



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

LOS JÓVENES MARCAN SU TERRITORIO



REFERENCIA: 5JCG12

El hábitat humano



LOS Jóvenes MARCAN SU TERRITORIO

Una vía innovadora que busca dar cabida al ocio de las nuevas generaciones en edificios vanguardistas. Extremadura estrena las Factorías Jóvenes. ‘Skaters’, grafiteros y arquitectos se ponen manos a la obra. Juntos. Por *Anatxu Zabalbeascoa*. Fotografía de *Iwan Baan*

AL SERVICIO DEL OCIO.
La Factoría Joven de Mérida es un edificio ligero de policarbonato, diseñado por los arquitectos José Selgas y Lucía Cano, que con un presupuesto reducido trata de adaptarse a los gustos de las nuevas generaciones en un entorno verde.

Carlos Javier Rodríguez Jiménez era profesor de educación física en el instituto Pedro de Valdivia de Villanueva de la Serena (Badajoz). Había hecho estudios sobre la humanización de los espacios urbanos y creía que los deportes y las actividades no competitivas como el *hip-hop* o el *skate* podían ayudar a entender y educar a los jóvenes. “Ellos necesitan hacer deporte. Pero no que exista un ganador y un perdedor. Lo importante es que suden espontáneamente sin tener que alcanzar un resultado”, cuenta hoy desde el despacho de consejero de los Jóvenes y del Deporte que ocupa desde 2007. Fue Rodríguez quien, con cuatro compañeros, presentó en 2006 un proyecto

pionero: Factoría Joven. Se trataba de que los mismos jóvenes diseñaran los espacios para su ocio que estaban dispuestos a mantener. Hoy está sentado al otro lado de la mesa negociadora. “Los colectivos que se reunían conmigo me ven al otro lado. Yo mismo me veo al otro lado”, cuenta.

Extremadura es la única comunidad con una consejería que lleva ese nombre, “de los Jóvenes y del Deporte”. El “joven” es un individuo entre 14 y 34 años, y las “factorías” que van levantando por la región quieren convertirse en *su* lugar en la ciudad.

EN MÉRIDA, NO LEJOS DE LA CONSEJERÍA, están de estreno. Los arquitectos José Selgas y Lucía Cano han transformado la nueva Factoría Joven en un reclamo para la celebración de la juventud y la vida en común. El edificio ligero de policarbonato es como un porche colorista abierto a la ciudad. La primera impresión es que pone de buen humor. Se inauguró a comienzos de la primavera y muchos de los 19.000 jóvenes que viven en Mérida ya han pasado por ahí.

Con todo, y por vistoso que sea el nuevo edificio, la clave de esta iniciativa es más el cómo que el qué. “Importa el método participativo y colaborador en la concepción del proyecto”, explica el consejero. Y los arquitectos lo corroboran: “Es el edificio más simple que hemos hecho. Nos hemos limitado al papel de “oído cocina”: tres salas de actividades de 75 metros cuadrados y tres almacenes de 25, más oficinas, más aseos, más zona de *skate*, más rocódromo, más teatro al aire libre, más un muro para grafitis, ¡oído cocina! Que las piezas puedan usarse independientemente, ¡oído cocina! Que haya zonas exteriores de sombra y protegidas de la lluvia, ¡oído cocina! Que cueste menos, ¡oído cocina! Que tenga luz por la noche para poder usarse con libertad de horarios, ¡oído cocina!”.

>



'SKATE' Y GRAFITIS.

Esta red de edificios de la Consejería de los Jóvenes y del Deporte de Extremadura atiende las principales demandas de los jóvenes para su tiempo libre. Por eso cuentan con zonas de 'skate', rocódromo, teatro al aire libre, muros para grafitis...

> Muchos proyectistas desconfían de la participación de los colectivos en la toma de decisiones. Consideran que obstaculizan el diseño y el trabajo, y que suelen retrasar las obras. "Aquí no ha sido un problema. Ha sido la solución", resalta el consejero. "Los colectivos ya venían llorados. Les decíamos hasta dónde podían llegar. Todo el mundo ha sabido ceder". Cuando convocaron el concurso de ideas avisaron de que el proyecto podría ser modificado por los colectivos. Esa iniciativa es pionera en la región. "Y está siendo identificada como buenas prácticas por la Unión Europea", explica el consejero. Desde que presentaron el proyecto, durante la presidencia española de la Comunidad Europea, no han dejado de llegar a Extremadura políticos de otros países y de otras regiones para conocer las instalaciones.

La apuesta por los colectivos es pragmática. Busca solucionar problemas escuchándolos. Las Factorías Jóvenes quieren "humanizar las calles de las ciudades; el hormigón ocupa mucho espacio", cuenta Rodríguez. Por eso, los lugares para ubicarlas

son parcelas amplias junto a espacios verdes.

El edificio colorista, extravagante, ligero y resistente de Mérida es una gran marquesina apoyada en las salas. "Abierta a todo el que quiera acercarse hasta allí. Nuestra intención ha sido que no exista filtro alguno para nadie", explican los arquitectos. Está en el barrio de la Corchera, elevado un metro y medio, "para no tener que tocar el sensible sustrato histórico de la ciudad", aclaran. Una zona antaño no residencial y alejada del centro, por encontrarse más allá de las vías del tren, pero que hoy es un

pulmón junto al río Albarregas. "No es un barrio tradicional", explica el consejero. Ha crecido con servicios como un velódromo, las dependencias de la Administración o el instituto Albarregas. Pedro Marcos, director de ese instituto, vecino de la Factoría Joven, asegura: "En el instituto pensamos que la educación es algo más que la mera transmisión de conocimiento. Hay que inculcar valores como la convivencia, el trabajo en equipo y el respeto por la diferencia. Las actividades de la Factoría Joven encajan en este planteamiento educativo. Está por ver la aceptación a largo plazo, pero el primer indicio es que los jóvenes sí lo usan".

A POCOS METROS DE SU CENTRO, la Factoría bulle. Se ha convertido en lugar de encuentro. Entre 300 y 400 jóvenes la visitaron los primeros días. "Hoy son unos 150 diarios, pero ya no son visitantes, son usuarios", explica Antonio Fernández Collado, que era electricista y ahora es uno de los cuatro dinamizadores que trabajan allí. Con el pelo largo y los pantalones bajos, no aparenta sus 30 años. Parece que el lugar contagia.

¿A todos los jóvenes les interesa el skate y los grafitis? Se hicieron muchas encuestas. De las conversaciones con las entidades juveniles de Plasencia, Mérida, Badajoz o Cáceres se dedujo que algunos prefieren actividades menos posadas. "En Cáceres, por ejemplo, habrá un >



"Estas factorías quieren humanizar las calles de las ciudades. El hormigón ocupa mucho espacio"

“La idea sale de la gente joven. Nosotros simplemente la hemos escuchado. Mis alumnos demandaban espacios de ‘quedada’ en la ciudad”



LIGERO Y COLORISTA.
El centro de Mérida es como un porche colorista abierto a la ciudad. Extravagante, ligero y resistente a la vez. La primera impresión que produce es de buen humor, de buen rollo... Un reclamo para celebrar la juventud y la vida en comunidad.



> observatorio astronómico y una sala de aeromodelismo”, cuenta el consejero.

Flexibilidad, dedicación, diálogo e ilusión. La voluntad es grande. Y el presupuesto, pequeño (1,2 millones de euros). El consejero lo reconoce: “Los arquitectos se han implicado a fondo. Es un proyecto innovador y contagia entusiasmo”. Selgas y Cano reciclaron material de la Administración. “Como no había un duro, reciclamos viejos muebles de las oficinas de la

Junta de Extremadura. Propusimos que los pintaran los chavales con los colores que ya se encontraban en el edificio y como les diera la gana. Un 80% de ellos son reutilizados y también lo es la mesa de la sala de ordenadores, que es lo único que diseñamos nosotros usando las tablas de los palés de embalaje del policarbonato que le sacamos de regalo a la constructora”, cuenta José Selgas. Él y su socia, Lucía Cano, están de acuerdo en que este es un proyecto que aporta beneficios en otros aspectos: “No vivimos del aire, sino de otros proyectos que en conjunto nos permiten ir tirando. Extremadura trabaja con otros precios, pero tienes libertad absoluta para trabajar y eso es lo que nos importa. Cuando empezamos ya sabíamos que económicamente iba a ser una ruina”.

A la pregunta sobre el modelo para el diseño, el arquitecto responde que tenía claro lo que no quería seguir: “El Modelo, con mayúscula, porque el proyecto no quiere ser un edificio, sino un conjunto sin referencias arquitectónicas, urbano, de encuentro, de paso, de estancia y muy visible”. Con todo, Selgas y Cano se muestran también críticos: “El proble-

ma que le vemos al edificio es la gestión. Un movimiento de colectivos urbanos, libres, rebeldes y protestones no puede estar gobernado por el gran padre Junta de Extremadura, que puede acabar espantando al conejo, que necesita campo libre. No se puede fumar ni beber, hay horarios, hay edades, hay mucho cartel... Pero, en fin, eso no es competencia nuestra”.

EL GRAFITERO MAY (Ismael Acedo Maillo) discrepa. Desde el colectivo Expres On, y junto a otros grupos, lleva cinco años colaborando con las diversas Factorías. En la de Mérida pintó un muro que ha ido repintando gente sobre el grafiti anterior. “Defendemos el grafiti legal como creación para una buena sociedad y como actividad para la gente joven. Es como coger a la gente que va pintando por la calle y llevarla por el buen camino”, asegura. “El mal camino es muy simple: el morbo de lo ilegal del inicio. Pero hoy es más fácil pintar en Mérida que en el Bronx. Allí ya nadie pinta ilegalmente”, insiste. Y cuenta su propio caso: “Nos hemos tragado la etiqueta del pasado. Tengo 36 años. Empecé con 15 y, a esa edad, el vecino no dejaba ni que su hijo se juntara conmigo. Un grafitero era visto como un delincuente”. A día de hoy, May da talleres a los hijos de sus vecinos. “Ya que ha habido una lucha y nos hemos implicado, la oportunidad debe ser para quien busca aportar a la sociedad”.

Cuenta el consejero que si algo tienen claro es que “antes de intervenir hay que escuchar”. “Es la única manera de que esto sea algo que les pertenece a ellos y lo cuiden como si fuera propio”.

El programa parece apaciguar rivalidades y convivencias. En el Parlamento autónomo fue fácil defenderlo, aunque no en todas las localidades donde se está instalando gobierna el PSOE. “Todos lo ven como un activo. La propuesta trasciende el signo político. Al estar muy apoyada socialmente, ha conseguido el consenso”, explica el consejero.

Por primera vez, la Administración, en lugar de dotar con una instalación para que los colectivos la ocupen, la diseña hablando con los colectivos y a partir de sus necesidades e inquietudes. El hoy consejero Carlos Rodríguez tuvo la idea con cuatro compañeros, pero se quita importancia: “La idea sale de la gente joven. Nosotros simplemente la hemos escuchado. Mis alumnos demandaban espacios de *quedada* en la ciudad”. En Mérida, Cáceres y Plasencia ya los tienen. ●



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Ficha de catalogación

Título:	Los jóvenes marcan su territorio
Autor:	Anatxu Zabalbeascoa
Fuente:	<i>El País</i> (España)
Resumen:	Una arquitectura innovadora al servicio de los jóvenes. Ese es el propósito de las Factorías Jóvenes, espacios arquitectónicos creados en algunas ciudades extremeñas que pretenden adaptarse a las necesidades y requerimientos del ocio de los jóvenes. No se trata de edificios propiamente dichos, sino de lugares de encuentro en los que son posibles usos diversos y cambiantes. Promover la participación y fomentar la convivencia son algunas de las claves de una propuesta en la que el urbanismo y la arquitectura se hacen sensibles a las formas de vida de las nuevas generaciones.
Fecha de publicación:	24/04/11
Formato	☐ Noticia
	☒ Reportaje
	☐ Entrevista
	☐ Artículo de opinión
Contenedor:	☐ 1. Los retos de la salud y la alimentación
	☐ 2. Los desafíos ambientales
	☐ 3. Las nuevas fronteras de la materia y la energía
	☐ 4. La conquista del espacio
	☒ 5. El hábitat humano
	☐ 6. La sociedad digital
	☐ 7. Otros temas de cultura científica
Referencia:	5JCG12



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITÁRIOS



Agencia Española
de Cooperación
Internacional
para el Desarrollo

Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Propuesta didáctica
Actividades para el alumnado

1. Señala cuáles de las siguientes afirmaciones son verdaderas y cuáles falsas teniendo en cuenta lo que se dice en el texto sobre la arquitectura y el ocio juvenil:

1. Carlos Javier Rodríguez Jiménez fue profesor de educación física antes que consejero en el gobierno de Extremadura.	V	F
2. Carlos Javier Rodríguez Jiménez es partidario de que los jóvenes practiquen principalmente deportes competitivos.	V	F
3. En el proyecto Factoría Joven son los propios jóvenes quienes diseñan los espacios para su ocio y se comprometen a mantenerlos.	V	F
4. Los ingenieros José Selgas y Lucía Cano han diseñado en Mérida un edificio de hormigón para los jóvenes.	V	F
5. En los proyectos Factoría Joven los diseños de los arquitectos se adaptan a las propuestas e ideas que les plantean los jóvenes de la ciudad en que se construyen.	V	F
6. Los proyectos Factoría Joven están basados en ideas semejantes que ya se habían desarrollado en Europa. De hecho, los arquitectos y políticos extremeños los han visitado en otras ciudades europeas.	V	F
7. Los centros educativos no suelen ser sensibles a los planteamientos de los proyectos Factoría Joven.	V	F
8. Los elementos que componen los edificios del proyecto Factoría Joven son los mismos en todas las ciudades.	V	F
9. Los edificios del proyecto Factoría Joven suelen ser muy discretos y un tanto inaccesibles.	V	F
10. Hay edificios del proyecto Factoría Joven en Mérida, Cáceres y Plasencia.	V	F

2. Haz una lista de deportes y actividades que resulten atractivas para los jóvenes y en las que ganar o perder no sea lo más importante. ¿Se hacen habitualmente en tu entorno?

3. Resume en qué consiste el proyecto Factoría Joven. Puedes ampliar el contenido del reportaje buscando en Internet más información sobre los espacios de ese proyecto que ya existen en algunas ciudades de Extremadura.

4. ¿En qué consiste el método participativo en el diseño de los espacios del proyecto Factoría Joven? ¿Qué quiere decir que los arquitectos se han limitado al método de “oído cocina”?

5. “Antes de intervenir hay que escuchar. Es la única manera de que esto sea algo que les pertenece a ellos y lo cuiden como si fuera propio”. Comenta el significado de esas palabras que se citan en el reportaje.

6. El director de un centro educativo próximo a una Factoría Joven dice que “la educación es algo más que la mera transmisión de conocimiento. Hay que inculcar valores como la convivencia, el trabajo en equipo y el respeto por la diferencia. Las actividades de la Factoría Joven encajan en este planteamiento educativo” ¿Qué opinas de esas palabras? ¿Las suscribiría la persona que dirige tu centro educativo?

7. Recorta las fotografías de este reportaje (puedes añadir también otras que hayas localizado en Internet sobre los espacios del proyecto Factoría Joven) y pégalas en una hoja sin incluir ninguna información sobre ellas. Muéstraselas a jóvenes de tu entorno y pide que te respondan a las siguientes preguntas:

- a) ¿Qué crees que son los lugares que se muestran en estas imágenes?
- b) ¿Te gusta su diseño? ¿Por qué?
- c) ¿Para qué crees que sirven esos lugares?
- d) ¿Te gustaría que existieran sitios así cerca de donde vives?

8. Una vez que te han respondido a las preguntas anteriores, explícales en qué consiste el proyecto Factoría Joven y pídeles que comenten su opinión sobre él. Pregunta también si quieren añadir algo más a las respuestas que habían dado anteriormente y pídeles que aporten ideas sobre las actividades que les gustaría que se pudieran hacer en su entorno si se llevara a cabo un proyecto similar a la Factoría Joven. También pueden plantear propuestas sobre las características que podría tener el diseño de esos edificios.

- a) ¿Qué te parece el proyecto Factoría Joven?
- b) ¿Te gustaría que se hiciera algo así cerca de donde vives?
- c) ¿Qué actividades te gustaría que se pudieran desarrollar en un lugar como ese?
- d) ¿Qué características debería tener el diseño de una Factoría Joven si se hiciera cerca de donde vives? (puedes hacer un dibujo sobre el diseño que te gustaría)

9. Analiza las respuestas que has obtenido en la actividad anterior y comenta las impresiones de los encuestados sobre el proyecto Factoría Joven así como las propuestas que han hecho.

10. ¿Hay algún lugar en el entorno de tu ciudad o comunidad en el que sería una buena idea construir algo similar a una Factoría Joven como las que existen en esas ciudades extremeñas? ¿Qué características podría tener la intervención arquitectónica y urbanística en ese entorno? Prepara con otros jóvenes una propuesta de este tipo e intenta presentar esa iniciativa a personas para las que pueda resultar atractiva (otros jóvenes del lugar en el que vives) o que pudieran hacerla posible (arquitectos, líderes locales, responsables de la administración pública...)



CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITARIOS
CENTRO DE ALTOS
ESTUDIOS UNIVERSITÁRIOS



Proyecto Iberoamericano de Divulgación Científica
Comunidad de Educadores Iberoamericanos para la Cultura Científica

Propuesta didáctica
Sugerencias para el profesorado

- De entre las actividades propuestas conviene elegir cuáles se adaptan mejor al grupo y a sus intereses. En todo caso, antes de proponer la realización de las actividades se recomienda una lectura atenta del texto.
- La actividad 1 facilita el análisis del contenido del texto. Su revisión permitirá aclararlo y resolver posibles dudas. La actividad 2 propone reflexionar sobre las actividades de ocio no competitivas. Las actividades 3 y 4 se centran en las características del proyecto Factoría Joven poniendo el acento sobre su carácter participativo. Las actividades 5 y 6 proponen comentar algunas de las afirmaciones que se incluyen en el reportaje relacionándolas con el propio contexto educativo. Las actividades 7 y 8 sugieren realizar una pequeña encuesta entre los jóvenes del entorno en la que se analicen las imágenes del proyecto Factoría Joven y planteen iniciativas análogas adaptadas al propio contexto. La actividad 9 propone valorar los resultados obtenidos en esa encuesta, mientras que la 10 plantea la posibilidad de promover una iniciativa de ese tipo identificando un lugar en el entorno en el que pudiera ser viable y contactando con las instancias que pudieran contribuir a su realización.
- Aunque las actividades propuestas están redactadas para ser realizadas individualmente, es muy evidente que varias de ellas están pensadas para ser realizadas de forma cooperativa. Tal es el caso especialmente de las actividades 7, 8, 9 y 10.
- La actividad 10 está planteada de modo que promueva la participación y la eventual implementación de una iniciativa así en el propio contexto. Con independencia del alcance que pueda tener esa iniciativa sería conveniente registrar las acciones que se realizan, así como las valoraciones y propuestas que surgen de las actividades 7, 8 y 9. Sobre ellas sería posible también realizar alguna exposición u otro tipo de iniciativa de difusión pública de estos modelos participativos de intervención arquitectónica y urbanística.