

Basurama + CIUDADLAB

RUS San Juan

Basurama inició su actividad en 2001 como una entidad difusa que ha ido mutando de manera constante en todos estos años. Sin embargo, hay una serie de elementos que han permanecido inalterados todo este tiempo y que, en cierto modo, pueden considerarse ejes de nuestra actividad. En este breve texto pretendemos reflexionar sobre lo que muta, sobre lo que permanece y sobre aquello que visualizamos en el horizonte con la intención de aportar claves sobre nuestro trabajo y sobre el contexto en el que se enmarca. Para ello mostramos nuestras ideas a través de algunos de los proyectos que hemos realizado, que actúan a modo de ventanas por las cuales asomarse y sobre las cuales reflexionar.

Basura para empezar

Como punto de partida está la basura, el residuo, todo aquello que el ser humano desecha y que nosotros (desde nuestra pequeña atalaya) colocamos en el centro de nuestra acción y reflexión. La basura es transversal, democrática, unificadora y, ante todo, es un recurso al alcance de todos, de fácil acceso y (visto desde nuestra experiencia) de enorme potencial creativo. Para nosotros es un mecanismo ideal para transformar la realidad que nos rodea.

Cuando colocamos el residuo en el centro de nuestro discurso nos interesa como herramienta, como materia de creación y también como mecanismo de reflexión sobre lo que somos (como personas, como comunidad, como sociedad...). Es una manera de cuestionar las propias estructuras en las que nos integramos con la intención de buscar alternativas. La tensión que genera esta dualidad de la basura como medio y como reflexión es uno de los principales motores de nuestro trabajo.

En el proyecto *Eres lo que tiras*, que realizamos en la playa de Benicàssim dentro del festival FIBArt 2007, empleamos los residuos producidos diariamente en el festival de música paralelo para erigir un muro de residuos que era a la vez una plataforma desde la cual divisar la playa. De esta forma dábamos visibilidad a los residuos que genera la actividad del festival y situábamos en primera línea de playa (literalmente) el problema medioambiental que supone y la necesidad de plantear alternativas en la gestión de residuos de futuras ediciones (como de hecho terminaría sucediendo).



Bajo consumo

Al trabajar con lo que ya existe y ha sido previamente desechado, estamos renunciando implícitamente a producir nuevas materialidades de cero. Por un lado, nos interesa reducir procesos que suponen un enorme consumo de recursos, sobre todo cuando es posible encontrar alternativas. Por otro lado, al utilizar residuos nos enfrentamos a dificultades técnicas que son un estímulo añadido a nivel creativo y nos conducen a soluciones que, de otra forma, sería imposible imaginar. Esto nos ha llevado a desarrollar proyectos de investigación con residuos, de carácter docente, en múltiples formatos (cursos, talleres, acciones colectivas...) como son la serie de talleres *Diseño de sobra*, que realizamos desde 2006 y en los cuales se exploran aplicaciones y sistemas de trabajo a partir de residuos industriales y domésticos. La experiencia se retroalimenta con cada nueva edición y los conocimientos generados evolucionan y se transmiten sucesivamente. Nuestra última experiencia de este tipo tuvo lugar en el Centro L'Escorxador de Elche, y consistió en un taller de una semana durante la cual se acondicionó el espacio exterior del centro empleando únicamente la creatividad y la capacidad de trabajo de los participantes para transformar residuos (procedentes de la industria local) en mobiliario y estructuras habitables. Otros proyectos, como *Klab 01* en Pamplona y *Lunáticos* en Segovia, también han servido para explorar las posibilidades de reutilizar y transformar espacios empleando residuos únicamente y apuntan a líneas de trabajo que pretendemos desarrollar en el futuro.

La sociedad en que vivimos trata de cuantificar conceptos como felicidad y éxito empleando términos como crecimiento económico y desarrollo, ambos basados en la necesidad de retroalimentar los sistemas de producción a través del consumo desaforado (de objetos, de viviendas, de infraestructuras...). En proyectos como *Panorámica* y *6000km* exploramos el consumo desde el punto de vista del territorio y las infraestructuras, y los resultados nos hacen cuestionar ese sistema que estalla cíclicamente en periódicas crisis y que trata de perpetuarse mediante parches presentándose como única alternativa. A través de nuestros proyectos proponemos una sensibilidad diferente no basada en el consumo, que prioriza la optimización de recursos y la creatividad como respuestas a una situación de no retorno como en la que nos encontramos.

Herramientas de acción

La gran mayoría de nuestros proyectos tiene un componente de acción que los define como proceso antes que como objeto. Desde los primeros concursos de creación con basura que organizamos en la Escuela de Arquitectura de Madrid, hasta las más recientes intervenciones en el espacio urbano que hemos llevado a cabo en distintas ciudades de Latinoamérica, lo que más nos interesa es siempre lo que sucede por encima de lo que se produce. *Basurama 01* (el germen del cual surgió el colectivo) era un festival de reutilización abierto a todas las personas que quisieran experimentar con basura para producir objetos útiles. Sin embargo, la potencia de esa primera edición (y de las ediciones sucesivas) estuvo siempre en la experiencia colectiva e individual de los participantes antes que en los propios objetos creados.

Esta vocación se fundamenta en aspectos metodológicos que caracterizan nuestra manera de afrontar los proyectos. Entendemos el contexto en clave más social que física o paisajística.

Nuestra manera de dialogar con el medio consiste en implicar a los agentes que lo habitan, en hacerlos partícipes y protagonistas. Este aspecto implica la idea de creación colectiva a todos los niveles, desde la gestación inicial, hasta el uso que se le da y la manera en que se interpreta. De una forma similar a la idea del lector como coautor de un texto escrito (en tanto en cuanto tiene que interpretar y codificar las palabras), entendemos al usuario como parte activa en todo proceso de creación. Tratamos de generar condiciones en las cuales el usuario se pueda apropiarse del proyecto y lo active según sus propias intenciones y necesidades.

En proyectos como *Se regala plaza*, que tuvo lugar en el Centro Conde Duque de Madrid dentro de las actividades de la Noche en Blanco de 2007, o *Basurama Industrial*, realizado en Valcámoro en 2006, planteamos situaciones abiertas en las cuales los participantes son libres de llevar a cabo sus propias ideas y programas. En el caso de la Noche en Blanco, una topografía formada por toneladas de ropa usada y muebles encontrados en la calle servía como base para la imaginación de los asistentes, que transformaron el patio de Conde Duque en un hervidero de actividad lúdica no reglada difícilmente imaginable antes del evento.

A un nivel diferente tratamos de implicar colectivos y creadores locales en todos los proyectos. Se busca una participación activa en la gestación y el desarrollo por parte de agentes que aporten una visión más cercana del terreno y a la vez enriquezcan el proceso. El objetivo es, además, generar una red de colectivos y creadores que intercambien conocimientos y desarrollen proyectos conjuntamente. De esta forma se amplifican los efectos de cada acción y se favorece una continuidad en el tiempo de los procesos iniciados, que es otra forma de trabajar optimizando los recursos. Al dar continuidad a un proyecto, se asegura un mayor impacto y se expanden las ideas que siempre podrán evolucionar y ser nuevamente aplicadas en otros contextos: los proyectos adquieren vida propia.

Este es el caso de *Residuos Sólidos Urbanos*, una serie de proyectos realizados en diferentes ciudades de Latinoamérica (Miami, México DF, Santo Domingo, Buenos Aires, Montevideo, Córdoba, Asunción, San Juan de Puerto Rico y Lima) en forma de acciones en el medio urbano realizadas en colaboración con agentes locales. El proyecto global se caracteriza por materializarse a través de colaboraciones en cada ciudad, lo que hace de cada acción un proyecto específico diferente del resto. En todos los casos el denominador común era trabajar (empleando todos los formatos posibles) a partir de residuos producidos en la propia ciudad para transformar y dinamizar espacios públicos degradados.

Al enfocar el proyecto como una colaboración desde el origen, tratamos de potenciar el factor humano frente al tecnológico, concentramos los recursos en la capacidad de idear, crear y ejecutar por encima de los medios materiales y de producción. Esta manera de actuar conlleva necesariamente una implicación social que pasa por generar estructuras autónomas que continúen desarrollando su propio trabajo de forma independiente. Encontramos nuestro campo de actuación en la acción colectiva (lúdica, social, proyectual, docente...) como mecanismo de transformación de la realidad más inmediato e independiente. En un momento en el que la sociedad se encuentra fuertemente mediatizada y carente de estímulos pensamos que es necesario reaccionar y definir nuestro propio universo propositivo de forma autónoma.

Basurama was born in 2001 as a vague entity that has been constantly changing throughout the years. Some elements, however, have remained unaltered during all this time and could somehow be considered the cornerstone of our activities. This brief text is aimed at reflecting about what changes, what remains, and what we see in the future, in order to unveil the key elements of our work and its frame of reference. To this end, we present our ideas by displaying some of the projects we have carried out.

Trash as a Starting Point

Our point of departure is trash, waste, all the things that human beings discard and on which we (from our modest standpoint) focus our actions and reflections. Trash is transversal, democratic, unifying and most of all, it is a resource available to all, it is easily accessible, and (according to our experience) it has a huge creative potential. For us, it is the ideal mechanism to transform our surrounding reality. When we focus our discourse on waste, we are interested in it as a tool, as a material for creation, and also as a mechanism to reflect about who we are (as people, as a community, as a society). It is a way to challenge the structures into which we integrate ourselves in order to find alternatives. The strain generated by the duality of waste as both instrument and means of reflection is one of the main driving forces of our work.

You are what you throw away. For this project, carried out at the Benicàssim beach during FIBArt 2007, we used the daily waste produced by the simultaneous music festival to build a wall of trash, which also served as a beach viewing platform. By doing so, we highlighted the waste generated by the festival's events while (literally) placing at the beachfront itself the environmental problem it entails and the need to pose waste management alternatives for its future editions (as it actually ended up happening).

Low Consumption

By working with existing, already discarded elements, we implicitly refuse to produce new materials from scratch. On the one hand, we intend to cut down on high resource consumption processes, particularly when it is possible to find alternatives. On the other hand, using waste involves technical difficulties that constitute an added stimulus, in terms of creativity, and bring about solutions that would otherwise be unimaginable. This has led us to develop educational and multiple format (courses, workshops, collective actions) waste-related research projects, like the *Diseño de sobra* series of workshops we've been holding since 2006, where we explore work systems and applications using industrial and home generated waste as a starting point. Our experience feeds on each new edition, while generated knowledge evolves and is successively conveyed. Our last intervention took place at Elche's Centro L'Escorxador, and it consisted of a one-week workshop in which we conditioned the facility's exterior spaces using only the participants' creativity and work capacity to transform waste (from local industries) into furniture and habitable structures. Other projects, such as *Klab 01*, in Pamplona, and *Lunáticos*, in Segovia, have also served to explore the possibilities of reusing and transforming spaces using only waste, while pointing to lines of work we intend to develop in the future.

The society we live in attempts to quantify concepts like "happiness" and "success" by using terms such as "economic growth" and "development", both of which are based on the need to feed production systems through excessive consumption (of objects, housing, infrastructures, etc.). In projects like *Panorámica* and *6000km* we explore consumption from a territorial point of view. Both infrastructures and results make us challenge this system, which periodically explodes into recurrent crises and tries to achieve self-perpetuation by patching up and presenting itself as the one and only alternative. Our projects propose a different kind of awareness that is not based on consumption and gives priority to creativity and resource optimization as a response to the point-of-no-return situation in which we find ourselves.



Intervention Tools

Most of our projects have an intervention component that defines them as a process rather than as an object. From the first create-from-waste contests we set up at the Madrid School of Architecture to the most recent interventions in urban spaces we have carried out in various Latin American cities, what interests us the most is always what happens, rather than what is produced. *Basurama 11* (the germ from which our group was born) was a recycling festival open to anyone interested in experimenting with trash in order to create useful objects. However, the strength of that first edition (as well as consecutive ones) always lay on the participants' individual and collective experiences rather than on the objects they created.

Our vocation is based on methodological aspects that characterize how we deal with projects. We think of context from a standpoint that is more social than physical or scenic. Our dialogue with the environment consists of involving its inhabitants, so that they can participate and become the main characters. This aspect implies the idea of collective creation at every level, from its inception to the use made thereof and the way it is interpreted. Similarly to the idea of readers as co-authors of a written text (as they must interpret and encode words), the user is viewed as an active part of any creative process. We try to provide the conditions in which users can take over the project and promote their own intentions and needs.

In projects like *Se regala plaza*, which took place at the Conde Duque Cultural Center in Madrid as part of the 2007 White Night events, or *Basurama Industrial*, carried out in Valdemoro in 2006, we present open situations in which participants are free to implement their own ideas and programs. In the specific case of the White Night, the topography made up of tons of used clothing and furniture found on the street gave room to the imagination of the participants, who transformed the Conde Duque Cultural Center's courtyard into a hotbed of non-regulated ludic activities that were hardly imaginable before the event.

At a different level, we try to involve local groups and creators in every project. We seek the active participation - in the project's inception and development - of people who can contribute to a viewpoint that is more closely related to the territory and are able to enrich the whole process. We also aim at establishing a network of groups and creators who can exchange knowledge and develop projects together. By doing so, we magnify the effects of each action and foster the continuity through time of initiated processes, which is another way of working while optimizing resources. By giving continuity to a project, we guarantee a greater impact and expand ideas that can always evolve and be applied to other contexts: projects take on a life of their own.

This is the case of *Residuos Sólidos Urbanos*, a series of projects taking place in different Latin American cities (Miami, Mexico City, Santo Domingo, Buenos Aires, Montevideo, Córdoba, Asunción, San Juan, and Lima) through interventions that are carried out in urban spaces in association with local agents. The project as a whole is characterized by materializing itself through collaborations in each city, transforming each action into a project that is specific and different from the rest. The common denominator in all cases was to work (in every possible format) using each city's urban solid waste as a point of departure, in order to transform and energize degraded public spaces.

Due to the project's collaborative approach since the very beginning, we try to promote the human factor over the technological one, while focusing resources on the ability to conceive, create and perform beyond the materials and means of production. This line of action unavoidably carries a social implication that generates autonomous structures, which continue to develop their own work independently. We find our field of activity in collective action (ludic, social, planning, educational, etc.) as a mechanism for transforming our most independent and immediate reality. In times like these, with society being highly mediated and lacking incentives, we feel the need to react and define autonomously our own proactive universe.

por / by: Ben Castro / Basurama



Página / Page 122

Mobiliario urbano
utilizando paletas de
madera usadas
Urban furniture utilizing
used wood pallets
Taller de trabajo en el Museo
de Arte Contemporáneo de
Puerto Rico
Work area at the Puerto Rico
Museum of Contemporary
Art

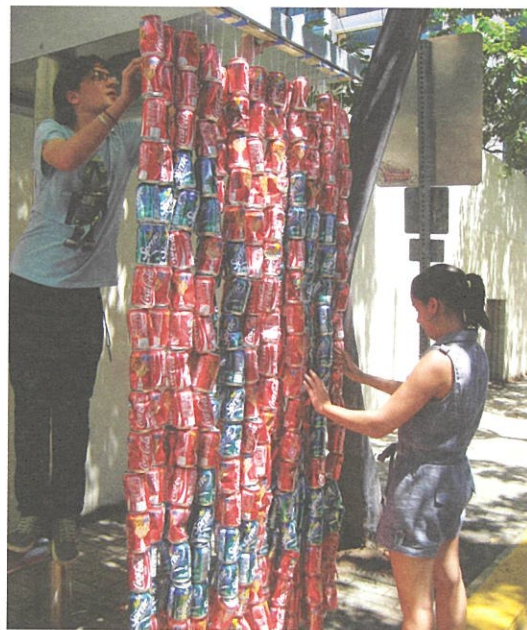
trash:CAN

El grupo de estudiantes *trash:CAN* se encargó de coleccionar 3 bolsas de aproximadamente 6' de alto y 3' de ancho cada una con un contenido promedio de 700 latas de aluminio vacías. Luego de limpiarlas, clasificarlas y amontonarlas comenzó el *teje-meneje* de trabajar con aproximadamente 1,600 latas con el propósito de confeccionar 4 cortinas que luego reposaron sobre los laterales de las paradas 19 a la 22. El colectivo *trash:CAN* comenzó su investigación identificando las particularidades que se dan en la avenida Ponce de León, desde la parada 19 hasta la parada 22. En este espacio, comenzamos a percibir una constante presencia del arte, tanto institucional como educativa, comenzando en el Museo de Arte Contemporáneo (MAC) y culminando en el Centro de Bellas Artes. Desde la parada 19, a la 22, el espacio de la parada en sí contenía deficiencias tanto en su modo de identificarlas, como en la falta de asientos para la espera del autobús. Usando 400 latas por cortina se crearon los números de cada parada. Estas cortinas metálicas no tan solo proveyeron la debida

The *trash:CAN* student group took it upon itself to collect 3 bags, each measuring approximately 6' high and 3' wide, with an average content of 700 empty aluminum cans. After cleaning, classifying, and piling them up, the hustle and bustle began with around 1,600 cans aimed at manufacturing 4 curtains that would later rest in bus stops 19 to 22. This collective began its research by identifying the characteristics of Ponce de León Avenue from bus stop 19 to bus stop 22. In this area we start to notice a constant presence of art - institutional as well as educational - which begins at the MAC and culminates at the Performing Arts Center. Bus stops 19 to 22 displayed spatial inadequacies in terms of identification and lack of waiting seats. Using 400 cans per curtain, the numbers for each bus stop were created. Not only did these metal curtains provide a proper identification for each bus stop, but being placed laterally, they also provided shadow within its perimeter. This was very useful for the people who were waiting for the bus during the day's hottest

Estudiantes / Students

Beatriz Cardona Rivera
Nicolás Castellanos
Victor Colón Ordóñez
Clara Goitía Molina
Camila Lamela Rabell
Marianne Llanos
Eduardo M. Llinás
Jean Paul Rocafort
José H. Torrado



Identificación de paradas de autobús y sectores utilizando latas usadas
Bus stop and sector identification utilizing old trash cans





identificación a cada parada, si no que, al estar en los laterales, proveían un espacio de sombra dentro de sus perímetros, lo cual fue de mucho provecho para los individuos que esperaban la guagua en horas donde el sol estaba en su máximo apogeo. Para resolver el tema de la falta de asientos, se usaron 8 gomas de carro que fueron forradas por un tejido de aproximadamente 50 bolsas plásticas. Estas cubiertas se colocaron en el medio/vacío de la goma para crear un mobiliario accesible para los usuarios de la guagua en las horas pico durante las cuales se quedaban sin un espacio para sentarse debido a lo calientes que se tornan los bancos metálicos de cada parada. Como tercer método de intervención, y a la vez como identificación de las paradas, se colocaron 2 pizarras recicladas en las paradas 21 y 22. Cada una incluía preguntas. El propósito de las pizarras era darles la oportunidad a los usuarios frecuentes del autobús de responder a éstas y así aclararles dudas a otros usuarios que no utilizan la guagua tan a menudo. La pizarra también sirve de tablón de libre expresión para el disfrute del usuario que espera la guagua con el fin de hacer de su tiempo de espera uno más corto y divertido.

hours. In order to solve the lack of seats, 8 tires were lined with a fabric made up of approximately 50 bags. These covers were placed in the middle of each tire to create accessible furniture for bus travelers who had no place left on the bus stops' sweltering metal benches. A third intervention, which also identified each bus stop, consisted in placing 2 recycled chalkboards at bus stops 21 and 22. Each chalkboard had a series of questions and intended to give frequent bus travelers the opportunity to answer them and clarify the doubts of users who don't take the bus that often. The chalkboard also allows users to let their freedom of expression run wild while waiting for the bus, in order to make their wait shorter and more entertaining.

Six Pack

El área de estudio queda ubicada entre la parada 15 y la parada 18 en Santurce. Los usos que se encuentran en el área son, en su mayoría, comerciales, por ejemplo, cafés, barras, cafeterías y *strip clubs*. Estos lugares generan un desperdicio del cual no somos conscientes por lo insignificante que aparenta ser en relación al producto que porta. Este desecho es el anillado plástico del *six-pack*. Aunque es un sobrante pequeño, cuando se acumula puede ser muy dañino para el ambiente. Se decidió utilizar a nuestro favor este efecto acumulativo para crear un entretejido generado por este material. El mismo probó tener capacidad de resistencia, liviandad, manejabilidad y tiene el potencial de ser estéticamente dinámico.

De acuerdo con los análisis hechos en relación al *site*, la cantidad de paradas provistas son menores en relación a otras tramas urbanas en la ave. Ponce de León. Sin embargo, esta trama posee una mayor cantidad de árboles en relación a otras zonas de esta misma avenida. Decidimos aprovechar esta situación urbana para crear, con nuestro tejido plástico, un mobiliario portátil alegórico a una hamaca o a un columpio para niños.

The study area is located between Santurce's bus stops 15 and 18. It is mainly occupied by commercial uses, such as coffee shops, bars, cafeterias, and strip clubs. Places like these generate a waste we're usually unaware of because of how insignificant it seems to be in relation to the product contained: six-pack plastic rings. Although they're a very small leftover, their accumulation can be very harmful for the environment. We decided to take advantage of this accumulative effect to create a woven textile with this material, which turned out to be resistant, weightless, manageable, and esthetically dynamic.

According to site's analyses, the area has fewer bus stops than other urban grids within Ponce de León Avenue. However, this grid has a greater amount of trees in relation to other areas in the same street. We decided to profit from this situation in order to create portable furniture, allegorical to a hammock or child swing, with our plastic textile.

Estudiantes / Students

Marymar Berríos
Abnel Hernández
Frederick Hernández
Alberto Saez
Héctor Sánchez
José Santos
Jonathan Reyes



Bultos y columpios para las paradas de autobús utilizando el sostén de las latas
Carrying bags and swings for bus stops made with used six pack rings



Neumático

En Puerto Rico el urbanismo está regido, en gran medida, por el automóvil. Las dinámicas que generan este tipo de urbanismo son unas de dispersión, con poca relación con el peatón. Santurce es un caso en el cual se ha tratado de cultivar un modelo de ciudad que favorezca al peatón. Este intento no ha dado mucho fruto pero se pudiera decir que Santurce es uno de los pocos intentos de fomentar la peatonalidad en la Isla.

Ante un modelo de transporte individual (el automóvil) el sistema de transporte público cae inevitablemente en desventaja. La intervención intenta solucionar algunas de las problemáticas analizadas en las paradas de la Autoridad Metropolitana de Autobuses (AMA) en Santurce a lo largo de la ave. Ponce de León. La idea del proyecto surge luego de considerar el desecho de gomas (neumáticos) de automóvil. Con este gesto se invierten los roles y se utiliza un producto del propio auto para trabajar en su contra. Estas problemáticas se generan en las paradas, a nivel urbano (macro) y a nivel de la experiencia del usuario (micro). Para su construcción se utilizan gomas de auto desechadas - debido al alto número de éstas en la Isla. Para la intervención se ensamblaron las gomas en módulos para crear unas piezas que resuelvan las problemáticas que se identificaron en las paradas. Al analizar las paradas, desde el punto de vista de la experiencia del usuario, el automóvil, en gran medida, obstaculiza su uso. La problemática identificada es el hecho de que los frentes de las paradas son obstaculizadas por el automóvil, al haber poco espacio de aparcamiento en la ciudad, y se dificulta la entrada y la salida de la guagua. Con los módulos de mobiliario se establece una barricada la cual está diseñada para detener cualquier automóvil que vaya a estacionarse al frente de la parada. Otra problemática es la falta de mobiliario en el tiempo de espera. Ante este dato, se generaron varios módulos para proveer asientos hechos con gomas a las personas que esperan la guagua.



Pneumatic Tires

In Puerto Rico town planning is governed, to a great extent, by automobiles. This kind of town planning generates dispersive dynamics which have little to do with pedestrians. Santurce is one of those cases in which the development of a city model favoring pedestrians has been given a shot. The attempt hasn't really paid off, but you could say that Santurce is one of the Island's few attempts to foster walkability.

Facing an individual transportation model (the automobile), the public transport system is clearly at a disadvantage. This intervention attempts to solve some of the problems we observed in Santurce's Metropolitan Bus Authority (AMA) bus stops along Ponce de León Avenue. The project's idea rose as a result of car tire waste. With this gesture we reverse the roles, while we use one of the automobiles' own products to work against it. These problems take place in bus stops, both at an urban scale (macro) and a user experience level (micro). Because of the high levels of car tire waste in the Island, we decided to use this as a building material. The intervention consisted in assembling modules made up of car tires, in order to create pieces aimed at solving the problems we identified at the bus stops. When analyzing bus stops from a user experience point of view, we discovered that automobiles greatly obstruct their use. Having so few parking spaces in the city, automobiles obstruct bus stops and make it difficult to get in and out of buses. With these furniture modules we formed a barrier designed to prevent cars from parking in front of the bus stop. Another problem was the lack of furniture to be used during waiting times. To solve this issue, we made several tire modules to serve as seats.

Estudiantes / Students

Camila Calderón
Tyrene Calvesbert
María Cotarelo
Alexander Cuesta
Ives Enríquez
Nicole Fourquet
Laura Miranda
Gabriela Torres

Mobiliario urbano para las paradas de autobús utilizando llantas desechadas
Urban furniture for the bus stops utilizing old car tires



