

Arquiconsejo (I): Pinta una plaza y transforma todo un vecindario

Sergi Méndez Rodríguez

El entorno físico que nos rodea, los edificios de nuestro vecindario, las plazas de nuestra ciudad, los lugares que más frecuentamos, no son algo ajeno a nosotros. Estos lugares, en la medida en que los percibimos, los utilizamos, los imaginamos y los recordamos, es decir, a medida que los vivimos, están impregnados de nuestra esencia individual y social, de nuestra educación y de nuestra cultura. Lo opuesto sucede con aquellos lugares que no utilizamos, que no frecuentamos, no nos gustan o que, sencillamente, evitamos. Estos lugares, nunca acabarán de empaparse de aquellos aspectos positivos de la relación persona-entorno.

Esta relación interactiva no es de origen físico, pero tampoco social. No debe su existencia únicamente a la existencia de muros, árboles, jardines, asfalto, ladrillos, etc. Ni tampoco la debe a la existencia de los saludos entre vecinos, de conversaciones en la calle, de conciertos acogedores, o a la simple ocupación del espacio. Como muchos estudios y bibliografía apuntan, se trata de una relación interdependiente.

Es por este motivo que puede resultar muy útil para el diseñador entender esta relación como herramienta y ponerla en práctica, ya que, puede aumentar la calidad de su trabajo. Gracias a conocer la importancia de esta interactividad, de esta conexión física, social, educativa y cultural, es posible generar espacios, objetos, realidades que acaben trascendiendo de la función a la cultura.

De este modo, con el ánimo de transformar de manera integral un lugar a través del diseño, surge esta propuesta. En una plaza sin identidad, en el barrio más denso de una ciudad del área metropolitana de Barcelona, se pretende realizar una intervención creativa en el pavimento que trascienda más allá del aspecto físico perceptivo. Por un lado, la intervención debe ser capaz de promover el uso de ese lugar olvidado, a la vez de dialogar con los usos y patrones ya existentes. Y por el otro, debe hacer reflexionar sobre la calidad del espacio público urbano.

Para llevar a cabo la intervención, obviamente no basta con la intuición del arquitecto, ni tan siquiera del artista. Se precisa conocer el estado actual del uso y ocupación del espacio (entre muchos otros aspectos que no cabrían en este escueto artículo). Datos que se recogerán mediante la observación no participante, mediante registro audiovisual. Posteriormente, se elaborará el diseño, teniendo en cuenta dichos datos socio-físicos, y se ejecutará mediante diferentes pinturas y plantillas de motivos. Una vez finalizada la intervención, se evaluará el impacto mediante observación (participante y no participante).

El punto clave de este caso de estudio que puede tener más interés para este congreso es la posibilidad de realizar una simulación, debido a las condiciones físicas y sociales de dicho espacio (dimensiones, posibilidad de registro audiovisual, ocupación del espacio público, etc.), aspecto que permite vincular directamente el diseño a partir de la investigación y, a su vez, la investigación a partir del diseño. Conocemos las prácticas sociales e individuales de dicho espacio, y con estos datos elaboramos el diseño. Y posteriormente, podemos conocer también dichas prácticas generadas por la nueva realidad.

Imágenes virtuales de la propuesta



