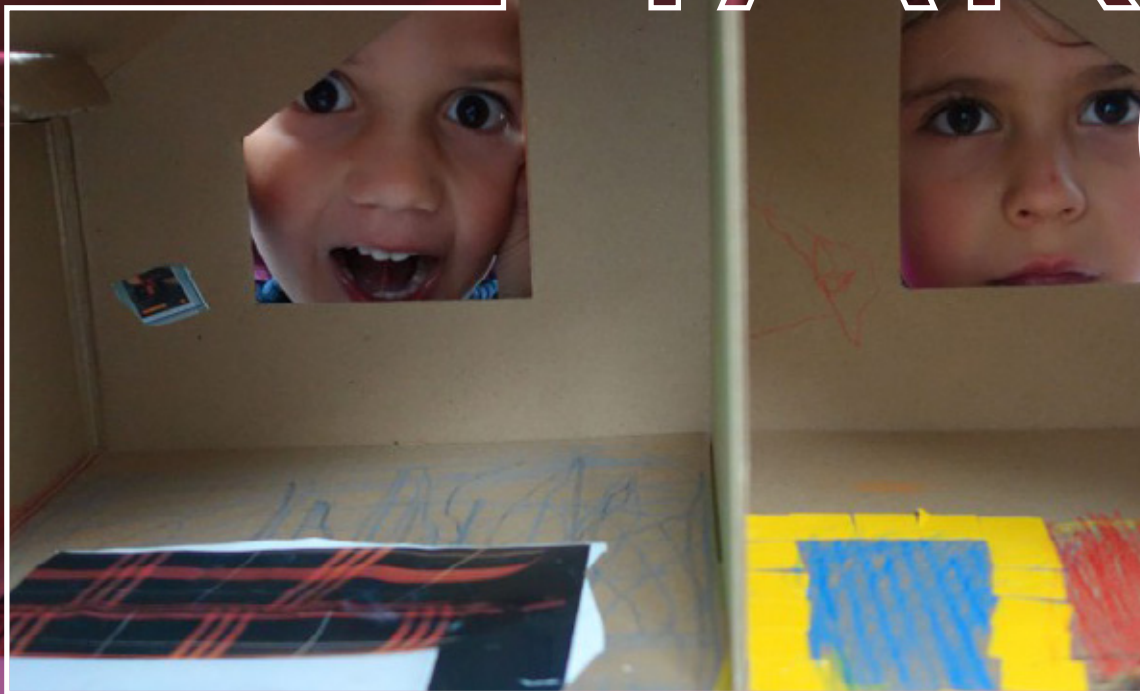


05

MÁRGENES
DE ARQUITECTURA SOCIAL
PRIMER TRIMESTRE 2013
revistamargenes.com

MAR



G
E
Z
T
O

Tonucittà

01 EN-RED *pág. 4*

EDUCACIÓN EN EL MEDIO AMBIENTE
CONSTRUIDO IMPULSANDO MIRADAS
CRÍTICAS

02 MEJORANDO *pág. 6*

COMENZAR A ANDAR PARA GENERAR EL
CAMINO

03 PARTICIPACIÓN *pág. 8*

BARRIO, IDENTIDAD Y TERRITORIO.
NUESTRA EXPERIENCIA EN BILBAO LA VIEJA

04 RECICLAJES *pág. 10*

NOUPATICASTELLUM: CO-CREANDO EL
PATIO DE LA ESCUELA CON FAMILIARES,
MAESTRAS Y ALUMN*^S

05 VIVIENDA *pág. 12*

MAHATMA LILIPUT: TALLERES DE
ARQUITECTURA PARA NIÑOS

06 NUBES *pág. 14*

AMAG! LA REVISTA ONLINE DE
ARQUITECTURA PARA NIÑ@S

07 DESPERTARES *pág. 16*

ENTORNOS FUTUROS / GENERACIONES
FUTURAS

08 FLOR DE 1 DÍA *pág. 18*

JUGAR A TRANSFORMAR LA CALLE

09 INCLUSIÓN *pág. 20*

EL CONSEJO INFANTIL DE PUERTO REAL:
'NOSOTROS TENEMOS EN CUENTA LA
OPINIÓN DE LOS NIÑOS'

MISCELÁNEA *pág. 22*

Edición Arquypiélago SCP

Nº 05 Tonucittà

*Coordinación, editorial y selección de
experiencias: Otró Hábitat- Madrid*

Cristina Gallego, Alessandro Laudiero, Cristina
Martínez, Roberta Di Nanni, Elena Nafría,
Susana Paz, Miguel Ángel Salamanca

*Hilo conductor: Cubos. Redacción: Vicente Díaz
y Jose Mª López.*

Equipo de Márgenes

*Coordinación y provisión de entusiasmos:
Vicente Díaz*

*Redacción y otros desvaríos: Vicente Díaz, Jaime
Santana, Mª Ángeles Guerra, Jose Mª López,
Leonor Mena, Sonsoles León...*

*Diseño gráfico, maquetación y creatividades
desatadas: Gustavo Martín*

Materialidad web: José Celano

Mi suelo tu techo.

Imagen de portada: *mahatmaarquitectos*

“Ocurre incluso que
una mirada ingenua de
aficionado, ajeno a la
disciplina, incluso a toda
disciplina, resuelva un
problema cuya solución
permanecía invisible en el
seno de la disciplina”

Edgar Morin,

La mente bien ordenada (2002)



Si deseas colaborar escribenos a
margenes@arquypielago.com

Salvo que se indique expresamente, todos los contenidos de
Márgenes están sujetos a una licencia *Creative Commons CC BY-NC-SA 3.0*

Lugar de edición,
Las Palmas de Gran Canaria
Editor, Arquypiélago SCP
ISSN 2254-433X



Arquypiélago

TESERACTO.

Todos llevamos un niño dentro como el tesseracto (o *hipercubo*), que es un cubo que lleva otro más pequeño en su interior. Si hablamos con alguien de ciencias nos contará una milonga sobre la proyección en 3D de un cubo en 4D, sin embargo la imagen que vemos de ese hiper-cubo es la de un elemento que tiene dos edades al mismo tiempo, o mejor, que se encuentra consigo mismo algunos años después, como le sucede al personaje Ijon Tichy en los *Viajes de las estrellas* de Stanislaw Lem. “El yo del viernes se escondió de mi yo del lunes mientras me preparaba una trampa mi yo del jueves”. Cuando un estudiante de primaria se encuentra con un estudiante universitario para hablar de un tema que les afecta a ambos, en realidad, sin saberlo, están protagonizando un viaje en el tiempo, se están encontrando consigo mismo, uno viajando al pasado y otro al futuro, en una dimensión, como la del hiper-cubo, hasta ahora desconocida para ellos.

ENTORNOS FUTUROS / GENERACIONES FUTURAS

Vicente Iborra Pallarés
Iván Capdevila Castellanos
to@playstudio.es

SINOPSIS

Entornos Futuros Generaciones Futuras es una experiencia colectiva que formando parte del proyecto *MORE THAN GREEN*, propone juntar a dos generaciones de estudiantes, escolares de primaria y universitarios, para reflexionar sobre las ciudades del futuro. A partir de los dibujos de los escolares, y asumiendo el hecho que las ciudades deben ser parte de la solución al problema de la sostenibilidad, las dos generaciones producirán conjuntamente escenarios futuros usando una herramienta común a ambas. En la primera edición, fueron los videojuegos; en la segunda, los pop-ups.

IDEOLOGÍA

Planteamos una experiencia colaborativa y participativa piloto en la que la ingenuidad creati-

va de niños y la energía transformadora de jóvenes estudiantes de arquitectura encuentran en tres videojuegos (LittleBigPlanet, SimCity 4 y Garry's Mod) en la primera edición, y en la construcción de POP-UPS, en la segunda, el lugar común de trabajo en el que representar entornos futuros. La experiencia comenzará y terminará jugando.

El taller no busca en ningún momento generar resultados verosímiles o cargados de crítica urbana. No buscamos generar resultados sino plantear una experiencia relevante para el aprendizaje de niños y no tan niños. Serán ellos los que saquen conclusiones en un futuro lejano o próximo, de manera tal vez inconsciente, completando así su proceso formativo.

Desde el primer momento, se diseña como una experiencia relajada, sin esa capa de compromiso y crítica, de querer cambiar la ciudad, de sentenciar esto está bien o mal.

No queríamos volver a planear un taller sobre la ciudad en el que los resultados iban a reincidir negativamente en la valoración de nuestro entorno. Por eso, lo primero fue eliminar la palabra ciudad y sustituirla por entorno.

Creemos más en una actitud entusiasta, positiva y despreocupada, no enfrentándonos a una realidad llena de prejuicios sino desprejuiciada.

¿Quién mejor que los niños para ello?

LOS NIÑOS

Los niños, sabemos, tienen una gran capacidad creativa por su ignorancia, inocencia o ingenuidad aplastante. No conocen el error, por lo que no tienen miedo a equivocarse o “hacer el ridículo”.

A medida que crecemos nos vamos cargando de prejuicios y miedo, de “a priori”. Esto nos impide pensar con claridad, salir de lo conocido.



Ciudades del futuro (segunda edición taller EFGF). Autores: A. Auvéchica, A. López, J. Cantó, J. Nacher (alumnos CP El Palmeral).

Por eso los niños son un soplo de aire fresco, para hacernos pensar no en lo existente sino en lo desconocido, en lo posible.

Tal vez sea este el momento de apartarnos de lo conocido para descubrir un nuevo mundo de posibilidades acerca de la sostenibilidad, el colectivo público y el entorno construido.

FORMATO: VIDEOJUEGOS Y POP-UP

Tanto los videojuegos como pop-ups son el lugar común de encuentro y trabajo. Es un formato que permite participar

a los niños e interactuar tanto con los mayores como con el entorno producido. Deja de ser testigo para convertirse en cómplice. El niño acaba convirtiéndose en actor principal.

TRAMA

La experiencia comienza en los colegios. Se plantea la pregunta: ¿cómo te gustaría que fuese tu ciudad en el futuro? Se seleccionan 9 dibujos = 9 alumnos. Los estudiantes de arquitectura forman 3 grupos y eligen los dibujos, por tanto los niños autores, con los que



Ciudad de papel (segunda edición taller EFGF). Autores: D. Gil, L. Camacho, A. Fernández, A. Sagasta, G. Calatayud, A. Soler (alumnos U. de Alicante).

desean trabajar. En un primer paso, los estudiantes reelaboran los dibujos de los niños según las lógicas de sus respectivos juegos y su propia reinterpretación. Este nuevo documento ha de ser editable por los niños. Después los niños dibujan sobre el trabajo de los mayores adaptando lo representado a su ideología. Este se convierte en el material base para la construcción de los nuevos entornos virtuales o en papel. A partir de ahí, en tres sesiones críticas, y contando con la colaboración de expertos en los formatos

de trabajo (videojuegos o pop-ups), los unos juegan con lo construido por otros produciéndose, así, un intercambio de opiniones y visiones sobre lo representado. El taller concluye con la presentación pública de los resultados a todos los compañeros de los alumnos de primaria seleccionados. Y, ¿cómo no?, jugando...

Más información:

- *PLAYstudio*
- *Video POP-UP*
- *Documental*