectura de 'código abierto' parece una metáfora útil para 'clasificar' este tipo de pensamiento y operativa proyectual diversificada; aunque su reciente conceptualización así como su vaga definición abre más cuestionamientos que certezas; y abre un amplio campo disciplinar a explorar. La participación activa de los usuarios no es nueva en la Arquitectura-Urbanismo, aunque sí bastante marginal; pero el contexto actual de las TICs reformulan y potencian las posibilidades de ponerlo en práctica.

La propia materialidad: los contenedores, un poco ¿casual? pero muy representativos de la obra de Santiago Cirugeda, se presentan casi como excusas para promover y consolidar relaciones sociales y dinámicas de colaboración entre diversos actores. En este punto los proyectos arquitectónicos parecen desmaterializados; pero no así su implantación urbana juega un papel radical y cuestionador en la mayoría de las experiencias. Su colocación instantánea (con grúa) y su presencia estéticamente efímera; evidencian algunos fuertes cuestionamientos sobre la apropiación del espacio (espacio privado o capitalizado y espacio público).

Las reflexiones teóricas en simultaneidad con las experiencias prácticas que condensa el proyecto 'CCC', habilitan un espacio de conocimiento en torno a este tipo de prácticas urbanas que entendemos personalmente merecen la atención.

En este sentido la profundización en este proyecto nos implicó grandes desafíos metodológicos ya que ni concebíamos apriori la estructuración del trabajo, ni al fin de cuentas parecían servir de mucho las herramientas científicas de análisis y sistematización de los casos. La metodología en sí conformó un diálogo explícito con el proyecto que pretendíamos analizar. Necesariamente debía de poder dar cuenta de la complejidad, la multidimensionalidad, la dinámica y lo abierto del proyecto.

La construcción de una cartografía (propia, instantánea y compleja) del proyecto y su utilización como mapa de ruta para desarrollar 3 caminos posibles, nos posicionó en una operativa metodológica útil para profundizar en este proyecto, dando cabida a todas sus características complejas, y posicionando este trabajo como algunos de los múltiples enfoques, posibles de retomar e incluso incluir nuevos relatos que reflexionen y enriquezcan la lectura del mismo.

bi bl i ografía

CIRUGEDA, Santiago: *Situaciones urbanas*. Sevilla: Ed.TENOV, 2007. 120p.

CRUZ, Guillermo: Camiones, Contenedores, Colectivos (documental), cap.1, 2, 3 y 4. España 2007-hasta la actualidad. Disponible en www:

<http://colectivosenlared.org/blogs/category/enlared/blog/doc/>

HARVEY, D: "Urbanismo y desigualdad social."

NAJMANOVICH, DENISE: "El desafío de la complejidad: Redes, cartografías dinámicas y mundos implicados."

www.recetasurbanas.net

www.arquitecturascolectivas.net

www.colectivosenlared.org

www.straddler3.net

Índice

Marco y Aproximación metodológica.....	1
El proyecto: 'Camiones, Contenedores y Colectivos'.....	3
1/ www.arquitecturascolectinas.net Uso de las TICs en operativas proyectuales.....	5
2/ Arquitectura de código abierto.....	8
3/ Espacios de resistencia urbana. Revisitando el espacio público-espacio colectivo.....	11
Conclusiones.....	15
Bibliografía.....	17