

AMARA KANTXA

RESUMEN DE INFORME DE
IMPACTO

2023





ÍNDICE

- 1 Introducción
- 2 Descripción del proyecto
- 3 Resumen de participación
- 4 Evaluación de objetivos
- 5 Agradecimientos

Este documento es un resumen del informe elaborado por Jump The Line del impacto del proyecto Amara Kantxa, llevado a cabo en mayo y junio 2023. Para leer el informe completo, por favor ponerse en contacto con contact@jumpthelineproject.com

Informe elaborado por Jump The Line en noviembre 2023.

INTRODUCCIÓN

El proyecto de Amara Kantxa consistió en la regeneración de una de las canchas baloncesto del parque Aitzol en la ciudad de Donosti-San Sebastián dentro del marco del festival Kalean Urban Fest 01, impulsado por el Gipuzkoa Basket Club. Participaron 354 vecinos y vecinas del barrio en el diseño y pintado del espacio que, además, se dedica a Begoña Callejo, vecina de Amara y pionera del baloncesto femenino de la ciudad. Jump The Line se encargó de la gestión del proyecto y del proceso participativo, y el diseño artístico fue realizado por Dos Monos Rojos.

KALEAN URBAN FEST 01

Kalean Urban Fest 01 es la primera edición de un nuevo festival urbano impulsado por Gipuzkoa Basket Club, con el apoyo del Gobierno Vasco, del Ayuntamiento de Donostia-San Sebastián y con la colaboración de Tabakalera, Basmodec y El Diario Vasco.

El festival nace para convertirse en un evento pluridisciplinar de participación de expresiones de cultura urbana. Su objetivo es promover el arte y el deporte urbanos, así como el comercio sostenible de la ciudad.

EL PARQUE AITZOL

El parque Aitzol se encuentra ubicado en el corazón del barrio de Amara y se trata de una de las principales zonas verdes del barrio. Además, cuenta con varios equipamientos deportivos, incluyendo 2 canchas de baloncesto, 2 canchas multideporte con porterías y canastas y barras de calistenia.

En el Plan de Activación y de Mejora del Espacio Público de Amara Berri 2018-2019 (PAM!) se identifica la zona como tercer espacio prioritario del barrio para intervenciones de mantenimiento y mejora. Además, se define como punto clave para establecer nuevos nodos de centralidad en el barrio.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

RESUMEN

Para llevar a cabo la acción de regeneración de la cancha se siguió la metodología de participación comunitaria de Jump The Line.

Distinguimos 4 fases en el proceso participativo de regeneración de la cancha:

1. Vínculo con agentes activos de la comunidad
2. Diseño participativo
3. Pintada participativa
4. Inauguración

Colaboramos con los agentes activos en la comunidad para promover la participación del mayor número posible de personas del barrio de Amara. Además, contamos con la colaboración del Gipuzkoa Basket para incluir en el proceso a su comunidad de socios y colegios asociados.

Contamos también con la participación de Dos Monos Rojos como artistas del proyecto y el apoyo del artista local Kaleko Izarra.

La cancha pintada se inauguró el día 1 de julio 2023, en el acto de apertura de Klean Urban Fest 01.

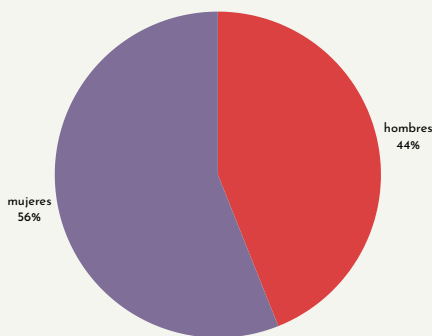
OBJETIVOS

- Fomentar la integración y el sentimiento de pertenencia de todos los miembros de la comunidad de Amara a través del arte y el deporte y contribuir a la regeneración y mejora del paisaje urbano en Donosti-San Sebastián.
- Ayudar a definir la identidad colectiva de la comunidad de Amara, reforzar los vínculos entre sus integrantes y producir un diseño artístico representativo para pintar en el espacio deportivo. Acercando el arte y la cultura al tejido urbano más consolidado.
- Activar los nodos urbanos a través de un espacio con el que conectar a nivel personal. Promover la interacción, y los hábitos saludables a través del uso de este espacio.

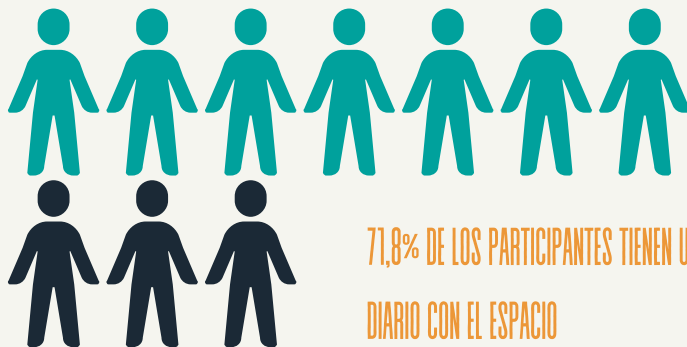
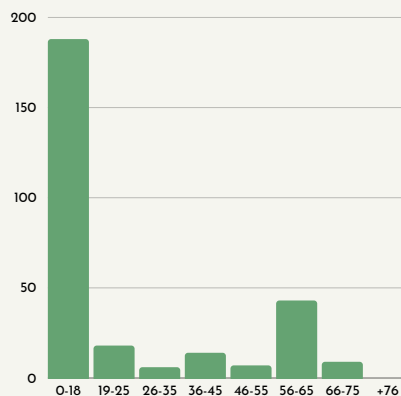
OBJETIVO: 380
PARTICIPANTES

RESUMEN DE PARTICIPACIÓN

PARTICIPANTES POR GÉNERO



PARTICIPANTES POR EDAD



283

Participantes en el diseño

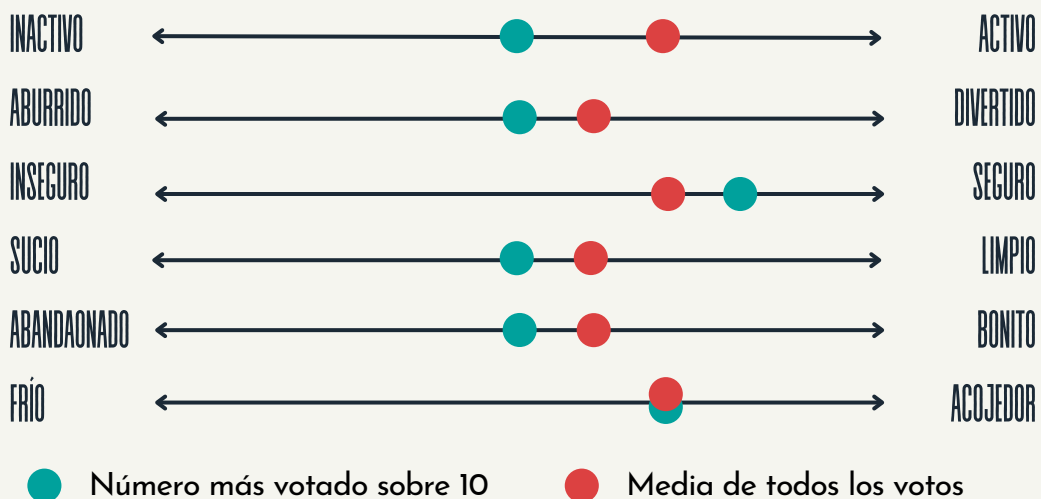
111

Participantes pintando el espacio

354

Participantes únicos en total

PERCEPCIÓN GENERAL DEL ESPACIO ANTES DE LA INTERVENCIÓN



EVALUACIÓN DE OBJETIVOS



1 **Fomentar la integración y el sentimiento de pertenencia de la comunidad de Amara y contribuir a la mejora y regeneración del paisaje urbano.**

A través del proceso de participación, conseguimos juntar a vecinos y vecinas que previamente no se conocían. Destacamos el ejemplo del taller que unió a la Asociación de Vecinos con Basket Kalea, ya que fue un encuentro intergeneracional, multicultural y multilingüe. Nos habría gustado poder hacer un segundo taller de este tipo, pero debido a las limitaciones de tiempo no fue posible.

2 **Ayudar a definir la identidad colectiva de la comunidad de Amara, reforzar los vínculos entre sus integrantes y producir un diseño artístico representativo para pintar en el espacio deportivo.**

Las artistas de Dos Monos Rojos sintetizaron toda la información recopilada en los talleres y encuesta para producir un diseño representativo de la comunidad. Consideramos que este objetivo fue cumplido en base a la respuesta positiva de los vecinos y vecinas que vieron sus aportaciones reflejadas en el diseño presentado.

3 **Activar los nodos urbanos a través de un espacio con el que conectar a nivel personal. Promover la interacción, y los hábitos saludables a través del uso de este espacio.**

Durante el proceso de pintado, fomentamos activamente el uso del espacio una vez se hubiese terminado la intervención. Sin embargo, en el evento de inauguración no pudimos realizar un torneo o actividad deportiva con los vecinos y vecinas. A pesar de ello, integrantes de Basket Kalea nos han hecho saber que se están organizando algunas actividades en la cancha renovada. Consideramos este objetivo parcialmente cumplido.

AGRADECIMIENTOS

Queremos dar las gracias a todas las personas, instituciones, asociaciones, organizaciones y demás colaboradores de este proyecto. Sin su participación no habría sido posible. En particular, nos gustaría hacer una mención especial a:

Gipuzkoa Basket Club

Basket Kalea

Dos Monos Rojos

Kaleko Izarra

Asociación de Vecinos de Amara

Amara Berri Ikastola

Amigas y familiares de Begoña Callejo



AMARA,
MUCHAS GRACIAS
ESKERRIK ASKO

