



Imagen de lo posible después del proyecto.

## **PARTICIPACIÓN Y ARQUITECTURA**

### **DISEÑO EN EL ESPACIO PÚBLICO**

**ANTONY CABALLERO**

**La participación, que adquiere más relevancia a la hora de tratar el espacio público, involucra temas eje como ciudadanía y ciudad. El proyecto se convierte en una herramienta política por la cual se construye identidad y aporta, de un modo más completo, a la consolidación de la ciudad. El trabajo es transdisciplinario, abarca temas sociales, económicos, gestionables y técnicos que generan a su vez una apertura del arquitecto en su profesión.**

**El artículo muestra el proceso de la participación en la arquitectura, ejemplificada en un caso limeño. Es un resumen del trabajo realizado en el taller de investigación de la FAU-PUCP del periodo 2009-II, dirigido por el doctor Wiley Ludeña Urquizo.**

## 1. LA REIVINDICACIÓN DEL USUARIO Y LA APERTURA DE LA PROFESIÓN

Esta manera de ver la arquitectura tiene su origen tras las críticas al Movimiento Moderno de la Arquitectura y construido tangencialmente por las nuevas ideas sociales de igualdad promovidas por revoluciones, como la de Mayo de 68. Grupos como Cobra, Constant, los trabajos de Guy Debord, Los Situacionistas y el arte del performance influenciaron en el cambio de postura del arquitecto y su retorno hacia el ámbito público y político.

En los congresos del CIAM, como el de la Vivienda Mínima (1929), se manifestaron los errores sistemáticos del movimiento moderno. Con el eslogan “Más vivienda o menos producción”, la industria captó la atención de los arquitectos que tomaron el problema como suyo. El error radicó en que el problema fue abordado solo por los arquitectos y no por los obreros y las empresas en sí. De esta forma, el objetivo de los arquitectos fue realizar viviendas al menor costo posible, lo cual finalizó en la reducción del área de la vivienda al mínimo tolerable: *“a una mínima referencia de la existencia (...) pero era superfluo para un cálculo abstracto de la esencia del comportamiento fisiológico. Concentrándose en los problemas del ‘cómo’, se desarrollaron en las manos de la estructura de poder. Descuidaron los problemas del ‘porqué’, perdiendo la pista de las más importantes razones de su compromiso cultural”*. (Blundell Jones, P. 2005:9)

## 2. LAS NOCIONES DEL DISEÑO PARTICIPATIVO

### 2.1 Hacia una postura del arquitecto en la manera de pensar

La realidad trata de un conjunto de procesos diversos y simultáneos que conforman el espacio donde el ser hu-

mano, para comprenderlo, está limitado al análisis segmentado. El ejercicio de pensar implica una abstracción de la realidad, es decir, pensamos hechos de la realidad fuera de ella y la trabajamos abstrayéndonos de ella. Entonces ¿qué manera de pensar es adecuada para enfrentar la realidad?

Edgar Morin plantea el pensamiento complejo, en que lo extraño y lo conocido se complementan y se organizan entre sí para desarrollarse. Trata de que hay que estar conscientes de nuestros límites de racionalización al enfrentarnos a la realidad, pues esta es un presente multidimensional, a la vez que es infinita. En este sentido, ¿qué realidad es aprehensible por el arquitecto? ¿Y en qué ciencias debe explorar el arquitecto para desarrollar la suya?

Una posible respuesta está en incorporar en nuestro desarrollo el pensamiento sostenible, que engloba la participación y es parte del pensamiento complejo. Para la filósofa Isabelle Stengers, la sostenibilidad es “tomar activamente en cuenta la problemática del largo plazo, procurar representar las consecuencias de una decisión, equiparse para identificarlas y discutir las si no resultan conformes con las anticipaciones, todo esto cabe en una palabra: ‘pensar’”. (Stengers, s. f., citado en Deprez, 2005: 6)

En ese sentido, el diseño participativo mantiene un enfoque contextualizado, pues busca comprender el papel de cada actor en el desarrollo del proyecto, ya sean estos papeles técnicos, económicos, sociales o de cualquier otro tipo; pero también entiende que cada actor aporta además introduciéndose en el papel del otro. Entonces la arquitectura participativa es una aproximación antropológica de la arquitectura hacia la realidad mediante el proyecto. Este es una herramienta que permite la comunicación entre los actores, a fin de materializarlo y sostenerlo en el tiempo.

Para la arquitecta Maya Ballén, el diseño participativo se podría definir como la “*construcción de procesos proyectuales relacionales para una ocupación física y social. El término ‘relacional’ es más amplio que la noción de participación, ya que implica la construcción de relaciones específicas (microutopías urbanas) integrando técnicos y usuarios*”. (Ballén, M. 2009:1) Es decir, la palabra ‘relacional’ enfatiza en un proceso de relación continua dentro de un proceso mayor, donde esta dinámica es la energía del proceso y, por consiguiente, del proyecto en sí. “*Hablar de procesos implica entender el proyecto como una herramienta-proceso que involucra el proceso de diseño, de construcción y de vida útil del edificio. Todo proyecto que se piensa en colectivo y donde el edificio es un estadio más –no un objetivo– generará una ocupación del espacio tanto física como social. La misma solo será posible si al hacer espacio (en términos de construcción) se deja espacio (para las apropiaciones del usuario: tanto del proyecto como del edificio)*”. (Ballén, M. 2009:1) El proyecto, entonces, no parte desde la forma, sino desde las relaciones sociales, como las situaciones. Por ello, la arquitectura producida es un generador o contenedor de estas situaciones, por lo que deja espacios aparentemente indefinidos desde la forma, pero integrados desde la situación. El edificio como proceso es el objetivo principal, donde el edificio como materia es parte de este.

## **2.2. Visiones en la construcción de la participación como fundamento**

### *2.2.1. Situacionismo - participación en el urbanismo*

La manifestación situacionista (década de los 50) favorecía la creación de una nueva forma de ver el urbanismo: a partir de lo cotidiano y de las situaciones. El nuevo urbanismo plantea el estudio de la ciudad a manera de estímulos que causaban cambios en la rutina para sobresaltar o sacar a la luz realidades o posibilidades nuevas. Como lo explica Constant, “(...)

*podemos ampliar ya el conocimiento del problema mediante la experimentación de ciertos fenómenos ligados al entorno urbano, como la animación de una calle cualquiera, el efecto psicológico de distintas superficies y construcciones, el cambio rápido del aspecto de un espacio por medio de elementos efímeros, la rapidez con que cambia el ambiente general de barrios distintos*”. (Andreotti, L. 1996: 63)

Los situacionistas utilizaban la deriva a nivel de la psicogeografía para analizar la ciudad desde otra perspectiva. La psicogeografía era una nueva técnica de descripción de la ciudad, que se basaba no solo en las nociones económicas, circulaciones, flujos, densidades, etc., sino también en la interacción de estas variables de acuerdo con la situación generada por las personas. Es decir, agregaba al estudio las relaciones entre los sujetos y su naturaleza. Entonces se evidenció un nuevo conflicto entre la creación del programa arquitectónico. Aparecieron así dos corrientes diferentes: una que buscaba crear el espacio que determina la situación y otra que buscaba la situación que crea el espacio.

*Ciudad para otra vida (Nueva Babilonia)*, de Constant, planteó una ciudad futurista realizable en el sentido social, pues Constant afirmaba que el ser humano es ante todo un ser creativo. Por ello, el urbanismo que plantea es en base a la búsqueda de este ser creativo. Los espacios sociales en la ciudad son flexibles, de gran dimensión y transformables al deseo humano. La creatividad humana es explotada en los espacios sociales, donde el ser humano aprende y se desenvuelve con naturalidad. La libertad, para Constant, es la capacidad de usar la creatividad en el propio desarrollo, el cual se logra de manera colectiva.

### *2.2.2. El arte y la estética relacional - participación en el diseño*

En las protestas en contra de un arte de museo, cerrado y para burgueses

por los *happenings* y los performances (los 70), se creó una nueva forma de arte, que se basaba en la participación e interacción de las personas. El arte ya no se limitaba al producto exhibido, sino que se trataba de un momento construido, pero construido además con los espectadores, por lo que el artista cumplía un rol de accionista del momento. La gran diferencia que encontró Bourriaud fue que la problemática de subversión que se vivía en los 60 o 70 de un arte de vanguardia hacia un nuevo futuro cambió en los años 90 hacia un mundo posible, microutopías de lo cotidiano. *“La obra de arte se presenta como un intersticio social, dentro del cual estas experiencias, estas nuevas posibilidades de vida, se revelan posibles. Parece más urgente revelar relaciones posibles con los vecinos, en el presente, que esperar días mejores (...) el arte actual asume y retoma completamente la herencia de las vanguardias del siglo XX, rechazando el dogmatismo y la teología”*. (Bourriaud, N. 2002: 54)

Entonces el gran cambio de la estética relacional del arte radica en la construcción de sentido del objetivo, no al dejar de lado su materialidad, sino al acoplarla hacia la nueva lógica de crear arte. Este nuevo arte es momentáneo y compartido, pero, sobre todo, posible.

#### *2.2.3. Planificación y gestión urbana participativa - participación en la política*

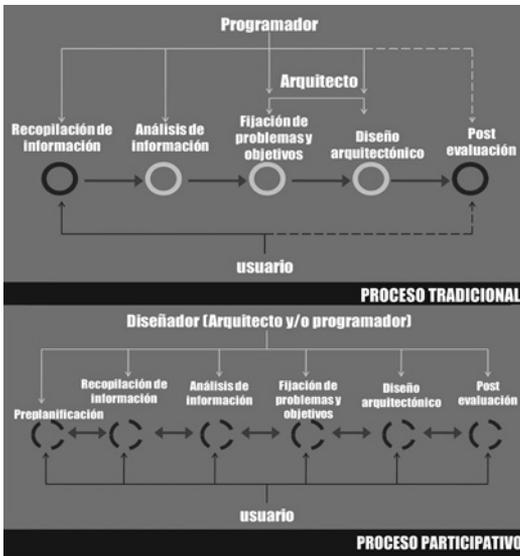
La gestión urbana es un proceso que integra proyectos económicos, sociales, culturales y ambientales a largo y corto plazo, que tienen por fin planificar y desarrollar un país, región, distrito, localidad, pueblo, etc. La planificación urbana es una competencia que mediante procesos establecidos por la administración pública definen objetivos, estrategias, metas y proyectos en función de los recursos disponibles. Esta requiere de una mayor visión, pues es más que la zonificación, calificación de la construcción y reglamentos urbanos.

En la quinta propuesta de la Declaración de Barcelona 1985 se plantea que el urbanismo debe tratar la reconstrucción y rehabilitación urbana a corto plazo como nuevos objetivos para enfrentar los problemas de la globalización y la modernidad (Castro-Pozo, 2000), donde la planificación urbana participativa no es otra cosa que la inclusión de todas las partes (población, autoridades y entidades privadas) en la toma de decisiones. La gobernabilidad, entonces, no debe quedarse en respetar el ambiente, sino que *“(...) debe garantizar las condiciones financieras y materiales e igualmente las condiciones sociales que deben aportar para mejorar la calidad de vida como la convivencia de generaciones futuras”*. (Sabatini, 1998)

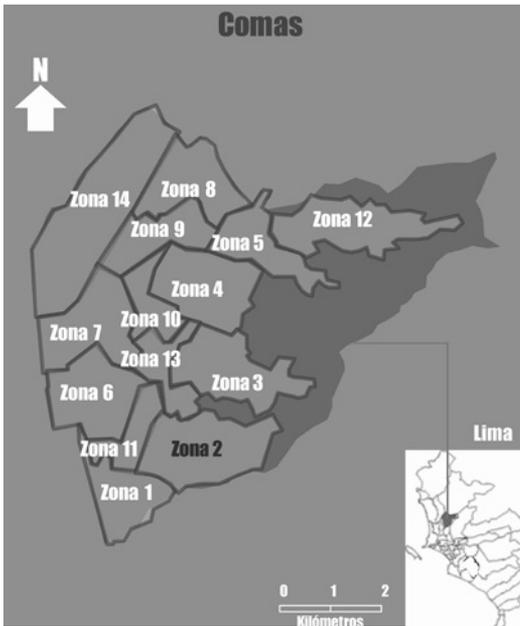
#### *2.2.4. Participación sinérgica - la participación como base del desarrollo*

El desarrollo ha estado ligado a modelos, teorías y enfoques económicos que, de alguna manera, mostraban en números lo que un país acumulaba. Sin embargo, ¿es posible medir el desarrollo social? El nuevo enfoque que desplegó María Munera engloba las perspectivas de desarrollo anteriores: la económica, denominada “clásica”, y la del “desarrollo a escala humana”. Se denomina una construcción socio-cultural múltiple, histórica y territorialmente determinada que apunta al entendimiento del desarrollo en base a dinámicas que parten del ser humano sin un fin económico (material). Se define como la *“identificación de prácticas sociales que aportan a configurar nuevos imaginarios que hacen posible reconceptualizar el desarrollo”*. (Munera, M. 2008: 19)

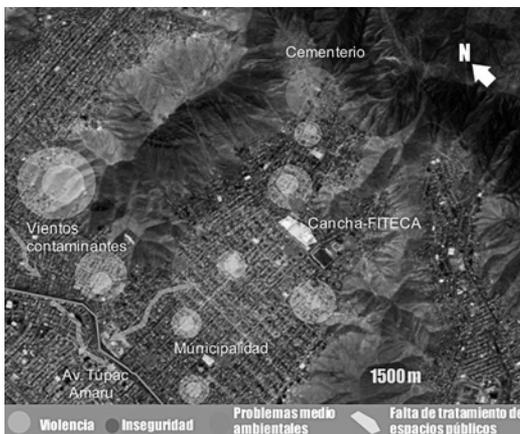
Esta dimensión del desarrollo compromete nuevas y mejores concepciones definidas sobre el ser humano, sus relaciones entre otros y la naturaleza. Se construye a partir de la base social, se fundamenta en las diferencias culturales y en las relaciones interculturales. Es democrático, ético, integral, sistemático, sinérgico y emergente,



1. Comparación de momentos de los dos tipos de procesos.



2. Ubicación de la zona de La Balanza (zona 2).



3. El desarrollo de la zona se presenta fragmentado.

autoproducido, autorreferenciado, autodirigido y autopropulsado. Utiliza recursos no convencionales desde la territorialización, y es articulado entre dinámicas microsociales y macro-sociales. El ser humano es entendido como sujeto de desarrollo en todas sus dimensiones físicas, biológicas, sociales, políticas, económicas, afectivas y espirituales; con capacidad de memoria, conocimiento, relación, disfrute y sufrimiento; y es el desarrollo de estos aspectos lo que lo convierten en “persona” humana, capaz de conocer, transformar y amar. “*Que ejerce su libertad reinterpretando su pasado, gracias a las relaciones que tiene con los otros, permitiéndole la construcción de una visión individual y colectiva del futuro que afianza su identidad*”. (Munera, 2008: 21) El papel del arquitecto está en poder proyectar espacios que ayuden a crear estas condiciones para el desarrollo.

Las identidades se “consolidan y se construyen de manera relacional, lo que permite configurar un nosotros como entidad independiente (...)”. (Munera, 2008: 21) En esta afirmación radica la importancia del espacio público desde su dimensión política y social, pues “la comunicación con otros permite la construcción de proyectos en común” (Munera, 2008: 21), donde significados compartidos de diferentes imaginarios hacen el proyecto. La ciudad es un espacio público con diferentes grados de privacidad. Así, mediante la participación, el ser humano puede llegar a ser sujeto de desarrollo. Se trata de un desarrollo ético, ya que despliega valores positivos de manera constante a través de la participación, tomando en cuenta los valores locales y los vigentes globalmente. A su vez se trata de un desarrollo integral, sistemático, sinérgico y emergente. Cada una de las dimensiones humanas se debe entender con igual valor. Estas se retroalimentan como una “sinergia con un propósito común: sin la comunicación y la construcción de valores, objetivos, lenguajes y estrategias comunes (...) no será

*posible hablar de desarrollo*". (Munera, 2008: 25) Su interacción crea realidades nuevas que surgen en un momento y lugar determinado. Los nuevos imaginarios y las nuevas visiones se crean mediante esta sinergia.

#### 2.2.5. Diseño participativo en la arquitectura

### **Participación, empoderamiento, debate y negociación:**

La participación se formula a través del debate, del conflicto y de la negociación, que aparecen en todo el proceso. Este es en espiral, pues implica el regreso a los puntos de partida con una perspectiva cada vez más amplia y profunda del tema. De esta manera, la aproximación a la arquitectura deriva, siempre, en una situación de aparente descontrol. Tal es así, que un método universal es inexistente, ya que cada proyecto es único: *"la participación adelanta el momento de la realidad y, al hacerlo, inevitablemente los desafíos de la incredulidad. El proceso de participación, como una señal de la realidad por venir, enfrenta el arquitecto con problemas que tal vez hubiera preferido que se ocultasen, o bien tratar con retraso, por el mayor tiempo posible. Lo más evidente es que sucede el adelanto y le da prioridad a los deseos de los usuarios"*. (Blundell, P. 2005: 30)

### **Proceso:**

La especialización en la arquitectura ha llevado a separar, en la realización de un proyecto, la programación del diseño. Esta se encarga de recopilar y analizar la información sobre un proyecto para hallar una estructura de base que luego el arquitecto pasará a desarrollar en cuanto a diseño. Existen varios puntos de vista sobre el método de programación. Sin embargo, la diferencia entre una programación tradicional y una participativa radica en la presencia activa del usuario (figura 1). Es necesario diferenciar entre las demandas de los clientes y los deseos de los usuarios, en que los últimos se convierten en pieza clave

para el análisis de la información, pues son estos quienes con su experiencia de vida tienen el mayor conocimiento de sus necesidades.

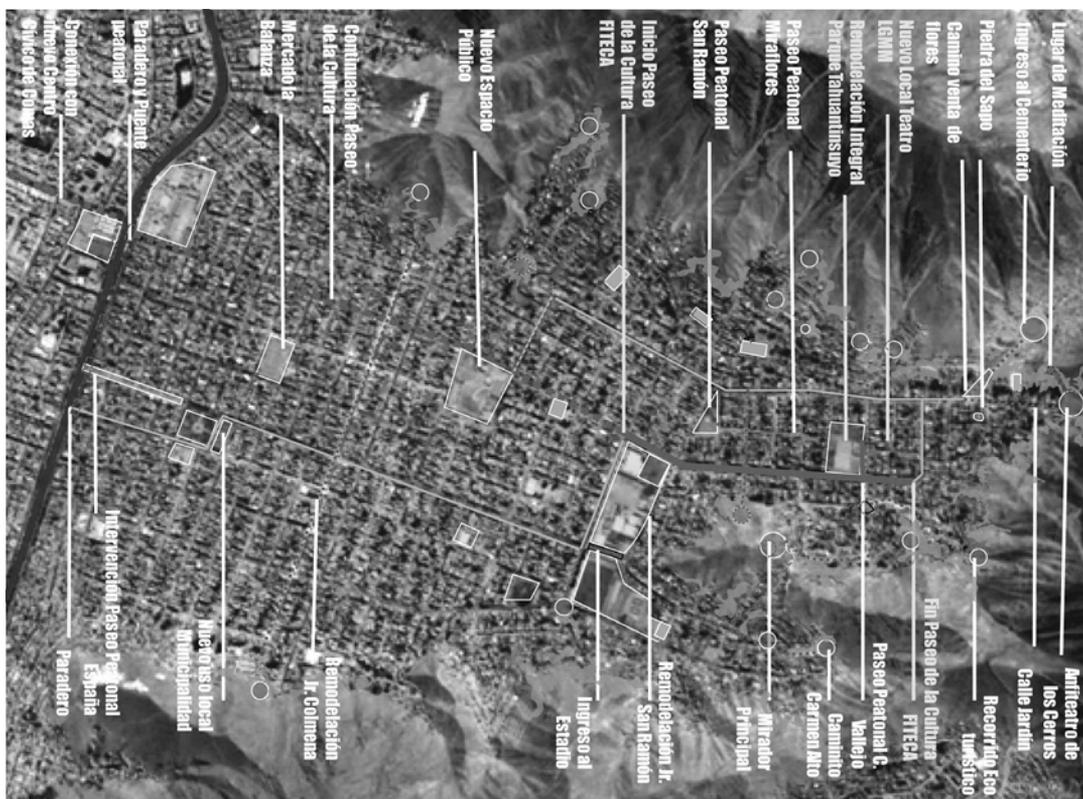
El proceso de participación en la arquitectura adquiere los puntos de análisis a partir del proceso de diseño en la arquitectura. Es decir, el proceso de materialización de las ideas en la participación asimila los ejes de creación de un diseñador.

A continuación los siguientes ejes:

**La preplanificación**, aproximación al problema, tiene la finalidad de crear un colectivo y un ambiente propicio para el desarrollo posterior del proyecto. La idea de colectivo multidisciplinario es la conformación y cohesión de un equipo capaz de entablar diálogo, debates, generar ideas, exponerlas, etc., de manera que se puedan conformar objetivos consensuados.

**La recopilación de la información** tiene la finalidad de obtener diferentes posturas sobre un problema. En general se busca una guía mediante preguntas básicas, como quién, qué, dónde, cómo y cuándo. Generalmente la recopilación de información se divide en dos partes. La primera se dedica al estado de la cuestión del proyecto a tratar. La segunda se encarga de recopilar información correspondiente a los usuarios, en relación con su manera de sentir el edificio y su entorno tanto de manera objetiva como subjetiva. La información que se capta está entre los campos del comportamiento, las interacciones sociales y los de percepción del usuario.

Para la información de comportamiento, el método más utilizado son los mapas de comportamiento. Su finalidad es conocer qué hace la gente en su entorno físico, qué actividades realiza en un lugar determinado. En los resultados debe aparecer información relacionada a las personas (número, tiempo, sexo, edad, ubicación, si se agrupa o no), sobre sus actividades (dónde las realizan, guiadas por pistas



4. Planta general del proyecto.

o claves en el espacio), sobre la intensidad de las actividades vinculadas al lugar (cuántas actividades se hacen en un lugar) y sobre el tiempo relacionado al intervalo de observación. Se pueden utilizar diferentes herramientas, como formularios de datos, mapas didácticos, etc., donde lo importante es siempre mantener la horizontalidad en el trato.

Para la información sobre las interacciones sociales, el método más utilizado son los mapas sociales. Su finalidad es descubrir la red social en cuanto a autoridad, y amigos y conocidos de los usuarios. Estos dos resultan en uno en que se evidencian las deficiencias o eficiencias de la comunicación entre los usuarios, así como el flujo de información.

En la información sobre la percepción, la finalidad radica en saber qué tipo de arquitectura se le hace más familiar. Se trata de obtener información de acuerdo con las sensaciones

de grande, pequeño, abierto, cerrado, muy moderno, etc., adjetivos de los edificios con relativa carga de objetividad.

El análisis de la información tiene la finalidad de desarrollar ideas de diseño y sus criterios a través de maquetas, planos, croquis, etc., donde el debate y la negociación con el usuario tienen lugar. Se negocia tanto la idea como el trazado de objetivos para con el proyecto. Los diseñadores toman su lugar a la hora de crear formas y propuestas varias que resulten de las negociaciones. Estas se someten a crítica constante de los participantes hasta que finalmente se arriba a una solución consensuada. Se llega entonces a un proyecto final.

La evaluación posocupacional se ejecuta después de un tiempo de ocupado el proyecto. En esta se confirman o se refutan todas las proposiciones hechas en los talleres y se recoge la experiencia para posteriores proyectos.

### 3. FITEKANTROPUS, COMAS, LIMA (2008)

#### 3.1. CITI()

Citio, ciudad transdisciplinar, es un grupo conformado por estudiantes y egresados de la Facultad de Arquitectura, Urbanismo y Artes (FAUA) de la Universidad Nacional de Ingeniería (UNI), y creado con el fin de impulsar el espacio público a través del arte y de la cultura como factor importante para el desarrollo humano sostenible. Citio trabaja en el distrito de Comas, en la zona de La Balanza desde el 2007. Enfocado en el desarrollo urbano de las zonas emergentes, el grupo propone un proyecto experimental con el fin de articular la zona de manera integral, que sirva también de modelo para otras zonas.

#### 3.2. Contexto y propuesta

La Balanza es la zona 2 (sector 4) (figura 2) de 14 zonas que conforman el distrito de Comas, con una densidad de 9,539 hab./km<sup>2</sup> y alrededor de 25 asentamientos humanos. Es una zona en proceso de consolidación (figura 3). La Balanza presenta una desarticulación organizacional y urbanística. Los planes de desarrollo y planificación están sectorizados, lo que impide una gestión participativa de la zona. Aun cuando se tienen varias propuestas de desarrollo (como el Plan Estratégico de Desarrollo Zonal, Fitekantropus: Proyecto de Regeneración Urbana, Escuela de Gestores Culturales de Lima Norte o La Balanza, Barrio Creativo), estas no presentan una competencia fuerte. Esta situación aumenta la marginalidad y la desintegración de la zona.

La Balanza presenta diferentes problemas sociales: el pandillaje; la presencia de “lanchones”, que producen contaminación ambiental; la venta de alcohol, drogas y la falta de servicios básicos (agua, desagüe, mantenimiento de las tuberías, alumbrado público).

La ausencia de áreas verdes dificulta la posibilidad de combatir la contaminación ambiental. No obstante, el distrito de Comas se proyecta como “la capital cultural de Lima Norte”, impulsado no solo por su historia y densidad, sino también por el reciente festival callejero que se ha desarrollado en La Balanza.

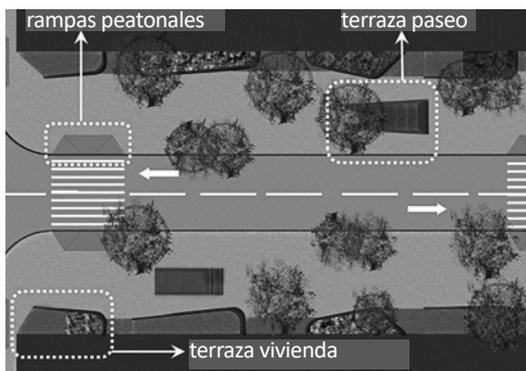
El festival callejero Fiteca (Fiesta Internacional de Teatro en Calles Abiertas) ha favorecido y le ha otorgado a la zona de La Balanza características particulares en la aparición de nuevas agrupaciones no tradicionales entre jóvenes del lugar que se dedican al arte y a la actuación. Tiene lugar en la primera semana de mayo, en la losa deportiva El Cupa en la zona La Balanza.

El festival se instala en el parque Tahuantinsuyo, conectado directamente con la avenida Túpac Amaru por la avenida Puno. La avenida se muestra como la más importante por su conexión directa y su jerarquía con respecto a otras avenidas. Sin embargo presenta problemas de pandillaje, peleas y grescas a lo largo de su camino, además de sufrir falta de atención en su mantenimiento, tanto en el alumbrado público como en su infraestructura.

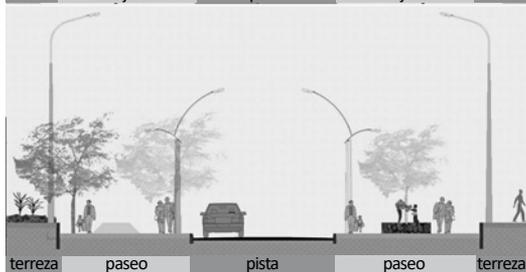
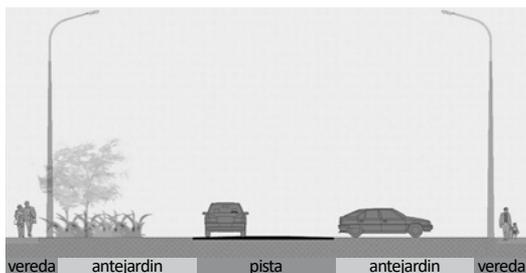
La Balanza es un barrio que agrupa a pobladores migrantes que presentan una multiculturalidad que se expresa en diferentes costumbres y tradiciones que se fusionan y adaptan al medio social y geográfico. Para el grupo Citio, Fiteca representa “un fenómeno urbano singular con grandes potencialidades para gestar el desarrollo, que permitirá construir una experiencia piloto de regeneración urbana (cultural, arquitectónica, artística, social), cooperativa y experimental, así como otras investigaciones y proyectos de desarrollo (...). Este fenómeno nos permite hablar de un nuevo paradigma de poblador de las zonas emergentes de Lima, un ciudadano que se



5. Bocetos participativos en la etapa del anteproyecto, calle.



6. Propuesta de planta.



7. Corte de propuesta, antes (arriba) y después (propuesta).

relaciona lúdicamente con su hábitat". (Vera, 2008)

El proyecto Fitekantropus, que se plantea como una extensión de Fiteca, interpreta la calle como escenario principal para la manifestación de la cultura y del arte. De esta forma se busca lograr el desarrollo sostenible de los habitantes y del festival para consolidarlo en el tiempo. La primera etapa del proyecto integral Fitekantropus: Proyecto Piloto de Regeneración Urbana (Cultural, Arquitectónica, Artística, Social y Psicosocial) de Corte Cooperativo-Experimental está destinada al paseo que va desde el colegio hacia el parque Tahuantinsuyo (8 cuadras, 22-27) (figura 4).

Los objetivos del proyecto deben apuntar a la reorganización urbana (cambio de ruta del transporte público, de objetivos, cambio de visión) y a la regeneración social como ejes principales del desarrollo utilizando la Fiteca, en primera instancia, como constituyente de este desarrollo. El grupo Cíto partió desde el eje de la reorganización urbana apuntando a los siguientes objetivos:

- Contribuir a consolidar el proyecto Comas Capital Cultural de Lima Norte.
- Contribuir al avance humano sostenible de la zona 2 de Comas dentro de los lineamientos de su plan de desarrollo.
- Constituir la zonal 2 de Comas como un modelo de desarrollo urbano concertado.
- Promover la cultura viva y las dinámicas sociales en espacios abiertos (calle-espacio público).
- Combatir los problemas sociales, como la delincuencia, el pandillaje y la exclusión.
- El parque Tahuantinsuyo y la avenida Puno como el foco de desarrollo de la cultura del distrito.
- La avenida Puno como eje integra-

dor del barrio, un espacio multifuncional y flexible que sirva para el encuentro y el desarrollo de los grupos culturales de la zona y que genere desarrollo económico, turístico, social, etc.

El Paseo de la Cultura Fiteca se proyecta como un gran espacio que se pueda recorrer como antesala al festival, pero cuyo uso es constante en el tiempo, pues obedece a la vida cotidiana de la zona. Se presenta como un articulador principal, el comienzo de una serie de proyectos que buscan la integración física y social de La Balanza.

### **Proceso de participación y técnicas**

El grupo Citio aplicó la metodología participativa desde el entendimiento del territorio hasta el planeamiento de su construcción:

1. Reconocimiento de los actores del desarrollo de la zona.
2. Análisis urbano (espacial-social): reconocimiento del lugar y su gente, comprensión del territorio y sus dinámicas, identificación de problemas y potencialidades.
3. Elaboración de una visión general del barrio a futuro.
4. Diseño participativo de un proyecto urbano con proyectos puntuales identificados y jerarquizados.
5. Diseño participativo de los proyectos puntuales con todos sus elementos.
6. Gestión comunitaria para las obras.
7. Construcción con mano de obra local, con capacitación previa.
8. Diseño de una agenda de actividades que acompañen a los proyectos construidos.
9. Mantenimiento de las obras e intervención en ellas.

Como parte de la metodología del taller participativo, la enseñanza pre-

via de lo que representa el arquitecto para la ciudad fue uno de los temas a tratar en cada taller. Así se mostraban el contexto y la situación de la localidad con respecto a la ciudad y al arquitecto como oportunidad de desarrollo. Además se enfatizaba en la importancia de la visión de zona de La Balanza como un todo y no como propuestas fragmentadas. A su vez se incentivaba la integración tanto física como social de las organizaciones vecinales y actores externos (autoridades, lanchones, niños, etc.).

Mediante recorridos y diálogos con las personas realizados durante las primeras semanas, Citio identificó varios puntos importantes para el diagnóstico de la zona, como los actores, los principales problemas del lugar, el estado de los espacios públicos y su caracterización. A la vez, los talleres mostraban temas de espacio público, arquitectura y urbanismo relacionados a la casa del poblador, a La Balanza, a Comas y a Lima. En este contexto, el intercambio de ideas fue el ejercicio constante de cada taller, lugar de empoderamiento, debate y negociación.

Las primeras propuestas de diseño estaban relacionadas a microutopías, intervenciones pequeñas en problemas puntuales. Las imágenes se mostraban a manera de bocetos en que se trabajaron algunas intenciones iniciales (figura 5), las calles. De esta forma, el taller se introducía como un salón abierto de discusión y aprendizaje.

Después de las primeras reuniones, y una vez expuestos los temas, los arquitectos mostraban la propuesta integral. Esta contaba con etapas para su construcción y desarrollo de diseño mediante la participación. Definido ya el Paseo de la Cultura como primera etapa, se pasó a trabajar a lo largo de las ocho cuadras del futuro paseo, en la avenida Puno. La dinámica del taller (mostrar, enseñar, empoderar, discutir, negociar, pactar)

fue aplicada y adaptada a la hora de diseñar cada cuadra del Paseo de la Cultura. La metodología del taller ya había adquirido puntos secuenciales (definidos en las reuniones anteriores) que marcaban su estructura, y dejaba espacio para las variantes que cada familia podía tener.

El espacio fue imaginado con vida y se negociaron las formas más adecuadas para esa vida. En este contexto se trabajaron temas de seguridad, iluminación, bancas, áreas verdes, limpieza e identidad. Se decidió utilizar la piedra como material local y el adoquín como material accesible en el mercado. Las áreas verdes, los jardines semipúblicos y los árboles a lo largo del proyecto fueron concebidos como amortiguadores de ruido y polvo. El proyecto final se presentó como una plataforma de situaciones (figura 6), que incorpora en sí el desarrollo del lugar: planta, cortes (figura 7) y vistas (portada).

### 3.3. Resultado y crítica

En La Balanza, Fiteca acompaña el proceso de consolidación del lugar. Esta característica en particular hace que el proceso de consolidación impulse el desarrollo de Fiteca (en cuanto a servicios, como talleres, tiendas, infraestructura), y el festival ayuda a que el proceso de consolidación sea más rápido y de mayor contenido (la educación está acompañada del festival de arte, se mejora el nivel de aprendizaje). Es un proceso de dos ejes completamente sinérgicos: la de la ciudad en consolidación y la del festival en proyección. Citio logra materializar los dos ejes de desarrollo en un proyecto público; es, en cierta medida, el causante de su éxito.

Actualmente el proyecto se encuentra en la etapa de aprobación por parte de la municipalidad, a pesar de que tiene cerca de tres años desde que comenzó a formarse y un año desde que se terminó su diseño. La confianza cons-

truida por los arquitectos hacia los ciudadanos se va quebrando conforme pasa el tiempo sin lograr una materialización. Los esfuerzos realizados por Citio y la continuidad del proyecto en otras obras puntuales en alianza con la Fiteca hacen posible mantener la confianza.

## 4. CONCLUSIONES

Sobre el ejemplo analizado:

Es difícil calificar el proyecto porque los cambios u objetivos trazados, en términos sociales, se muestran de una manera aún difusa por su temprana realización. En el Paseo de la Cultura, la postergación de la construcción del proyecto hace enflaquecer cada vez más la confianza construida en el proceso de diseño.

El proyecto apunta hacia un desarrollo integral compartido entre varios responsables. Citio, como responsable urbanístico, tiene una tarea a largo plazo. El paseo se planteó, desde un primer momento, como la obra inicial para cambiar una respuesta urbana integral.

El hecho de que el proyecto participativo conste de dos propuestas (social y material) hace de la lectura del proyecto una obra difícil de trabajar y evaluar. La información sintetizada de las características de la obra y de la participación muestra la tendencia hacia un cambio importante positivo, pero que aún no se ha articulado del todo.

Sobre la participación en la arquitectura:

Se puede concluir que un papel importante de la arquitectura y del diseño del espacio público participativo debe partir siempre del entendimiento de las relaciones sociales (ciudadanía) apuntando como objetivo al desarrollo. De esta manera, la arquitectura se convierte en una plataforma para el desarrollo, modificable y valorado.

Las nuevas herramientas y actitudes que el arquitecto gana con la participación son la de negociación, la producción de deseo, el debate, el conflicto, la contingencia y el intercambio de conocimiento. El usuario gana poder, conocimiento, identidad y capacidad.

La participación en el espacio público favorece la identidad y la noción de territorialidad del espacio físico que puede ser la base y el sustento hacia el conocimiento de demás territorialidades y, por ende, de demás grupos humanos sin la necesidad de cambiar de espacio físico. Favorece la creación de símbolos sociales, mas no físicos, que son de mayor complejidad y peso.

Sobre el proceso participativo:

El proceso en espiral de la participación enfatiza en la importancia de identificar los momentos (preplanificación, recopilación de información, análisis de información, fijación de problemas y objetivos, diseño arquitectónico, posevaluación), ya que son a partir de estos que el conocimiento aumenta. Este conocimiento se construye en la práctica, en la realización de microutopías (talleres, ejercicios, ceremonias, etc.), situaciones generadas para la realización y sostenibilidad del proyecto. Su conexión con la realidad es a través de las situaciones que hacen del diseño un proceso tangible y factible. La arquitectura se establece como el puente entre lo que pasa y lo que se desea, dentro de la lógica de la vida cotidiana de las personas. Este gancho de microutopías le daría peso a la materialidad y le otorgaría valor antes de su construcción definitiva. A la vez que es soporte o impulsor de un proceso de desarrollo más amplio de una comunidad o la ciudad. La arquitectura es objetivo e inicio, es proceso.

## BIBLIOGRAFÍA

Andreotti, L. (1996). Teoría de la deriva y otros textos situacionistas sobre la ciudad. Barcelona: Actar.

Ballén, M. (2007). Hacer espacio y dejar espacio: infraestructuras que construyen dominio público. Procesos relacionales para una ocupación física y social (tesis de pregrado). Universidad Ricardo Palma, Lima.

Blundell Jones, P., Petrescu, D., y Till, J. (2005). Architecture & Participation. New York: Illustrated.

Borja, J. (2003). La ciudad conquistada. Madrid: Alianza Editorial

Bourriaud, N. (2002). Relational Aesthetics: Les presses du réel.

Castro-Pozo, H. (2000). Régimen legal urbano: doctrina y legislación. Derecho urbanístico en el Perú. Lima: Gaceta Jurídica.

Deprez, B. (2005). Pensar y diseñar para la sostenibilidad. En Cuadernos. Arquitectura y ciudad. (Vól. 1). Lima: Departamento de Arquitectura. Pontificia Universidad Católica del Perú.

Deprez, B. (s.f.). Transferir los conocimientos de los aspectos sostenibles en el proceso proyectual. Lima.

Llona, M. (2008). Concurso participativo de proyectos: gestión participativa del territorio y movilización social en la mejora del barrio. Lima: Descó.

Morin, E. (1997). Introducción al pensamiento complejo (M. Pakman, Traducción). España: Gedisa.

Múnera, M. (2008) De la participación destructora a la participación sinérgica (Vól. 1). Colombia: Escuela del Hábitat CEHAB, Universidad Nacional de Colombia.

Romero, G., Mesías, R., Enet, M., Oliveras, R., García, L., Coipel, M., Osorio, D. (2004). La participación en el diseño urbano y arquitectónico en la producción social del hábitat. Recuperado el 28 de marzo del 2009, de [publish.yorku.ca/~ishd/romero/1.3.pdf](http://publish.yorku.ca/~ishd/romero/1.3.pdf)

Sanoff, H. (2006). Programación y participación en el diseño arquitectónico. Barcelona: Universidad Politécnica de Cataluña.

Soria, L. (s.f.). participación ciudadana en la gestión de la ciudad. Democracia de proximidad. Lima: Grupo Lima.

Takano, G. Tokeshi, J. (2007). Espacio público en la ciudad popular: reflexiones y experiencias desde el sur. Lima: Descó.

Vega, P. (2006). El espacio público: La movilidad y la revaloración de la ciudad. Lima: Pontificia Universidad Católica del Perú.

Vera, J. (2008). Bosquejo investigación. Manuscrito no publicado. Lima: CITIO.

Vera, J. (2008). Diagnóstico situacional La Balanza. Manuscrito no publicado. Lima: CITIO.

Vera, J. (2008). Perfil Paseo de la Cultura Fiteca. Manuscrito no publicado. Lima: CITIO.

Vera, J. (2008). Resumen Fitekantropus. Manuscrito no publicado. Lima: CITIO.