



ART EASEL

UNA PROPUESTA URBANA DESDE LA PEDAGOGÍA, EL ARTE Y EL JUEGO

ART EASEL: AN URBAN PROPORSAL FROM
PEDAGOGY, ART AND PLAY

Dr. Fermín Blanco

IE University  <https://orcid.org/0000-0001-9986-229X>
correo@ferminblanco.com

Julia Morlacci

Royal Roads University  <https://orcid.org/0000-0002-0327-3659>
jmorlacci@gmail.com

Resumen

Art Easel es una propuesta desde la pedagogía, el arte, el juego y la arquitectura para involucrar a la ciudadanía y en especial a la infancia en el uso del espacio público. El presente proyecto nace como consecuencia de un concurso internacional propuesto por City of Vancouver's VIVA, Vancouver, una "plataforma de innovación del espacio público y urbanismo táctico de la ciudad de Vancouver que ofrece acciones a corto plazo para inspirar y permitir cambios a largo plazo"¹. VIVA y la organización Vancouver Public Space Network organizaron el concurso Life Between Umbrellas. Tenía como objetivo generar ideas para el juego y la vida en el espacio público especialmente en días de lluvia. Bajo este paraguas se establecen una serie de sesiones y talleres con niños y familias que tendrán por desenlace una serie de propuestas vinculadas al concurso internacional de ideas. El presente artículo es una investigación realizada en paralelo al proceso del proyecto, sus hipótesis, génesis, sus etapas previas y sus conclusiones a posteriori. Es una investigación aplicada donde la contextualización pedagógica es especialmente importante. El proceso y las realizaciones finales constituyen un ejemplo de activación del espacio público a través del arte y visibilizan el trabajo con infancia y familias al tiempo que exponen metodologías activas en el campo del codiseño y la participación vinculada a la educación artística.

Palabras clave

Juego; arte; espacio público; infancia; urbanismo táctico.

Abstract

Art Easel is a proposal from pedagogy, art, play and architecture to involve citizens and especially children in the use of public space. This project was born as a result of an international competition proposed by City of Vancouver's VIVA, Vancouver, a "public space innovation platform and tactical urbanism of the city of Vancouver that offers short-term actions to inspire and allow long-term changes" . VIVA and the Vancouver Public Space Network organized the Life Between Umbrellas contest. It aimed to generate ideas for play and life in public space, especially on rainy days. Under this umbrella, a series of sessions and workshops with children and families are established that will result in a series of proposals linked to the international ideas competition. This article is an investigation carried out in parallel to the process of the project, its hypotheses, genesis, its previous stages and its subsequent conclusions. It is an applied research where pedagogical contextualization is especially important. The process and the final achievements constitute an example of the activation of the public space through art and make visible the work with children and families while exposing active methodologies in the field of co-design and participation linked to artistic education.

Key words

Play; art; public space; childhood; placemaker.

¹ City of Vancouver (2020). Public space and street use. Vancouver, Canada.: *VIVA Vancouver*. Recuperado de: <https://vancouver.ca/streets-transportation/viva-vancouver.aspx>

1. UN CONCURSO INTERNACIONAL COMO ENUNCIADO DE UN PROGRAMA DE EDUCACIÓN Y ARQUITECTURA EN UN ENTORNO NO REGLADO

El presente artículo desarrolla los pasos realizados en una investigación aplicada en torno a la relación entre arte, espacio público y juego a través del diseño de un prototipo experimental manipulativo capaz de hacer interactuar a los participantes con el espacio público en condiciones de lluvia.

La experiencia fue desarrollada a lo largo de varios meses por un equipo de arquitectos especializados en infancia con experiencia en la realización de programas educativos. El proyecto se realiza con un grupo de niños entre los 11 y 15 años que participan de estos programas y que entran en el escenario de un concurso internacional tras una amplia experiencia en programas de arquitectura, infancia y diseño de espacio público. El artículo contextualiza estos antecedentes donde se expone la metodología seguida en estos programas y también las experiencias previas que servirán de preámbulo al caso concreto.

A los antecedentes le seguirá el propio desarrollo metodológico del proyecto y su génesis a través de un proceso pedagógico y un testado práctico basado en un prototipo físico a escala natural y en las condiciones de lluvia requeridas.

El resultado final del proyecto, sus aplicaciones en Vancouver con participantes ajenos al proceso de diseño y sus conclusiones cierran un recorrido a través de un proceso creativo desarrollado en clave de codiseño en comunidad y donde el aliento de la infancia es un ingrediente esencial.

2. CONTEXTUALIZACIÓN. LOS PROGRAMAS DE NENOARQUITECTURA COMO ESCENARIO DE APROXIMACIÓN DE LA ARQUITECTURA Y EL DISEÑO URBANO A LA INFANCIA



Imagen 1. Momento en taller de Nenoarquitectura. Foto Sistema Lupo

La sensibilización y mirada crítica hacia el entorno que nos rodea a través de programas de arquitectura es un fenómeno que ha ganado enteros en los últimos años, una realidad

marginal pero universal que se observa en los encuentros, concursos y publicaciones que se suceden en las últimas fechas. El colectivo Sistema Lupo² es un grupo veterano en este ámbito, presente en encuentros internacionales, organizadores y promotores habituales de redes que trabajan con la infancia desde la arquitectura. Ayudando a crear una nueva especialidad profesional híbrida basada en la relación entre arquitectura y educación.

El presente proyecto nace en el seno de unos programas anuales de educación no reglada vinculados a la Fundación Luis Seoane³, un centro de arte que acoge este programa desde hace casi una década.



Imagen 2. Momento en taller de Nenoarquitectura. Foto Sistema Lupo

Dentro de este marco se desarrollan una serie de jornadas donde arquitectos y educadores acompañan a los niños y niñas en jornadas de dos horas y media semanalmente fuera del horario escolar. Organizados en trimestres de diez sesiones los programas abordan desde la arquitectura y el arte todo tipo de temáticas de modo transversal; la historia, la geometría, las matemáticas, la tecnología, la música, los materiales, la ciudad, el entorno inmediato, el patrimonio material e inmaterial... Son todos temas recurrentes dentro de un programa que utiliza el juego y las dinámicas cooperativas como argamasa educativa.



Imagen 3. Jugando con la mirada dentro de la arquitectura contemporánea. Momento en taller infantil para Sin Sal Festival. Edición Octubre 2018 (Museo del Mar, Vigo. Arquitectos, Cesar Portela y Aldo Rossi). Foto Alba Pérez

² Sistema Lupo (s.f.). A Coruña, España.: *Sistema Lupo*. Recuperado de: <http://sistemalupo.com>

³ Fundación Luis Seoane (2018-2020). A Coruña, España.: *Fundación Luis Seoane*. Recuperado de: <https://fundacionluis-seoane.gal/gl/>

Dentro de un esfuerzo común entre disciplinas, el proyecto es utilizado como procedimiento educativo de apoyo a la metodología propuesta siempre tratando de mantener un equilibrio entre la teoría y la práctica. Un alto porcentaje de los participantes son veteranos que acompañan durante todo el curso o durante varios cursos.

Sirva esta breve introducción a modo de contextualización del entorno educativo en que surge el proyecto, seguramente las conclusiones no serían las mismas si se aplica en grupos de nueva creación o en grupos ajenos a esta formación continua.



Imágenes 4 y 5. El diseño como vehículo de transformación social; LUPO Vespa. Intervención y taller infantil para la exposición Arte, artesanía, diseño e sustentabilidad en Galicia no século XXI. Centro Torrente Ballester (Ferrol). Foto Sistema Lupo

Podría decirse que existe una complicidad máxima entre familias, participantes y educadores lo que ha permitido agilizar los plazos y ser capaces de reaccionar rápidamente y adaptar la programación a una propuesta como la que trata este artículo bajo la oportunidad de introducir el programa en un concurso internacional.

3. ANTECEDENTES. DESARROLLO METODOLÓGICO DEL PROYECTO

El concurso de arquitectura es una figura del ámbito profesional que tiene un hilo de continuidad con el mundo amateur, siempre visto como una oportunidad democrática que permite abrir puertas a jóvenes creadores y en ocasiones fruto de críticas por los vicios en que todo sistema de contratación puede caer sobre todo derivado de los pliegos y cláusulas. Sin entrar en el debate sobre sus virtudes y defectos no deja de ser un marco de gran potencialidad en clave pedagógica por lo que conlleva de trabajo, análisis y proyecto/propuesta sobre una realidad ya sea ésta próxima o lejana.

En este sentido cabe destacar como antecedente la primera participación como equipo en un concurso público en la propia ciudad, se trata de un ambicioso proyecto para redefinir el frente marítimo de A Coruña. Una extensión inmensa que genera un proyecto difícilmente abarcable incluso para los equipos profesionales. No existiendo categoría específica de infancia, Sistema Lupo se inscribe en el concurso en calidad de profesionales.

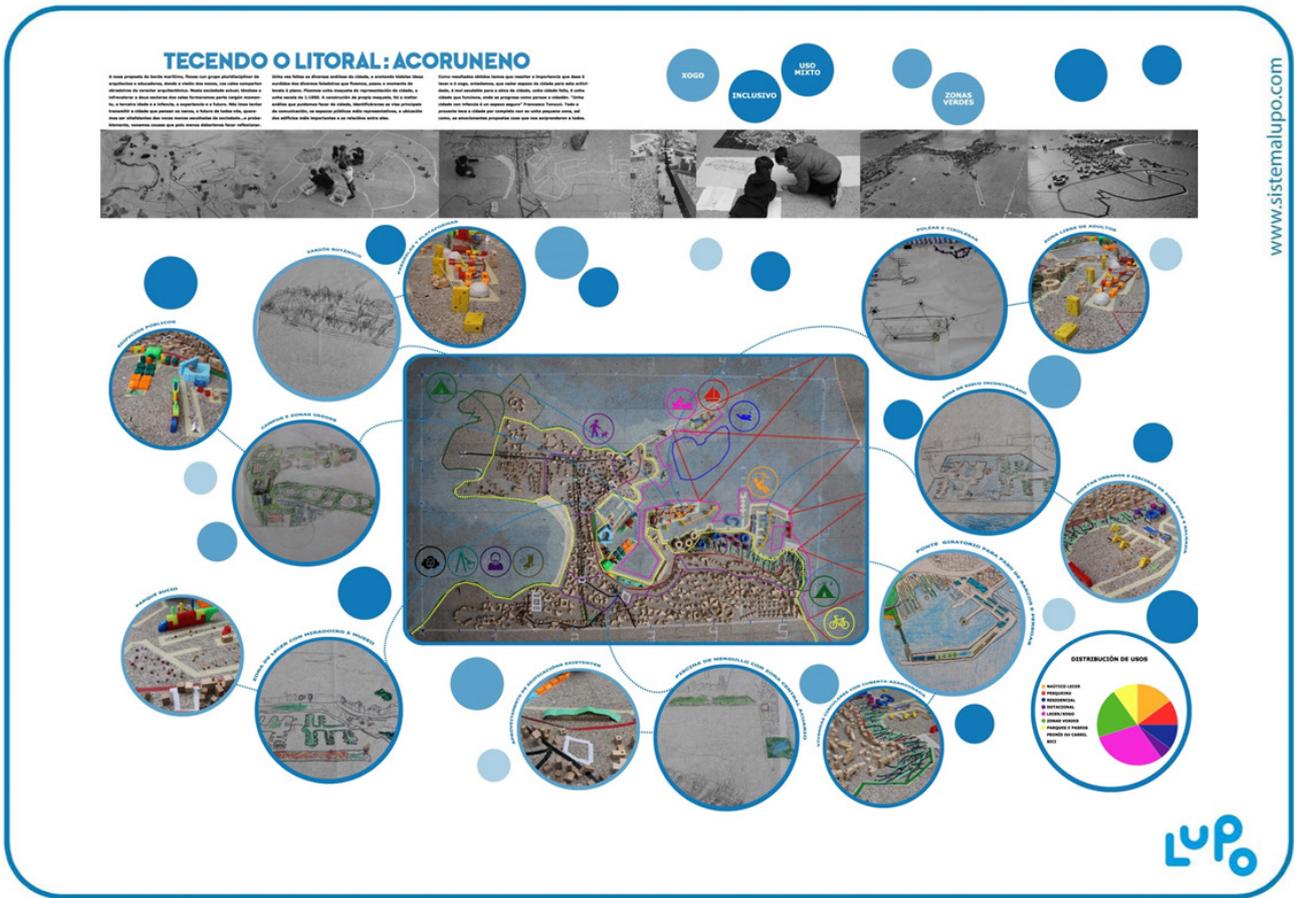


Imagen 6. Panel con la propuesta: ACORUNENO, para concurso de ideas Tecendo o Litoral (Concello de A Coruña). Las propuestas de la infancia pretendieron generar una potenciación del espacio público fortaleciendo la continuidad hoy en día fragmentada y en gran parte inaccesible para el ciudadano. Destacan los ámbitos destinados a parques, zonas de juegos, ocio... Zonas requeridas por la infancia donde puedan protagonizar el uso de los espacios, su autonomía y la intimidad (zonas libres de adultos). La libertad creativa se veía claramente confinada en el una estrecha franja portuaria, espacio límite de ciudad y en cada sector surgieron propuestas invasivas donde el plano de agua forma parte de recorridos, juegos y distintos usos. También destacan las revisiones de volúmenes industriales preexistentes para dotarlos de nuevos usos. Sobre todo aquellos que formalmente obedecen a geometrías muy definidas como los silos cilíndricos o la estructura semiesférica de almacén de carbón en el puerto. Estructuras que por su forma dieron mucho recorrido en la fase de propuestas.



Imágenes 7 y 8. Participantes de Nenoarquitectura elaborando material de la propuesta: ACORUNENO. Foto Sistema Lupo

El trabajo fue expuesto y formó parte del catálogo de soluciones dejando patente de algún modo la visibilidad de la infancia en el planeamiento de la ciudad. En lo educativo fue una experiencia de gran riqueza para los niños y niñas por el trabajo desarrollado de

análisis del entorno inmediato (su propia ciudad) y el proyecto permitió el trabajo en tres tiempos (pasado, presente y futuro).



Imagen 9. Participantes de Nenoarquitectura elaborando material de la propuesta: ACORUNENO. Foto Sistema Lupo

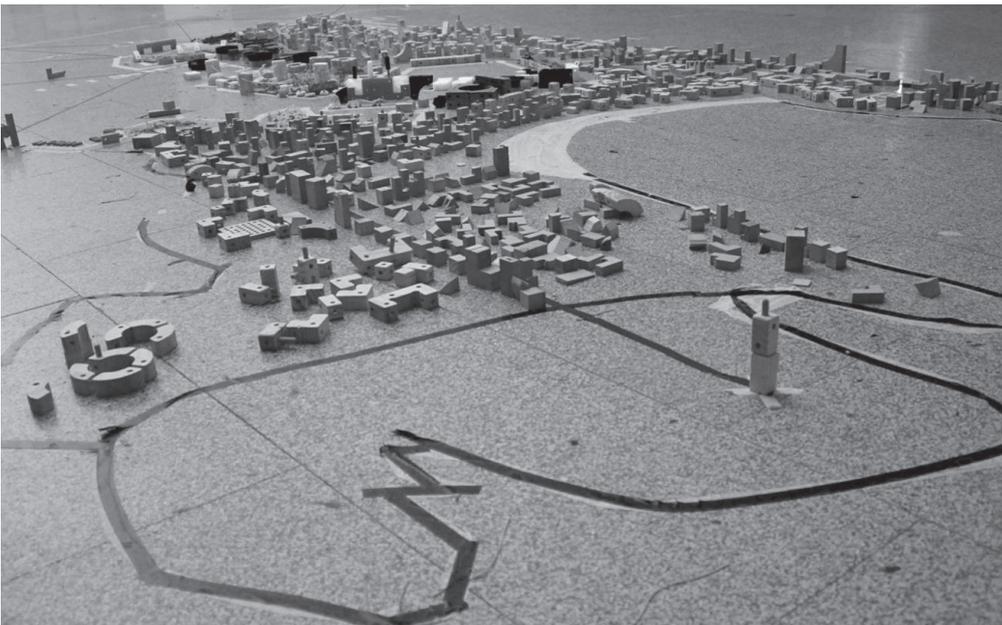


Imagen 10. Maqueta a gran escala de la propuesta: ACORUNENO, hecha por los participantes de Nenoarquitectura donde se relaciona la propuesta con la estructura urbana de toda la ciudad. Foto Sistema Lupo

Metodológicamente se sucedieron sesiones teóricas sobre la ciudad especialmente sobre las zonas más desconocidas para ellos (ámbito industrial y lonja pesquera). Estas sesiones se encadenaron con la parte práctica centrada en el trabajo a través de maquetas a gran escala tanto de análisis como de propuestas. Esta fue sin duda la herramienta más interesante y la actividad que aportó una mayor carga dialógica. Muchas de las propuestas surgieron al trabajar los sectores planteados sobre la propia maqueta a su gran escala. Estas experiencias vienen a corroborar los comentarios de Josep Muntañola en referencia a sus experiencias con la infancia. Muntañola llega a afirmar que pidiendo en las escuelas a los niños hacer maquetas de ciudades es capaz de adivinar las pedagogías seguidas en los centros. La visión de la ciudad al completo (no sólo el ámbito de proyecto) y sus conexiones cambió su percepción, la maqueta mantiene la escala y

proporción lo que permite la comparativa por zonas, identificación de plazas y espacios estratégicos para leer la ciudad y la conexión con la gran barrera que supone el puerto. Por otro lado se trató la evolución histórica del borde litoral, cómo la ciudad ha ido ganando terreno y la gran extensión del borde y sus diferentes características permitieron analizar desde espacios naturales (fondo de ría), zonas industriales completamente rectificadas a través de las dársenas, ámbitos de ensanche residencial y comercial o zonas patrimoniales como las murallas de los siglos XVII y XVIII.

El formato de concurso público permitió de igual modo hacer una comparativa del trabajo de los niños y niñas con las de los equipos profesionales en un plano de igualdad, circunstancia ésta extraña en nuestros días. Las actas de aquellas jornadas dan muestra de la dificultad que aún en la actualidad existe en las administraciones para gestionar estos procesos de planeamiento urbano, la participación y su comunicación.

4. VIVA VANCOUVER. LIFE BETWEEN UMBRELLAS

En continuidad con la experiencia de trabajo sobre el litoral surge una oportunidad de trabajar con los mayores del grupo (11-14 años) en otro proyecto, éste en clave más abstracta. Una realidad universal pero que desde Vancouver nos ilustran a través de su caso local. Un análisis del uso del espacio público denota una desmotivación hacia su uso especialmente en días de lluvia y por lo tanto esta será la base de un concurso internacional de ideas. Cómo crear un dispositivo, actividad o acción que permita interactuar con el espacio público en días de lluvia.

En el caso canadiense existían categorías propias para la infancia, evaluadas independientemente a la sección profesional. De las tres modalidades del concurso sólo una pretendía llevarse a la práctica. el resto se planteó como concurso de ideas⁴.

Esta apuesta que Sistema Lupo lleva realizando desde hace años por “estrechar el trecho entre el dicho y el hecho” hizo centrar los esfuerzos precisamente en la categoría que permitía llegar hasta la consecución final de la propuesta. Para ello se planteó la participación en la modalidad profesional y al tiempo impulsar una propuesta en la categoría infantil con de los talleres de nenoarquitectura. Esta dualidad entre el carácter profesional e infantil permitió el trabajo en diferentes niveles de modo que en ocasiones resulta difícil distinguir qué parte del proyecto pertenece al ámbito del estudio profesional y qué parte al programa educativo, pues las ideas se testaban y consultaban con los niños y niñas cada sábado influyéndose mutuamente.

5. ANÁLISIS AL RETO PLANTEADO

Todo proyecto se inicia por la fase de análisis. La realidad pluviométrica que describían los compañeros de Vancouver resulta muy familiar también en el Noroeste peninsular.

Los días lluviosos se convierten en días grises. La presencia de nubes y agua condiciona el comportamiento de las personas y las sociedades, y esto, en ciudades como Vancouver, Canadá, con 165 días de lluvia al año, repartidos entre octubre y marzo y registros de 1.150mm⁵ de pluviosidad, se vuelve un dato realmente importante que condiciona el

4 El concurso tiene diferentes categorías pero sólo una pretende ser llevada a la práctica; la denominada “celebración” un evento al estilo placemaking donde exista una conexión con el público haciendo partícipes a los usuarios del evento.

El concurso se planteaba en tres vertientes, Stream 1: The Place, al que se presentaron participantes de Nenoarquitectura y dos de ellas ganaron el primer premio del público en la categoría de jóvenes, Stream 2: The Intervention y Stream 3 The Celebration, que es el que correspondía en este caso y de la que resultará ganadora “Life Between Umbrellas: The Celebration. Una activación emergente, amigable con la lluvia, un espacio público que ayudará a construir una cultura más positiva hacia las precipitaciones, fomentando las conexiones sociales en los meses lluviosos”.

5 Un mm de lámina de agua equivale a 1/m2.

uso del espacio público. Esta realidad universal afecta en diferente grado a cada sociedad, otros condicionantes de carácter económico, social o cultural acentúan aún más las dinámicas de uso del espacio común. Para Vancouver esta realidad se traduce en la subutilización de los espacios públicos y su abandono total en muchos casos.

En la realidad española los datos de diferentes regiones no resultan lejanos a los datos canadienses, así en el caso nacional las mediciones de Vancouver las podríamos comparar con lugares como La Sierra de Grazalema, lugar más lluvioso de toda la Península Ibérica, un microclima que genera más de 2.000mm de precipitaciones anuales en este punto.

Tomando los registros de ciudades, el dato más aproximado lo encontramos al Norte, en las ciudades de Santiago de Compostela con casi 140 días de lluvia al año de media con una precipitación media de 1.787mm y nuestra ciudad, A Coruña, rondando los 130 días y 1.106mm de precipitaciones.

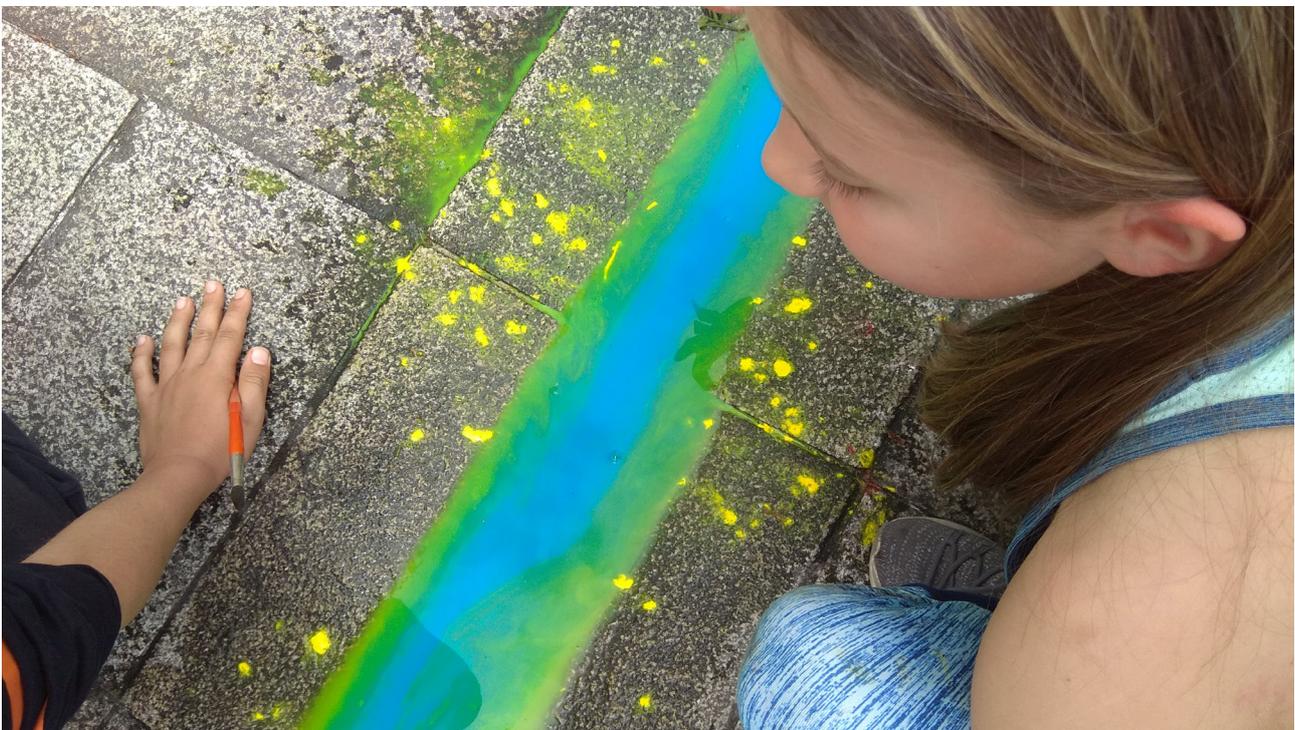


Imagen 11. Sesión de Nenoarquitectura dedicada al agua, esta sesión contó como invitada con la arquitecta Myriam Goluboff .

Dejando a un lado la polémica léxica sobre el llamado “mal” o “buen” tiempo. Este tipo de clima reproduce el mismo patrón de manera universal: en general es visto como negativo, tendente a mover a las personas hacia el individualismo, el aislacionismo y la comodidad de sus casas, dejando de lado al componente social.

Evidentemente la evolución de nuestras vidas hacia un pronunciado individualismo y hacia el abandono progresivo del espacio público no se debe exclusivamente a cuestiones climatológicas pero éstas son un elemento más dentro del análisis global.

La vida en la ciudad es desafiada por el clima, la utilización de los espacios públicos disminuye, hay una visión general de estar mal equipados para fomentar la vida pública y otras actividades bajo la lluvia. El paraguas y la ropa de agua se convierten en un escudo contra los elementos, y la vida pública adquiere un ritmo acelerado a medida que las personas se apresuran a huir de la lluvia. Todas estas reflexiones sirvieron de inicio a las primeras sesiones tratando de reconocer en nuestro día a día estas variantes en función de la climatología.

6. ESTRATEGIAS DE PROYECTO

Tras un análisis del reto planteado se establecen las bases estratégicas del proyecto. Se trata de motivar el uso del espacio público en condiciones de climatología adversa. Ante tales circunstancias identificamos dos grandes estrategias; crear espacios que mejoren las condiciones a través de estructuras de cubierta que generen cobijo o bien aliarse con las circunstancias y utilizar la lluvia como componente de juego.

En ese sentido surgen inevitablemente los referentes, el análisis del estado de la cuestión, las soluciones ya exploradas, las soluciones experimentales... Y a partir de ahí las posibilidades creativas. Evidentemente el mercado actúa y nos muestra soluciones más o menos convencionales relativamente fáciles de presupuestar y valorar en todos sus aspectos; sociales, ecológicos, económicos (no sólo de coste inicial sino también de mantenimiento)... Pero en el momento que la idea sale a concurso se esperan soluciones creativas, no soluciones de catálogo.

Dentro de esta búsqueda por la conexión teoría-práctica, con este interés por obtener ejemplos materializados y romper el difícil mundo de las ideas para penetrar en la práctica a través de procesos pedagógicos, la categoría definida como “celebración” parecía la propia. Una idea performativa, de naturaleza efímera, aparentemente poco ambiciosa en comparación con las grandes infraestructuras que sugerían el resto de categorías. Económicamente asumible, y al mismo tiempo capaz de estimular la participación a través del juego. Un espacio público que pudiera convertirse en un tablero de juego. Y todo ello bajo la lluvia... Esas eran las premisas y al tiempo las hipótesis de la investigación, ¿Seremos capaces de divertirnos con algo tan básico y atemporal como el agua de lluvia en contextos como los actuales? ¿Podremos generar dinámicas inclusivas e intergeneracionales? ¿Cuál es el rol del adulto en estas dinámicas? ¿Cuál es la escala adecuada para trabajar en espacios abiertos sin referencias? ¿En qué medida debemos introducir el cuerpo y sobre todo el movimiento?

7. ITINERARIO MENTAL DEL PROYECTO

Se enunciaban al principio las dos grandes estrategias frente a la lluvia; para la parte de sesiones teóricas con que se inician los talleres decidimos trabajar sobre dos grandes referentes analizados en profundidad aunque de modo visual se mostraron otros ejemplos y referentes como los trabajos cooperativos de la artista Sandra Cinto haciendo participar a la comunidad de sus murales en Sao Paulo, los actos performativos de Esther Ferrer interactuando con espacios expandidos seriados y repetidos, o los dispositivos de juego a gran escala de Ant Farm en los años setenta en San Francisco donde se establecen referencias con el cuerpo y el ambiente exterior.

Dentro de la línea de las grandes infraestructuras, la técnica nos muestra grandes ejemplos de cubiertas realizadas en base a las investigaciones de Nervi, Candela, Saarinen... En el ámbito nacional Fisac o el siempre poco reconocido ingeniero Ildfonso Sánchez del Río creador entre otras soluciones de una serie de estructuras de cubierta para espacios públicos con forma de paraguas. De ellos destaca por sus dimensiones el del mercado de ganado de Pola de Siero (Asturias) de 1974.

Auténtico récord mundial en su categoría, el mayor paraguas de hormigón armado jamás ejecutado con un diámetro de 40 metros generando un círculo que se corresponde con la superficie que podía arar una pareja de bueyes en una jornada. Lo interesante de esta estructura no es sólo el alarde de su construcción sino también su vida útil, pues el espacio público generado a la sombra del paraguas cambiaba a lo largo de la semana (sólo uno o dos días eran mercado) el resto de la semana se llenaba de niños y niñas invadiendo un espacio a cubierto en una climatología de alta pluviosidad. Tras

otras vidas que incluyen la de estación de autobuses, el paraguas recién rehabilitado y ya reconocido patrimonialmente, aún hoy acoge la vida urbana y se identifica como un hito de la localidad.



Imagen 12. Sánchez del Río, I. Paraguas del Mercado de ganado de Pola de Siero (Asturias). Foto Archivo municipal Siero

Como puede apreciarse por su simplicidad, su ubicación y su multiplicidad de usos la solución parece óptima, de hecho podría ser reproducible. Esta fue la primera idea al recibir las bases del concurso; la solución parecía fácil, sólo había que replicar la solución conocida.

Frente a este tipo de soluciones estructurales, la estrategia opuesta pasa por la no construcción. La solución a la escala del individuo, ¿y si en lugar de generar una estructura para muchos, hacemos trajes, chubasqueros o gorros para cada participante?

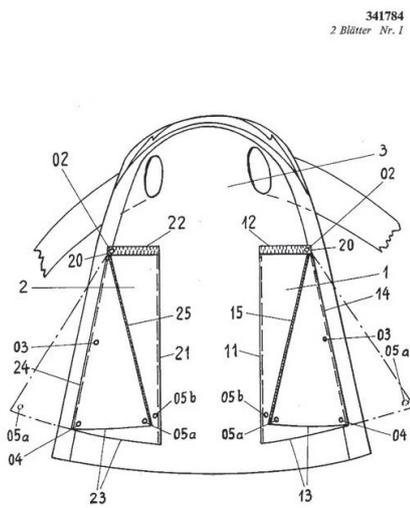


FIG. 1

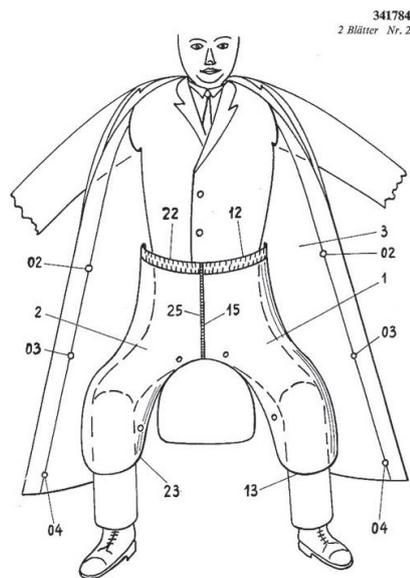


FIG. 2

Imagen 13. Otto, Frei. Patente de impermeable diseñado para conducir motocicleta o bicicleta. Foto Oficina de Patentes y marcas

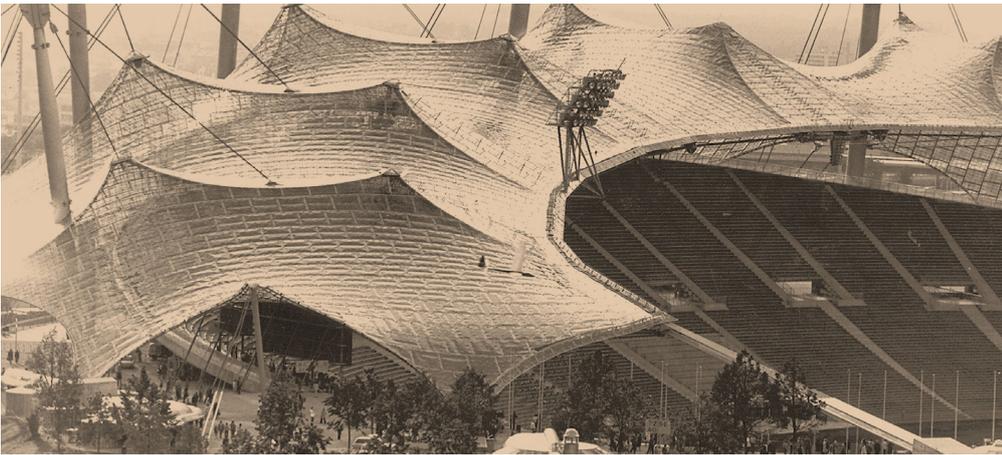
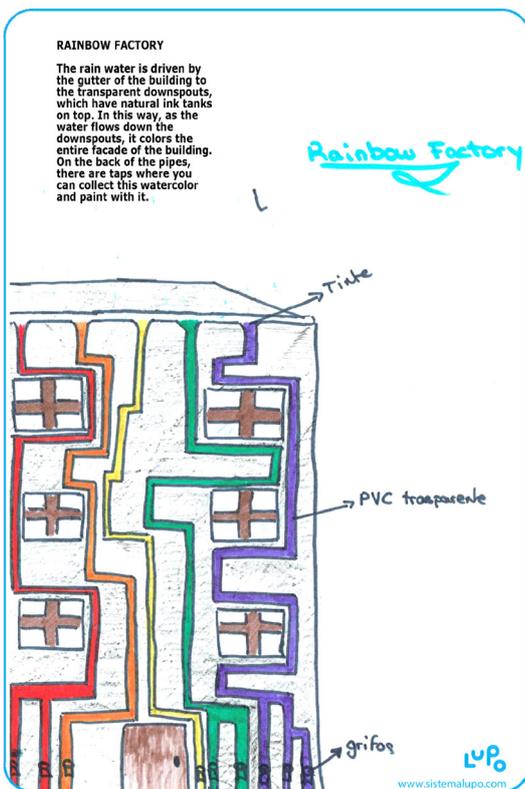


Imagen 14. Otto, Frei. Cubiertas textiles del estadio Olímpico de Munich. Foto ILS Stuttgart

Esta solución parece más sugerente, sobre todo desde un punto de vista pedagógico.

Esta opción nos aproximaba a las investigaciones de otro referente, en este caso a las patentes y soluciones de Frei Otto desde el Instituto de Estructuras Ligeras de la Universidad de Stuttgart. Al tiempo que Otto estudiaba las estructuras de membranas para cubrir los estadios, como el del olímpico de Munich, también se planteaba soluciones espectador por espectador. De este modo al tiempo que impulsaba las patentes para grandes luces hacía prototipos de chubasqueros para motociclistas en días de lluvia y nos dejaba esquemas de diferentes soluciones pensadas desde la escala del cuerpo humano para los espectadores, todo ello bajo el proverbio noruego “no hay mal tiempo sino ropa inadecuada”.

Dar nuevamente la vuelta al asunto y tratar de resolver el reto desde un nuevo punto de vista. Así se trabajó con la infancia y el grupo de nenoarquitectura, ya entonces conocido como grupo Vancouver⁶, hizo sus propuestas.



En paralelo el equipo de educadores y el equipo de diseño trabajaron en las propuestas. Durante un trimestre se trabajó cada sábado dedicando pequeñas sesiones donde se fue dando forma a los proyectos. La idea inicial era generar una propuesta para la sección infantil y otra para la profesional pero al final de la nenoarquitectura salieron varias propuestas; tres de las cuales resultaron finalistas. Sería el voto del público el que destacaría una de ellas sin embargo parece interesante citarlas todas.

Imagen 15. Gómez Lago, Candela y González Reimúndez, Noa (2019) *Rainbow Factory*, propuesta ganadora para Stream 1: The place Youth: People’s Choice. La propuesta plantea un juego con los sistemas de desagüe de los edificios a partir de un juego de canalones y bajantes transparentes con tintes en la parte superior de modo que dejan ver el color y unos grifos en la parte inferior permiten utilizar el agua de lluvia coloreada. Convirtiendo así los edificios en laboratorios de color.

⁶ Los grupos de Nenoarquitectura se matriculan en tres grupos por franjas etarias, si bien las didácticas acostumbran a mezclar estos grupos. Los grupos son; TROPEZA (5-6 años), EMPEZA(7-9), DESPEZA (10-12). El grupo Vancouver era una mezcla entre los dos últimos.

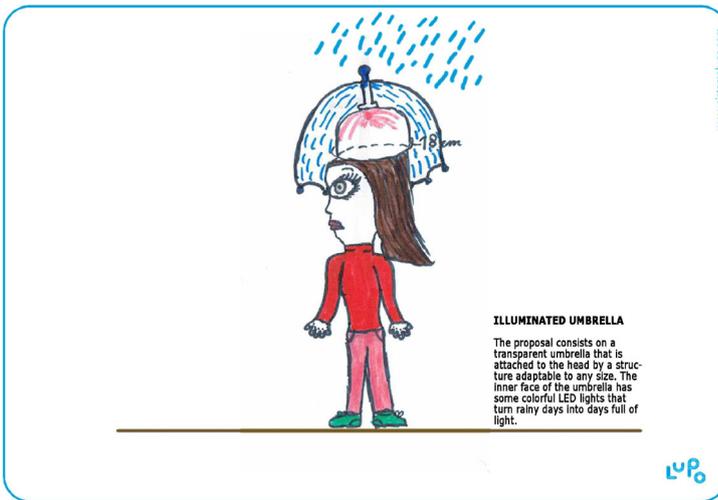


Imagen 16. Ramos Muño, Sa-bela (2019) *Illuminated Umbrella*, propuesta finalista para Stream 1: The place Youth. Un juego personal adaptado al cuerpo, en este caso una estructura de pa-raguas transparente adaptable a la cabeza donde se incluye un sistema de iluminación led para dar color a la ciudad en días grises y que incluye el movimiento a partir del desplazamiento de los participantes. Foto Sistema Lupo

Imagen 17. Ron González, Xael (2019) *Water Pergola*, propues-ta finalista para Stream 1: The place Youth. Sistema de agua a presión recirculando el agua de lluvia, protegerse del agua con agua es una estrategia que ex-tiende el ciclo natural del agua. Foto Sistema Lupo

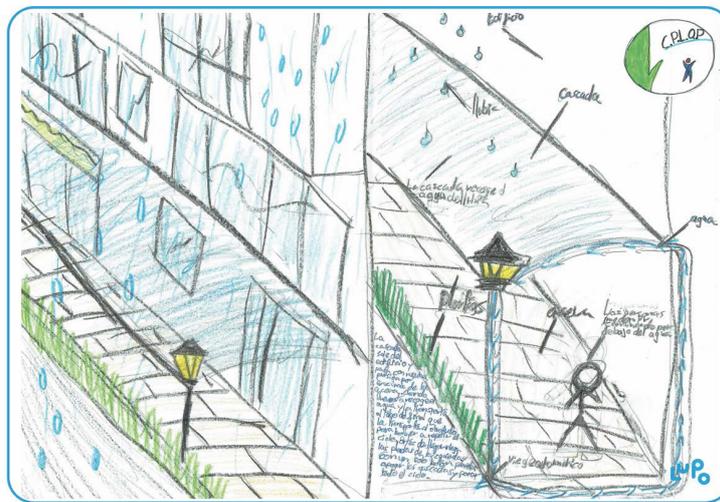
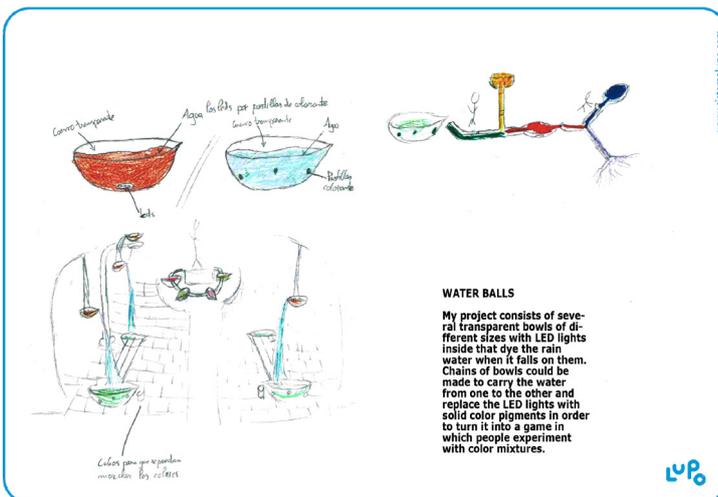


Imagen 18. Mora Arcas, Daniel (2019). *Water Balls*, propuesta presentada para Stream 1: The place Youth. Conjunto de reci-pientes transparentes con luces led de colores que se iluminan. Estos recipientes podrían col-garse de diferentes puntos (ár-boles, farolas...) en el espacio público aumentando el color y la luz en días grises. Foto Sistema Lupo.



podamos alojar los pigmentos naturales. A partir de este depósito superior, el agua tinta- da carga las celdas del policarbonato por ambos lados y unos puntos en la parte inferior funcionarán a modo de inyectores.

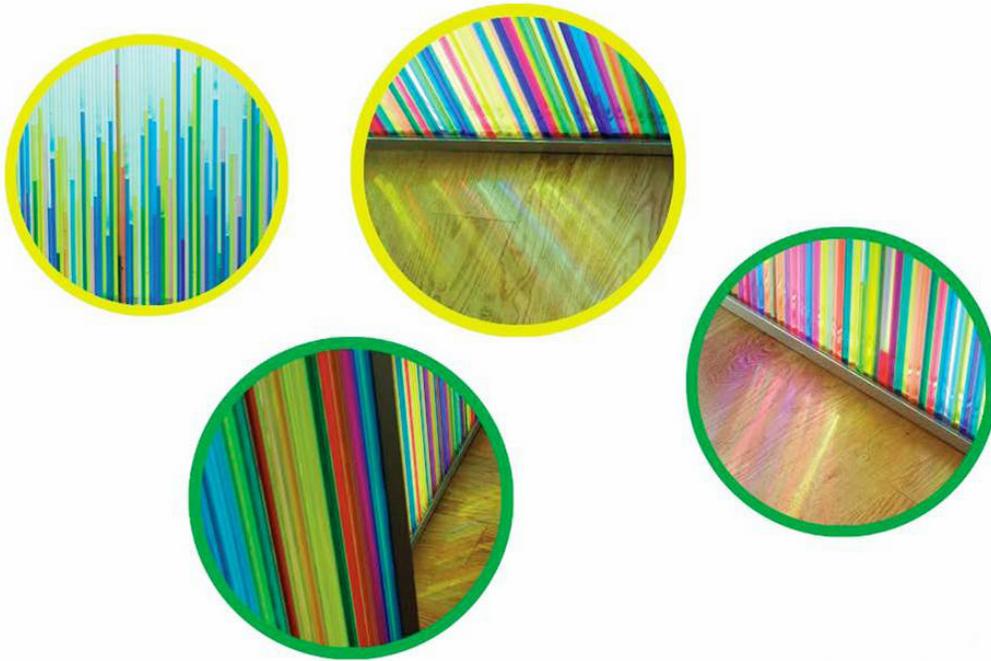


Imagen 21. Medal, Tatiana. Va- rias imágenes de la obra de la artista. Colección de la Funda- ción Luis Seoane (A Coruña). Foto Sistema Lupo

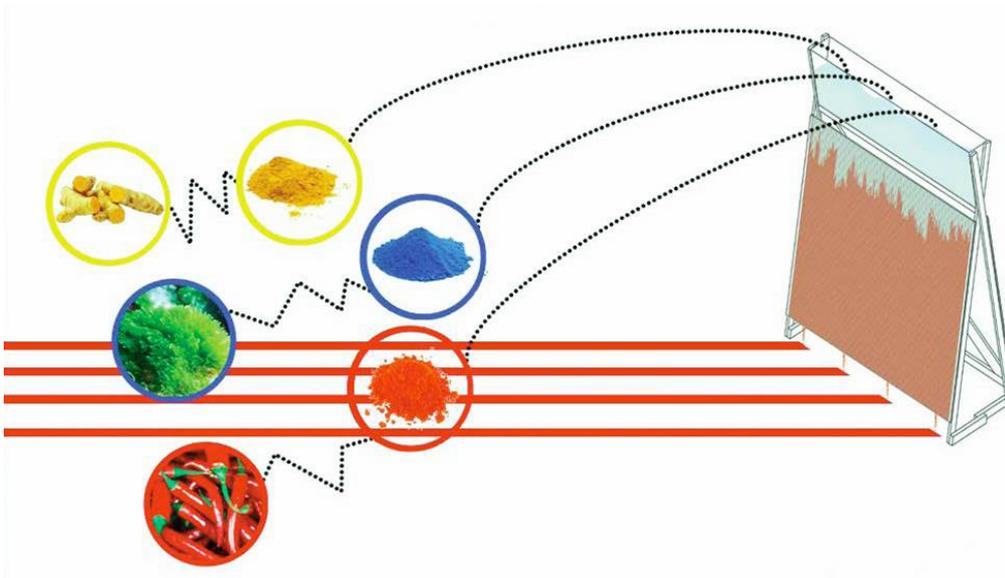


Imagen 22. Esquema del fun- cionamiento del prototipo Art Easel. Foto Sistema Lupo

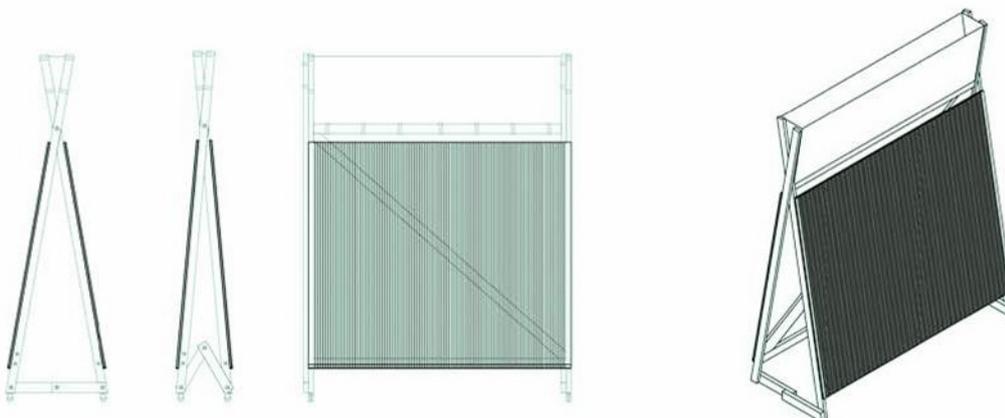


Imagen 23. Primeros pla- nos del prototipo Art Easel (alzados y axonometría). Sistema Lupo



Imagen 24. Fotomontaje del prototipo Art Easel situado en una de las zonas propuestas por la organización del concurso: Life Between Umbrellas. Sistema Lupo

9. RESULTADOS DEL PROCESO



Imágenes 25-27. Primeras pruebas del prototipo construido. Fundación Luis Seoane. Sistema lupo

Testado el prototipo general en su modelo básico (un solo depósito), su modo de fabricación o réplica dependerá del número de cargas-depósitos, y del grado de complicación que pretenda introducirse en el mecanismo, pudiendo separar el tanque en varias zonas para independizar los colores y mezclas, o trabajar directamente en monocromo. Su activación en el espacio público también dependerá de la superficie siendo preferibles las

superficies lisas y claras tipo hormigón pulido para hacer más perceptible el dibujo. El uso sobre el pavimento del espacio público puede compatibilizarse con el uso de lienzos de papel o tela o la utilización estática del caballete como mezclador de color para cargar en recipientes por la parte inferior que a su vez podrá utilizarse en otros paramentos. Su aplicación en talleres abre diferentes usos y en todos ellos existe un común ambiente activo que permite la participación y la iteración como era el objetivo perseguido. De igual modo la simplicidad y escala de uso permite la colaboración entre diferentes participantes favoreciendo la integración y la visión inter generacional del juego.



Imágenes 28-31. Participantes de Nenoarquitectura poniendo a prueba el dispositivo Art Easel. Sistema Lupo

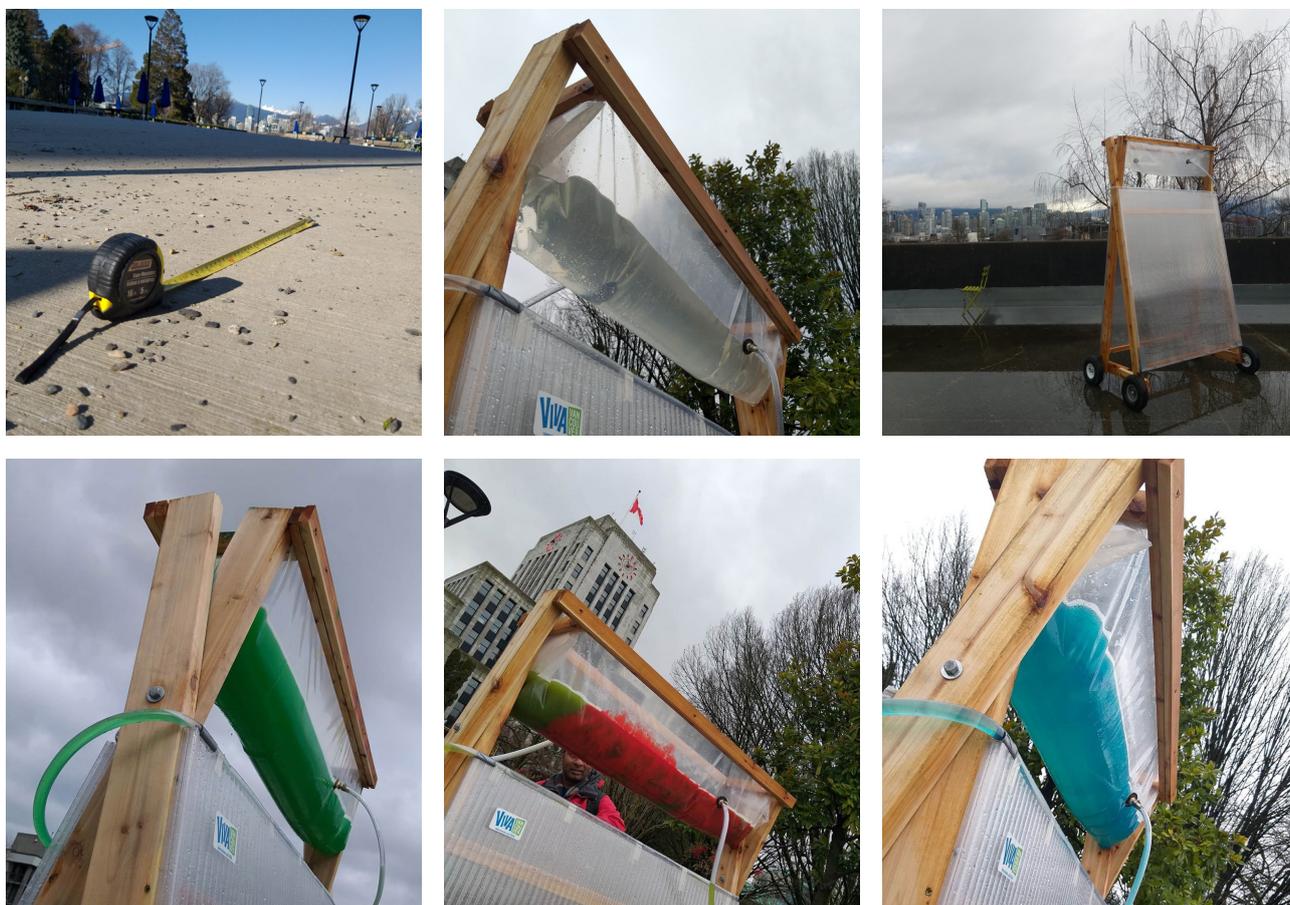


Imagen 32. Fin de la jornada de puesta a prueba del dispositivo Art Easel con las familias y participantes de Nenoarquitectura. Sistema Lupo

Tras las sesiones de testado en la Fundación Luis Seoane de A Coruña, se observaron algunas mejoras o limitaciones. El tanque no es suficiente para su carga directa sino que es conveniente llenarlo utilizando otros medios para la recogida del agua de lluvia a partir del apoyo en redes de saneamiento existentes, canalones, gárgolas, etc...

Cuando se trabaja sobre papel también ayuda visibilizar a modo de exposición la fase de secado. La técnica es variable en función de los útiles como en cualquier taller de pintura en este caso a gran escala pueden introducirse escobas, rodillos, esponjas... Todo material es apto para dibujar.

Depurados ciertos detalles, en Enero de 2020 se ejecutó el proyecto en Vancouver siendo la primera aplicación del dispositivo por parte de un público ajeno al proceso de diseño. Para esta ocasión se realizó una réplica a partir de los planos y experiencias del prototipo y se introducen dos elementos de la misma familia pero a escala más pequeña tratando de favorecer la participación de los más pequeños y un soporte sobre papel complementario al pavimento público⁸. Las imágenes que acompañan dan muestra de la sesión realizada en colaboración con Julia L. Morlacci, quién realizó la coordinación local de todo el proyecto.



Imágenes 33-38. Día de la sesión con el Art Easel en Vancouver. Sistema Lupo

Fruto de la jornada se experimentó la facilidad para crear lazos, su simplicidad favorece la participación de un público que no se conoce previamente. Citando a Bruno Munari⁹ un juguete (o dispositivo lúdico) no debería necesitar ser explicado, el carácter intuitivo del artefacto permite un uso activo y experimental, sus múltiples posibilidades están aún por descubrir.

⁸ Estas condiciones de diseño fueron acordadas con el equipo técnico de VIVA Vancouver ante las restricciones de uso del espacio urbano y a las precauciones de vertido de los tintes de origen natural al sistema general de saneamiento público.

⁹ González Blanco, F. y Ginouliac, M. (2018) *¿Cómo nacen los juguetes?* Recuperado de: <https://arquitecturayeducacion.wordpress.com/como-nacen-los-juguetes/>

10. CONCLUSIONES

La capacidad de Sistema Lupo para facilitar y crear proyectos reales como el proyecto Art Easel y los diseños de la infancia para la lluvia generados para el concurso Life Between Umbrellas muestra su tenacidad y compromiso con la educación participativa y el aprendizaje experimental y exploratorio, la educación en el diseño y la educación artística. Esta combinación de educación demuestra un ejemplo de lo que el arquitecto y educador Simon Nicholson (1970) llamó “partes sueltas”. “Partes sueltas” permite oportunidad de juego y educación artística. El acto de jugar con el caballete “pintando” el suelo o en hojas de papel con el agua coloreada; además de mover el caballete dentro de un espacio permite que todos los participantes se conviertan en creadores de arte activos y participantes activos dentro de un espacio. Así, mediante sus acciones de creación, transforman un espacio en un lugar de juego. El lugar de juego se convierte entonces en un lugar de diversión y un lugar para la creación de arte. El Art Easel también permite jugar con algo normalmente restringido a los niños, los fluidos (agua) (1970). Nicholson (1970) afirma que el medio de los fluidos es una de las variables clave con las que “a todos los niños les encanta jugar, experimentar, descubrir, inventar y divertirse” (p. 5).



Imágenes 39 y 40. Participantes en el día de la sesión con el Art Easel en Vancouver. Sistema Lupo

El proyecto Art Easel demuestra que en sí mismo es arte interactivo. Lo cual es una característica por la que Nicholson (1970) abogó fuertemente, en lugar del arte estático estereotipado con el que no se puede interactuar fácilmente. Nicholson (1970 y 1972) sostiene que la educación artística, la educación en general, la planificación urbana, el diseño y todos los campos de la arquitectura deben involucrar la participación de niños, no profesionales y miembros de la comunidad, lo que les permite compartir sus ideas, necesidades, sueños y conocimiento de o para un lugar o espacio, como vemos en las presentaciones de diseño de los niños para el concurso Life Between Umbrellas, así como con el caballete físico como juego de arte. También afirmó que estos no profesionales, tanto niños y niñas como adultos, deberían poder experimentar o jugar con sus ideas, tal como lo demuestran los diseños de Art Easel y los de la sección infantil. La lluvia y el entorno líquido unido todo ello a la gran escala resultan una combinación atractiva para la infancia y para las familias, el trabajo con los tintes sigue siendo una asignatura de difícil gestión para las autoridades, las marcas de agua o tiza se presentan en el siglo XXI como atentados al espacio público y esto abre nuevos debates sobre su uso y mantenimiento. La estética de la limpieza, se ha mezclado en los últimos meses con la estética sanitaria, tras la experiencia de Vancouver el mundo ha sufrido la pande-

ma provocada por la COVID-19 que ha modificado la mirada y ha vaciado las ciudades pero el espacio urbano se reivindica como espacio de juego y socialización tal vez ahora con más motivo.



Imágenes 41-44. Participantes jugando con el dispositivo Art Easel en Vancouver. Sistema Lupo

11. REFERENCIAS

AA.VV (enero, 2019). *Leggere lo spazio/Reading the Space*. Trabajos presentados en el *Congreso Convegno internazionale sull'educazione allo spazio costruito*, Museo MAXXI, Roma, Italia.

AA.VV. (2019). *Educational Institutions and Learning Environments in Baukultur*. Berlin: Wüstenrot Stiftung.

González Blanco, F. (2017). Somos los que producimos: Sistema Lupo, material sensible. En M. Ginoulhiac, *Ludic Architecture*. A Coruña: COAG.

Munari, B. (1981). *¿Cómo nacen los objetos? Apuntes para una metodología proyectual*. Barcelona: Gustavo Gillí, S.A.

Navarro Martínez, V., Raedó Álvarez, J., Rosales X.M. (2018). *Ludantia. I Bienal Internacional de Educación en Arquitectura para la infancia e a mocidade (1 st International Biennial of Education in Architecture for Children and Young People)*. Pontevedra: Colexio Oficial de Arquitectos de Galicia.

Nicholson, S. (1972). Theory of Loose Parts. An important principle for design methodology. *Studies in Design Education Craft & Technology*, v. 4, nº 2.

Nicholson, S. (1971). How NOT to Cheat Children. The Theory of Loose Parts. *Landscape architecture*, v. 62, 30-34.

Parnell, R., Torrington, J., Procter, L., Ward, N., y Elliot, C. (2008). *The Change Project: Engaging Children and Young People with Architecture and Building Environment*. Sheffield: The University of Sheffield.

Sánchez del Río Pisón, I., (1931). Un paraguas de hormigón armado en Oviedo o el ojo clínico del ingeniero. *Revista de Obras Públicas*, número: 2578, fuente: 1931, 79, tomo I (2578), 302-305

Silberstein-Storfer, M. (1982). *Doing Art Together: Discovering the Joys of Appreciating and Creating Art as Taught at the Metropolitan Museum of Art's Famous Parent-Child Workshop*. New York: Metropolitan Museum of Art in New York.

Referencias electrónicas

Blanco, F. (s.f.). A Coruña, España: *Fermín Blanco*. Recuperado de www.ferminblanco.com

City of Vancouver (s.f.). Vancouver, Canada: *Life Between Umbrellas*. Recuperado de: <https://www.lifebetweenumbrellas.ca>

City of Vancouver (2020). Vancouver, Canada: *VIVA Vancouver*. Recuperado de: <https://vancouver.ca/streets-transportation/viva-vancouver.aspx>

City of Vancouver (s.f.). Vancouver, Canada: *Winning Entries. Life Between Umbrellas*. Recuperado de: <https://www.lifebetweenumbrellas.ca/winning-entries>

Concello da Coruña (2019). A Coruña, España.: *Tecendo o Litoral*. Recuperado de: <https://www.coruna.gal/tecendo-litoral/es>

Medialab Prado (2020). Madrid, España: *Juguetería. Fabricar juguetes más allá del fablab*. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=sHH3TxSQ0EE&feature=emb_logo

Sistema Lupo (s.f.). A Coruña, España: *Sistema Lupo*. Recuperado de www.sistemalupo.com

VIVA Vancouver, Sistema Lupo, Morlacci, J. (2019). Vancouver, Canada: *Place-making Rain-Play Easel Free Event*. Recuperado de: <https://www.facebook.com/events/501973100740035/>

Fermín Blanco, es Arquitecto por la ETSAVA 2002 y doctor por ETSAM 2010. Profesor de Sistemas de Construcción III, Taller de Construcción III y Director del Seminario de Madera en IE University. Comienza su experiencia profesional con el arquitecto Manuel Gallego (2003-06). A partir de 2006 ejerce la profesión desde su propio estudio de arquitectura. Su tesis sobre “Miguel Fisac la búsqueda de la pieza ideal” (2010) abre un camino de investigación relacionado con la siempre difícil relación entre la teoría y la práctica en el ámbito profesional y especialmente vinculado a procesos de codiseño y diseño participativo. Fruto de este compromiso con la investigación, la construcción y la didáctica, en 2008 funda SISTEMA LUPO, que en la actualidad es un paraguas bajo el que se cobija un excelente grupo de profesionales interesados en el binomio arquitectura y educación.

correo@ferminblanco.com

Julia Morlacci, tiene un Máster en Educación y Comunicación Ambiental de la Royal Roads University, enfocado en la investigación sobre “Educación del Ambiente Construido” (Built Environment Education -BEE-). Su formación de grado es en Geografía Ambiental en la Universidad Simon Fraser. Ha realizado proyectos de educación ambiental y proyectos científicos en Canadá y Ecuador. En 2019 realizó cuatro talleres en Lima sobre planificación participativa, y en febrero de 2020 participó en la creación de un evento de placemaking entre Canadá y España.

jmorlacci@gmail.com