

A black and white photograph of a hand reaching up against a textured wall. The hand is positioned on the right side of the frame, with fingers slightly spread. The wall has a rough, mottled texture. The lighting is soft, highlighting the contours of the hand and the texture of the wall.

# ESCUCHANDO LAS VOZES

1ERA EXPOSICIÓN DE DISEÑO COMUNITARIO Y PARTICIPATIVO EN PUERTO RICO

2017

Municipio Autónomo de San Juan  
Carmen Yulín Cruz Soto, Alcaldesa

Departamento de Arte, Cultura e Innovación  
Noelia Quintero Herencia, Directora  
Dalila Rodríguez Saavedra, Subdirectora  
Laura Vélez Ramírez, Directora de Administración

Museo de San Juan  
Luis M. Pérez Torres, Director  
Zigry Ignacio Toro, Coordinadora Programa de Educación  
Elizabeth Torres Martínez, Oficial Administrativo  
María de L. Carrasquillo Delgado, Secretaria  
Ana Rodríguez Lodeiro, Auxiliar de Sistema de Oficina  
Charlene Nazario López, Guía  
Jotham Malavé Maldonado, Auxiliar de Registro  
María Teresa Cruz López, Tallerista  
Martín Albarrán López, Preparador  
Ellis O. Williams García, Educador  
Arnaldo Cotto Reyes, Educador  
Fernando Santiago Figueroa, Educador



Gerencia, coordinación y concepto de exhibición: Dra. Omayra Rivera Crespo, Dra. María de Mater O'Neill y Arq. Edwin R. Quiles Rodríguez

Corrector de textos: Armindo Núñez-Miranda

Agente Fiscal: Beta Local

Dirección creativa, gerencia y producción de la comunicación visual (paneles de exhibición, catálogo y *toolkit*), diagramas y de redes sociales: Dra. María de Mater O'Neill de Rubberband Design Studio, LLP.

Actividades paralelas:  
Desayuno Calle, Andrea Bauzá  
Performance, Noemí Segarra.

El proyecto fue posible por fondos del Municipio de San Juan.

© 2017, Catálogo y *Toolkit* Escuchando las voces: 1era exhibición de diseño comunitario y participativo. Beta Local y participantes de la exhibición.  
Cada ensayo pertenece a sus autores.

Las estrategias y herramientas aquí presentadas están diseñadas como guía de andamiaje de colaboración en proyectos de diseño comunitario y participativo. Los participantes, Beta Local, Municipio de San Juan y los gerentes de la exhibición no son responsables de su uso y resultados por terceros.

Beta-Local es una organización sin fines de lucro dedicada a apoyar y promover la práctica y el pensamiento estético. Desde el 2009 genera, propone y promueve nuevos modelos de creación artística que responden a nuestras realidades sociales y materiales. Busca trabajar con muchos tipos de personas; a veces solamente juntar personas que quizás de otra forma nunca se hablarían, es suficiente para generar algo que se dirija en una dirección distinta. Se enfoca principalmente en tres programas; La Iván Illich: una escuela libre que facilita intercambios de conocimiento, The Harbor: una residencia internacional y La Práctica: un programa de investigación y producción de 9 meses. Su biblioteca de consulta, La Esquina, está compuesta por una selección subjetiva de libros sobre diseño, arte, filosofía e iniciativas de compromiso social, abierta al público los lunes de 1 a 8 de la noche y por cita previa. Su trabajo ocurre en espacios públicos, espacios comunes, lugares donde la división entre artista y público, intelectual o artesano, profesional o amateur comienza a borrarse o simplemente no importa. La forma que toma Beta-Local es posible porque se piensa desde el arte y éste se entiende como un espacio intrínsecamente político desde donde proponer o ensayar alternativas. Beta-Local existe porque existen artistas.

[betalocal.org](http://betalocal.org)  
[info.betalocal@gmail.com](mailto:info.betalocal@gmail.com)

Casa del Sargento (Taller de la Práctica)  
Calle Sol esquina Calle Barbosa  
Viejo San Juan  
San Juan, Puerto Rico 00901



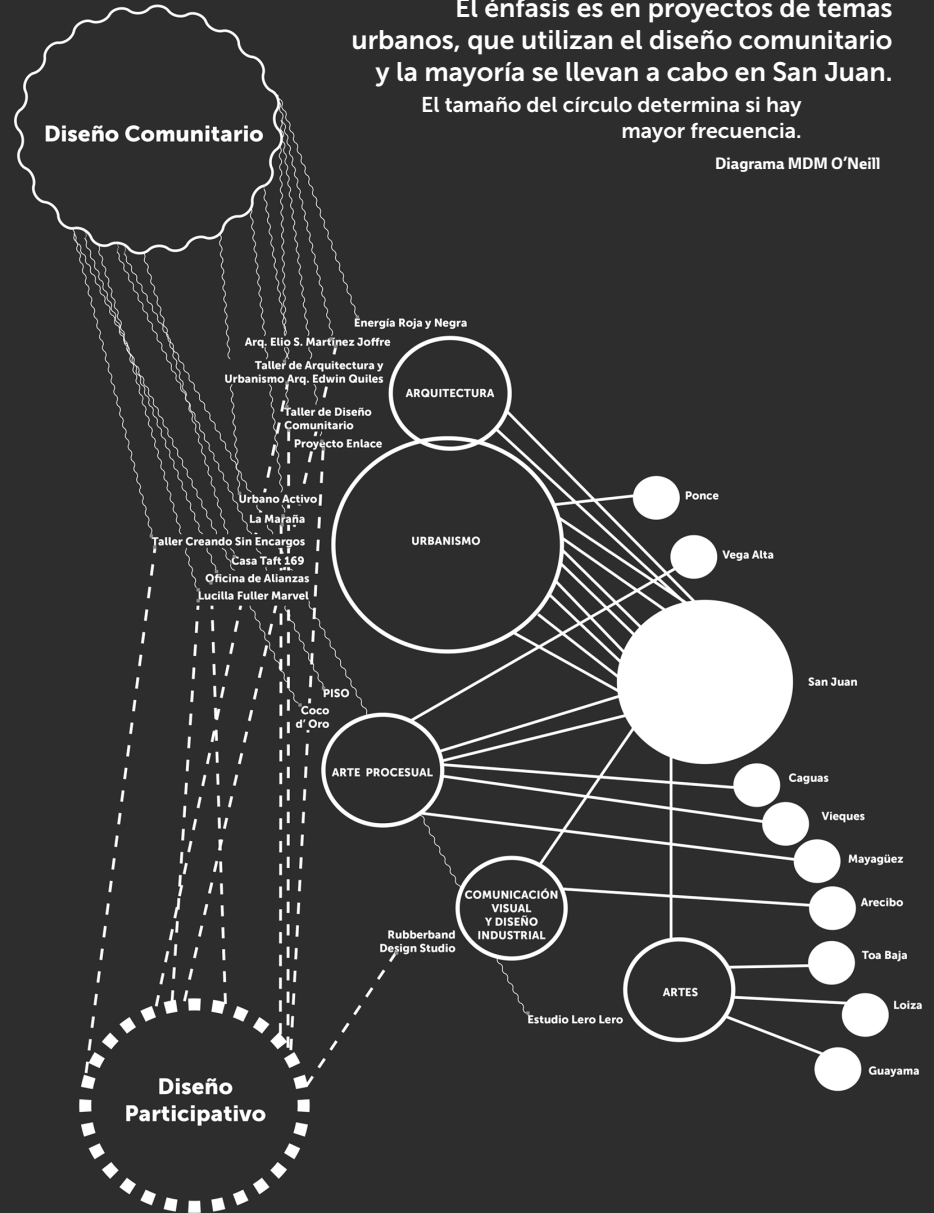
La Esquina  
Calle Luna 208 esquina San Justo  
Viejo San Juan  
San Juan, Puerto Rico 00901

## CARTOGRAFÍA DE LOS PROYECTOS

El énfasis es en proyectos de temas urbanos, que utilizan el diseño comunitario y la mayoría se llevan a cabo en San Juan.

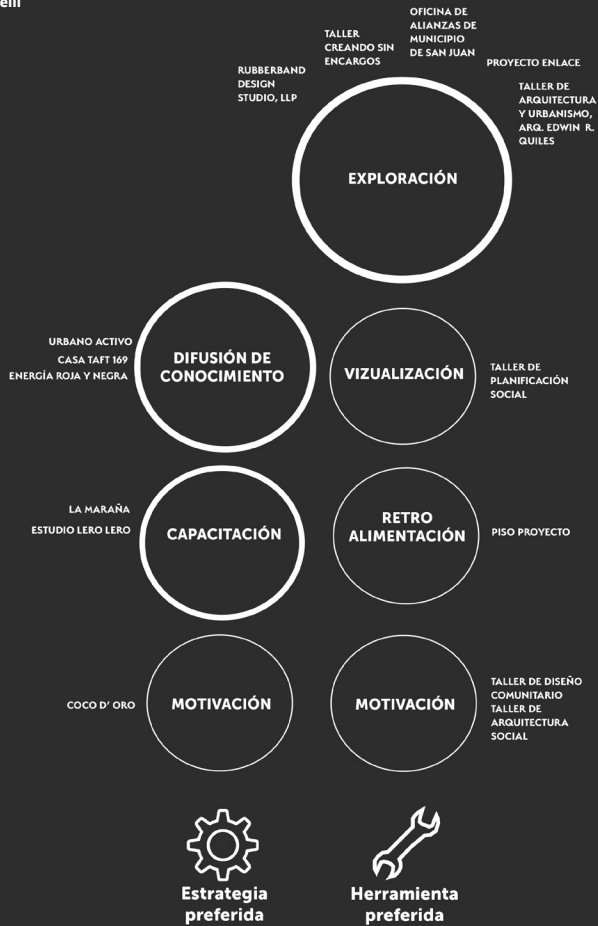
El tamaño del círculo determina si hay mayor frecuencia.

Diagrama MDM O'Neill



El tamaño del círculo determina si hay mayor frecuencia.

Diagrama MDM O'Neill



## CARTOGRAFÍA DE LAS HERRAMIENTAS Y ESTRATEGIAS DE LOS PARTICIPANTES

Se ha incluido una caja de herramientas como parte del catálogo de la exhibición, con el propósito de que los visitantes las puedan usar en sus proyectos (disponible versión digital en [escuchandolasvocesblog.wordpress.com](http://escuchandolasvocesblog.wordpress.com)). A base de la convocatoria de O'Neill a los exhibidores, se pudo identificar qué herramientas y otras estrategias prefieren como parte de sus métodos para realizar proyectos de diseño comunitario y participativos. Dos hallazgos fueron: que cuatro herramientas son para exploración, y que la motivación es tanto una herramienta como una estrategia.

## Prefacio: Escuchando las voces

Mariana del Alba López Rosado

### ESTA EXPOSICIÓN TIENE EL GUSTO

de presentar proyectos que se trabajan para retar y recrear acciones democráticas y sus capacidades inclusivas desde los territorios de las artes, diseño, arquitectura y urbanismo. Cuando hacemos referencia a la ciudad, a los espacios urbanos y a los procesos democráticos en la toma de decisiones, buscamos una apertura generalizada hacia acciones de vanguardia que aseguren dinámicas innovadoras y liberadoras. En lo que respecta a nuestros espacios -aquellos que habitamos y que pensamos- debemos tener la oportunidad de participación desde la primera idea hasta lo más concreto y material. Estamos hablando de procesos que trascienden el simple voto y que, asumiendo la complejidad que caracteriza a los procesos sociales, buscan alternativas metodológicas y herramientas creativas que logren percibir y documentar los verdaderos deseos de las poblaciones y las formas en que éstas visualizan los espacios que habitan.

La exhibición presenta lúdicamente los proyectos locales que han adoptado una filosofía de justicia social y participación vinculante en la toma de decisiones y en

la gestión de proyectos. Esta filosofía se materializa en la selección y utilización de herramientas que, lejos de ser adoptadas al azar, son creadas específicamente para cada caso y cada población. La particularidad en la selección de las herramientas y metodologías de trabajo asegura un acercamiento responsable hacia las personas y sus inquietudes, necesidades y propuestas.

En esta exhibición buscamos la introducción formal de los procesos de diseño participativo en la opinión pública de Puerto Rico porque entendemos que tanto el empoderamiento ciudadano como las metodologías alternativas pueden nutrir la colaboración entre grupos de ciudadanos/as y profesionales. Esta exposición alberga una amplia oferta de charlas y talleres y como objetivo final se crea este catálogo que reúne todas las iniciativas y experiencias presentadas durante la jornada de exhibiciones.

La participación ciudadana en la toma de decisiones y en la gestión en los territorios de diseño y urbanismo es vital para una democracia saludable y, sin duda, apoya su evolución en el tiempo y el espacio. En tiempos de crisis económica y de una despoblación masiva, tendremos muchísimo que pensar y debatir sobre el futuro de nuestros espacios y nuestras relaciones en él. Es por ello que esta primera exposición busca democratizar las herramientas y dar a conocer las experiencias adquiridas para que sirvan de base para la creación de procesos sociales cada vez más horizontales, abiertos, lúdicos, sostenibles y justos.

## ¿Cómo escuchar las voces del habitar?: Herramientas de participación comunitaria en el diseño

Dra. Omayra Rivera Crespo

### CUANDO LLEGAMOS A ALTO DEL CABRO

descubrimos que sólo dos calles eran consideradas parte del barrio, y que una ruina con un fantástico *collage* de las criollas había sido convertida en el espacio preferido de los jóvenes, una cancha. En ese lugar, además de colocar un mapa, fotos de las calles y un rompecabezas, los estudiantes del *Taller de Diseño Colaborativo* crearon con pintura negra una pizarra donde los residentes escribieran lo que necesitaba el barrio y cómo soñaban que fuera. Tomando en cuenta sus palabras construyeron mobiliario urbano, tanto para la cancha improvisada como para un terreno que solía estar lleno de escombros y basura, aún siendo una de las entradas de la comunidad, convirtiéndolo en un jardín. Todo esto se hizo con los mismos residentes. Las palabras de Carol, vecina del lugar, fueron: "Gracias mil por encender esa llama de que sí existimos y estamos aquí". Se escucharon las voces de los residentes, de diferentes edades y procedencias, que vivían ahí desde que nacieron o recién llegados, y para esto se utilizaron varias herramientas que lograron encender la llama.

La tarea de un diseñador que trabaja con participación comunitaria es escuchar las voces del habitar y encaminar esas voces hacia un producto final. Para ello

debe sentir empatía con las personas para las que trabaja. Debe abandonar ideas preconcebidas y asistirlos en el proceso de articular sus deseos y comprender cómo sus necesidades pueden subsanarse a través del diseño. Para esto necesita definir una herramienta o herramientas que pueden estar condicionadas por varios factores, como la cultura del lugar. A continuación describo algunas de estas herramientas utilizadas por varios diseñadores, arquitectos y urbanistas, desde hace casi 50 años.

Los arquitectos Alison y Peter Smithson, que formaban parte del *Team 10*<sup>1</sup>, y el arquitecto Christopher Alexander han utilizado la herramienta de la observación. Los Smithsons observaban los 'signos de ocupación' en los espacios y Alexander el 'lenguaje de patrones' que los define. Para explicar el significado de los 'signos de ocupación', Alison y Peter Smithson dictaron una conferencia en Londres en 1979 y mostraron fotografías de espacios que contenían evidencias de haber sido habitados. En la mayoría de las imágenes no aparecen personas pero se mantiene vivo el momento en que el lugar fue ocupado. Muchas veces los ocupantes son objetos, muebles o cualidades efímeras del espacio, como la luz del sol que entra por las ventanas, las sombras del mobiliario y la vegetación, o la brisa que se manifiesta en el movimiento de las cortinas. Estos 'signos de ocupación' son una herramienta útil en el momento de diseñar pues manifiestan el espíritu de un lugar y el uso que le dan sus habitantes.



### FORMAS DE PARTICIPACIÓN

Seis formas de participación de los ciudadanos en proyectos de diseño comunitario y participativo exhibidos.

O. Rivera Crespo / Diagramado MDM O'Neill

Del mismo modo, Alexander sostiene que las personas son las que le dan vida a los espacios de los edificios y de las ciudades. En su libro *A Pattern Language and The Timeless Way of Building* estableció una herramienta para identificar los patrones de comportamiento de los individuos y su relación con las cualidades de los espacios que habitan. Esta herramienta permite crear nuevos espacios con nuevas cualidades, es decir, la forma o el tamaño de los espacios que se construyan o la disposición de sus elementos arquitectónicos va a depender, según lo observado, de factores como las actividades que se realicen en ellos, la cantidad de personas que los utilicen o el tiempo que se mantenga ocupado. Los patrones, que generalmente se repiten de forma cotidiana, generan acontecimientos que activan los espacios. Para poner en práctica la herramienta del 'lenguaje de patrones' es necesario: definir la morfología, alguna característica física o una relación espacial específica del lugar donde se construye que sea susceptible de repetición; el propósito funcional de la obra, problema o campo de fuerzas que ese patrón pone en equilibrio; y la contextualización o el campo de contextos donde este patrón tiene sentido.

Desde otra perspectiva, uno de los primeros arquitectos en promover un método participativo de diálogo fue el italiano Giancarlo De Carlo, que también formaba parte del *Team 10*. Como herramientas, De Carlo realizaba reuniones con la comunidad y entrevistas con cada uno de los residentes para orientarlos, comprender sus necesidades colectivas e

individuales y aprender de sus experiencias en el lugar, obteniendo información que le ayudara a diseñar. Además de esto preparaba exposiciones donde presentaba propuestas de diseño para que los residentes emitieran su opinión y escogieran la que más se adaptara a sus necesidades. El proceso participativo de De Carlo, consistía de tres fases: definición del problema o descubrimiento de las necesidades de los habitantes; formulación de una hipótesis o elaboración de una propuesta de diseño; y análisis de los usos o evaluación de los resultados. Proponía que no se mostrara una sola solución de diseño, como en los procesos tradicionales, sino varias entre las cuales los habitantes pudieran elegir la que mejor se adaptara a sus demandas. La evaluación de los resultados consistía en observar cómo el espacio podía cambiar según fuera utilizado y conforme a la creatividad de sus habitantes. Evaluar cómo cada individuo habita los espacios diseñados convierte la experiencia profesional del arquitecto en un proceso de constante evolución y retroalimentación. De Carlo puso en práctica su proceso participativo en el proyecto para el Villaggio Matteotti, construido para alojar a los obreros de una compañía siderúrgica en Terni, Italia, entre 1969 y 1974.

Las herramientas participativas utilizadas por el arquitecto inglés Ralph Erskine eran tanto la observación como el diálogo y consistían en trabajar **CON** los habitantes **EN** la comunidad.

Su obra estaba definida por dos ideas fundamentales: que los edificios estuvieran relacionados con el clima del lugar donde se encontraban y, sobre todo, con las personas que los habitaban. Observaba, por tanto, las condiciones climáticas del lugar pero también el comportamiento de las personas en el mismo (que a su vez podía estar condicionado al clima). Sin embargo, también creía en 'ser observado' por los miembros de la comunidad. De este modo, aprendían los unos de los otros y luego podían conversar basándose en lo aprendido, aportar sus ideas e inquietudes, y tomar decisiones colectivas. Erskine aplicó estos métodos en la reconstrucción de las viviendas en Byker, que se llevó a cabo entre 1968 y 1982 en Inglaterra. Un ejemplo en Puerto Rico de organización que trabaja **CON** la comunidad **EN** la comunidad es el *Proyecto Enlace del Caño Martín Peña* junto al *G8*, que reúne al liderato de las ocho comunidades aledañas al caño.

Una herramienta lúdica-educativa de participación comunitaria en el diseño es la utilizada por el arquitecto argentino Rodolfo Livingston en Cuba y Argentina. Livingston rediseña viviendas y organiza talleres a manera de juegos con los futuros habitantes. Antes de comenzar a diseñar establece un pacto en donde les explica su labor como diseñador y las reglas del proceso. En uno de los juegos los habitantes se convierten en el arquitecto y el arquitecto en delineante y de esta manera, al no saber describir exactamente la forma de la vivienda

que quieren, pueden darse cuenta de la necesidad de un arquitecto que los guíe. En otro de los talleres el arquitecto entrevista a cada una de las personas que habitarían la vivienda y anota sus deseos o la descripción del lugar que quieren habitar. Al final, presenta varias propuestas, como un *collage* de imágenes de viviendas basadas en sus anotaciones, para que los futuros habitantes puedan elegir una opción. En caso de que ninguna sea de su agrado comienza el proceso nuevamente. Para la construcción los habitantes reciben un manual de instrucciones con planos detallados y una grabación que narra el proceso paso a paso y explica los documentos de una manera más sencilla. Livingston expone su metodología en el libro *Arquitectos de familia: el método*, publicado en 2006.

Los arquitectos Yona Friedman y Lucien Kroll, por su parte, propusieron el uso de la tecnología como herramienta para facilitar el proceso de participación en el diseño. Friedman creó una 'máquina para escribir viviendas' en 1970 para la Exposición Universal de Osaka. Mediante esta máquina los usuarios podían escoger la forma de su casa, el número y tamaño de espacios que la componían y su ubicación con respecto a un predio. Esta propuesta arrojó luz sobre nuevas formas de organizar la participación logrando que los usuarios pudieran ver los pros y los contras de sus decisiones de forma rápida en esquemas producidos por una máquina según unas reglas establecidas por el arquitecto. Kroll por su parte creó un programa informático a mediados de 1970 mediante el cual se podían combinar diversos componentes

prefabricados de viviendas (tipos de paredes, puertas, ventanas, divisores...). Estos componentes se encontraban en un catálogo digital que podía continuar actualizándose con nuevos componentes que existieran en el mercado<sup>2</sup>. El sistema, a su vez, estaba programado para realizar combinaciones simples pero variadas de estos componentes y que al igual que la ‘máquina para escribir viviendas’ los usuarios pudieran obtener soluciones rápidas y estudiarlas. Kroll utilizó este programa en 1979 para el diseño de las viviendas cercanas a la estación de tren de Emerainville en Francia.

Al día de hoy arquitectos como Stephen Kieran y James Timberlake proponen que las viviendas se puedan “customizar” a través de Internet, como las computadoras Dell, y que en lugar de componentes se dividan en módulos, como los aviones, de manera que sus futuros habitantes puedan escoger entre diferentes tipos de baños, cocinas, partes de fachadas o combinaciones de habitaciones completas. Como herramienta de visualización se utilizan modelos 3D y vídeos de realidad virtual. En casos como estos las redes sociales y los chats también pueden utilizarse como herramienta de consulta e intercambio de ideas.

En todos los procesos participativos la imagen es una herramienta muy poderosa pues ayuda a las personas a repensar y a visualizar un lugar. Es por esto que típicamente un cliente puede acudir a un diseñador con una fotografía o un recorte de una revista en mano. Sin embargo, es importante ayudar a que las personas visualicen un producto que se asemeje y encaje con su cultura, su estilo de vida y

su entorno, entre muchos otros factores. Tomando esto en cuenta, la consultoría de diseño IDEO desarrolló una guía para organizaciones no gubernamentales y sin fines de lucro en la cual se proponen procesos participativos con entrevistas acompañadas de imágenes. Esta guía, llamada *Human Centered Design (HCD) Toolkit + Field Guide*, se divide en tres fases: Escuchar (*Hear*), Crear (*Create*) y Distribuir (*Deliver*). La fase de escuchar (H) consiste en recolectar las historias y aspiraciones de las personas con las que se va a trabajar. La fase de crear (C) consiste en convertir estas anécdotas en soluciones, con la ayuda de los participantes. La fase de distribuir (D) consiste en evaluar y escoger la o las soluciones más adecuadas e implementarlas. En la fase de escuchar se realizan las entrevistas individuales y en grupo utilizando imágenes que ayudan a las personas a contar sus historias y a reflexionar sobre sus necesidades. Las personas también pueden añadir imágenes o fotografías de sus experiencias, que les ayuden a autoevaluarse y a evaluar los espacios que utilizan día a día y sus cualidades. El *Taller Creando Sin Encargos* utilizó este método de fotografías al organizar un *scavenger hunt* de imágenes como parte del *Workshop de Arquitecturas Colectivas* en la comunidad de La Perla y el estudio de diseño *Rubberband Design Studio* también utiliza algunos de los principios de la guía de HCD.

Las maquetas, por su parte, pueden ayudar a visualizar un espacio en tres

dimensiones. Además, permiten que las personas puedan entender la escala de los edificios e identificar los espacios vacíos y volúmenes construidos. Estas pueden utilizarse como herramientas de diseño participativo al ser interactivas, con piezas intercambiables. La consultoría italiana *Avventura Urbana*, por ejemplo, utiliza maquetas en las reuniones con los residentes de las comunidades. Estas se componen de volúmenes de cartón, papeles de colores y dibujos que pueden ser alterados para que los participantes puedan elegir, durante la reunión, la propuesta que consideren más adecuada. El urbanista radicado en la ciudad de Los Ángeles, James Rojas, también crea maquetas interactivas a manera de juego con piezas de lego y objetos reciclados que animan a las personas a participar. El arquitecto Edwin R. Quiles también ha utilizado este método en comunidades como Alto del Cabro en Santurce, Puerto Rico.

Otros métodos de visualización pueden incluir cómics o *collages*. Cada proceso participativo puede contar con distintas herramientas pues el público con el que se trabaja también es distinto en términos de cultura, edad, idiosincrasia y modos de vida. Captar la atención de un niño o de un adolescente, por ejemplo, puede ser más difícil que captar la atención de un adulto y es necesario recurrir a dinámicas de juegos o a la tecnología. Sin embargo, una comunidad que no tenga acceso a la tecnología o una persona de edad avanzada necesita de otro tipo de herramientas para poder expresar

sus necesidades y aspiraciones. Existen también personas más tímidas a las que les cuesta expresarse en una reunión por lo que es necesario utilizar herramientas individualizadas como encuestas o entrevistas que pueden hacerse de diversas maneras. De este modo la participación es más amplia e inclusiva.

Finalmente, es importante que las herramientas de diseño participativo puedan difundirse y ser parte de la educación de un diseñador. En el caso de la arquitectura existen talleres en los que los estudiantes trabajan directamente con la comunidad, tanto en el diseño como en la construcción de espacios de uso común y viviendas, como es el caso de *Rural Studio* en Alabama y los talleres de *Diseño Comunitario y Diseño Colaborativo* en Puerto Rico. En ellos se exploran varias herramientas de diseño participativo, desde reuniones hasta dinámicas lúdicas. Esto porque en la actualidad es cada vez más importante para los diseñadores acercarse a las necesidades de las personas en un entorno colaborativo. De esta manera los diseños, y los espacios que se viven y se sienten, se acercan más a la realidad del día a día, cumplen con su función social y sus usuarios o habitantes los sienten suyos de manera que evolucionan y continúan activos, palpitando con el tiempo.

## El dulce placer de pensar los espacios que habitamos

Arq. y Plan. Edwin R. Quiles Rodríguez

### HACE YA VARIOS AÑOS, EN 2001

para ser más preciso, visité Los Cerros de Naranjito, uno de tantos barrios en la Isla fundados por gente que al migrar a los centros urbanos, y no teniendo la posibilidad de una vivienda adecuada, arrendaron u ocuparon terrenos públicos o 'de nadie'. Eran, por lo general, terrenos difíciles de urbanizar y por lo tanto de poco valor comercial. Allí construyeron sus propias viviendas con lo que aparecía, troncos, madera, paja, tela de saco, latones y cinc. Con el tiempo casi todos se convirtieron en partes integrales de las ciudades. Algunos, como Mainé en Guaynabo han sido eliminados para dar paso a proyectos y urbanizaciones privadas. Esto ocurre cuando los terrenos que ocupan son revalorizados y cuando lo que era antes periferia urbana se convierte en parte del centro.

Esa visita profesional de un día y una noche me enseñó unas lecciones sobre lo que significa el diseño participativo que comparto ahora.

Tan pronto entramos a la comunidad, Elio Martínez Joffre y yo, fuimos interpelados por una vecina. Era evidente que no éramos de allí. Nos delataban los ojos mirones de todo, los lápices de colores, libreta y cámara. Tan pronto nos identificamos como arquitectos, la Sra. Rivera, habitante "de toda

la vida", nos contó, con una cierta picardía, sobre unos arquitectos que cuarenta años antes habían pasado por allí. "Los locos, les decíamos de cariño. Yo era una niña", dejó saber inmediatamente, "pero todavía recuerdo la fiesta que hicimos para limpiar la quebrada llena de basura. Luego pintamos y construimos unos mosaicos con losetas, que según rompíamos pegábamos en la pared".

Más adelante en nuestro recorrido notamos varios muros cubiertos de mosaicos, al igual que pisos en balcones, patios y marquesinas. Ya entrada la noche nos reunimos con la comunidad. El escenario de ese encuentro fue una explanada ganada al cerro, un espacio público contenido entre la topografía escarpada y repleto de vida, una especie de anfiteatro y cancha, una escalera con murales y descansos que se convierten en miradores y muchas viviendas cuyos balcones miran hacia ese lugar a todas luces mágico.

Terminada la reunión un grupo de mujeres me contó que ese lugar había sido construido por ellos mismos provocados por aquellos arquitectos locos y que a partir de esto la gente comenzó a construir balcones hacia ese sitio que dejó de ser el basurero para convertirse en el espacio público de la comunidad. Era evidente la conexión entre el trabajo de los arquitectos y los mosaicos regados por todos lados.

¿Por qué después de cuatro décadas todavía la comunidad recuerda esa experiencia y la reflejan en su arquitectura? Porque fue significativa. Esos arquitectos

no solo organizaron un proyecto de mejoramiento comunitario, mostraron otras maneras de mirar, pensar y hacer su espacio. Más aún, detonaron procesos creativos, fueron provocadores y educadores en el sentido más rico de la palabra. La idea de convertir el arte en expresión de identidad comunitaria prendió, llegando a convertirse en un tema recurrente y duradero.

Esta experiencia permite adelantar unas primeras propuestas de lo que significa participar en el diseño de nuestros espacios. Participar es ser parte, tener voz y voto en las decisiones para que los espacios funcionen de acuerdo con nuestras necesidades físicas y emocionales y poder vivir mejor en ellos. A través de la participación en el diseño, desarrollo y gestión de los proyectos nos acercamos más a ellos y sentimos que estos son porque somos. La participación es una mesa de trabajo y conversación abierta donde se aprende y se enseña a hacer lugares donde la gente se sienta propietaria. Es también encender chispas, detonar iniciativas y mostrar otras posibilidades de pensar y hacer. Participar es hacer una reflexión sobre qué somos y cómo esto se refleja en los lugares que habitamos. Es reconocer que la realidad siempre es compleja y nadie es propietario de todo el territorio del saber. Reconocer también que hacemos más y mejor cuando trabajamos en colectivo, cuando reconocemos y más aún resaltamos las diferencias.

Si los beneficios de la participación son ciertos ¿qué limita su aplicación en el diseño

de nuestros entornos? Acostumbrados a delegar o dejar hacer, para la ciudadanía participar en procesos de diseño puede representar un reto que se sienten incapaces de asumir. Inclusive, tomar en cuenta puede verse como una debilidad de los profesionales: "si preguntan, ¿será porque no saben?". Es común entre los usuarios la dificultad para mirar críticamente y opinar por la falta de manejo de términos técnicos y herramientas de trabajo. Sin embargo, mucho del conocimiento necesario para diseñar parte de la misma gente, no es técnico ni medible. Tiene que ver con la cultura, los estilos de vida, las maneras como la gente se relaciona, cómo vive y quiere vivir, cómo es y quiere ser, con los procesos cotidianos, y las experiencias de vida de los propios usuarios.

Para muchos diseñadores, darle voz, contar con la opinión de la gente afectada constituye una pérdida de tiempo, una dilación innecesaria, un ejercicio fútil pues poco añade al proceso de diseñar y tomar decisiones. Recuerdo a una alcaldesa referirse a los ciudadanos, que listos para participar en una vista pública abarrotaron el salón de audiencias, como "unos disparateros". Debo decir que después que los ignorantes hablaron no tuvo la funcionaria más remedio que suspender el proyecto como estaba diseñado.

Poca duda cabe. La participación es una herramienta poderosa de la democracia. Por eso causa temor. Temor a que la gente se aguce y aprenda a detectar y denunciar, a defenderse de proyectos que no les convienen. Temor a que adquieran madurez política, a que exijan sentarse en el mismo

lugar de los 'que saben'. Temen los que siempre deciden a perder el control.

Las lecciones de la historia están bien claras, si queremos ciudades y lugares que funcionen mejor para nosotros tenemos que exigir ser tomados en cuenta en la toma de decisiones, no como estadística, como imagen distante, ni como mero ocupante.

Ante tanta dificultad y resistencia contra la participación genuina podría asaltar la duda. ¿Por qué no dejar a los profesionales hacer su trabajo? Porque esto no ha funcionado. La prueba más evidente está en la pobreza de las ciudades que tenemos. Además, la realidad es demasiado compleja para dejarla solo en manos de los que llamamos expertos. Las decisiones sobre la ciudad, su estructura y sus espacios son tomadas en gran medida por políticos y empresarios o promotores privados con el apoyo del capital financiero, cuyos objetivos e intereses pocas veces coinciden con los de nosotros, los demás, los ciudadanos de a pie, la mayoría.

Cambiar esta relación de fuerzas supone más formación teórica, ampliar nuestro entendimiento de los procesos urbanos para tomar decisiones sabias. Requiere organización ciudadana para fortalecer los espacios de diálogo. Requiere también el manejo adecuado de tecnologías de trabajo y la capacidad para imaginar y comunicar nuestras propias propuestas, nuestras propias utopías. Requiere esfuerzos colectivos, traer más voces a la mesa de trabajo, incluyendo a los ancianos, las mujeres, los niños y los migrantes. Supone además el comprender que el proceso de diseño es un proceso político donde deben

tomarse en cuenta, ponerse sobre el tapete los intereses y necesidades de los afectados e interesados. Exigir la participación como una demanda ciudadana es también un paso hacia la descolonización. Participar no es solo una acción de un día, es aprender, construir nuevo conocimiento y desarrollar destrezas para convertirla en una práctica continua.

¿Para qué sirve además la participación? Para proteger nuestras comunidades. Abundan las experiencias de comunidades que han convertido el proceso de diseño en un espacio de disputa y cuestionamiento, en una herramienta de negociación. Recuerdo aquí las comunidades Calle Antonsanti y Alto del Cabro en Santurce y Barriada Morales de Caguas, entre muchas otras, que han luchado contra el desalojo por parte del gobierno para entregar los terrenos a promotores. Al acompañar la estrategia política de protesta contra la eliminación de sus comunidades con propuestas de revitalización del barrio fortalecieron su capacidad de negociación por un desarrollo inclusivo, un desarrollo que integrara la barriada existente con los proyectos nuevos. El diseño participativo es un instrumento de apoderamiento. Contar con una propuesta coloca a los ciudadanos en una posición de negociación más sólida. Ante la imposición, la participación propone el diálogo, la mesa abierta, pensar y crear en colectivo.

¿De qué otras maneras se expresa la participación? ¿Cómo llevar a cabo los procesos de involucramiento ciudadano? Participar es hacernos visibles y

responsables, valorar las aportaciones de todos y todas. Al incluir a los usuarios en el proceso de diseño aumenta el entendimiento sobre el proyecto y la capacidad para incorporar este conocimiento al producto final. Así se reduce el riesgo de fracaso. Al actuar como facilitadores en lugar de decidir por la gente, crece la capacidad y confianza en ellos para tomar decisiones y desarrollar sus propuestas, así como también el sentido de identificación con su proyecto. Al trabajar en colectivo se desarrollan relaciones de cooperación y respeto, se expone la diversidad de miradas al mismo problema y se aumenta el capital social. Tomar el espacio público como espacio ciudadano de protesta y resistencia, como espacio educativo, son otras formas de participación, una manera de ejercer y ampliar el poder. Ser ciudadano supone el derecho a tomar parte en la planificación y gestión urbana, a tomar acción y construir alternativas propias. Lo dice el sentido común. Lo dice también *La Carta Mundial del Derecho a la Ciudad*, promovido por instituciones internacionales como la Organización de Naciones Unidas.

Participar es también delegar conscientemente en otros cuando no se puede o se desea hacer el trabajo y exigir de nuestros representantes la rendición de cuentas. Participar no es una acción esotérica, ni complicada, ni extraña, fuera del alcance del ciudadano común. Traído a lo cotidiano participar es sentarse en la mesa del comedor para planificar juntos el viaje familiar, tomando en cuenta los intereses,

deseos y necesidades de cada cual en lugar de los adultos decidir por todos.

Al incorporar a los usuarios al proceso de tomar decisiones, los diseñadores no delegan su responsabilidad sobre el proyecto, simplemente abren el círculo de trabajo para conocer mejor la diversidad de actores, sus historias y sus circunstancias. Promueven un diálogo continuo con el lugar y la gente para tomar decisiones desde una mirada crítica, informada y madurada durante el proceso participativo.

¿Cómo llevar a cabo procesos participativos? Las estrategias y métodos para la participación se cuentan por montones. Cada contexto, cada proyecto sugiere sus propias necesidades, sus propias posibilidades, sus propios retos. El diseño de estrategias de participación depende de la etapa del proceso para la cual serán utilizadas, es decir si en la etapa de investigación, gestación, producción o de gestión. Depende además de cómo surgió el proyecto, si desde la ciudadanía o desde los diseñadores actuando como provocadores o solidarios, llamando la atención sobre una situación, una posibilidad, o una visión. En todos ellos existe un denominador común, un elemento básico, la comunicación. Todos buscan el entendimiento de los valores y las estructuras sociales y espaciales de los grupos con quienes se trabaja, establecer bases comunes de trabajo, estimular el involucramiento, la diversidad de criterios, las preguntas, las ideas, las respuestas múltiples. Buscan estimular compromiso y apoderamiento.

Para muestras, un botón. Incluyo algunos métodos utilizados para estimular la mirada crítica y la participación: contar



historias sobre el lugar, hacer un mapa de condiciones, retos y recursos de la comunidad, caminar con residentes y tomar fotos y vídeos que se utilizan para estimular la reflexión, encuestas, entrevistas grupales y grupos focales, talleres intensivos de diseño, elaboración colectiva de maquetas de las condiciones existentes y las propuestas de cambio, construcción, talleres de formación, preparar un *collage* sobre las condiciones y posibilidades de desarrollo del lugar, preparar paquines o historietas que contengan información que por su contenido podría no estar accesible para un ciudadano común, el uso de Internet y las conversaciones, estructuradas o no, en lugares públicos como una plaza, una calle, una iglesia o un bar.

Poco se conocen los proyectos de diseño y creación participativos, poco las experiencias de muchos creadores y comunidades que han generado iniciativas propias. Menos se conocen los éxitos, las desilusiones y las lecciones aprendidas. Por eso esta exhibición. La diversidad de propuestas y disciplinas de la muestra es señal del potencial que tiene esta práctica. Es nuestro interés convocar y demostrar las posibilidades de esta manera de trabajar y de pensar que desde hace años hemos practicado.

Retomo la historia que inició este recorrido participativo. Quince años después de mi visita volví a Los Cerros para conocer otro proyecto de arte participativo. Para mi alegría gran parte de los mosaicos han permanecido, a pesar de la desaparición de algunas de las estructuras y de los artistas comunitarios mantenedores de la tradición. La nueva propuesta, obra del

artista polifacético Chemi Rosado, consiste en pintar todas las estructuras y muros con una mezcla de verdes y azules reflejando los montes y el cielo como si el barrio fuera un espejo del paisaje. Aunque aún incipiente, la obra, como todos los proyectos de la muestra, es otra prueba del uso del arte para convocar a apropiarnos de los lugares que habitamos, del deseo de la gente de ser parte, de la necesidad de dejar huellas y de la persistencia de nuestros creadores para crear futuros desde y con la gente. De eso se trata la participación, de inventar espacios creativos de poder y solidaridad.

Al ser cómplices de los anhelos de una comunidad, al ser provocadores, los diseñadores participativos abrimos canales de comunicación donde fluyen opiniones, preocupaciones, incertidumbres, certezas, emociones y sueños que se convierten en relaciones de respeto y afecto y se traducen en abrazos y agradecimientos. Sobre provocaciones, afectos y abrazos todos los participantes de la muestra tenemos nuestras historias que contar. Así también Gabriel Ferrer Amador, Néstor Acevedo Coll, Roger Pompei, José Mimó Mena y Otto Reyes Casanova, aquellos magos locos que hace más de 50 años encantaron a un barrio con un hechizo de losetas rotas y colores.

## Metodología participativa para la planificación y diseño urbano

### comunitario participativo

Lucilla Fuller Marvel, AICP, PPI

#### SUENA COMO UN ERROR LA PALABRA

“participativa” dos veces en el título de este artículo, pero no lo es. Para que ocurra un proceso participativo hay que establecer una metodología participativa. Dicha participación tiene que ser deseada, anticipada y diseñada, porque si no es así, probablemente resulte en una planificación sin ninguna intervención ciudadana, lo que ha sido la historia comunitaria en Puerto Rico hasta muy recientemente. Hay que ser explícito y preciso en torno a las metas y el propósito de esa intervención ciudadana: quiénes, cuándo, cómo y con qué expectativa se incluye en el proceso de la toma de decisiones. Porque la planificación es, precisamente, un proceso de toma de decisiones.

Haré referencia a algunas de mis experiencias, ya que he tenido el beneficio a través de los años de traducir lo invisible a lo visible, desde imaginar un proceso hasta poder aplicarlo. La experiencia ha sido una educación postgraduada informal y maravillosa. La educación formal de la universidad es esencial para aprender la teoría y un marco para aplicar la racionalidad, pero la experiencia en el campo y la calle es necesaria para conocer de

primera mano lo que funciona en la práctica<sup>1</sup>. Los estudiantes de planificación social de la Escuela Graduada de Planificación de la Universidad de Puerto Rico durante los años 60 y 70, tuvimos el privilegio de estudiar con el Prof. Howard Stanton. En uno de sus cursos, *Teoría Social de las Comunidades*, requería de una asignación especial para insertarnos en la realidad de las comunidades informales y pasar un fin de semana buscando alojamiento y comida, con solamente 25 centavos para hacer una llamada si fuese necesario. El propósito era aprender de una experiencia sin tener poder alguno de contactos, familia, amigos, ni recursos o dinero. He agradecido esa experiencia durante toda mi vida profesional porque aprendí cómo la gente se ayudaba a través de redes de apoyo y mediante la familia comunitaria extendida; cómo había diferentes tipos de líderes y, más importante, cómo siempre hay que compartir la verdad de lo que uno conoce o hace con la gente. De esa relación nace la confianza que es la pega o pegamento imprescindible para el trabajo participativo.

#### El concepto de la participación

Para justificar la implementación de una metodología participativa es obligatorio establecer sus fundamentos teóricos. Si estos no se definen, es posible que desde el principio de cualquier ejercicio de planificación y diseño urbano-comunitario se descarte una metodología participativa por no entenderlo como algo necesario; por verlo como un lujo y gasto innecesario de recursos.

La base humanística sirve para establecer que el objeto de la planificación es el ser humano, con un objetivo de cómo

mejorar y conservar la calidad de vida para todos los seres humanos. Todas las decisiones de un proceso de planificación tendrán un impacto sobre los individuos y el colectivo. Por ende, la planificación debe estar enmarcada dentro de los valores humanísticos como la justicia social, el respeto, la libertad, la solidaridad, la primacía del interés colectivo sobre el interés individual y la sostenibilidad. Si se acepta el concepto de que el objeto final de la planificación es la vida del ser humano y el bien común, se requiere entonces de una metodología que permita que las personas afectadas por un proceso de toma de decisiones participen en el mismo. Yo veo esto no solamente como un derecho de participación sino como una regla de participación.

El otro concepto del marco teórico es la aplicación de la teoría de sistemas. Todo está conectado e interrelacionado. Lo que hacemos en un ambiente afecta a otro ambiente y lo que hacemos en una parte de una comunidad, afecta a otra parte. La planificación participativa tiene que partir de ese enfoque holístico para que se busque la integración, la síntesis y la sinergia de las decisiones.

### **La educación y la metodología participativa**

El desarrollo y la implementación de una metodología participativa requiere de un enfoque educativo en todo momento. Participar es el objetivo, y para hacerlo necesitamos tener información, entender las dimensiones, la escala del espacio e implicaciones de las decisiones que se van a tomar. Desde el principio vale advertir que si es necesario puede extenderse el tiempo para discutir un asunto que

permita un verdadero entendimiento entre los asistentes. Otra regla es que tanto la enseñanza como el compartir los aspectos técnicos tienen que ser parte de la metodología que se diseña, puesto que las personas son el objetivo del plan y serán afectadas por el mismo. Evidentemente la comunidad debe participar desde el principio.

La metodología participativa es una calle que transita en ambas direcciones. Los planificadores aprenden de los participantes y los participantes aprenden de los planificadores. Estamos acostumbrados hoy día a escuchar que: “no hay nadie mejor que la propia comunidad para conocer cuáles son sus necesidades” y “la comunidad sabe sobre sus condiciones y problemas”. Esos son dichos de verdad y requiere que los planificadores estén listos para escuchar lo que la gente diga; de aprender de las personas afectadas por las decisiones de la planificación<sup>2</sup>.

Por otro lado, las comunidades y participantes en un proceso participativo tienen que estar no solamente dispuestos a aprender sobre la información técnica que el equipo de planificación trae para compartir con los participantes; sino que tienen que estar capacitados para entenderlo. Hay que usar un lenguaje común<sup>3</sup>. Sin una buena comunicación, la gente no establece confianza con el equipo técnico y no hay un proceso interactivo efectivo. La base educativa requiere que las personas que lleven a cabo la planificación tengan la capacidad de traducir para los participantes la información técnica y las implicaciones,

de llevar lo invisible a lo visible. El compartir de forma honesta es esencial siempre, pero es particularmente importante si están bajo diagnóstico elementos de riesgo a la vida humana, o amenazas como realojo y cambios drásticos de las propias comunidades que los participantes han creado. La información es básica para la educación, la información es poder, factor necesario para participar de forma efectiva.

### **El proceso participativo: enlace entre las fases de planificación, las técnicas y espacios de participación**

La metodología define los pasos a seguir en la elaboración de un plan, desde la preparación, la implantación o ejecución de lo que se propone hasta la etapa de evaluación. La metodología, por tanto, tiene que identificar y describir en cada etapa los roles y responsabilidades de todos los actores y participantes: los técnicos, los “expertos”, los empleados del sector público, del sector privado, de las fundaciones, y al mismo nivel de importancia, los roles y responsabilidades de los ciudadanos, los residentes y los grupos de interés de la sociedad civil.

Tal vez sea esta etapa en la que se definen los pasos de la metodología la parte más creativa y de más desafío de todo el proceso participativo. Es en este punto que se entrelazan las etapas o fases de planificación con las herramientas, los recursos y las destrezas que se van a emplear para que haya participación.

Los mecanismos y tácticas que se escojan para la participación en cada fase dependerán, en gran medida, de la escala del plan en preparación; de la escala del área físico-espacial y la dimensión del lapso de tiempo, ya sea a corto, mediano o largo plazo.

Quiero hablar particularmente de la fase de elaborar la visión en forma participativa. Desde mi perspectiva, es el componente más importante para guiar el proceso de planificación en todas sus fases y, sin embargo, es con frecuencia la fase menos trabajada. La visión es una expresión de a dónde queremos llegar; qué es lo que queremos ser dentro de 15, 20 o 25 años. Es la fase de soñar, de vislumbrar cosas deseadas ahora invisibles e intangibles como la justicia social, la equidad y la felicidad. Aunque es difícil pensar en un futuro tan lejano, soñar en el futuro es una actividad productiva.

Muchos cambios ocurren porque alguien ha tenido un sueño. “Quiero un parque donde mis hijos puedan jugar.” “Quiero que el río que pasa por mi casa sea limpio, que no se desborde de su cauce, y que podamos caminar por su orilla.” Este tipo de sueño puede motivar cambios a escala grande y pequeña. Porque la planificación se enfoca en cambios que son inevitables. Mejor soñar sobre el futuro y los cambios deseados, que no soñar. Elaborar una visión sí es un ejercicio utópico. Creo que los planificadores sí somos utópicos.

En 1999-2000, para la preparación de la *Plan Integral de Mejoramiento de la Comunidad El Gandul*, se trabajó en el desarrollo de una visión en reuniones semanales con los residentes en el Centro Comunal, utilizando para ello varias

actividades como las de hacer dibujos encima de mapas base, llevar fotos o recortes y láminas de algo deseado, y escribir en forma individual su sueño y después compartir las aspiraciones en grupo<sup>4</sup>. El resultado final de la visión consensuada fue:

Una comunidad en el corazón de Santurce, agradable de vivir, donde todos los residentes y comerciantes y gente que nos visitan tendrían oportunidad de coexistir en armonía y beneficio mutuo. Una comunidad con conciencia sobre su ambiente y su gente con ánimo de ayudarse a sí misma.

Otro ejemplo de visión, pero ya en la dimensión de otra escala físico-espacial, es la del *Plan de Desarrollo Integral del Caño Martin Peña*. Para ese plan se elaboró una visión entre las ocho comunidades, un proceso que comenzó en reuniones bloque por bloque, calle por calle, después en reuniones por vecindario; luego por comunidad y por fin, en una asamblea de todos los residentes donde se adoptó esta visión: “Una comunidad unida, segura y próspera, modelo de convivencia autogestionaria en el corazón de San Juan”<sup>5</sup>. Con esa visión la gente del Caño ha podido defender los ataques contra el *Fideicomiso de la Tierra*, y ha podido esperar desde el 2002 para que empiece el dragado y limpieza del Caño. La visión ha sido la guía fundamental del plan; ha sido su norte.

En ciertas etapas de la planificación participativa el reto de traducir lo invisible a lo visible es difícil por la naturaleza del concepto en consideración. Por ejemplo, en el caso del concepto relacionado con equidad y la tenencia del terreno, cuál es el

valor de ser dueño del terreno. La equidad no es tan visible pero el terreno sí. El problema de la tenencia del terreno es una situación común en Puerto Rico de muchas de las comunidades informales, construidas por los residentes<sup>6</sup>, ejemplos de autodesarrollo, diseño comunitario y vivienda participativa. Lo que los residentes valoran es su vivienda y su sitio, sus nexos comunitarios. Lo que se valora desde otras perspectivas es el terreno, por su ubicación estratégica y valor en el mercado o por el riesgo que representa la ubicación, si los terrenos son susceptibles a derrumbes o inundaciones.

Varios ejemplos han servido para demostrar lo difícil que es vincular la tenencia de la tierra y la vivienda propia y lo que la gente valora. El caso de La Perla en el Viejo San Juan sirve para ilustrar el reto de los planificadores en esta ‘traducción’. Como parte del *Plan de Mejoramiento de La Perla* implementado entre 1979-1986, propusimos y se logró dar título de propiedad como mecanismo para proveer estabilidad y equidad a los residentes-dueños de sus viviendas. No obstante, ser dueño del terreno no necesariamente ha favorecido a la comunidad ni le ha ayudado a mantener su estabilidad o prevenir la gentrificación<sup>7</sup>.

Otro ejemplo notable sucedió en 1985, a raíz del desastre de Mameyes en Ponce. Se construyó El Nuevo Mameyes, donde se otorgaba una vivienda unifamiliar con solar a los damnificados. Las familias al principio rechazaron las viviendas por ser pequeñas y no prestaron atención al hecho de que serían

dueños legales del solar. No visualizaron que estaban cambiando su condición anterior de incertidumbre por una de estabilidad. Fue solamente después de las orientaciones sobre las ventajas de tener el título legal del terreno y no ser susceptibles al realojo, que las familias acordaron aceptar sus nuevas viviendas con todos sus títulos.

En la década del ‘90 hubo experiencias trabajando con el gobierno y las comunidades con problemas de titularidad de terreno en la exploración de posibilidades de tenencia de terreno en común tales como una cooperativa de tierra, la propiedad horizontal o un fideicomiso de terreno. Ya para el nuevo siglo y como parte de la preparación del *Plan del Proyecto ENLACE del Caño Martin Peña*, se discutieron con los residentes varias opciones de tenencia de terreno, incluso la de un fideicomiso, una forma de tenencia colectiva y un mecanismo de proteger a las comunidades y sus viviendas, precisamente lo que es de importancia a los residentes. Después de meses de deliberación y análisis, los residentes optaron por el Fideicomiso y ya su éxito es historia<sup>8</sup>.

Para resumir, en todas las etapas de planificación hay que cruzar las técnicas que se utilizan para análisis con la dimensión de la escala espacial y el sitio. Este ejercicio de trabajar en tres dimensiones es la especialidad del diseño urbano comunitario, donde se combinan los procesos de planificación y arquitectura.

## Los retos para el futuro

El reto para el futuro es trabajar por el derecho a participar en todo el proceso y las decisiones que afectan directamente los espacios donde uno vive, trabaja, estudia y pasa su tiempo de ocio.

El reto para el futuro es ayudar a las comunidades, residentes y grupos de interés de los que se compone la sociedad civil, para que se dispongan a aprender y capacitarse para participar y compartir el poder con los que toman decisiones.

El reto para el futuro que tenemos los planificadores, arquitectos y otros “técnicos” es el de diseñar métodos que permitan una participación directa en la toma de decisiones, en el proceso de planificación y diseño urbano-comunitario.

**Experiencias en diseño participativo:  
los múltiples significados de la  
participación. Un principio de  
pedagogía urbana**  
Dra. Liliana Cotto Morales

*La participación ciudadana es un debate político y cultural, orientada por objetivos políticos explícitos y por el surgimiento de valores e intereses sociales implícitos. El espacio público es un desafío político, urbanístico y cultural referido a toda la ciudad.*  
(Jordi Borja, 2001)

*Nosotros también tenemos derecho a la belleza.*  
Mujer residente en favela  
Santo André, Brasil.

**LA CIUDAD ES UN MUNDO COMPLEJO**

y plural que construimos y que nos forma. Las desigualdades y las exclusiones sociales, las diferencias culturales, étnicas, raciales, las crisis ambientales, económicas y el impacto de los procesos globales generan conflictos que amenazan la paz social e individual en estas. La participación y la ciudadanía son hoy necesarias para encarar estos desafíos. Tienen características diferentes según el país, la región y las poblaciones que habitan las ciudades. Los centros urbanos deben expresar esa diversidad, Deben ser lugares polisémicos. Cuando se especializan con el signo de la exclusión, pierden riqueza. El desarrollo urbano es hacer ciudad sobre la ciudad (Borja, 2001). Es crear nuevos centros, pero

también rehabilitar, regenerar, completar lo inconcluso. Es acoger al habitante garantizándole derechos ciudadanos como la movilidad, la accesibilidad, la diversidad cultural, la decisión sobre los usos del presupuesto, la vivienda, la defensa de comunidades y formas innovadoras de relaciones sociales.

Las acciones colectivas que asumen la tarea de garantizar estos derechos son iniciadas a veces por el gobierno y, más frecuentemente por proyectos u organizaciones de ciudadanas/os movidos por valores de solidaridad o intereses sociales de equidad y participación. Valores e intereses que recogen las aspiraciones, no siempre explícitas, de los habitantes urbanos. Borja [2001] sostiene que deben estimularse prioritariamente las aspiraciones de grupos vulnerables: las mujeres, los ancianos y ancianas, los niños y niñas, las minorías étnicas, culturales, sexuales y lo/as pobres. Al hacerlo se crean tejidos urbanos que combaten la fragmentación y producen espacios urbanos mixtos y polivalentes, con la participación de los ciudadanos.

**Habitar la ciudad: participación,  
espacios públicos**

La discusión sobre la participación está íntimamente ligada a la discusión política de la democracia (Cotto, 2008). La generalización de los conceptos de sociedad civil, espacio público, participación ciudadana y gobernabilidad democrática constituyen referentes analíticos y éticos para evaluar la democratización en América

Latina (Dagnino, 2002). En consecuencia, se ha difundido la aspiración social a una democracia inclusiva, responsable y no elitista.

A partir de 1980 la participación se hizo central en la planificación pues descubrieron que las prácticas ciudadanas fuertes contribuyen a viabilizar proyectos estatales democráticos, necesarios para legitimar los gobiernos (Cotto, 2008). Los organismos internacionales y corporaciones neoliberales del siglo 20 reconocieron en el 21 que el éxito de los proyectos de desarrollo y la superación de la pobreza dependían igualmente de “la eficacia de los gobiernos, de la calidad de la planificación y de la participación de la sociedad” (Dagnino, 2002). Para que los proyectos estatales y corporativos no sean clientelistas/asistencialistas sino verdaderamente fuentes de poder decisional se requiere una ciudadanía informada y alerta, que evalúe, exija rendición de cuentas e inicie proyectos autónomamente.

La participación ciudadana no es una exigencia retórica, ni una formalidad informativa, sino un debate político y cultural en el que intervienen muchos actores. La ciudad es de todos y todas. Nadie es propietario exclusivo del pedazo de territorio. Ni el municipio, ni los vecinos, ni los desarrolladores, ni los empleados ni los técnicos. El municipio como los proyectos de la sociedad civil deben estar orientados por objetivos políticos explícitos. Deben presentarse con la máxima claridad. Todas las personas deben tener la oportunidad de

participar, aunque eso exija proporcionarle los medios a quienes no los tienen [por edad, género, marginación social o cultural].

La noción de ciudadanía está íntimamente relacionada con la redefinición teórico/práctica de democracia, iniciada desde fines de la década de 1960. Las visiones de ciudadanía y democracia incorporaron la autogestión como apoderamiento y no solamente mercado. Esto cambió los esquemas neoliberales de ver al ciudadano como cliente. En países de la periferia, como el nuestro, o en los polos de pobreza de sus centros, un gobierno neoliberal empresarial como el nuestro, elimina la responsabilidad estatal hacia los pobres, mas no siempre elimina su fuente de control: el asistencialismo y el clientelismo.

Es un lugar común decir que podremos lograr esta visión de democracia a través del fortalecimiento de la ciudadanía y la participación. Estas son vías fundamentales para trascender la democracia representativa. Una democracia que vaya más allá de un gobierno con el consenso de las mayorías para apoyar el poder que ejercen unos pocos. Otro camino es necesario.

Un camino posible y necesario es desarrollar una pedagogía urbana. Esta emerge de una reflexión sistemática sobre la relación entre lo urbano y lo educativo. A partir de esta reflexión en ámbitos estatales o desde organizaciones de la sociedad civil, se diseña el paradigma de la ciudad educadora que se aspira. Para que sea viable una pedagogía urbana que desarrolle una ciudad educadora, el gobierno local [municipio] requiere tener un proyecto

político e intelectual para la ciudad. A partir de este se debaten con equidad las diferentes propuestas e intereses que crea la ciudadanía desde la sociedad civil. Un gobierno local participativo no impone sin debate, no se somete a las fuerzas ciegas del mercado ni se abstiene de decidir sobre el asunto en cuestión. Y si decide debe ser de forma congruente con su proyecto explícito, después que ha dado participación a unos y a otros.

### **Exposición de Diseño Comunitario y Participativo**

La *Primera Exposición de Diseño Comunitario y Participativo en Puerto Rico: Escuchando las voces* se propone dar a conocer proyectos de arquitectos, artistas y diseñadores cuyo trabajo creativo apoya la participación de los usuarios y la ciudadanía en el proceso de diseño y construcción de sus entornos; es decir, la creación de ciudadanía, la democratización de la ciudad. La amplitud de propuestas trabajadas convierten la *Exposición* en una referencia para transformar la experiencia urbanística en una experiencia educadora. La complementan una serie de actividades que incluyen ponencias, paneles y foros, videos, caja de herramientas y proyectos interactivos.

Los proyectos que incluye son prácticas que, sin proponérselo hacen ciudades educadoras, base necesaria para desarrollar un modelo boricua de pedagogía urbana. Una ciudad educadora tiene como desafío atender de forma proactiva y radical esa realidad del poder y además, contribuye a enfrentar las múltiples crisis que nos asedian (Cotto, 2011).

La noción de ciudad educadora propone integrar las diferencias culturales y sociales al construir nuestras identidades colectivas. Las identidades colectivas son las múltiples definiciones de quiénes somos. Son los parámetros éticos desde los que actuamos como individuos y como colectivos. La construcción de ciudades educadoras requiere unos imprescindibles ya presentes en la *Exposición*: la conciencia de derechos humanos, nuevas visiones de las relaciones entre las personas y con la naturaleza y el fortalecimiento de los poderes locales con un sentido de lo global<sup>1</sup>.

Los proyectos educan en los múltiples significados de la participación y proponen ampliar los derechos ciudadanos. Entre estos: la movilidad [*Energía Roja y Negra*]; la accesibilidad [*Casa Taft 169, Taller creando sin encargos*]; la diversidad cultural [*PISO, Desayuno Calle*]; la decisión sobre usos del presupuesto [*Presupuesto Participativo*]; la vivienda, la defensa de comunidades (*Taller de Diseño Comunitario UPR, Proyecto Enlace*) y formas innovadoras de relaciones sociales [*Rubberband Design Studio, Energía Roja y Negra, PISO*]. Esta práctica requiere una autonomía relativa del mercado. Requiere balancear la animación urbana y diurna con la memoria del patrimonio. Conservar y re-usar como hace la *Casa Taft 169*. Que la calle y la plaza sean lugares para estar con todo tipo de gente, lugar de integración y de diferencia como propone *PISO*. Que no sean vías de paso motorizado o plazas con esculturas de militares y colonizadores.

La exhibición hace visibles prácticas de urbanismo que son una base para hacer un modelo de pedagogía urbana consciente y sistemático. Para esto se necesita una conversación continua entre el gobierno y los ciudadanos. En esta interacción es que adquiere significado la participación y su impacto en la práctica urbanística especialmente la creación y desarrollo de espacios públicos. La ciudad es de todos. Por eso son tan fundamentales los espacios públicos, no como espacios residuales sino como espacios de transición, constructores de ciudad desde un punto de vista urbanístico, político y cultural. La calidad del espacio público es la medida del buen urbanismo. Los proyectos exhibidos expresan una preocupación y un compromiso con estos. Reconocen que es allí donde se juntan la continuidad con la diferencia.

La función urbanística de ordenador multifuncional de los espacios públicos se acompaña por las funciones políticas y culturales. En lo político son los lugares de expresión colectiva, de intercambios cotidianos y diversiones. A su vez son espacios de momentos comunitarios fuertes, de protesta, de la digna rabia. Los proyectos han incorporado también, la función cultural de valorar áreas abandonadas o desvalorizadas como importantes para la ciudad, por ejemplo, edificios y tramas que recuerdan historias obreras o de luchas populares.

### **El perfil de los proyectos:**

Para este ensayo y la inauguración de la exposición se preparó un cuestionario<sup>2</sup> de nueve preguntas dirigido a los realizadores que participan. Su objetivo es construir un perfil de algunas cualidades e ideas que sostienen los proyectos presentados y en consecuencia la *Exposición*. Las respuestas se organizaron en siete categorías para su análisis<sup>3</sup>. Por razones de espacio sólo comentaremos las primeras tres y de forma muy sucinta. En la inauguración se presentarán todos los elementos de perfil.

Nos propusimos verificar las hipótesis siguientes:

- a. que los proyectos son experiencias que ofrecen múltiples significados a la participación,
- b. que plantean un cuestionamiento a la visión tradicional del poder y las tomas de decisiones,
- c. que pueden ser base para construir una pedagogía urbana y un modelo de una ciudad educadora.

Somos conscientes de que las respuestas son a través de las voces de una o dos personas o el producto del consenso entre algunos colaboradores y que sus visiones no son las únicas ni finales. Asimismo, son responsabilidad de la autora las síntesis e interpretaciones que se hacen en este trabajo y en la inauguración. La conceptualización del diseño participativo es abierta como lo es el proceso mismo. Siempre puede ser reevaluado, revisado y transformado. Los temas, siempre pertinentes sobre la capacidad de transformación social y de sujetos de los proyectos analizados como

alternativas a una función de mantenimiento y legitimación o, si son coherentes sus postulados con sus acciones, sólo se verifican con el tiempo, en la práctica y el análisis de la trayectoria de estos y los tipos de relaciones que fortalecen.

De los once proyectos que respondieron el cuestionario, ocho son iniciativas autogestionadas de la sociedad civil, dos vienen de la academia y dos son iniciativas estatales. La fundación de los proyectos es reciente: seis después del 2011, dos en el 2008 y dos en el siglo xx. Hay hombres y mujeres como fundadores y una combinación de adultos jóvenes [hasta 49 años] y mayores. Los objetivos indicados son rehabilitar espacios públicos, construcción o rehabilitación de vivienda, promover nuevas formas de relaciones humanas, movilidad alternativa y desarrollo corporal, interacción comunidad-universidad y desarrollo comunitario participativo. Prevalecen los deseos de renovar espacios, relaciones, los cuerpos, las formas de movimiento en la ciudad. Los proyectos *Energía Roja y Negra*, *PISO* y *Desayuno Calle* se legitiman como rompiendo límites en las prácticas propuestas. Dichos proyectos expresan los múltiples significados de la participación definida como ser parte de, incidir en las decisiones que afectan a los ciudadanos, trabajar entre iguales, coinvestigar y cocrear, ser herramienta de negociación y empoderamiento, y también destacaron la horizontalidad, la espontaneidad, la inclusión cuasi anárquica y el diálogo total de cuerpo y mente.

1956 Se fundó el TEAM 10 a partir del décimo Congreso de Arquitectura Moderna y los arquitectos que formaron parte del grupo se encargaban de estudiar la relación de las personas con los espacios que habitan. Entre ellos se encontraba el arquitecto italiano Giancarlo De Carlo.

1960s En Puerto Rico, el EMA (Equipo de mejoramiento ambiental de la junta de planificación) realizó el primer proyecto de diseño comunitario en El Cerro, Naranjito.

1967 En Puerto Rico, el arquitecto Edwin Quiles hace el primer proyecto de diseño comunitario y participativo en el barrio Tokio del Caño Martín Peña trabajado con VESPRO (Voluntarios en Servicios a Puerto Rico Asociado).

1970 El arquitecto húngaro Yona Friedman creó una máquina para escribir viviendas para la Exposición Universal de Osaka. Mediante esta máquina los usuarios podían escoger su opciones de vivienda. A mediados de esta década el arquitecto belga Lucien Kroll creó un software con una base de datos para realizar la misma función.

1978 En Puerto Rico, la planificadora Lucilla Fuller Marvel, junto a un equipo de arquitectos e ingenieros, realizan el proyecto de diseño comunitario y participativo en la Perla. En 2008, es uno de sus casos de estudio en su libro *Listen to What They Say: Naming and Community Development in Puerto Rico*.

1985 Lucilla Fuller Marvel trabaja la planificación participativa de nuevas viviendas de realjo para los sobrevivientes del deslizamiento de tierras en Mameyes, Ponce.

1992 Primer Plan de desarrollo Integral de la Península de Cantera. Es pionero como proyecto participativo a gran escala.

1997 Siguiendo el modelo de las escuelas de arquitectura de los Estados Unidos se funda el primer Taller de Diseño Comunitario en la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

2001 Se inaugura el Proyecto Enlace del Caño Martín Peña. En un principio solo era un proyecto para dragar el Caño de Martín Peña pero luego se dieron cuenta que era necesario trabajar con la comunidad en todo el proceso de diseño urbano y realjo.

2005 Se hacen las Guías para el Desarrollo Sustentable de Vieques por el Grupo de Apoyo Técnico y Profesional para el Desarrollo de Vieques. Este fue coordinado por la Dra. Liliana Cotto Morales responsable de las secciones de Participación Ciudadana. El Arq. Edwin Quiles estuvo encargado de los aspectos de diseño participativo.

2006 Comienzo de crisis económica mundial

2009 Se funda Beta Local bajo el modelo del educador austriaco Ivan Illich, entre otros.

2012 La Dra. Omayra Rivera Crespo integra en su cátedra estrategias de diseño participativo. Es la primera vez que se registra esta metodología en la educación de arquitectura a nivel local.

2013 Se implementa Presupuesto Participativo en San Juan donde la ciudadanía puede proponer y decidir sobre el destino de parte de los recursos municipales.

2015 Casa Taft 169 logra proponer en la Cámara de Representantes de Puerto Rico una ley que brindaría el marco jurídico a los municipios que les facilite para poder establecer alianzas con la comunidad, para hacerse cargo de espacios abandonados. Esta se logra hacer ley 157 en agosto de 2016.

1960s-1970s El Diseño Participativo se originó en los países Escandinavos y Alemania. Los trabajadores y sus sindicatos estaban preocupados de que la introducción de la tecnología diseñada reduciría su control sobre su situación laboral, la planificación y la administración de la producción. Los diseñadores entonces empezaron a co-crear con los trabajadores.

1968 En Estados Unidos surge el enfoque de Diseño Comunitario debido al problema de vivienda para familias de bajos recursos. En el 1968 se establecieron varios talleres de Diseño Comunitario en escuelas de arquitectura como MIT y Columbia como reacción a la desigualdad y racismo.

1969 El arquitecto italiano Giancarlo De Carlo estableció un proceso participativo de reuniones, entrevistas y exposiciones puesto en práctica para el diseño de las viviendas del Villaggio Matteotti en Terni, Italia.

1977 Investigación Acción Participativa fue promovido a nivel mundial por el sociólogo colombiano Orlando Fals Borda, cuando se organizó el primer congreso mundial de PAR, también llamada la Educación Popular. Fal Borda postula que el legado de los espórites de la Conquista era la misma cosa que persiguió a PAR que era volver a conectar con el colonizado y sus propias experiencias.

1980s El término de *User Centered Design* (Diseño centrado en el usuario) fue originado en los laboratorios de investigación de la Universidad de California, San Diego. El laboratorio era dirigido entonces por el psicólogo Donald Norman quien popularizó el concepto con su libro *The Psychology Of Everyday Things* (Norman, 1988). Es una metodología (no restringida a las interfaces o tecnología) en la que a las necesidades, deseos y limitaciones de los usuarios respecto a un producto, servicio o proceso se les da una gran atención en cada etapa de diseño.

2002 El artista Chemi Rosado Seijo es seleccionado en la bienal del *Whitney Museum of American Art*, uno de sus trabajos fue *El Cerro*, donde se pintaron 100 casas de tonalidades de verde, como el mismo cerro, en Naranjito, con la colaboración de la comunidad.

2011 Dra. María de Hater O'Neill hace el taller de Sistematización de Experiencia que incluye Diseño Participativo, en Beta Local. Es la primera vez, a nivel local, que se registra la metodología en la creación de un producto. Mariana Moscoso de Casa Taft 169 fue una de las participantes. El estudio de diseño de O'Neill logra ser finalista en la Biennial Iberoamericana de Diseño, Madrid, España (2014), por un proyecto de investigación y diseño participativo con pacientes de cáncer, también realizado en Beta Local.

Breve cronología de hitos en el tema Las décadas 1960 y 2000 tienen en común ser épocas de mucha inestabilidad política y transformación social. Pudiera ser una tendencia que los movimientos participativos se reducen en las décadas más estables económicamente como los 1980 y 1990.

El tamaño del círculo determina si hay mayor frecuencia.

Diagrama MDM O'Neill

## ¿Cómo escuchar las voces del habitar?: Herramientas de participación comunitaria en el diseño

<sup>1</sup> El *Team 10* fue fundado por un grupo de arquitectos en 1956 a partir del décimo congreso de arquitectura moderna. Estos arquitectos estaban dedicados a estudiar la relación de las personas con los espacios que habitan.

<sup>2</sup> Kroll promueve el uso de la industrialización abierta que consiste en sistemas de componentes que se fabrican en diferentes mercados y que pueden encajar unos con otros permitiendo una mayor variabilidad en la edificación.

## Metodología participativa para la planificación y diseño urbano comunitario participativo

<sup>1</sup> C. Wright Mills, *The Sociological Imagination*. New York, Oxford UP, 1959.

<sup>2</sup> Marvel, Lucilla Fuller, *Listen to What They Say: Planning and Community Development in Puerto Rico*. Río Piedras: La Editorial de la UPR, 2008.

<sup>3</sup> La selección de un equipo multidisciplinario de profesionales con una experiencia probada de trabajo comunitario pudiera evitar esa situación.

<sup>4</sup> El Gandul Reverdece, Inc., y Taller de Planificación Social, *Comunidad El Gandul Plan Integral de Mejoramiento*. Municipio de San Juan, 2000

<sup>5</sup> Proyecto ENLACE Caño Martín Peña, *Plan de Desarrollo Integral y Usos del Terreno del Distrito de Planificación Especial del Caño Martín Peña*, 2005, pag. IV-2.

<sup>6</sup> Taller de Planificación Social, *Inventario de comunidades urbanas espontáneas de Puerto Rico 2002*, Oficina para el Financiamiento Socio-Económico y de la Autogestión, 2002. El factor común de 140 comunidades urbanas era falta de tenencia de terreno.

<sup>7</sup> Ver como ejemplo Hernando de Soto *The Mystery of Capital: Why Capitalism Triumphs in the West and Fails Everywhere Else*, New York, Basic Books, 2000.

<sup>8</sup> El Proyecto ENLACE Caño Martín Peña y el Fideicomiso de la Tierra ha ganado el Premio Mundial Habitat de la Organización de las Naciones Unidas a recoger en Quito, Ecuador en octubre de 2016

## Experiencias en diseño participativo: los múltiples significados de la participación. Un principio de pedagogía urbana

<sup>1</sup> Carta del Derecho a la Ciudad, 2005. Foro Social de las Américas y Foro Social de Barcelona.

<sup>2</sup> Disponible en la inauguración de la Exposición.

<sup>3</sup> Categorías de análisis [ Gráficas y Tablas para la inauguración]

<sup>4</sup> Los proyectos en los cuales se basará el perfil que se detallarán en la inauguración.

### Bibliografía

Borja, Jordi y Zaida Muxi. 2001. *Centros y Espacios público como oportunidades en Perfiles Latinoamericanos 19, La nueva segregación urbana*. Revista de la Sede Académica de México de FLACSO. Año 10, núm. 10. diciembre 2001.

Cotto Morales, Liliana. 2008. *Las transgresiones de los movimientos sociales y los movimientos comunitarios y el enrevesado camino de la transformación social democrática: una interpretación sociológica*. CONFERENCIA MAGISTRAL en NI UNA VIDA MÁS PARA LA TOGA: 2008. Sexto Coloquio sobre Movimientos sociales, crisis de legitimidad y des-obediencia al Derecho. Escuela de Derecho Eugenio María de Hostos, Mayagüez.

\_\_\_\_\_. 2012. "¿Cómo imaginar desde Puerto Rico la transformación social en tiempos de crisis?". En: *Crisis y movimientos sociales en nuestra América*. Programa de Democracia y Coordinadora Interuniversitaria de Investigación.

\_\_\_\_\_. 2012. "Propuesta ante las crisis: acciones de personas de a pie. En: *Otros caminos*. Isla Negra, San Juan

Dagnino, Evelina .2002. *Sociedad civil, esfera pública y democratización en América Latina*. Civil Society and Governance Project of the Institute of Development Studies, Sussex University: 2002: 7

## BREVES BIOGRAFÍAS

### Laura Aquino González

Arquitecta, urbanista y artista plástico.

### Dra. Katia R. Avilés-Vázquez

Directora ejecutiva de la Oficina del Bosque Modelo Nacional de Puerto Rico, es doctora en geografía y ambiente.

### Andrea Bauzá

Master en Arquitectura, Arte y Espacio Efímero de la Universidad Politécnica de Cataluña, España. Bachillerato en Arquitectura de la Universidad Politécnica de Puerto Rico. Fundó *Urbano Activo*.

### Cynthia Burgos López

Cofundadora y Directora de Diseño Urbano y Planificación de *La Maraña*, Arquitecta Paisajista I.T. y Agrónoma.

### Juan Calaf Seda

Arquitecto con experiencia en planificación comunitaria, diseño participativo y desarrollo de vivienda green accesible.

### Alitza Cardona

Pintora y escultora egresada de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

### Yazmin Crespo Claudio

Directora del Departamento de Arquitectura, Escuela Internacional de Diseño y Arquitectura, Universidad del Turabo. Maestrías en Arquitectura, Historia y Teoría de la Arquitectura. Ganadora de premios internacionales.

### Dr. Alejandro Cotté Morales

Director de Participación Ciudadana y Desarrollo Social en Corporación del Proyecto ENLACE, hizo doctorado (política pública) y maestría (trabajo social), ambos en la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

### Dra. Liliana Cotto Morales

Socióloga urbana experta en movimientos sociales. Profesora jubilada de la Universidad de Puerto Rico. Es autora del libro *Desalambraz* y de múltiples artículos.

### Ricardo E. Curet Agrón

Maestría en Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras. Desarrollo profesional en el área del diseño comunitario y estudios urbanos.

### Bennett Díaz

Obtuvo una Maestría en Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico.

### Jazmin Díaz Bassat

Agrónoma, arquitecta paisajista y artista plástico.

### Jorge L. Díaz Negrón

Bachillerato en Ingeniería Civil de la Universidad Politécnica de Puerto Rico

### Etienne Figueroa Rodríguez

Consejero legal asociado en la Comisión de Energía de Puerto Rico. Ha sido consejero legal de la Corporación del Proyecto ENLACE.

### Lucilla Fuller Marvel, AICP, PPL

Planificadora social-urbana. Premio Planificador Profesional Destacada (1997) y Humanista del Año junto con su esposo el Arq. Thomas S. Marvel. Autora de *Listen to What They Say: Planning and Community Development in Puerto Rico*.

### Armando García

Psicólogo, líder comunitario y artista plástico.

### Beatriz Gracia

Arquitecta paisajista, artista plástico y artista gráfica.

### Rachel Hiskes

Trabajó en la Corporación del Proyecto ENLACE (área de Desarrollo Económico) en 2012-13. Es microempresaria. Maestría en trabajo social comunitario de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

### María Inirio

Coordinadora de Urbanismo e Infraestructura en la Corporación del Proyecto ENLACE, e hizo su Bachillerato en arquitectura de la Universidad Politécnica de Puerto Rico.

### Edgardo Tomás Larregui Rodríguez

Artista con Bachillerato de la Escuela de Artes Plásticas de Puerto Rico.

### Ing. Marcos León

Gestor de permisos egresado del Recinto de Bayamón de la Universidad Politécnica de Puerto Rico.

### Mariana del Alba López

Diseñadora urbana, geógrafa y bloguera. Maestría de Diseño Urbano de la Universidad de Barcelona.

### Hilda Marchena Segura

Gerente de Vivienda en la Corporación del Proyecto ENLACE. Bachilleratos en arquitectura e historia del arte, Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

### Arq. Elio S. Martínez Joffre

Maestría en Arquitectura del Tecnológico de Monterrey. Profesor de la Escuela de Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico.

### Nilsa Medina Piña

Directora de la Oficina de Alianzas del Municipio de San Juan y profesora de Ciencias Sociales en la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

**Laura Miranda**  
Maestría en Comunicaciones.

**Ricardo Miranda-Pérez**  
Maestría en Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico. Trabaja en Atelier 66. Profesor y coordinador de las iniciativas de alcance comunitario en la Escuela Arquitectura, Universidad Pontificia de Ponce.

**Marina Moscoso Arabía**  
Antropóloga y urbanista. Cofundadora y coordinadora de *Casa Taft 169* (2013) y la plataforma *Todos Somos Herederos* (2015)

**Arq. Carlos Muñiz Pérez**  
Gerente de Urbanismo y Ambiente en la Corporación del Proyecto ENLACE desde 2007. Es arquitecto graduado de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras.

**Dra. María de Mater O'Neill**  
Doctora en práctica de diseño. Profesora, investigadora, directora creativa y artista. Es una candidata al *Fulbright Specialist Roster*.

**Sadally Orama Figueroa**  
Coordinadora de Urbanismo e Infraestructura en la Corporación Proyecto ENLACE, Bachillerato en arquitectura de la Universidad Politécnica de Puerto Rico.

**Beatriz V. Ortiz-Moreau**  
Bachillerato en Arquitectura de la Universidad Politécnica de Puerto Rico. Interés en la arquitectura inclusiva.

**Pedro S. Ortiz Marrero**  
Bachillerato en Ingeniería Civil de la Universidad Politécnica de Puerto Rico.

**Arq. Ent. Elvin J. Pabón Sánchez**  
Arquitecto en Entrenamiento egresado de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras

**Eva Prados**  
Coordinadora general de la Cumbre Social (CS). La CS es una OSFL que da apoyo a los municipios y comunidades en la creación de presupuestos participativos

**Iván J. Quiles Díaz**  
Bachillerato y Maestría en Arquitectura de la Catholic University of America.

**Arq. Edwin R. Quiles Rodríguez**  
Arquitecto y planificador con experiencia local e internacional que abarca el diseño, la asesoría, la educación y la escritura de libros con enfoque participativo y comunitario.

**Ricardo L. Ramos Soto**  
Asesor de la oficina de la alcaldía de San Juan en temas de participación ciudadana y apoderamiento comunitario.

**Dra. Omayra Rivera Crespo**  
Doctora en arquitectura, profesora y gerente de proyectos y participación comunitaria. Autora del libro *Procesos de participación: proyectar, construir y habitar la vivienda contemporánea*.

**Félix Rodríguez-Rosa**  
Artista visual interdisciplinario, Bachillerato en Bellas Artes de la Universidad de Puerto Rico, Recinto de Río Piedras. Su práctica artística es desde la experiencia cotidiana y los objetos que se relacionan con el cuerpo, el espacio, la arquitectura y la memoria.

**Plan. Lyvia N. Rodríguez Del Valle**  
Directora ejecutiva de la Corporación del Proyecto ENLACE. Posee maestría en planificación urbana y regional, y bachillerato en diseño ambiental.

**Amarylis Rosa Torres**  
Arquitecta paisajista y artista plástico.

**Anaeli Toro**  
Relacionista pública y artista plástico.

**Anthony G. Sánchez Melo**  
Presidente de *WinPR Internet y dgCall Communications*. Maestría en Arquitectura de la Universidad de Puerto Rico.

**Immaris Santiago Rodríguez**  
Exdirectora Auxiliar del Centro Internacional de Diseño, Gurabo, Puerto Rico. Profesora en la Liga de Estudiantes de Arte de San Juan. Maestría en arquitectura de la Universidad de Puerto Rico.

**Noemí Segarra Ramírez**  
Artista premiada que trabaja la improvisación de movimiento, la intervención, y la documentación y creación de archivos en línea. Maestría de Temple University, PA. Funda *PISO proyecto* (2012), becaria de *Culture Push* 2016-2017,

**Daniel Torres**  
Maestría en Planificación. Le interesan las tecnologías digitales colaborativas.

**Sofía Unanue**  
Cofundadora y Directora de Alianzas y Modelos Participativos de La Maraña.

**Daniel Vélez-Climent**  
Fundador de Estudio Lero Lero. Posee una base de educación y práctica en arquitectura, arquitectura paisajista y gerencia de proyectos.

## CATÁLOGO DE PROYECTOS

**Casa Taft 169**  
Ocupación, 2013-  
Acción: Centro Cívico Autogestionado en casa abandonada.  
Comunidad(es): Sector Machuchal, Santurce, San Juan.

**Coco D' Oro**  
El Caldo de La Perla, 2011  
Acción: Evento público comunitario.  
Comunidad(es): La Perla, Viejo San Juan.

**Energía Roja y Negra**  
Creando una cultura cletera para una ciudad más humana, 2006-  
Acción: Bicicletadas.  
Comunidad(es): Ponce.

**Estudio Lero Lero**  
Varios, 2014-2015  
Acción: Murales.  
Comunidad(es): San Juan, Caimito y Cataño.

**La Maraña**  
Parque Estrella, 2015-2016  
Acción: Parque Urbano  
Comunidad: Bayola en Santurce

**Oficina de Alianza del Municipio de San Juan**  
Proyecto Infraestructura para la recreación al aire libre, 2015  
Parque de niños y niñas de Buen Consejo, 2015  
Techado a la Cancha de Capetillo, 2015  
Acción: Parque, techado cancha, Infraestructura para la recreación al aire libre  
Comunidad(es): San Juan.

**PISO Proyecto**  
Piso Proyecto, 2013-  
La Coalición, 2013  
Cuerpo y Ciudad, 2014-  
Acción: Performance  
Comunidad(es): Varias, en Puerto Rico y Estados Unidos.

**Proyecto Enlace**  
Talleres de participación comunitaria, 2013  
Acción: Plan de desarrollo de vivienda multifamiliar.  
Comunidad(es): Caño Martín Peña, Barrio Obrero Marina, Buena Vista Santurce, Buena Vista Hato Rey y Las Monjas.

**Rubberband Design Studio, LLP**  
Proyecto C, San Juan, 2013;  
Juegos de Nanociencia, Arecibo, 2014-15  
Acción: Historias ilustradas, juego de nanoescala, juego digital nanociencia.  
Comunidad(es): estudiantes de Arecibo y San Juan, pacientes de cáncer.

**Taller Creando Sin Encargos**  
Intervenciones en Buena Vista, Santurce, 2012;  
Intervenciones en Alto del Cabro, Santurce, 2013;  
*Workshop* de Arquitecturas Colectivas en La Perla, Viejo San Juan, 2013;  
Puente del Tren: Viaducto de la Calle Labra, Santurce, 2014;  
Intervenciones en Casa Taft 169, Machuchal, 2015;  
Museo de la Memoria de Tras Talleres, Santurce, 2016  
Acción: Jardines Urbanos, mobiliario Cancha de Baloncesto, remodelación Puente del Tren, propuesta de Centro Cívico, Gradas al Mar, escalera de Surfers y museo comunitario.  
Comunidad(es): Buena Vista Santurce, Alto del Cabro, Tras Talleres, Machuchal, La Perla.

**Taller de Arquitectura y Urbanismo, Arq. Edwin R. Quiles Rodríguez**  
Varios, 1973-2007  
Acción: Tirillas cómicas, mural, parque infantil, diseños de viviendas, planes de re-urbanización, revitalización, y desarrollo integral.  
Comunidad(es): Barriada Morales, Caguas; Pueblo Indio, Canóvanas; Villa Cañona, Loíza; Villa Sin Miedo, Trujillo Alto; Barrio Melilla, Santurce; Alto del Cabro, Santurce; Península de Cantera, Santurce; Vieques y Río Piedras.

**Taller de Diseño Comunitario**  
Varios, 2001-2015  
Acción: Mosaico, viviendas, taller de costura, contrapropuesta de desalojo, espacio público para las artes y centro de juventud.  
Comunidad(es): Río Piedras, Toa Baja, Comunidad Mainé, Guaynabo, y Chiapas, Mexico.

**Taller de Arq. Elio Martínez Joffre**  
Varios, 2003-2014  
Acción: Vivienda y centro comunitario.  
Comunidad(es): San Juan, Toa Baja y Río Piedras.

**Taller de Planificación Social**  
Comunidad El Gandul: Plan Integral de Mejoramiento, 1999 - 2000  
Acción: Plan Integral de Mejoramiento.  
Comunidad(es): Comunidad El Gandul, Santurce, San Juan.

**Urbano Activo**  
Desayuno Calle, 2008-  
Límites del Espacio Público (Iluminación), 2012  
Acción: Eventos públicos comunitarios.  
Comunidad(es): Varios



## ¿Por qué hacer esta exhibición?

Habitar plenamente una ciudad supone la oportunidad de interactuar en ella, escribirla, leerla, pensarla y hacerla. Supone un diálogo ciudadano continuo, unido a prácticas de diseño, construcción y gestión abiertas e inclusivas. Mucho se habla sobre esta necesidad, esta obligación ética de dar voz a los usuarios en las decisiones que atañen a sus espacios. Sin embargo, poco se hace al respecto. Al menos en nuestro país. Tal vez por falta de conocimientos sobre cómo llevarlo a cabo, tal vez por falta de una cultura de la participación ciudadana. Esta exhibición nos propone un cambio de actitud, convertirnos de consumidores pasivos a protagonistas en la producción de los entornos que habitamos y los productos y servicios que usamos.

En el año 2015 el Arq. y Plan. Edwin R. Quiles Rodríguez, la Dra. Omayra Rivera Crespo y la Dra. María de Mater O'Neill convocaron a un grupo de arquitectos, diseñadores, urbanistas y artistas cuyo trabajo creativo apoya la participación de la gente en el proceso de diseño y construcción de sus entornos, servicios y productos. Como se podrá notar en la exhibición, el diseño participativo y comunitario puede ser amplio y abarcador. Por eso esta muestra solo puede ser eso, una muestra, un comienzo de conversación. Esperamos con esta exhibición y su catálogo, con caja de herramientas, estimular una reflexión sobre el cuándo, dónde, por qué y para qué del diseño participativo y comunitario, así como un activismo urbano que reclame el derecho a ser y hacer en la ciudad. La capacitación ciudadana y su involucramiento en la reflexión y la acción es nuestra apuesta a un entono más habitable, más digno, más de todos y todas.



dparticipativo  
dcomunitario



[escuchandolasvocesblog.wordpress.com](http://escuchandolasvocesblog.wordpress.com)



@Escuchandolasvoces