



# ciudades creativas

## II Congreso Internacional

26, 27 y 28 de octubre de 2011

Facultad de Ciencias de la Información - Universidad Complutense de Madrid  
19 sedes virtuales de España, Europa y Latinoamérica



# ACTAS

volumen 1

### DIRECCIÓN

Francisco García García

### COORDINACIÓN

Rogelio García Fernández



icono14



**ACTAS**  
**II CONGRESO INTERNACIONAL DE**  
**CIUDADES CREATIVAS**

Dirección

Francisco García García

Coordinación

Rogerio García Fernández



Revista científica

**ICONO14**

**Actas Científicas**

**ISBN: 978-84-939077-6-1**

**DIRECTOR**

Francisco García García

*Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UCM)*

**COORDINACIÓN GENERAL**

Rogerio García Fernández

*Investigador de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UCM)*

**SECRETARÍA DEL CONGRESO**

Patricia Núñez Gómez

*Profesora de Audiovisual y Publicidad (UCM)*

María Abellán Hernández

*Investigadora de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UCM)*

**CONSEJO EDITORIAL**

Antonio Sarasa Cabezuelo (UCM), José Luis Sierra Rodríguez (UCM), Roberto de Miguel Pascual (URJC), Esther Monterroso Casado (UDIMA), Carmen Marta Lazo (UNIZAR), María Dolores Cáceres Zapatero (UCM), José Antonio Ruiz San Román (UCM), Roberto Gamonal Arroyo (Ciberimaginario – URJC), Juan José Perona Páez (UAB), Mercedes Quero Gervilla (UNED), Juan Salvador Victoria Mas (UMA), Estrella Martínez (UGR)

**COORDINACIÓN PUBLICACIÓN**

Rogerio García Fernández (UCM)

Karla Isabel de Souza (UNICAMP-Brasil)

**COORDINACIÓN DE LÍNEAS TEMÁTICAS**

Miguel Ángel Chaves (UCM)

María Dolores Arroyo (UCM)

Miguel Baños (URJC)

Pablo Garrido (UFV)

Luis Felipe Solano Santos (UCM)

Alfonso Gil Gil (UCM)

Pedro Gómez (UCM)

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN**

Verónica Dadalto (UNED)

Esta obra ha sido impresa por ICONO14 mediante el sistema de autopublicación de BUBOK PUBLISHING, S.L. para su distribución y puesta a disposición del público bajo el sello editorial BUBOK en la plataforma on-line de esta editorial.

BUBOK PUBLISHING, S.L. no se responsabiliza de los contenidos de esta OBRA, ni de su distribución fuera de su plataforma on-line. Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de la misma mediante alquiler o préstamo públicos.

## TOMO 1

### LA CIUDAD CONSTRUIDA: TEORÍA E HISTÓRIA ..... 4

La Ciudad A Través De La Diplomacia

Elena Borau Boira ..... 5

### LA CIUDAD REPRESENTADA: CULTURA, ARTE MUSEOS, TEATRO Y CIUDAD

Comunicación Artística Performativa en el Espacio Público: Análisis Del Caso Idas y Venidas en Renfe

Pedro Alves; Mario Barro Hernández ..... 18

El Sueño y La Pesadilla. El Paisaje Urbano Fotografiado por el Arte

Gema Pastor Andrés ..... 28

La Integración del Arte y la Creatividad en Ciudades Antagónicas: Estocolmo y Nueva York

Paloma Diaz Soloaga ..... 38

Lost in Translation Poéticas del Lugar: Identidad, Memoria y Exilio en la Ciudad Contemporánea

Denica Veselinova Sabeva ..... 53

Arte: Germen de Energía Social

Virginia Arnet Callealta ..... 66

La Búsqueda del Arte a Través de la Representación Creativa o Estática de la Ciudad...

Juan Gabriel Morales Quesada ..... 81

Paisaje, Lugar y Memoria. Proyecto para un Jardín del Siglo XXI

Francisco Javier Gómez de Segura Hernández ..... 97

Museos Creativos: Innovación Museística del Siglo XXI

Mónica Viñarás Abad; Raquel Caerols Mateo ..... 107

El Litoral Marítimo de Gijón: Espacio Público, Forma y Materia

Ana Johari Mejía Robledo ..... 120

Ex\_Posiciones

Antonio Rabazas Romero ..... 131

Territorios Sublimos. Monstruos En la Linde

Ignacio López Moreno ..... 144

La Pintura Abstracta en Nueva York

Jorge Luis García Fabela ..... 155

Uso del Arte de las Ciudades en las Ciudades. La Ciudad como Soporte Visual

Pablo M<sup>a</sup> García Llamas; Javier Ruiz Sánchez ..... 164

Creación de Imágenes Urbanas: La Arquitectura en el Espacio Cinematográfico

Ángel Sancho Rodríguez..... 176

La Pintura Abstracta en Nueva York

Jorge Luis García Fabela ..... 188

Fotografía Infrarroja: Otra Realidad [Urbana] es Posible

David Gómez Lozano ..... 197

La Periferia Creativa de las Ciudades. El Papel de lo Artístico en la Formación y Actualidad de la Metrópoli Parisina

M<sup>a</sup> Del Pilar Aumente Rivas ..... 207

Participación Ciudadana en los Espacios para la Ciencia

Ruth Carbajo García ..... 223

Diálogo de Esculturas: Estética, Metáfora y Comunicación de la Escultura Monumental de la Plaza de la Moncloa de Madrid

María Dolores Arroyo Fernández ..... 229

La Ciudad Devora Cultura: Fundamentos y Causas	
Alfonso González-Calero .....	239
El Consumo Cultural y las Ciudades. El Consumo de Cultura como Elemento Identitario y Motor Económico de las Ciudades del Siglo XXI.	
Isabel Rodrigo Martín; Luis Rodrigo Martín; M <sup>a</sup> Isabel Martín Requero .....	246
Nuevos Cines, Nuevos Espacios	
Beli Martínez Martínez .....	257
Cartografías Privadas. A Propósito de las Ciudades Explicadas por Calvino	
Domingo Campillo García .....	264
Las Formas de Creación Participativa Generadoras de una Nueva Identidad	
Flora Bacquellaine Vidal de Llobatera .....	275
Paisaje, Lugar y Memoria. Proyecto para un Jardín del Siglo XXI	
Francisco Javier Gómez de Segura Hernández .....	289
O Património Cultural Imaterial e seu Contributo para a Diferenciação Criativa e a Qualificação dos Destinos Turísticos. O Caso da Cidade de Almada na Região de Lisboa	
José da Cunha Barros .....	299

LA CIUDAD VIVIDA: VIDA COTIDIANA EN LA CIUDAD. LOS BARRIOS. EL ASOCIACIONISMO. SEGURIDAD, MOVILIDAD Y LIBERTAD

Vida Cotidiana en la Ciudad. Los Barrios. El Asociacionismo. Seguridad, Movilidad y Libertad. La Ciudad Creada por los Niños. La Experiencia de Los Presupuestos Participativos Infantiles en los Municipios Españoles	
Conchi Campillo Alhama .....	315
El Derecho al Barrio. La Participación Ciudadana en la Operación de Remodelación y Realajo de Barrios de Madrid	
Luis Moya González; Carlos Fernández Salgado .....	329
Madrid en la JMJ 2011: El Alma del Mundo	
Ana María Medina Heredia; Antonio Moreno Ruiz .....	342
La Participación Móvil en los Jóvenes de Poblaciones Vulnerables en Colombia	
Elias Said-Hung .....	353
Habitando las Infraestructuras. Las Infraestructuras Urbanas como Soporte de Actividades no Programadas en la Ciudad Contemporánea	
Jose Luis Muñoz Muñoz .....	366
Una 'Estética de la Reconexión'. Indiferencia y Aislamiento en las Grandes Ciudades Contemporáneas	
María Teresa Angulo Delgado .....	379
Los Servicios de Voluntariado en los Ayuntamientos: Ejemplo Práctico de Enlace para Nuevas Formas de Participación Ciudadana	
M <sup>a</sup> de Los Llanos O'Dogherty de la Riva .....	389
La Resignificación de la Ciudad a Través del Carnaval Medieval y el Movimiento 15M: Analogías Expresivas	
Rafael Timón Gómez; Vanessa García Guardia .....	398
El Imaginario del Sida: La Acción como Instrumento de Cuestionamiento en el Espacio Público	
Alfonso Baya Gallego; Alfonso Delrío Almagro .....	410
La Universidad como Elemento Rehabilitador de la Convivencia Ciudadana. El Caso de la Facultad de Biblioteconomía y Documentación de la Universidad de Extremadura	
José Luis Garralón Velasco .....	421
El Ciudadano Socialmente Responsable	
Luis Felipe Solano Santos .....	448

## LA CIUDAD TRANSITADA: POLÍTICAS Y ACTUACIONES DE TRANSPORTE Y LOS SERVICIOS PÚBLICOS EN LA CIUDAD

Políticas y Actuaciones de Transporte y los Servicios Públicos en la Ciudad. A Educação para o Trânsito como Instrumento para a Construção de uma Sociedade Sustentável: O Exemplo da Cidade de São Paulo	
Josefina Giacomini Kiefer; Petra Sanchez Sanchez .....	456
La Creatividad en las Escuelas como Germen de la Ciudad Creativa	
Iván Cartas Martín .....	476
“Residuos” La Ciudad de Cine y Turismo	
Yolanda González Osuna .....	488

## LA CIUDAD DEL MERCADO: INDUSTRIA, COMERCIO Y ECONOMÍA EN LA CIUDAD.

El Narcisismo del Centro Comercial	
Víctor Lope Salvador .....	497
Rutas Comerciales Urbanas de los Modelos de Feminización en la Cultura Visual Contemporánea	
Inmaculada Otero Carrasco .....	508
La Confianza como Motor de Crecimiento en las Ciudades	
Carlos del Val Merino .....	519
Clusters Comerciais Criativos Emergentes nas Cidades - O Quarteirão Miguel Bombarda	
Sara Joana Dias .....	533
Electroindependencia : Ciudades Consumidoras vs Productoras Electro-Independence: Producer vs Consumer Cities	
Francisco Javier Gayo Santacecilia .....	547
Cidades Criativas: Uma Proposta de Construção de Espaço Colaborativo para Desenvolver Ações de Economia Planejada	
Sidney Rodolfo De Souza .....	560

## LA CIUDAD SILENCIOSA Y SONORA LA MÚSICA EN LA CIUDAD

La Opereta Como un Género de Ciudad: Fusiones e Intercambios en el Barón Gitano y Caballero Pásmán de Johann Strauss	
Alfonso Lombana Sánchez .....	567
Paisaje Sonoro: Un Patrimonio Cultural Inmaterial Desconocido	
Manuel Sánchez Cid; Basilio Pueo; M <sup>a</sup> Ángeles San Martín Pascal .....	581
Madrid, Soledad Sonora: Reflexiones sobre el Silencio, la Contemplación y la Espiritualidad en las Grandes Ciudades	
Aurelio del Portillo García .....	594
Live in the Living. Una Nueva Escena de Música en Directo en la Ciudad de Madrid	
Héctor Fouce .....	607

## LA CIUDAD SOLIDARIA: LOS SERVICIOS SOCIALES EN LA CIUDAD

La Visibilidad y Promoción de los Servicios Sociales en el Ámbito Urbano de la Comunidad de Madrid	
Adolfo Baltar Moreno .....	615
El Imaginario Social del Sida: La Acción como Instrumento de Cuestionamiento en el	

Espacio Público	
Alfonso Baya Gallego .....	626
El Banco de Alimentos de Madrid se Transforma en una Ciudad con Calles Solidarias	
Mª Pilar Saura Pérez .....	634
Análisis de la Creatividad en los Mensajes Audiovisuales: Su Utilización por Parte de las ONG en Redes Sociales	
Miguel Baños González; Teresa C. Rodríguez García; Isidoro Arroyo Almaraz .....	647

## LA CIUDAD LÚDICA: OCIO Y DEPORTE EN LA CIUDAD

Ciudad, Ocio, Noche, Jóvenes: Entornos de la Drogadicción	
Mercedes García Toribio .....	659

## TOMO 2

### LA CIUDAD IMAGINADA: CINE, LITERATURA Y CIUDAD

“City Placement”: Emplazamiento de Ciudades en el Cine (Análisis de Vicky Cristina Barcelona y el Turista)	
Alfonso Méndiz Noguero .....	671
Elogio y Significado del Descampado Urbano: Una Propuesta de Interpretación (A Propósito de Stalker)	
Javier Ruiz Sánchez; Pablo Mª García Llamas .....	694
Una Sinfonía Urbana Contemporánea: La Banda Sonora de Paris, Je T'aime	
Mónica Tovar Vicente .....	702
Ciudad, Distopía y Apocalipsis a la Sombra del Expresionismo Alemán	
José Miguel Viña Hernández .....	716
Wall•E y la Ciudad Sostenible del Futuro	
María Hernández Herrera .....	728
Configuración Visual de la Ciudad de México.	
María Margarita De Haene Rosique .....	743
La Literatura Como Recurso Turístico de la Ciudad De Madrid	
Natalia Gutiérrez-Colomer Ruiz .....	757
Belgrado Imaginada: Cine y Literatura en la Serbia Post Milosevic	
Ricardo Ruiz De La Serna .....	767
La Ciudad Periférica Paisajes Urbanos de Marginalidad en el Cine Español de la Transición	
Juan Carlos Alfeo Álvarez; Beatriz González De Garay Domínguez .....	777
La Estética Sensible El Proceso De Construcción Del Sujeto	
Maria José Barbosa .....	799
Los Pecados de la Gran Manzana: Se7en y la Decrepitud Moral de la Ciudad	
Laura Fernández Ramírez .....	807
La Esquina de Spring con Broadway (NY) en el Cine de Win Wenders: Metáfora Fílmica de la Experiencia Límite	
Lorena Amorós Blasco .....	816
Espacios Recreados: Roma a Través del Cine Italiano	
Daniel Esguevillas Cuesta .....	824
El Movimiento Ciudadano 15M como Agente del Cambio de Paradigma Cultural	
Paloma Fernández Fernández .....	832

## LA CIUDAD IMAGINARIA: VIDEOJUEGOS, CÓMIC Y CIUDAD

La Ciudad Estratégica: Propuestas Urbanas en los Juegos de Simulación Estratégica On-Line. Pedro J. Gómez Martínez .....	841
La Imagen Urbana a Través del Videjuego: Londres M <sup>a</sup> Aránzazu Pérez Indaverea; M <sup>a</sup> Lourdes Pérez Indaverea .....	849
El Vértigo Dinámico: Relación Figura – Fondo en el Paisaje Urbano del Cómic de Superhéroes Diego Pérez Galindo; Áurea Muñoz Del Amo; Luz Marina Salas Acosta; Enrique Quevedo Aragón; Raúl Ruiz Mateos .....	862
Les Cités Obscures (La Tour): François Schuiten, Piranesi y la Ciudad Imaginaria Áurea Muñoz Del Amo; Diego Pérez Galindo .....	872
La Representación de la Ciudad en el Videjuego: Del Virtuosismo Gráfico al Compromiso Narrativo Mar Marcos Molano; Michael Santorum .....	884
Creando Ciudades con el Videjuego SIMCITY Creator. Una Manera de Diseñar la Realidad María Ruth García Pernía; David Herrero Martínez; Laura Méndez Zaballos .....	896
Cityville, la Traslación de la Ciudad Al Videjuego 2.0 Alberto Bernabé Sáez .....	910
Creación, Cómic y Música Marta Fernandez-Carrión Quero .....	921
La Ciudad Distópica como Paradigma Urbano en Cómic y Videjuegos Ruth García Martín .....	933

## LA CIUDAD CREATIVA: TRADICIÓN, PERSONALIDAD E INNOVACIÓN EN LA CIUDAD

La Creatividad Publicitaria y las Corrientes Artísticas: Análisis de la Relación Entre la Publicidad, el Cartel Publicitario y las Vanguardias Artísticas en París Durante la Belle Epoque: Toulouse- Lautrec Martín Oller Alonso .....	947
Aplicación del Modelo de Gestión e Innovación en Alcalá De Henares: Oportunidad y Retos para el Emprendimiento en Documentación Digital y Contenidos Digitales Julio Alcolado Santos; Juan Carlos Marcos Recio .....	961
Ideas Versus Crisis. De Garaje a Farmacia en 48h Loreto Spá Vázquez; Ana M <sup>a</sup> Romero Iribas .....	975
Cidades de Pequenas Dimensões uma Estratégia para a Cidade da Covilhã, Portugal Joana Manteigueiro De Carvalho; María Candela Suárez; Jorge E. Ramos Jular .....	990
Rio com Gentileza: Ética e Humanização na Urbe Contemporânea Leonardo Caravana Guelman .....	1009
La Narración como Eje Creativo del Proyecto Urbano Marta de Miguel Zamora .....	1016

## LA CIUDAD COMUNICADA: LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y LA CIUDAD

La Dieta Infantil y Juvenil en los Escenarios Comunicativos Multipantallas. Diferencias Entre el Territorio Rural y Urbano Carmen Marta Lazo; José Antonio Gabelas Barroso .....	1025
Las Pancartas Tienen la Palabra: Eslóganes, Consignas y Lemas de los Indignados del 15-M Carlos Navarro Gutiérrez .....	1037
La Polémica de la Capital Cultural Europea a Través de la “Conversación” Mediática Alba Silva Rodríguez; Francisco Campos Freire .....	1047

El Endeudamiento de los Principales Grupos Mediáticos Europeos	
Manuel Goyanes Martínez .....	1056
Hybridism and New Identities: The Globalized Territories; The Human Subjectivity and the Nowadays Technocracy	
Inês Alves .....	1071
Educação Ambiental e Meios de Comunicação como Aporte a Nova Política Brasileira de Resíduos Sólidos	
Petra Sanchez Sanchez; Angela Shaun; José Estevão Favaro .....	1082
La Creación de Marcas- Territorio Peñíscola y el Papa Luna: La Puesta en Valor de una Figura Histórica	
Esther Arrizabalaga Méhu .....	1089
El 15M como Contexto Generador de Creación Digital: El Videoarte	
Xudit Casas; Rut Martínez; Pilar Lacasa .....	1108

#### LA CIUDAD HABITABLE: ARQUITECTURA Y URBANISMO DE LA CIUDAD

Influencia del Colegio de Corpus Christi de Valencia en la Transformación Urbana de su Entorno	
Carlos Lerma Elvira; Ángeles Mas Tomás; Mercedes Galiana Agulló .....	1120
Inhabited Bridges. As Pontes Muito Além dos Fluxos.	
Vera Magiano Hazan .....	1130
Jornada Q: Experiencias Creativas y Pensamiento Divergente Sobre la Ciudad Contemporánea	
María Carrascal Pérez; Plácido González Martínez; Pablo Sendra .....	1141
Las Ciudades Interiores: La Apropiación del Espacio Público, la Calle, en la Ciudad Contemporánea	
Elena Redondo Hernando .....	1155
Spatial Elaboration	
Anna Tweeddale .....	1169
Concepto y uso del Espacio Público en Actuaciones Residenciales de Periferia	
María Antonia Fernández Nieto .....	1182
La Función Simbólica y Social de los Edificios en la Reconstrucción de Haití	
Antón Álvarez Ruiz; Silvia Babsky Nadel; Ramón Valls Navascués .....	1203
Acupuntura Urbana: Propuestas Estratégicas de la Ciudad Informal	
Daniel Huertas Nadal .....	1212
Ciudades Para el Siglo XIX. Una Mirada Melancólica de la Urbe.	
Héctor Borrás Segarra .....	1229
Estrategia de Reactivación Residencial en Fener y Balat Neo-Kasbah en el Cuerno de Oro	
Rodrigo Rieiro Díaz .....	1243

#### LA CIUDAD SOSTENIBLE: SALUD, ECOLOGÍA Y CIUDAD

Una Eco-Aldea Rumo a la Posmodernidad	
Rafael Gué Martini .....	1291
A Contribuição da Linguagem da Animação na Sensibilização Ambiental	
Petra Sanchez Sanchez; Carlos Fonseca Vicente; Eliana Zaroni Lindenberg Silva; Norberto Stori; Henny A. B. Rosa Favaro; José Estevão Favaro .....	1300
El Hospital: Pequeña Gran Urbe Dentro de la Ciudad	
Elena Becerra Muñoz .....	1311
Bucaramanga: Imagen Saludable, Ciudad Sostenible	
Clara Janneth Santos Martínez; Eduard Bacca Marín .....	1327

Los Desafíos de las Ciudades: Cambio Climático, Eficiencia Energética y Tecnologías de la Información y la Comunicación a Través de la Innovación y la Creatividad. Transición de Pensamiento Hacia Ciudades Sostenibles e Inclusivas	
José Esteban Gabarda Balaguer .....	1342
Escribir-Dibujar-Deambular la Ciudad	
Enrique Barrera Martínez .....	1357
Gestión Urbana Sostenible. Un Nuevo Urbanismo Sostenible para las Ciudades Latinoamericanas	
Ricardo Adrián; Vergara Durán .....	1368
Implantação da Coleta Seletiva de Lixo na Cidade de Cosmópolis, São Paulo: Qualidade e Sustentabilidade	
Ana Cristina Siewert Garofolo; Tércia Zavaglia Torres; Fernando Aparecido Costa .....	1378
Adequação Ambiental e Legal das Áreas de Preservação Permanente (APP) do Corrego do Jacarezinho da Cidade de Paulínia, São Paulo	
Ana Cristina Siewert Garofolo; Tércia Zavaglia Torres; Aparecida Silva Dos Santos Carbone .....	1387

## LA CIUDAD VIRTUAL Y REAL: TECNOLOGÍA Y CIUDAD

Ciudad Digital: La Tecnología al Servicio del Ciudadano en la Sociedad de la Información y del Conocimiento	
Claudia Regina Castellano Losso; Deborah Bernett; Gisley Francisco Baretta .....	1396
La Ciudad Fronteriza: Un Escenario Simbólico, Complejo, Multivariante, Diverso y Armonizado Desde el Enfoque de “Lean Thinking”	
Rafael Cañadas Martínez .....	1408
La Ciudad Virtual: Análisis de la Comunicación Institucional de las Capitales Europeas en Facebook	
Hipólito Vivar Zurita; Natalia Abuín Vences; Alberto García García; Raquel Vinader Segura .....	1417
Ciudadano/A 2.0	
Cesáreo Fernández Fernández - Zeynep Arda .....	1429

## TOMO 3

### LA CIUDAD SABIA: EDUCACIÓN Y CIUDAD

Biografía del Edublog: Historia de un Blog que Sintió Interés por la Educación	
José Francisco Durán Medina .....	1440
Los Metaversos como Micro Ciudades Digitales: Experiencias de Movilidad Virtual en el Espacio Académico América Latina-Caribeunión Europea Realizadas desde la Red Euroiberoamericana Ecaeva-Virtualcue	
José Bernardo Peña Arcila; José Antonio Ortega Carrillo .....	1457
Nuevos Medios, la Ciudad y la Construcción de Nuevas Sociabilidades. Una Mirada Foucaultiana para la Educación a Distancia	
Ademilde Silveira Sartori .....	1471
Cidade Criativa = Cidade Educadora: (Re)Descobrimdo Novas Trajetórias Educacionais Por Meio da Comunicação para a Mobilização Social	
Daniele Próspero .....	1477
El Municipio al Servicio del Maestro y del Docente	
José Javier Rodríguez Santos .....	1490

La Relación Entre el Fracaso Escolar y el Empleo en Las Ciudades Belén López Martínez; Francisco Javier Ramos Pardo .....	1502
El Compromiso Edu-Comunitario en las Ciudades Creativas. Experiencia de Prevención de Adicciones en la Localidad de Luque (Córdoba) Belén Quintero Ordóñez; José Antonio Ortega Carrillo .....	1532
La Formación a Distancia en Entornos Virtuales como Herramienta de Formación Ciudadana para los Retos de la Reingeniería Laboral en la Sociedad del Conocimiento Pilar Jiménez Martínez; José Antonio Ortega Carrillo ,,,...	1544

#### La Ciudad Educadora del Siglo XXI

Alhim Adonai Vera Silva .....	1560
Proposta Pedagógica Baseada em Colaboração Aplicada Num Curso EAD para Capacitação de Professores Mônica Cristina Garbin; Sergio Ferreira Do Amaral; Carlos Otávio Schocair Mendes; Lana Paula Crivelaro .....	1569
Entre lo Virtual y lo Real: La Tecnología y la Ciudad Como una Oportunidad y un Desafío para la Educación del Futuro Isabel C. Viana; Ricardo J. Machado; Miguel A. Brito .....	1580
A Comunicação Globalizada entre as Cidades Utilizando-se a Videoconferência para a Educação Superior Gilberto Oliani; Elisabete Monteiro de Aguiar Pereira .....	1591
Escuelas en Europa en El Siglo XX: Algunas Ideas Sobre Pedagogía y Arquitectura. Beatriz Villanueva Cajide; Lorenzo Barnó Y Francisco Javier Casas Cobo .....	1605
La Ciudad Sabia: Poder, Religión y Sabiduría en China Durante la Dinastía Zhou Ricardo Ruiz De La Serna .....	1620
¿Son Más Creativos los Alumnos de Profesores con una Actitud Positiva Hacia La Creatividad? Actitudes de Los Profesores y su Influencia en el Desempeño Creativo de los Alumnos Alfonso-Benlliure, V; Valadez, Huizar, M. ....	1626

#### LA CIUDAD VISITADA: TURISMO Y CIUDAD

Realidad Aumentada y Geoposicionamiento: Una Nueva Alternativa para el Ocio Cultural David Ruiz Torres .....	1638
La Competitividad del Destino a Través de la Lente de la Promoción: Huelva la Luz y Huelva Más Allá Cinta M <sup>a</sup> Cano Figueroa .....	1647
Ruta de Miradores. Red de Espacios Públicos de Loja Jose Luís Muñoz Muñoz; Tomás García Píriz .....	1661
La Tradición como Reclamo Turístico. Caso Vilafamés Lorena Berzosa Adrián .....	1673
La Construcción de la Barcelona Turística y de Ocio en la Web 2.0 Elsa Soro .....	1684
Eventos y Ciudad: Los Eventos como Elementos Clave Para La Proyección Territorial Estela Bernad Monferrer .....	1712
El Edificio Icónico Como Comunicador de la Arquitectura Contemporánea. Estudio de las Repercusiones Sociales del Edificio Icónico a Través de a Casa da Música de Porto Beatriz Villanueva Cajide; Francisco Javier Casas Cobo; Agnieszka Stepien .....	1723

#### LA CIUDAD IDENTITARIA: IDENTIDAD E IMAGEN DE MARCA DE LA CIUDAD

La Estrategia Comunicativa y de Marca de la Candidatura de Madrid a Los Juegos Olímpicos de 2016	
Carmen Llovet Rodríguez .....	1745
Ciudades De Marca. De la Alta Costura al Prêt-À-Porter	
Enrique Naranjo Escudero .....	1759
De Antiguo Puerto a Nuevo Barrio: La Reconversión de Puerto Madero (Buenos Aires)	
Jimena Ramírez Casas .....	1773
Ciudades Comunicadas y Comunicadoras Para el Bienestar Ciudadano	
Esmeralda Villegas Uribe .....	1789
Identidad e Imagen de Marca en Internet de la Ciudad De Zamora (España)	
Pablo Garrido Pintado .....	1801
Documentar La Ciudad	
René Palomino Rodríguez .....	1812
La Expresión de la Ciudad A Partir de sus Logos Expression of the City From its Logos	
Carmen Llorente Barroso; Ángel Bartolomé Muñoz De Luna .....	1819
Concepto de Casa Entendida Por el Usuario, Problemática de la Identificación con la Imagen de La Vivienda	
Eva Iszoro Zak .....	1832
Paisaje Lingüístico de una Ciudad de Sesenta Mil Habitantes: Cuenca a Través de sus Carteles	
María Ángeles Chaparro Domínguez .....	1846

#### LA CIUDAD ACCESIBLE: INTEGRACIÓN DE LOS DISCAPACITADOS EN LA CIUDAD

La Ciudad de Bilbao y la Discapacidad. Ocio y Adaptación para Discapacitados Físicos	
Oscar Eduardo Águila Rojas; Juan Carlos Águila Coghlan .....	1859

#### LA CIUDAD IGUALITARIA: GÉNERO Y CIUDAD

El Género en el Madrid de la Movida	
Clarissa González .....	1881

#### LA CIUDAD HEREDADA: PATRIMONIO Y CIUDAD

Un Vacío Lleno de Vida: Funcionamiento de los Espacios Abiertos de la Macarena	
Minerva Parra-Peralbo; Pablo Montero Baena .....	1896
La Creación de Marcas-Territorio Peñíscola y el Papa Luna: La Puesta en Valor de una Figura Histórica	
Esther Arrizabalaga Méhu .....	1911
Paisarte. De Contenedor Patrimonial a Huella Invisible	
Virginia Arnet Callealta .....	1919
Paisaje en Tránsito una Aproximación al Paisaje Contemporáneo a Través del Laboratorio 10+1 Dmlc. Distrito Minero Linares-La Carolina. Jaén	
Enrique Larive López; María Victoria Segura Raya .....	1933
Estrategias de Gestión del Patrimonio Arquitectónico en La Ciudad. El Caso del Obispado de Alcalá De Henares	
Miguel Ángel Sánchez Blázquez; Óscar Caselles Morte .....	1944
Comunicação e Património Mundial Nos Centros Históricos Urbanos: Os Exemplos de Porto e Santiago De Compostela	
Aurora García González; Artur Filipe Dos Santos .....	1956

Sensibilización, Valoración e Intervención del Patrimonio Urbano Arquitectónico de Pamplona, Mediante Metodología de Diseño Participativo	
Huber Giraldo Giraldo; Cesar Parra; Victoria Sarmiento Henao .....	1965
Ausencias Presentes y Presencias Ausentes en La Ciudad	
Joaquín C. Ortiz de Villajos Carrera .....	1980
Un Vacío Lleno de Vida: Funcionamiento de los Espacios Abiertos de La Macarena	
Minerva Parra-Peralbo; Pablo Montero Baena .....	1993
El Viaje al Centro. La Recuperación del Tejido Industrial Obsoleto de La Ciudad Contemporánea	
Enrique Naranjo Escudero .....	2008

Simbolismo y Transformación del Paisaje Urbano en el Programa de Escultura Monumental de Roma Capital	
Miguel Ángel Chaves Martín .....	2025

#### LA CIUDAD 2.0: REDES SOCIALES Y CIUDAD

Ciudad 2.0, Nuevas Tecnologías y Envejecimiento Activo: Modelo De Prevención de La Dependencia en Mayores para La Ciudad de Alcalá de Henares.	
Julio Alcolado Santos; Raquel López Carrasco .....	2039
Comunidades Virtuales y Publicidad	
Lourdes Sánchez Martín; Estrella Martínez Rodrigo .....	2054
Actividades Artísticas en Red y en HBBTV para la Diversidad Funcional	
Montserrat Rodríguez Herrero .....	2063
Las Redes Sociales Como Herramienta de Transparencia de la Información: El Caso del Ayuntamiento de El Puerto de Sta. Maria	
Rafael Serrano Rodríguez .....	2075
La Marca Digital	
María Luisa García Guardia; Carmen Llorente Barroso; Patricia Núñez Gómez .....	2088



**ACTAS**  
**II CONGRESO INTERNACIONAL DE**  
**CIUDADES CREATIVAS**

Dirección

Francisco García García

Coordinación

Rogerio García Fernández



Revista científica

**ICONO14**

**Actas Científicas**

ISBN: 978 -84-939077-6-1

**DIRECTOR**

Francisco García García

*Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UCM)*

**COORDINACIÓN GENERAL**

Rogerio García Fernández

*Investigador de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UCM)*

**SECRETARÍA DEL CONGRESO**

Patricia Núñez Gómez

*Profesora de Audiovisual y Publicidad (UCM)*

María Abellán Hernández

*Investigadora de Comunicación Audiovisual y Publicidad (UCM)*

**CONSEJO EDITORIAL**

Antonio Sarasa Cabezuelo (UCM), José Luis Sierra Rodríguez (UCM), Roberto de Miguel Pascual (URJC), Esther Monterroso Casado (UDIMA), Carmen Marta Lazo (UNIZAR), María Dolores Cáceres Zapatero (UCM), José Antonio Ruiz San Román (UCM), Roberto Gamonal Arroyo (Ciberimaginario – URJC), Juan José Perona Páez (UAB), Mercedes Quero Gervilla (UNED), Juan Salvador Victoria Mas (UMA), Estrella Martínez (UGR)

**COORDINACIÓN PUBLICACIÓN**

Rogerio García Fernández (UCM)

Karla Isabel de Souza (UNICAMP-Brasil)

**COORDINACIÓN DE LÍNEAS TEMÁTICAS**

Miguel Ángel Chaves (UCM)

María Dolores Arroyo (UCM)

Miguel Baños (URJC)

Pablo Garrido (UFV)

Luis Felipe Solano Santos (UCM)

Alfonso Gil Gil (UCM)

Pedro Gómez (UCM)

**DISEÑO Y MAQUETACIÓN**

Verónica Dadalto (UNED)

Esta obra ha sido impresa por ICONO14 mediante el sistema de autopublicación de BUBOK PUBLISHING, S.L. para su distribución y puesta a disposición del público bajo el sello editorial BUBOK en la plataforma on-line de esta editorial.

BUBOK PUBLISHING, S.L. no se responsabiliza de los contenidos de esta OBRA, ni de su distribución fuera de su plataforma on-line. Quedan rigurosamente prohibidas, sin la autorización escrita de los titulares del copyright, bajo las sanciones establecidas en las leyes, la reproducción total o parcial de esta obra por cualquier medio o procedimiento, comprendidos la reprografía y el tratamiento informático, y la distribución de ejemplares de la misma mediante alquiler o préstamo públicos.

## **II Congreso Internacional Ciudades Creativas**

Francisco García García (UCM) - Director  
Rogerio García Fernández (UCM) - Coordinador

Organizado por la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid y la Asociación Científica Icono14, el II Congreso Internacional de Ciudades Creativas aborda las acciones innovadoras que llevan a cabo agentes públicos y privados, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, empresas y ciudadanos nacionales e internacionales, artistas y colectivos; en fin, todos aquellos que de algún modo intervienen creativamente en la construcción de lo que llamamos ciudad.

Recogemos en este Segundo Congreso el concepto de Ciudad Creativa con el que iniciábamos el primero, donde considerábamos a las ciudades como una de las grandes manifestaciones del ser humano: Son espacios elegidos para vivir y para vivir de una manera determinada. La ciudad es la cristalización de la actividad creativa del hombre, la solución a los problemas que surgen en el vivir cotidiano y la expresión de las acciones humildes y egregias de la cultura humana. Es contenido y continente, es actividad y descanso, es lugar de encuentro y punto de partida, es soledad y muchedumbre, es bullicio y silencio, es estrellas sobre los tejados. Está ligada al desarrollo humano. En ella confluyen la actividad de todas las ciencias y el sentido de todas las miradas. Es un ejercicio constructivo de la creatividad fluida, flexible y plural. Para avanzar le pide al hombre que la habita, imaginación, trabajo, gestión, coherencia, interactividad, espíritu colaborativo, solidaridad y alegría. Los edificios públicos, las escuelas, los hospitales, las grandes avenidas, los rincones íntimos, las altas torres, los mercados, las iglesias, las plazas, los parques, los puntos de encuentro, los ayuntamientos, los cines, los teatros, los estadios, las calles, las casas, los museos, los bares, las librerías, los restaurantes, el metro, los quioscos, los transportes, las tiendas, la gente... la ciudad, serán el foco de nuestras miradas en este II Congreso Internacional de Ciudades Creativas.

Para incentivar y difundir las acciones creativas, inventivas y originales presentadas, se invita a ciudades españolas e internacionales para que den a conocer sus proyectos más creativos, cómo los han ideado y desarrollado, cuáles han sido sus resultados. Nuestro objetivo es propiciar la sinergia de las acciones de grandes y pequeñas ciudades tanto en el ámbito nacional como internacional, contribuir con la agenda de ONU-Habitat y la Red de Ciudades Creativas de la UNESCO para difundir la creatividad de diferentes proyectos urbanos.

En términos de novedades, esta segunda edición del Congreso pasa a contar con la presencia de sedes virtuales, nacionales e internacionales. También cambia la forma y el modo en que se tratarán las comunicaciones y su publicación, con evaluación previa por pares de ciego, utilizando el sistema DOI1 (Digital Object Identifier) y con publicación editorial en Icono14.

El II Congreso Internacional de Ciudades Creativas abre su participación a los grupos de investigación, a los profesionales y a los investigadores especializados en temáticas relacionadas con la creatividad y las ciudades, a las empresas, a las administraciones públicas, a los organismos e instituciones y a los estudiantes universitarios. Todos los ciudadanos que estén interesados en el conocimiento de los espacios de las ciudades y su uso creativo, pueden presentar propuestas a través de las líneas temáticas.

# TEXTOS COMPLETOS



# LA CIUDAD IMAGINADA

Cine, literatura y

ciudad



# “CITY PLACEMENT”: EMPLAZAMIENTO DE CIUDADES EN EL CINE (ANÁLISIS DE VICKY CRISTINA BARCELONA Y EL TURISTA)

**Alfonso Méndiz Noguero**

Profesor Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga. Campus de Teatinos, s/n. Málaga (España) 29001 Tlf: + 661 981 628 Email: amendiz@uma.es

## Resumen

El rodaje de una gran producción en una ciudad puede otorgar a ésta popularidad, imagen internacional, atracción turística y también beneficios económicos: pernoctaciones, restauración, etc. A la vez, la ciudad puede ofrecer a las productoras algunas compensaciones interesantes: permisos especiales de rodaje, filmación en monumentos públicos, vigilancia y seguridad, ayuda en la financiación, exenciones fiscales, etc.

En este trabajo pretendo estudiar este tipo de acuerdos que benefician a ambas partes y que he bautizado con el nombre de “city placement”, emplazamiento de ciudades (o lugares turísticos) en el cine. Enmarcado en el ámbito del marketing, y como especialización del “product placement”, ofreceré una definición omnicomprendensiva del fenómeno y trataré de identificar

sus elementos esenciales. Analizaré también casos relevantes de “city placement”, tanto en España como en extranjero, y buscaré respuestas a la pregunta: por qué una ciudad emplazada en el cine atrae a los turistas.

En la segunda parte del trabajo, estudiaré en detalle las estrategias de “city placement” que involucraron a dos ciudades importantes: Barcelona en *Vicky, Cristina, Barcelona* (2008), de Woody Allen; y Venecia en *El turista* (2010), de Florian Henckel von Donnersmarck. En cada caso analizaré: los orígenes del proyecto, los emplazamientos de la ciudad en la trama de la película, y la recepción de dichos emplazamientos por el público y la crítica (aceptación o rechazo, y posible eficacia como elemento inductor del turismo).

## Palabras clave

*Emplazamiento de ciudades, emplazamiento de producto, turismo inducido, ciudades, películas, Vicky Cristina Barcelona, El turista*

## Abstract

The shooting of a big production in a city may to grant popularity, international image, tourist attraction and also economic benefits: overnight stays, restaurants, etc. At the same time, the city can offer interesting advantages to film production companies: special permissions of shooting, filming in public monuments, surveillance and security, help in financing, tax exemptions, etc.

In this paper I intend to study this kind of agreements that benefit both parties and have dubbed “city placement”, placement of cities or tourist sites in the movies. In the context of marketing strategies of “product placement”, will try to offer a comprehensive definition of the phenomenon and identifying its essen-

tial characteristics Also discuss relevant cases of “city placement”, both in Spain and abroad, and seek answers to the question: why a city integrated in the film attracts tourists.

In the second part of the paper, I will study in detail the strategies of “city placement” involving two major cities: Barcelona in *Vicky, Cristina, Barcelona* (2008), by Woody Allen, and Venice in *The tourist* (2010) by Florian Henckel von Donnersmarck. In each case discuss: the origins of the project, the placements of the city in the plot, and the reception of these placements by audiences and critics (acceptance or rejection, and potential effectiveness as an inducer of tourism).

## Key words

*City placement, Product Placement, Induced tourism, Cities, movies, Vicky Cristina Barcelona, The tourist*

## Introducción

La decisión de situar el argumento de una película en una ciudad concreta no deriva de cuestiones meramente estéticas, sino que median con frecuencia importantes implicaciones económicas, tanto para el filme como para la ciudad.

El rodaje de una gran producción – americana o europea de alto presupuesto– puede reportar a la ciudad elegida una popularidad insospechada: en su día, la filmación de *Vacaciones en Roma* (1953), con Gregory Peck y Audrey Hepburn, supuso el relanzamiento de Roma como destino turístico de primer orden; como consecuencia, los tour•operadores americanos incluyeron en sus programas algunos lugares que el filme había consagrado, como la “Bocca della Verità”, que antes apenas se visitaba (Tony: *Vacaciones y Derivados*, 13.IX.2011). De igual modo, los residentes del barrio de Nothing Hill, en Londres, vieron cómo sus casas doblaban el precio en el mercado y sus calles recibían centenares de turistas cada día desde que Julia Roberts y Hugh Grant protagonizaran allí una famosa comedia romántica que se tituló, precisamente, *Nothing Hill* (1999).

Pero la elección de una ciudad u otra puede representar también importantes beneficios para la productora. Entre otros aspectos, podemos señalar estos:

- Creación del ambiente adecuado para la historia: mágico, nostálgico, rústico, ajetreado...
- Aprovechamiento del “tirón” popular de una ciudad con carisma: Roma o Venecia en Italia; París o Marsella en Francia; Madrid, Barcelona o Sevilla, en España; etc.
- Posibilidades de obtener apoyo logístico por parte del Ayuntamiento: permisos de rodaje, ofrecimiento de policías y servicio de seguridad, etc.
- Ayuda económica a la producción: bien por exención de cargas fiscales, bien por asunción de algunos gastos específicos.

Como vemos, emplazar una determinada ciudad en una producción de gran éxito es un asunto que puede ser de gran trascendencia económica, y que –por sus especiales circunstancias– interesa a los dos partes en cuestión. Esas circunstancias en un acuerdo de promoción de una ciudad (tanto turística como a nivel de imagen) hace que este fenómeno pueda ser encuadrado dentro del “product placement” (emplazamiento de productos<sup>1</sup>), como un tipo específico o peculiar; lo que podríamos denominar “city placement” (emplazamiento de ciudades).

Este concepto del “city placement” no aparece aún en la bibliografía científica, y precisamente quisiera contribuir a acuñarlo en esta comunicación. De hecho, aunque es la primera vez que se emplea en una publicación científica, el concepto ha sido ya sugerido en un blog dedicado a internet (Amir Anzur, 2.V.2010) y en otro dedicado al turismo: “Más o menos se podía considerar que los lugares o localizaciones en los que se desarrolla la película podrían ser una especie de «Product placement»” (Soul Business, 12.XI.2009).

## Objetivos

En este contexto, los objetivos de la presente investigación son los siguientes:

1. Ofrecer un concepto omnicomprendivo del fenómeno, enmarcado en el ámbito del “product placement”.
2. Identificar los elementos esenciales del “city placement” y los beneficios que una y otra parte pueden extraer de dicho emplazamiento.
3. Estudiar por qué una ciudad emplazada atrae el turismo, identificando las diversas motivaciones del turista en su toma de decisiones: tanto cognoscitivas como afectivas.
4. Analizar los casos más relevantes de “city placement”, tanto en España como en el extranjero, para mostrar su importancia en la industria turística y evidenciar su progresivo crecimiento y evolución.
5. Estudiar en detalle las estrategias de “city placement” de dos conocidas ciudades en dos grandes superproducciones: las estrategias de Barcelona en Vicky, Cristina, Barcelona (2008), de Woody Allen; y las de Venecia en El turista (2010), de Florian Henckel von Donnersmarck.

---

<sup>1</sup> Sobre esta cuestión desde una perspectiva global, cfr.: Victoria 1999, Méndiz 2000, Baños y Rodríguez 2003; Del Pino y Olivares 2006.

# Metodología

El trabajo tiene dos partes, y cada una de ellas ha requerido de una metodología propia. En la primera, hemos empleado el método inductivo para extraer, de una multitud de casos, la definición del fenómeno y la identificación de sus características esenciales. También ha sido preciso el recurso al método documental, para reunir y aprovechar la bibliografía existente sobre la materia, así como reunir y clasificar los ejemplos más relevantes de ciudades emplazadas en el cine.

En la segunda parte, hemos desarrollado un estudio de las estrategias de “city placement” en dos películas relevantes a partir de tres metodologías complementarias: análisis del contexto creativo, para identificar las intenciones del autor en lo tocante a posibles acuerdos de “city placement”; análisis de contenido de los lugares emplazados en el transcurso de la trama argumental; análisis de la recepción de dichos emplazamientos: aceptación o rechazo por parte del público/crítica y evaluación de su posible eficacia como inductor de futuro turismo en esa ciudad.

## 1. “City placement” versus “movie induced tourism”

Tomando pie de lo que señalábamos en la introducción, podemos entender el “city placement” como una técnica de comunicación comercial que aplica el product placement al ámbito del turismo y de la gestión de “marcas de países o de ciudades”. De modo más preciso, podría ser definido del siguiente modo: “Emplazamiento de ciudades, regiones, monumentos, lugares turísticos y negocios de hospedaje y restauración en una producción audiovisual a cambio de una ayuda en la financiación, el rodaje o la promoción del filme, y con vistas a una promoción turística, a la mejora de su imagen en el exterior o a los beneficios económicos que cualquier rodaje comporta”.

Esta definición contiene los 5 elementos esenciales del fenómeno:

1. Género publicitario: se da en el ámbito del product placement, comunicación híbrida entre entretenimiento audiovisual y promoción de lugares turísticos.
2. Anunciantes específicos: es un tipo especial de emplazamiento que afecta a ciudades, regiones, monumentos, lugares turísticos y negocios de hospedaje y restauración.
3. Vehículo de comunicación: se da en producciones audiovisuales, ya sean largometrajes cinematográficos, TV movies, cortometrajes, programas de variedades o de entretenimiento, videoclips, vídeos corporativos, spots publicitarios, etc. También hay ejemplos de producciones multimedia, como videojuegos, etc.
4. Beneficios para la productora: ayuda en la financiación (exenciones fiscales, aportación de las arcas públicas, colaboración en el fundrising del empresariado local, etc.), en el rodaje (concesión de permisos, facilitación de espacios públicos, comunicación con el vecindario, aportación de policía de orden y seguridad, alojamientos subvencionados como albergues, etc.) o en la promoción del filme.
5. Beneficios para la ciudad o lugar turístico: promoción del turismo local (incremento de visitantes), mejora de la imagen, tanto a nivel nacional como internacional, posicionamiento como ciudad o destino con identidad propia, y beneficios directos del rodaje: impuestos para el ayuntamiento, pernoctaciones para los hoteles, comidas para los negocios de restauración, etc.

El concepto que propongo, “city placement”, supone una visión del emplazamiento de ciudades desde una óptica

comercial, claramente marketiniana: porque realmente es una transacción comercial en la que se intercambia lo que aporta una ciudad a la producción (exenciones, dinero, efectivos policiales, etc.) y lo que la producción aporta a la ciudad (promoción, imagen, turismo).

Este mismo fenómeno ha sido estudiado desde la óptica exclusivamente turística y ha recibido el nombre de “movie induced tourism”, término acuñado por Riley y Van Doren (1992) cuando ambos constataron la influencia de las películas en la afluencia de visitantes. Más tarde, Riley, Baker y Van Doren (1998) desarrollaron el concepto hasta introducirlo en el ámbito del marketing turístico, tras analizar una decena de grandes filmes y comprobar que las visitas a las ciudades emplazadas obtuvieron un incremento del 40% ó 50% en los cuatro años siguientes.

El concepto fue aceptado gracias a estudios posteriores que certificaron un incremento de visitas turísticas en los lugares donde se habían rodado filmes de gran éxito. Así, las visitas anuales al Chimney Rock Park (Carolina del Norte) aumentaron un 25% al año de estrenarse *El último Mohicano* (1992); y el número de los que visitaban la Torre del Diablo (Devils Tower National Monument) crecieron un 74% tras la famosa producción de Spielberg *Encuentros en la Tercera Fase* (1977), que situaba allí el punto del crucial encuentro entre los hombres y los extraterrestres (Hernández 2004, 505).

Sin embargo, este concepto tiene en cuenta sólo una parte del fenómeno: la parte que se refiere al turismo, y cuantifica sólo el beneficio para la ciudad o lugar de destino. Desde esta óptica, se ha enfocado el papel de las Film Commissions, como exclusivamente orientadas al turismo. Estas oficinas —con cobertura para una ciudad, una región o todo un país— son asociaciones no lucrativas, de origen público o semi-público, que dependen totalmente del organismo turístico correspondiente (en el Ayuntamiento, en la Comunidad Autónoma, en el país, etc.) y cuyo fin principal es atraer el mayor número de producciones para una ciudad

o zona geográfica concreta. Ya hemos visto que cada producción deja notables beneficios para el lugar donde se rueda. Pero la filmación en una determinada ciudad —y esto queda obviado en el concepto del “movie induced tourism”— también puede ofrecer beneficios para las productoras: búsqueda de localizaciones atractivas, apoyo gubernamental directo (seguridad y vigilancia, exenciones fiscales, colaboración en el fundrising), cesión de espacios públicos, etc. De modo que, repitémoslo de nuevo, la decisión de rodar en una localización es algo que afecta a los dos elementos implicados: productora y lugar turístico; por eso este fenómeno exige ser estudiado desde la óptica del marketing, puesto que se trata propiamente de una transacción comercial: un “emplazamiento” con beneficio para las dos partes.

Desde este punto de vista, podemos aceptar que es una especificación del product placement (toda vez que muestra sus mismas características esenciales) que ha logrado identidad propia. Esto se debe, en parte, al desarrollo institucional de las Film Commissions, que han alcanzado notable desarrollo en poco tiempo y pueden aportar el entramado básico del “sistema de city placement”. Actualmente, hay Film Commissions en todos los países y regiones de importancia turística, y se han creado también Film Offices en las principales ciudades de las naciones más importantes. Desde 1975 existe la Association of Film Commissioners International (AFCI: [www.afci.org](http://www.afci.org)), con más de 300 miembros en los cinco continentes, que organiza cada año un encuentro internacional, además de cursos para gestionar adecuadamente una Film Commission. También existe una web (<http://filmcommissioners.com/>), que reúne a 1.100 Film Commissions del mundo entero. En España, la Spain Film Commission (S.F.C.: [www.spainfilmcommission.org](http://www.spainfilmcommission.org)) cuenta ya con 24 oficinas: 17 Film Commissions y 7 Film Offices. Con toda esa red a nivel internacional, podemos decir que el “city placement” tiene asegurada su red

básica y, en consecuencia, su definitiva institucionalización.

## 2. Ejemplos relevantes de “City placement”

Descendamos ahora al terreno de lo concreto. Quizás el ejemplo más llamativo que podamos encontrar sea el de la trilogía de El Señor de los Anillos (2001•03), que fue rodada íntegramente en Nueva Zelanda. Ese pequeño país de 4 millones de habitantes, situado en el Pacífico Sur, había basado su economía en la cría de ovejas. En los años 80 comenzaron a rodarse películas en tu territorio (algo parecido a lo que sucedió en Almería en los 50 y 60), y, en pocos años, se produjo un cambio notable en su proyección internacional.

Cuando en 1998 Peter Jackson anunció que había obtenido de New Line Cinema la financiación necesaria para rodar la trilogía de El Señor de los Anillos, el gobierno neozelandés vio una gran oportunidad para posicionar Nueva Zelanda como un fabuloso destino turístico. Y facilitó al máximo aquella producción.

De todo ello, por supuesto, se derivaron beneficios para el turismo. Estudios posteriores comprobaron que entre 2001 y 2008 se produjo en Nueva Zelanda un notable aumento del turismo debido precisamente a esta saga cinematográfica. Una encuesta de 2003 arrojaba los siguientes resultados: el 38% de los australianos, el 52% de los británicos y el 62% de los americanos que habían visitado el país habían visto al menos una película de la trilogía. En esa misma encuesta el 9% aseguraba que El Señor de los Anillos había sido la principal razón para viajar al país, y el 86% de ese grupo afirmó que las localizaciones de la película habían sido las que más habían influido en la decisión a la hora de elegir el destino. No en vano, el libro de las localizaciones de El Señor de los Anillos vendió más de 140.000 ejemplares sólo en Australia y Nueva Zelanda.

Pero, al mismo tiempo que la saga benefició al turismo, también es cierto que el gobierno facilitó la saga. Así, el gobierno neozelandés puso a disposición de la productora un altísimo contingente de colaboradores. Entre otros, el ejército de Nueva Zelanda ayudó a construir los inmensos escenarios de Hobbiton un año antes de que la filmación comenzara. Finalizado ese trabajo, un elevado número de jardineros que trabajaban en distintos departamentos locales o nacionales plantaron miles de árboles y sembraron infinidad de flores silvestres con vistas a que, en doce meses, constituyeran la vegetación natural más increíble que jamás se había utilizado en una producción cinematográfica. Del mismo modo, policías locales y nacionales estuvieron en todo momento al servicio de la producción, que se llevó a cabo en 150 localizaciones diferentes, con siete unidades rodando casi al mismo tiempo (Sibley 2002). Un esfuerzo cinematográfico de semejante calado no hubiera sido posible sin la ayuda del gobierno neozelandés.

En reconocimiento de este mutuo beneficio, el día del estreno mundial de la primera cinta, El Señor de los Anillos: La comunidad del Anillo, productora y gobierno se unieron en la organización de una presentación espectacular conjunta, que tuvo gran repercusión mediática. También por eso el estreno fue en Wellington, capital de Nueva Zelanda, el 19 de diciembre de 2001. En la ceremonia, junto a Peter Jackson y a su mismo nivel, estaba situada la primera ministra del país, Helen Clark, quien tuvo una larga intervención en ese acto. Entre otras cosas, afirmó lo siguiente: “Es sorprendente lo que esta película ha hecho por Nueva Zelanda. De muchas películas que vemos, no tenemos ni idea de dónde están hechas... Pero todos saben que El Señor de los Anillos se hizo aquí, en Nueva Zelanda” (Méndiz 2005, 216).

No es el único ejemplo de mutuo beneficio entre productora y destino turístico. Entre otros ejemplos conocidos podemos citar los siguientes:

- *Memorias de Africa* (1985), dirigida por Sydney Pollack y protagonizada por Robert Redford y Meryl Streep. Sabiendo que Universal Pictures estaba detrás del proyecto, el gobierno keniano facilitó personal y ayuda para el rodaje en el Shaba National Game Reserve, con lo que la filmación se ahorró numerosos gastos de logística. A cambio, recibió del filme un gran beneficio: antes de la filmación, el turismo en Kenia apenas llegaba a los 250.000 visitantes anuales; un año después, 700.000 personas visitaron el país. Y el número siguió creciendo en años posteriores: en 2008 sobrepasaron con creces los 2 millones de turistas.
- *Cocodrilo Dundee* (1986), dirigida por Peter Faiman y protagonizada por Paul Hogan. La modesta productora australiana Rimfire Films hubiera sido incapaz de filmar un proyecto de tales dimensiones, aun contando con la ayuda financiera de la Paramount. Gracias a la ayuda del gobierno australiano y de su apoyo logístico para rodar en el Kakadu National Park, la película fue todo un éxito. Y Australia, que era un destino poco frecuentado por los norteamericanos, vio incrementado su turismo en un 20% a los tres años del estreno. En las encuestas llevadas a cabo en las aduanas, los visitantes habían tomado mayoritariamente la decisión de visitar ese país para conocer los magníficos paisajes que se mostraban en la cinta; y en ese incremento del 20%, el país que más turistas aportaba era Estados Unidos.
- *Cuatro bodas y un funeral* (1994), dirigida por Mike Newell. La productora inglesa PolyGram Films, creada en 1979 para abrir el mercado cinematográfico inglés y competir abiertamente con Hollywood, aún no había tenido ningún éxito clamoroso a principios de los noventa. Cuando acometió este filme, decidió filmar en el Hotel Crown de Amersham (Reino Unido) por las facilidades que les daba: cesión de algunas suites, alojamiento de todo el equipo, etc. Nunca lo agradecerán bastante: el éxito de la cinta popularizó ese hotel desde el mismo día de su estreno. Ha estado prácticamente lleno desde entonces, y la habitación en la que Hugh Grant y Andie Macdowell pasan su primera noche juntos se reserva con años de antelación.
- *La Pasión de Cristo* (2004), dirigida por Mel Gibson. Gracias a la ayuda del Consiglio Municipale de Matera, al sur de Italia, Gibson puso filmar en los “Sassi de Matera” durante 8 semanas sin ninguna restricción y en espacios que no sólo eran públicos, sino también “Patrimonio de la humanidad”, según declaración de la UNESCO. A cambio, el filme convirtió a esa pequeña y olvidada ciudad en una importante meta del turismo religioso internacional. A los pocos días de su estreno, que fue apoteósico, las agencias de viaje organizaban ya un “Passion Tour” (a un coste de entre 6’5 y 10 €) y un “Passion week•end” (a un coste de 90 a 138 €) para que los turistas identificados con el filme pudieran revivir los lugares de la filmación. Las expediciones empezaron a llegar inmediatamente desde lugares tan alejados como Estados Unidos, Australia y Japón. Y en tan solo un año, esos centenares de miles de viajeros habían dejado más de un millón de euros de beneficio turístico.

En España hemos vivido también experiencias semejantes. Los más ancianos recordarán cómo las murallas de Ávila se convertían en icono internacional gracias al rodaje de *Orgullo y Pasión* (1957), un filme de Stanley Kramer, con Cary Grant y Sophia Loren. A principios de los 60, varios rodajes convirtieron a Madrid y alrededores en referencia internacional: la batalla final de Espartaco (1960) en la Sierra del Guadarrama, casi todos los exteriores de 55 días en Pekín (1963) en Las Rozas, o los escenarios de Moscú y del Kremlin en 1917 (*Doctor Zhivago*, 1965) construidos en el pueblo de Canillas. En 1970, el internacional filme *Tristana*, dirigido por Luis Buñuel e interpretado por Catherine Deneuve y Fernando Rey, convirtió a Toledo en destino turístico de referencia.

Más recientemente, el rodaje de *El Reino de los Cielos* (Ridley Scott, 2005) promocionó la imagen de Huesca en el exterior, muy especialmente la población de Ayerbe y el Castillo de Loarre. Un año después, *El laberinto del Fauno* (Benicio del Toro, 2006) descubrió al mundo entero los escenarios naturales de fantasía que hay en Segovia y El Espinar. Y en 2008, el filme de Pete Travis *En el punto de mira*, con Dennis Quaid y Forest Whitaker, inmortalizó Salamanca al desarrollar una secuencia clave en su famosa Plaza Mayor.

Con todos estos ejemplos, parece claro que el fenómeno del “city placement” tiene hoy verdadera entidad. Ciertamente, cuenta con una larga tradición, en la que ha ido desarrollándose con acuerdos sencillos y estrategias más o menos intuitivas, pero es en la actualidad cuando ha alcanzado una consolidación institucional, que beneficia tanto al turismo como a las productoras.

Con todo, y quizás de modo anecdótico, hay que reconocer que la simple aparición de una ciudad en un filme de éxito no garantiza su inmediata repercusión en el turismo. Quizás el caso más famoso sea el de *Misión imposible II*, donde Sevilla es objeto de una impresionante confusión cultural: ¿fallas en el puente de Triana, en plena Semana Santa y con Cristos en llamas? El daño que esa película pudo causar en la imagen exterior de la ciudad hispalense es ciertamente notable. Al principio de la secuencia todo parecía ir bien: una supuesta cofradía iba en procesión portando a hombros una Virgen. Pero, de repente, vemos que los nazarenos van vestidos con una ropa que recuerda a los mozos de San Fermín, los cantos que tienen lugar durante la procesión parecen melodías sudamericanas, y como remate, el personaje interpretado por Anthony Hopkins suelta inocentemente: “Ésta es una cultura donde queman a sus santos”, en referencia a los Cristos que —ya no hay duda— provienen de las fallas de Valencia.

### 3. Por qué la ciudad emplazada atrae al turista

Cabe plantearse ahora qué razones son las que llevan a un indeciso viajero a escoger como destino turístico precisamente aquel que ha sido emplazado en una película. Siguiendo a Kim y Richardson (2003), podemos concluir que el cine actúa sobre dos tipos de motivaciones presentes en el turista: las de tipo cognitivo y las de tipo afectivo.

Entre las primeras, podemos señalar las siguientes:

- Familiaridad: “A medida que los turistas se familiarizan más con un destino, están más predispuestos a obtener conocimientos específicos sobre oportunidades vacacionales. Este conocimiento puede proveer un sentimiento de seguridad y confort” (2003, 222). En efecto, los filmes hacen que ciudades nunca visitadas como Nueva York, Los Angeles, Chicago —así como sus calles y monumentos— sean enormemente familiares para los espectadores que desean emprender un viaje por América. Y, por tanto, tienen más posibilidades de convertirse en destino turístico.
- Folclorismo: La visión de Kenia en *Memorias de África*, o la del Tibet en *Siete años en el Tibet*, han suscitado en muchos espectadores el afán por conocer mejor esas culturas lejanas: su forma de vida, sus lugares más típicos. Y, sobre todo, aquellos escenarios que las películas han emblemático. Es el caso, ya citado, de *Vacaciones en Roma*, que restauró la imagen deteriorada que los filmes neorrealistas habían difundido sobre la capital de Italia. Las películas de Rossellini, Zavattini y Vittorio de Sica crearon una poderosa imagen de

tristeza, desilusión y decadencia; pero bastó esta cinta de William Wyler, en 1953, para que los norteamericanos volvieran a identificar a Roma como “la ciudad del amor”, el símbolo de la ilusión y del romanticismo; y, en consecuencia, volvieron a ella los turistas.

- **Curiosidad histórica:** Un filme puede suscitar el interés por la historia de un lugar o un periodo histórico concreto. Las visitas a Escocia aumentaron notablemente después del estreno de *Braveheart* (1995), una cinta protagonizada por Mel Gibson que narra la historia de William Wallace, un montañés escocés que lleva a su clan a luchar contra la tiranía del rey Eduardo I. Tras ver la película, muchos turistas con formación cultural se interesaron por ese personaje, y acudieron a esos montes apartados para conocer la historia de primera mano.
- **Investigación fílmica:** Hay un tipo de viajero que tiende a analizar y a estudiar todos los aspectos de la película, recorriendo los lugares, investigando el por qué de las localizaciones, los planos, las escenas. Disfruta observando las diferencias entre lo real y la película. Corresponde a un tipo de turista que es cinéfilo experto. Un ejemplo de esta motivación se dio con la película *Amelie*, rodada en escenarios reales de Montmartre, en la que muchos turistas deseaban visitar el Marché de la Butte o el Café Tabac deux Moulins donde en la pantalla vemos trabajar al personaje de Amelie Poulain.

Junto a estas motivaciones, de claro componente cognitivo, podemos señalar dos que presentan un claro componente afectivo:

- **Identificación:** Corresponde al perfil de cinéfilo fan. Viaja por pasión o devoción al autor, al guionista, al actor o al director. Se quiere sentir cercano a ese mundo y disfruta viajando a los lugares en los que se ha rodado la película o donde residen los que participan de la industria. Se parece al perfil que hemos indicado como “investigación fílmica”, pero hay una diferencia esencial: aquí no interesa la ciudad donde se rodó un filme, interesa el rodaje en sí: interesa la ciudad porque fue escenario cinematográfico, las anécdotas del rodaje más que la belleza del lugar; y, sobre todo, las personas que intervinieron allí: el director y los actores. Este tipo de motivación se da, sobre todo, en la ciudad de Los Ángeles. Hollywood es el hogar de las estrellas de cine, donde se rueda el 75% de todas las películas producidas en los Estados Unidos y donde se han instalado la mayor parte de los grandes estudios. Turistas de todo el mundo son atraídos por el glamour que envuelve la industria del cine: todo Hollywood gira en torno a ella. Por eso hay “tours cinematográficos” en los principales estudios (el más conocido es el de la Universal), “tours donde viven las estrellas” (en Malibú y, sobre todo, en Beverly Hills) y “tours del Séptimo Arte”, que incluyen lugares emblemáticos como el famoso Teatro Chino, el Teatro Kodak donde se celebran las galas de los Oscars, o el museo de Hollywood en el histórico edificio Max Factor.
- **Experimentación:** En este caso lo que mueve al turista es el deseo de ver o experimentar sensaciones relacionadas con la película. Alojarse en el mismo hotel que las estrellas, comer en el mismo restaurante que los personajes, etc. Este perfil corresponde al cinéfilo emulador. Y es el perfil de los turistas que visitan el Hotel Park Hyatt de Tokio, donde transcurre *Lost In Translation* (cuya demanda aumentó espectacularmente tras el estreno del filme); o el que visita el Hotel Coronado de San Diego, donde se rodó *Con faldas y a lo loco*: ese hotel se ha convertido en destino turístico para cinéfilos empedernidos o fans de Billy Wilder y Marilyn Monroe.

Una vez definido el concepto de “city placement” y analizados en detalle sus características esenciales; una vez

resumida su historia e identificados los motivos por los que una ciudad emplazada tiene capacidad de atraer a los turistas, vamos a estudiar las concretas estrategias de dos películas que se ambientaron deliberadamente en ciudades “con carisma”: Barcelona, escenario simbólico y telón de fondo narrativo para Vicky Cristina Barcelona (2008), de Woody Allen; y Venecia, marco de fuerte carga emotiva para el thriller romántico El turista (2010), de Florian Henckel von Donnersmarck. Se trata de dos “city placements” muy relevantes y, al mismo tiempo, de muy distinto signo. Por ello, vamos a analizarlas en detalle, partiendo del origen del proyecto y estudiando qué relación hubo entre los escenarios de la ciudad y el desarrollo de la producción: relato, personajes y ambientación.

## 4. El caso de Vicky, Cristina, Barcelona (2008)

### 4.1. Orígenes del proyecto

La primera vez que Woody Allen manifestó su interés por rodar en España fue en el otoño de 2003. En un periódico nacional se reprodujeron unas declaraciones en las que afirmaba estar negociando rodar escenas de un próximo filme en Barcelona y Oviedo (El Mundo, 13.X.2003). Lo de Oviedo tenía su justificación: acababa de recibir allí el Premio Príncipe de Asturias de las Artes, pero lo de Barcelona sonaba a nuevo. Más novedosa resultó la noticia aparecida en mayo de 2005 en la que se decía que “las negociaciones para rodar en Barcelona están muy avanzadas” y se ponía en boca de Allen que “el equipo técnico será español, y también algunos de los actores” (El Mundo, 14.V.2005). A fines de ese año, la productora catalana Mediapro afirmó que había cerrado ya el acuerdo y que la película se rodaría a finales de 2007, pero no en los típicos escenarios barceloneses: “no creo —afirmaba el director de Mediapro— que sea una película de espacios gaudianos” (El Mundo, 30.XII.2005). Interesante afirmación, pues la arquitectura de Gaudí será escenario de referencia en el filme. Esto permite suponer que alguien debió de intervenir para que al final esos escenarios salieran con una clara finalidad de promoción turística.

De hecho, el rodaje en Barcelona se inició con una fuerte polémica en la prensa —entre el Ayuntamiento y la oposición— por los fondos públicos destinados al proyecto: “El Ministerio de Cultura participará con amortización directa en taquilla —aportando el 15% de recaudación si supera los 300.000 espectadores—, el Ayuntamiento de Barcelona con cerca de un millón de euros, y la Consellería de Innovación, Universidades y Empresas con 350.000 euros, a lo que queda por sumar la cantidad de la Consellería de Cultura” (El Mundo, 9.VII.2007).

Al final, Ayuntamiento y Generalitat acabarían aportando millón y medio de euros, el 10% del presupuesto final. Y es que estas dos instancias gubernamentales vieron en este filme de Allen un vehículo perfecto para promocionar internacionalmente la ciudad de Barcelona: su cultura y su identidad. En consecuencia, no es de extrañar que en ese período Woody Allen fuera nombrado Doctor Honoris Causa por la Universidad Pompeu Fabra (El Mundo, 24.V.2007), como tampoco lo es que —en el argumento del filme— una de las protagonistas americanas viniera a la ciudad Condal para preparar una Tesis sobre “la identidad catalana”.

La realización del rodaje en Barcelona favoreció a las 3 partes involucradas: a la productora catalana Mediapro, que encontraba así una vía para expandir su mercado y tener una mayor proyección internacional; a Woody Allen, que —más reconocido en Europa que en su país— conseguía financiación en una gran ciudad europea (estrategia que seguiría después en París, con *Midnight in Paris*, 2011) para rodar con costes más bajos que en EEUU; y a las

entidades públicas catalanas, que conseguían un proyecto cinematográfico internacional (con director y actores norteamericanos) como plataforma para proyectar al mundo una nueva imagen de Barcelona, más asociada a la cultura y a la “identidad catalana”.

## 4.2. Emplazamientos de Barcelona en la trama del filme

La película se abre con un inmenso mural de Miró. Inmediatamente, la cámara se desplaza a la derecha y nos sitúa en el aeropuerto de Barcelona, donde dos turistas americanas, Vicky (Rebeca Hall) y Cristina (Scarlett Johansson) llegan a la ciudad para pasar el verano. En el taxi, vemos carteles de la autovía que anuncian la aproximación a Barcelona, mientras la voz over nos dice que ambas son muy parecidas, pero que entienden el amor y las relaciones humanas de forma muy distinta; también nos informa de que cada una tiene su proyecto: Vicky quiere investigar la identidad catalana con vistas a una Tesis, y Cristina quiere descubrir una nueva experiencia que le haga olvidar su reciente fracaso sentimental. Esta breve secuencia pone sobre el tapete los 3 datos esenciales del emplazamiento de la ciudad:

- – Barcelona es un escenario soñado para el turista (como destino turístico por conocer [apelación cognitiva: Vicky], y como ocasión de nuevas experiencias [apelación emotiva: Cristina]);
- – Miró es el símbolo del sello cultural que Barcelona quiere asociar a su marca.
- – El ya mencionado tema de la identidad catalana establece un marco geográfico de idiosincrasia propia: Cataluña –ese es el mensaje– no es “la España de los toros y pandereta”, imagen tópica y unificada para toda la Península que las películas y los medios de comunicación han difundido durante años. El filme nos dice muy claramente que Cataluña tiene una identidad propia, muy ligada a la cultura, la naturaleza y la gastronomía, como enseguida vamos a ver.

El hecho de que ambas protagonistas sean turistas facilita la identificación del espectador con su rol de “futuro turista” y abre la historia a una experiencia de “descubrimiento” que vertebra todo el filme. Pero ese descubrimiento –como acontece en todo viaje– es tanto del propio escenario (Vicky) como un descubrimiento personal (Cristina). En este caso, “descubrir Barcelona” no se limita a conocer sus monumentos, sino también sus habitantes, su cultura, su arte, su arquitectura y... su identidad.

Cuando el taxi llega a la casa de los anfitriones, apreciamos la belleza del barrio de Pedralbes, y también unas vistas espléndidas de Barcelona desde la terraza de la casa. La comida al aire libre, con la ciudad entera a nuestros pies, termina por consagrar una imagen “de postal”: agradable y relajada, a la par que estética, de la primera experiencia en la ciudad.

Nada más desempaquetar sus maletas, las protagonistas se lanzan a conocer Barcelona. Su primeras visitas son a la Sagrada Familia y a la Fundación Miró (se las ve admirando la famosa escultura de Miró “Chica evadiéndose”). Esta imagen tópica y promocional es subrayada de nuevo por la voz over: “En los días siguientes, Vicky y Cristina absorbieron los tesoros artísticos de la ciudad. Disfrutaron, sobre todo, de Gaudí y Miró”. La narración ofrece una secuencia de montaje que es un auténtico vídeo turístico, de ahí que un crítico español haya titulado su reseña “Vacaciones en la ciudad postal” (Quintana, 2008).

A continuación, vemos a las dos protagonistas en el barco de sus anfitriones, y ese paseo entre las olas ofrece al espectador una nueva dimensión de la ciudad: alude a su localización costera, para que así el futuro turista pueda prever las distintas experiencias de una ciudad que es, al mismo tiempo, urbana y marítima, cultural y playera.

La siguiente secuencia nos muestra a Vicky, bolígrafo en mano, en el interior de unas cocinas. El narrador nos dice que “Vicky investigaba cualquier aspecto de la identidad catalana, recorriendo incluso el mercado y explorando su cocina típica”; y esto, mientras la cámara recorre vistosos platos de marisco catalán.

Todavía nos quedan por ver varias postales barcelonesas antes de que la acción arranque: noches de verano al arrullo de una guitarra española, paseos nocturnos junto a la catedral mientras estallan fuegos artificiales y la apertura de una nueva galería de arte. Ahí conocen a Juan Antonio (Javier Bardem) y la historia se pone en marcha, pero en los primeros diez minutos del filme hemos asistido a un fantástico video promocional que ofrece las distintas caras de una Barcelona moderna y cosmopolita, orgullosa de su identidad. Eso sí, todo perfectamente integrado –rasgo esencial en todo product placement– de manera que muy pocos espectadores tienen a estas alturas del filme la sensación de que le están “vendiendo” la imagen de una ciudad.

Sin embargo, no son sólo los escenarios. También los personajes cumplen en la trama un papel identificador del carácter barcelonés. Por lo que parece, Juan Antonio iba a ser torero, pero él y María Elena (Penélope Cruz) son finalmente pintores abstractos de gran sensibilidad. Este cambio parece hecho a medida de los deseos del Ayuntamiento y de la Generalitat: eludir la imagen de “toros y pandereta” y difundir una imagen de cultura, arte y sensibilidad. Por si fuera poco, Cristina –la turista en busca de nuevas experiencias– va siempre a cuestras con la cámara, lo que nos permite explorar nuevos rincones del Casco viejo barcelonés y mostrar una actividad muy asociada a la práctica del turismo: la fotografía.

Tras el periplo ovetense, que termina con un affair entre Juan Antonio y Vicky, vuelve el tono paisajista de la ciudad. Parece que Juan Antonio ha desaparecido de sus vidas, pero reaparece, y no lo hace en cualquier sitio. La voz over se encarga de subrayarlo: “Un día, yendo a estudiar de nuevo el Parque Güell, diseñado por Gaudí, y parte esencial de su Tesis [el subrayado es mío], Vicky tuvo un encuentro casual”. El encuentro es en las escaleras del Parque Güell, junto a la fuente del dragón donde miles de turistas se hacen fotos cada día. De nuevo la ciudad tónica, la ciudad postal, la ciudad de Gaudí.

Para completar el cuadro, llega a Barcelona Doug, el prometido de Vicky: un nuevo turista, ansioso de conocer las maravillas de la ciudad, que aporta nuevas oportunidades para que Barcelona aparezca en pantalla. De hecho, las primeras salidas de Doug refuerzan la imagen de postal: visita la Pedrera y el Parque de atracciones del Tibidabo, donde tiene lugar una importante escena entre Vicky y Juan Antonio. La voz over vuelve a incidir en el marco escenográfico: “El maravilloso Parque de atracciones era como Juan Antonio les aseguró. Era antiguo y encantador, y desde allí se divisaba toda Barcelona”.

Cuando irrumpe el personaje de Penélope Cruz, el grupo de los 3 que se forma (Juan Antonio, Cristina y María Elena) inicia sus excursiones campestres y añade una nueva faceta a la ciudad•escenario: aparece así la Barcelona montañosa, llena de verdor y de naturaleza, en la ladera del Tibidabo. Un lugar ideal para paseos en bicicleta, como veremos en al menos 3 ocasiones.

La ayuda que María Elena presta a Cristina incide de nuevo sobre la fotografía, que ahora se dirige a otros motivos: en vez de piedras y monumentos, fotografía personas y costumbres. El Rabal, el Parque de la Ciudadela, las

Ramblas con sus tenderetes y puestos de palomas serán ahora el foco de atracción visual: para su cámara y para el filme.

En la última parte, se añaden nuevos paseos por el Casco Viejo (como el revelador diálogo de Cristina acerca de su identidad sexual), por el Museo de Arte Moderno (donde Vicky revela a Judy sus sentimientos hacia Juan Antonio) y diversas localizaciones del Puerto Olímpico que tienen sabor de despedida: el rompeolas, donde Cristina vive su momento de crisis; y el puerto deportivo, donde tiene lugar la última conversación entre Judy y su marido con Vicky y Doug.

Al final, las dos protagonistas regresan a Estados Unidos con cierto sabor de insatisfacción (típico en los filmes de Allen). Una ha vivido la experiencia de la identidad catalana, que le ha hecho cuestionar su propia identidad; la otra ha buscado una nueva visión del mundo, y al descubrirla, ha decidido que no se reconocía en ella. Pero si ellas no alcanzan la satisfacción en sus vidas, el espectador sí: como experiencia de identidad y como nueva visión urbana, la Barcelona del filme le ha gratificado enormemente. Y eso es lo que queda, al terminar los 96 minutos de proyección, junto con una bellísima colección de postales que son identificadas en los créditos finales.

### 4.3. Vicky, Cristina, Barcelona como “city placement”

En el estudio narrativo que acabamos de realizar, han quedado evidenciadas algunas estrategias de “city placement” para posicionar Barcelona de acuerdo con una nueva imagen: alejada de los tópicos españoles (toros, etc.) y reveladora de una nueva “identidad”. Una identidad ligada a la cultura (sobre todo, a la arquitectura de Gaudí y a la obra de Miró) y a la gastronomía, que ha terminado por dibujar una imagen bastante tópica y “postal” de la ciudad. Esa imagen de postal se ha visto reforzada por la voz over, las vistas sobre la ciudad y –sobre todo– por algunas actividades de los personajes: su condición de turistas y su afición a la fotografía.

Lo que ahora pretendemos, a modo de cierre, es indagar en torno a 3 cuestiones: si hay elementos explícitos de un acuerdo entre el Ayuntamiento y la Generalitat, por un lado, y la productora y Woody Allen, por otro; si el emplazamiento de la ciudad en el filme es aceptado o rechazado por el público (en definitiva, cómo fue recibido por los espectadores); y si existen indicios para valorar la eficacia del emplazamiento como inductor del turismo en Barcelona.

Respecto a lo primero, partimos de un hecho muy concreto: el Ayuntamiento de la ciudad y la Generalitat de Cataluña aportaron millón y medio de euros a la producción (El Mundo, 9.VII.2007), con lo que el acuerdo se dio, al menos de forma implícita. Además, quedan evidencias en la Red que involucran a las dos partes del acuerdo. Por el lado de la productora, la web oficial de la película dedica a “Barcelona” una de las pestañas de su home page, al mismo nivel que la información sobre el equipo técnico o las reseñas de prensa. Por el lado institucional, la web del Ayuntamiento de Barcelona ha creado una pestaña titulada “Cine Barcelona: Top 5 películas”; y la primera cinta de la que habla, y a la que dedica una atención muy especial, es justamente ésta. Nótese, por ejemplo, el tono extraordinariamente laudatorio que emplea en lo que es – recordémoslo – una página informativa de un organismo oficial:

“Vicky Cristina Barcelona es una mezcla de imágenes hermosas de Barcelona y una historia fabulosa. Es una montaña rusa de emociones que tiene lugar dentro de los mejores lugares de la ciudad catalana (...). Woody Allen da a Barcelona un papel principal en la película: no es sólo una película sobre los personajes que aparecen, sino tam-

bién sobre la propia Barcelona. Por lo tanto, puedes ver los puntos de referencia de Barcelona, como el Parque Güell (en el que Juan Antonio y Vicky se reúnen después de estar en Asturias), el Puerto Olímpico, La Pedrera, el Tibidabo, Las Ramblas y otros hermosos, aunque no tan conocidos lugares, como el Hospital de Sant Pau”.

Respecto a lo segundo, la aceptación o rechazo del “city placement” por el público, cabe destacar que en ninguno de los principales foros sobre la película hemos encontrado declaraciones negativas de los espectadores: no hay manifestaciones de desagrado ante una presencia tan notable de la ciudad en el filme. En ese sentido, podemos afirmar que se ha hecho con cierto grado de sutileza, buscando siempre la integración. En el ámbito de la crítica sí advertimos una cierta discrepancia. Mientras algunos críticos españoles han percibido el filme como un “vídeo turístico” (“catálogo postal” lo define Calvo [2008], “vacaciones en la ciudad postal” lo reseña Quintana [2008]), la crítica extranjera se centra en los valores de la historia y alaba el atractivo de sus localizaciones. Así se expresaba, por ejemplo, el crítico del New York Times: “El viaje de ‘Vicky Cristina’ transporta maravillosamente al espectador, cautivado por la belleza de sus localizaciones y de sus estrellas, y por todo el hipnótico romanticismo de esos lugares encantados y de las gentes que los habitan” (Dargis 2011). Por tanto, para el mercado exterior –para el que, en primer lugar, se ha pensado este “city placement” de promoción turística–, esas localizaciones no están fuera de lugar, no chirrían: juegan eficazmente a favor del filme.

Respecto a lo tercero, hay varias páginas en internet que permiten inducir la posible eficacia de la película para atraer turismo. Uno de ellos es el web site “Vicky Cristina Barcelona: la ruta de la película”, que ha sido desarrollado para convertir en lugares de obligada visita aquellos que aparecen en el filme. De forma sintética, recoge el Top•10 de los lugares turísticos retratados en la cinta con una breve reseña de cada uno. Pero no es el único site: otros muchos recogen, de forma más somera, algunas de las localizaciones, tratándolas siempre como lugares turísticos. Finalmente, una prueba del posible impacto sobre el turismo queda reflejada en esta conversación publicada en el foro de Askaro, web de preguntas y respuestas sobre las ciudades, acerca del filme:

“A finales de mes vienen a visitarnos unos amigos alemanes. A ella le encanta el cine y concretamente Almodovar...se ha tragado todas sus películas. Coincidiendo que no conocen la ciudad, me gustaría hacer una RUTA por los sitios de Barcelona que aparecen en la película Vicky Cristina Barcelona: Parc Güell, Passeig de Gracia, La Pedrera, etc... ¿Alguien sabe más lugares?”.

Las numerosas y detalladas respuestas que recibió en la web esa pregunta dan una idea muy exacta de cuántos han descubierto y localizado con precisión los sitios donde se filmó la película. Signo también de su capacidad para inducir el turismo.

## 5. El caso de El turista (2010)

### 5.1. Orígenes del proyecto

Este thriller romántico, que transcurre casi exclusivamente en Venecia, fue producido por GK Films y Columbia Pictures en colaboración con Spyglass Entertainment. Fue dirigido por Florian Henckel von Donnersmarck, y escrito por el propio Henckel von Donnersmarck en colaboración con Christopher McQuarrie y Julian Fellowes.

Todo comenzó cuando Spyglass compró los derechos para hacer un remake de una película francesa titulada *El secreto de Anthony Zimmer* (2005), dirigida por Jérôme Salle y protagonizada por Sophie Marceau e Yvan Attal. Leamos su sinopsis para comprender el calco argumental que supone *El turista*: “Anthony Zimmer es un consumado estafador que está en el punto de mira de todas las policías del mundo. Nadie conoce su aspecto. Sin embargo, un jefe de policía sabe que Zimmer arriesgaría hasta su vida por ver de nuevo a su novia Chiara. Un buen día, la joven se cita con el inaccesible delincuente, pero sólo recibe un mensaje de su parte. Con el fin de confundir a sus perseguidores, Zimmer le pide a Chiara que tome un tren en dirección a Niza y aborde a un desconocido para que todos le tomen por él. Chiara le echa el ojo a François, un hombre normal y corriente que en seguida queda fascinado por la joven” (Filmaffinity 2005).

El filme de Salle tuvo un éxito clamoroso. Y, como sucede con toda producción europea de éxito, se compraron los derechos para hacer un filme americano, con actores americanos, que contara la misma historia. Como primera pareja estelar se eligió a Charlize Theron y Tom Cruise, que iban a ser dirigidos por el sueco Lasse Hallström (El Séptimo Arte, 4.XI.2008).

Cuando Hallström presentó su primer borrador de guión, Venecia no figuraba por ninguna parte, prueba clara de que la ciudad ni era necesaria para la trama ni le aportaba elementos sustanciales. De hecho, el productor Graham King se unió a la financiación del proyecto sin pensar siquiera en esa ciudad.

La primera crisis ocurrió en agosto de 2009. Cruise dejó el proyecto para protagonizar *Noche y día*, y eso casi provoca la cancelación del proyecto. Para salvar la película se pensó en el actor de moda Sam Worthington y en el director inglés de origen indio Bharat Nalluri (El Séptimo Arte, 4.VIII.2009).

Dos meses más tarde estalla la segunda crisis. Charlize Theron deja de creer en las posibilidades del filme y se marcha. El nuevo equipo se viene abajo. La producción continua gracias a que Angelina Jolie aceptó la oferta y expresó su deseo de viajar a Europa para rodar allí (El Séptimo Arte, 12.X.2009).

Sin embargo, el director alemán se tomó el trabajo de preparación de forma muy meticulosa; tanto, que Worthington desesperó y renunció, ante lo que consideraba una pérdida de tiempo. Los productores empezaron a dudar de la idoneidad del alemán, así que le entregaron el guión a Alfonso Cuarón, quien terminó quedándose fuera también. Mientras tanto, Johnny Depp relevó al saliente Worthington como protagonista masculino (El Séptimo Arte, 5.XI.2009). A esas alturas, Venecia aún estaba por aparecer.

Los productores se debatían si retomar al director alemán o buscar a otro. Jolie, que era ya productora ejecutiva, se mostró muy decidida a incorporar a Florian Henckel Von Donnersmarck. De la misma opinión era Johnny Depp, así que Florian entró de nuevo en el proyecto a mitad de octubre, aunque su nombramiento no se hizo oficial hasta enero (El Séptimo Arte, 13.I.2010).

De repente, cuando el guión ya estaba bastante adelantado, surge la posibilidad de rodar en Venecia. ¿De quién partió la idea? Nadie ha querido revelarlo. Quizás la propia ciudad, sabedora de que esa producción buscaba una ciudad europea “con glamour”. Quizás la Film Commission de Italia, para promocionar aún más la imagen de Venecia. Quizás la propia productora, pensando en una ciudad que ofreciera localizaciones espectaculares para un thriller romántico. Lo cierto es que no estaba en el guión inicial, pero Venecia entró en el proyecto y su llegada favoreció tanto a la ciudad como a la producción: un ejemplo típico de “city placement”.

En las “Notas de producción del filme” (Optimum Releasing 2010), encontramos algunas razones de esa localiza-

ción desde el punto de vista creativo. Henckel Von Donnersmarck afirma ahí que Venecia aportaba una atmósfera única de belleza y peligro, y añade: “Alguien dijo alguna vez que Kodak le debe a Venecia la mayor parte de sus ingresos. Y es que, en cuanto a arte y belleza, es el lugar más rico del planeta – en verdad no hay otro lugar igual”. A continuación dice algo que evidencia la sutil intencionalidad de promoción turística: “En realidad, la ciudad se está hundiendo y cayendo a trozos, pero queríamos mostrar su gloria [el subrayado es mío]”.

## 5.2. Emplazamientos de Venecia en la trama del filme

La película arranca como su antecesora “El secreto de Anthony Zimmer”: comienza en Francia, con la policía siguiendo a una misteriosa mujer, Elise (Angelina Jolie) que ha concertado una cita con Alexander Pierce. La cita no se produce porque una nota advierte a Elise de que la están siguiendo y le dice que debe tomar un tren con destino a Venecia. Esto sucede en el minuto 5 de la película, y de ahí en adelante, Venecia será la referencia geográfica de toda la trama.

Ya en el tren, cuando Elise escoge a Frank como compañero de viaje para confundir a la policía, Venecia aparece como destino de ambos protagonistas. Y ya no saldremos de ese escenario.

La primera visión de la ciudad –una visión aérea, cuando el tren se está aproximando a la estación– acontece en el minuto 21. Venecia aparece como un inmenso archipiélago: rodeado por el mar, precioso, romántico... y absolutamente emblemático del drama de sus personajes: Elise, acechada por la policía, y su compañero Frank, escondido tras otra identidad, son los dos como islas rodeadas por gentes extrañas que les acechan (el FBI, la mafia rusa). Y, a pesar de esa vigilancia, ambos guardan en su interior un misterio que desde fuera nadie puede ver.

Al salir de la estación, los espectadores recibimos la misma primera impresión que todo turista recibe al llegar a Venecia: no hay coches, sólo puentes para cruzar los canales y lanchas para navegar por ellos. Frank abre un plano para intentar situarse en el misterio de esa ciudad, pero el gesto se revela inútil porque Elise le recoge en una de las lanchas•taxis para turistas. Seguimos experimentando, en forma vicaria (a través de los actores) la experiencia de llegar a Venecia. Y damos un largo recorrido –más largo de lo necesario: pero así se puede contemplar mejor la ciudad– para llegar al hotel más famoso de Venecia: el Hotel Danieli, de 5 estrellas Gran•Lujo, cuyo nombre es perfectamente visible en los tapices que muestra el filme.

Realmente, ni el hotel da al Gran Canal ni puede llegarse a él en barca (porque está situada en Riva degli Schiavoni, junto a la Plaza de San Marcos), pero así la llegada aparece en el filme más romántica, más espléndida. Sí son reales, en cambio, los lujosos interiores del hotel que la película nos muestra con todo detalle. Sobre todo, la famosa escalera interior, rodeada de balaustradas, de estilo veneciano clásico. Para que el efecto sobre la audiencia sea completo, el mayordomo que les abre la suite principal les explica: “Ésta es la Suite del Dux. Fue la segunda residencia de personajes ilustres, como Marcel Proust u Honore de Balzac”. Frank abre una ventana y –aunque esto no es posible, porque el hotel no da al Gran Canal– de fondo vemos el famoso puente Rialto, uno de los principales focos del turismo veneciano. Cuesta creer que este hotel no esté emplazado en el filme cuando tantos planos –y tan bellos– se le dedican en esta parte del filme. Máxime cuando nada acontece en esta parte de la historia.

Seguimos en el hotel Danieli. Lámparas de araña, muebles exquisitos del XVIII... Todo muestra tradición y, a la vez, modernidad. El ajuar de vestidos que Elise descubre en su armario, como regalo del ausente Alexander,

vuelve a subrayar el tono del filme: romántico y misterioso a un tiempo. De alguna manera, la historia se tiñe de romanticismo porque... transcurre en Venecia.

De noche, ambos cenan en un bello restaurante junto al Gran Canal, con las góndolas de fondo, y el primer sentimiento amoroso aflora en los protagonistas. Frank sospecha que Elise ha venido a Venecia para encontrarse con otro, y el doble tema de fondo –romance y misterio– se plantea de nuevo en el marco de una ciudad romántica y misteriosa.

De regreso al hotel, se produce el beso en el balcón. Una nueva certificación de que Venecia es la ciudad romántica. Desde unas preciosas góndolas (¡vaya lugar menos apropiado para espiar!) ambos son fotografiados por una mafia rusa que aún no sabe cuál es la verdadera identidad de Frank.

Cuando, a la mañana siguiente, algunos de esos sicarios rusos persigan a Frank por los tejados, de nuevo Venecia es el telón de fondo: volvemos a ver el Gran Canal y el puente de Rialto, y aunque el recorrido debería ser mucho más largo para que fuese cierto, Frank acaba lanzándose desde la cornisa de otro edificio emblemático: el Mercado de Fruta y Verdura, con arcos venecianos y terraza porticada. Buena localización, que resulta también eficaz para inducir el turismo.

Entregado en manos de la policía local, Frank es sacado de la cárcel por un policía corrupto que va a entregarlo a la mafia rusa. Surge entonces la persecución en lancha: la de Elise, que inicia la marcha, la del policía corrupto, donde Frank está esposado, y detrás los mafiosos, que les persiguen a pie. Ciertamente, podríamos pensar que les escena estaba pensada para una persecución en vehículos, pero la decisión de filmar en Venecia impuso algunos cambios, como éste. Como contrapartida, se nos recuerda que estamos en la ciudad de los canales.

Todavía el filme nos muestra algunos escenarios típicos de postal veneciana: la Plaza de San Marcos, donde Frank toma la decisión de quedarse; el bello Arsenal, que en el filme aparece como la Estación de la Policía internacional (donde por primera vez conocemos la identidad de Elise); o el Museo de Historia Natural, donde tiene lugar el baile con el clímax de la historia.

En ningún momento hemos dejado de admirar la belleza de esta ciudad. Todo es precioso e impoluto. Incluso, en ocasiones, hemos tenido la sensación de que la trama se amolda un poco a los escenarios para que éstos luzcan en todo su esplendor. Por si esto fuera poco, cuando llegamos al desenlace y advertimos que el hombre misterioso no es Alexander, sino otro que ha obedecido sus órdenes transmitidas por SMS, el diálogo final parece también haber sido redactado para lucimiento de la ciudad.

– (Inspector): ¿Pretende decirme que en todo este tiempo ha recibido dinero de un hombre al que no ha visto nunca antes, y que le ha enviado mensajes para que aparezca en un lugar cualquiera?

– (El hombre, tras mirar a un lado y a otro del Canal): “Bueno, yo no diría que éste es precisamente un lugar cualquiera...”.

### 5.3. El turista como “city placement”

En el estudio narrativo de *El turista*, ha quedado claro que el filme recoge como fondo los lugares turísticos más conocidos de Venecia, y que incluso manipula la geografía con tal de hilvanar las secuencias sobre los edificios y

puentes que le interesa resaltar. También hemos visto la parsimonia y lujo de detalles con que se demora en el hotel Danieli y hemos apreciado que algunas secuencias parecían pensadas para otros escenarios. Todo esto al margen del último diálogo, que parece un añadido al guión —nada lo exige en ese momento— para dejar en el espectador un buen sabor de boca.

Abordamos ahora 3 cuestiones semejantes a las que indagábamos en el filme anterior: si hay elementos explícitos de un acuerdo entre la ciudad y la productora; si el emplazamiento de la ciudad es aceptado o rechazado por el público; y si existen indicios para valorar la eficacia del “city placement” como inductor del turismo.

Respecto a lo primero, está la explícita declaración del Director de producción John Hutman, publicada en las “Notas de Producción”, que parece aludir a un guión ya hecho y trasladado después a otras localizaciones: “Estar ahí, en Venecia, te aporta algo especial: el agua, la arquitectura y la historia, juntas crean algo muy especial. Hemos intentado coger estas joyas visuales y encajarlas en la historia” (Optimum Releasing 2010, este subrayado y los siguientes son míos). En esas “Notas de producción” Hutman alude también a la premura del tiempo: “Parece una locura que un estudio o un productor lo permitan, pero teníamos un tiempo muy limitado para hacer la película y no había tiempo de construir los interiores de Venecia en un estudio [Debería haber habido tiempo, si Venecia hubiera sido el escenario original]. Así que por razones meramente prácticas, lo hicimos de esta forma tan inusual”.

Desde luego que era un rodaje inusual. Venecia es la “ciudad de los canales”: se extiende sobre un archipiélago de 118 islas surcadas por 150 canales. El transporte es difícilísimo: se realiza en barco o a pie, no se permiten coche, ni siquiera bicicletas. Sin embargo, señalan las “Notas de producción”: “a pesar del reto logístico de rodar en Venecia, fue fácil vendérsela a los cineastas”. No en vano, y aquí está la clave de todo, “Venecia es fundamentalmente un destino turístico, y el despacho del alcalde y el jefe de la policía de Venecia estuvieron por la labor, ayudando a la producción a funcionar entre los 20 millones de visitantes que recibe la ciudad cada año, con el número mínimo de dolores de cabeza” (Optimum Releasing 2010). No puede decirse de modo más claro que hubo un acuerdo de “city placement”.

Respecto a lo segundo, y a diferencia del filme de Allen, aquí el emplazamiento de la ciudad ha dejado un cierto regusto de “película•postal”. Al menos, eso señala buena parte de los críticos. Así, Javier Galestok (2011) comenta en su reseña: “Una Venecia bien fotografiada de correcto cine•postal paisajístico”. Y Pablo Arahuete (2011), profundizando en alguno de sus defectos, señala: “El simplismo de la trama, que no acierta en lo más mínimo en el humor ni en las escenas de supuesta acción, recurre a las postales de Venecia como si se tratara de un folletín turístico”. Como último botón, podemos recoger aquí la opinión de Diego Batllé (2011): “Dicen que Venecia es una de las ciudades más bellas del mundo. Dicen también que Angelina Jolie es una de las actrices más fotogénicas del planeta. (...) Pues bien, cuesta entender, entonces, cómo con los canales y el lujo veneciano de fondo, más el aporte de una pareja hiper taquillera, el alemán Florian Henckel von Donnersmarck haya concretado un thriller romántico sin suspense, ni tensión, ni química”.

Las críticas que acabo de exponer se dirigen, quiero subrayarlo, al mal empleo del emplazamiento, en modo alguno al hecho de que aparezca la ciudad de Venecia como fondo, que por el contrario resulta —según algunos— claramente favorecida en el filme. Y esto, no obstante la burda —por evidente— intencionalidad de promoción turística.

En su valoración del emplazamiento, la queja más frecuente de los críticos es el de la visión tópica de Venecia: no añade nada nuevo a la ciudad que ya conocemos por la televisión y los documentales. A ello alude Emilio Bellón (2011): “Pero la visión de Venecia que ofrece el film sigue siendo la turística (coherente con el título del film)”. Y, de modo más claro, el crítico de origen veneciano Alberto Zambenedetti afirma en una entrevista de Singer (2011): “Para alguien que nunca haya estado en Venecia, creo que la película no le ha mostrado algo que no haya visto ya antes”.

Con respecto a lo tercero, podríamos citar a varios críticos que han subrayado la eficacia del filme para atraer turismo a Venecia. Entre ellos, cabe mencionar la firme declaración de Mario Alegre (2011): “La verdadera estrella de este largometraje no es Johnny Depp ni Angelina Jolie. Ambos artistas no son más que una distracción. La atención se la roba la hermosa ciudad de Venecia donde se desarrolla su historia”. En la misma línea se sitúa Alain Rodríguez (2011): “Pero hablar de ‘The Tourist’ es hablar de la que sin duda es otra protagonista indiscutible del relato: la ciudad de Venecia. Tan exagerado es su protagonismo que muchas veces la película parece un caro anuncio publicitario para animar a visitar este lugar, admirar sus interminables canales y hospedarse en sus caros hoteles. Casi podría decirse que ‘The Tourist’ es justamente lo que su título indica: un bello paseo turístico por Venecia. Todo ello unido a la calidad de estrellas de sus dos protagonistas, que le dan a la película un toque de glamur inconfundible (...). No dudo que habrá quien piense que esto va en contra de la película, y que ‘The Tourist’ acaba pareciendo más un anuncio de champán que otra cosa. Yo por mi parte creo que es un completo deleite para la vista”.

En su apoyo podemos citar de nuevo a Bellón (2011), que encabeza su reseña con el significativo título “Con Venecia como gran protagonista”. Allí comenta que la película ha sido rodada “en uno de los escenarios más soñados de la historia del cine (...). Venecia, la ciudad construida sobre ‘un mosaico de cien islas’, con más de ochocientos puentes que van uniendo los distintos lugares, es la gran protagonista de esta historia, que sí entretiene, a medias, y que nos lleva a pasar algunos momentos placenteros; sólo algunos”.

Por otro lado, y como en el filme de Woody Allen, la eficacia para promover el turismo se aprecia en la cantidad de páginas web que recogen con todo detalle los lugares donde ha sido filmada la película: “Los decorados de la película ‘El turista’” (Tips de viajeros, 29.I.2011), “Los lugares de Venecia en la película ‘El turista’” (Blog Estila Estilo, 29.II.2011), etc. Por otra parte, una famosa página de promoción de destinos turísticos italianos (Conociendo Italia) le ha dedicado un artículo (“Los lugares de Venecia en la película ‘El turista’”, 28.XII.2010) que evidencia la estrecha relación entre los escenarios de Venecia y su posible promoción como destino turístico.

Está claro que la presencia reconocible de sus canales, monumentos y lugares turísticos identifica inmediatamente la ciudad, a la vez que transmite una imagen muy positiva de ella. Sobre todo, la identifica: más de 100 minutos del filme transcurren en exteriores de Venecia o en interiores con exteriores al fondo (el puente Rialto tras una ventana, etc).

## Conclusiones

Creemos haber demostrado que el concepto de “city placement”, tal como lo hemos definido y analizado en el primer punto de este trabajo, no sólo responde a una realidad consolidada en el marco de la producción cinematográfica, sino que se revela eficaz para promocionar un lugar turístico (tanto en su imagen internacional como en la captación de visitantes) y debe ser incluida en los manuales de marketing.

Ha quedado patente también que su eficacia no se restringe al mundo del turismo, sino que beneficia a las dos partes en cuestión: la ciudad y la producción audiovisual. Responde, por tanto, a un acuerdo de naturaleza transaccional, en el ámbito de la comunicación comercial. Es, en el fondo y en la forma, una concreción de la técnica del product placement en lo que respecta al objeto: se orienta a la promoción de lugares (ya sean países, ciudades, monumentos, etc).

Hemos visto también que esta técnica, desarrollada durante años de forma más o menos intuitiva, cuenta en realidad con una larga tradición, y tiene ya un lugar claro tanto en el marketing de ciudades como en el marketing cinematográfico. Entre los casos más claros cabe citar el de la saga de *El señor de los anillos* y su inestimable promoción de Nueva Zelanda como destino turístico.

Del mismo modo, hemos descubierto por qué una ciudad emplazada en un filme atrae turismo: debidamente realzada en la historia, despierta en los espectadores/turistas importantes motivaciones para visitarla, tanto de tipo cognoscitivo (familiaridad, folclorismo, curiosidad histórica, investigación fílmica) como de tipo afectivo (identificación, experimentación).

Finalmente, hemos visto cómo se ha desarrollado el “city placement” en dos grandes producciones relacionadas con dos ciudades europeas. En *Vicky, Cristina, Barcelona* (2008), de Woody Allen, el Ayuntamiento de Barcelona y la Generalitat de Cataluña supieron ver un magnífico instrumento de promoción turística e institucional, y apoyaron el rodaje con una fuerte financiación y soporte logístico. El resultado, a diferencia de lo inicialmente anunciado, es una magnífica “imagen postal” de Barcelona que no entorpece, sin embargo, el desarrollo de la trama. La imagen que ofrece, alejada de la “España de los toros” y asociada a la “identidad catalana” y a la cultura propia (de ahí la constante referencia a Gaudí y Miró), está plenamente de acuerdo con los deseos de esas instituciones catalanas. Por otra parte, esa imagen postal provoca reticencias tan sólo entre los críticos españoles, pues los extranjeros —que es el público al que va dirigida esa imagen promocional— lo ven como un escenario ideal para la historia que cuenta.

En *El turista* (2010), de Florian Henckel von Donnersmarck, Venecia queda igualmente retratada con una “imagen postal” de sus monumentos y lugares más típicos, pero esta imagen resulta menos sutil que la anterior, y ha sido notablemente denostada por la crítica internacional. No obstante su obviedad, el emplazamiento funciona como elemento romántico y misterioso, que subraya la trama argumental, y se muestra igualmente eficaz como elemento inductor del turismo.

## Referencias

Libros, artículos y reseñas

Alegre, M. (2011). Reseña: The Tourist. Primera Hora. Recuperado de: <http://www.primerahora.com/resenathetourist•blog•452854.html>

Arahuete, P. (2011). Sopor en Venecia. CINEFREAKS. Recuperado de: [http://www.cinefreaks.com.ar/web/nota.php?zna=&iSWE\\_ID\\_O=&iSWE\\_ID\\_1=69&iENC\\_ID=1821](http://www.cinefreaks.com.ar/web/nota.php?zna=&iSWE_ID_O=&iSWE_ID_1=69&iENC_ID=1821)

Baños, M. y Rodríguez, T. (2003). Product placement. Estrella invitada: la marca, Madrid: CIE•Dossat.

Batlle, D. (2011) Tanta belleza para tan poco cine... Otros Cines. Recuperado de: [http://www.otroscines.com/criticas\\_detalle.php?idnota=5094](http://www.otroscines.com/criticas_detalle.php?idnota=5094)

ACTAS ICONO14 -Nº 8 II Congreso Internacional Sociedad Digital | 10/2011 | REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Bellon, E. (2011). Con Venecia como gran protagonista. Página 12. Recuperado de: <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/rosario/12•27126•2011•01•24.html>

Calvo, A. G. (2008, septiembre). Postales imposibles. Dirigido por..., 381, 40•41.

Dargis, Manohla (2008), "Vicky Cristina Barcelona. The Portrait of Two Ladies", The New York Times, 15 August; cfr: <http://movies.nytimes.com/2008/08/15/movies/15barc.html>

Del Pino, C. y Olivares, F. (2006). Brand Placement: Integración de las marcas en la ficción audiovisual, Barcelona: Gedisa.

Filmaffinity (2005). Sinopsis de El secreto de Anthony Zimmer. Recuperado en: <http://www.filmaffinity.com/es/film600705.html>

Galestok, J. (2011). Postales del garrón. RosarioCINE. Recuperado de: <http://www.rosariocine.com.ar/?sitio=criticas•ampliar&numero=1001&titulo=El%20Turista>

Hernández, J. (2004). Turismo inducido. La configuración de la imagen turística de Sevilla a través del cine comercial. I Congreso internacional Patrimonio, Desarrollo Rural y turismo en el siglo XXI (503•515), Sevilla: Universidad de Sevilla.

Kim, H. & Richardson, S. L. (2003). Motion Pictures Impacts on Destination images. Annals of Tourism Research, 30 (1), 216•237.

Méndiz, A. (2000). Nuevas formas publicitarias. Patrocinio, Product placement, Publicidad en Internet, Málaga: S.P.I.C.U.M., 3ª ed. 2007.

Méndiz, A. (2005). Cómo se hicieron las grandes películas, vol. 2, Madrid: CIE•Dossat.

Optimum Releasing (2010). 'The Tourist': Notes of Production. Recuperado de: <http://press.optimumreleasing.net/dyn/The%20Tourist%20%20Production%20Notes%20final%2011•28•1.pdf>

Quintana, A. (2008, septiembre). Vacaciones en la ciudad postal: Vicky, Cristina, Barcelona. Cahiers du Cinema: España, 15, 26.

Riley, R. & Van Doren, C. (1992). Movies as tourism promotion: a push factor in a pull location. *Tourism Management*, 13, 267-274.

Riley, R., Baker, D. & Van Doren, C. (1998). Movie induced tourism. *Annals of Tourism Research*, 25 (4), 919-935.

Rodríguez, A. (2011). 'The tourist', un paseo turístico por Venecia. *Críticas de Cine*. Recuperado de: <http://criticasdecinealano16.blogspot.com/2011/01/tourist-un-paseo-turistico-por-venecia.html>

Sibley, B. (2002). *Cómo se hizo 'El Señor de los anillos'*, Barcelona: Minotauro.

ACTAS ICONO14 -Nº 8 II Congreso Internacional Sociedad Digital | 10/2011 | REVISTA DE COMUNICACIÓN Y NUEVAS TECNOLOGÍAS

Victoria, J. S. (1999). *Hollywood y las marcas (Product placement)*, Madrid: New Book Ediciones.

## Prensa y Blogs:

Amir Anzur (2010, 2 de mayo). How To Market Your City. Recuperado de: <http://www.amiranzur.com/blog/how-to-market-your-city-city-placement>

Conociendo Italia (2010, 28 de diciembre). Lugares de Venecia en la película 'The Tourist'. Recuperado de: <http://www.conociendoitalia.com/lugares-de-venecia-en-la-pelicula-the-tourist/>

El Mundo (2003, 13 de octubre). Woody Allen quiere rodar en España. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2003/10/13/cine/1066077248.html>

El Mundo (2005, 14 de mayo). Woody Allen dice que las negociaciones para rodar en Barcelona están "muy avanzadas". Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2005/05/14/cultura/1116074699.html>

El Mundo (2005, 30 de diciembre). Woody Allen rodará en Barcelona con actores españoles antes de junio de 2007. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2005/12/29/cultura/1135860138.html>

El Mundo (2007, 24 de mayo). Woody Allen será investido doctor 'honoris causa' por la Universidad Pompeu Fabra. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/05/23/cultura/1179939372.html>

El Mundo (2007, 9 de julio). Woody Allen inicia con polémica en Barcelona el rodaje de su nueva película. Recuperado de: <http://www.elmundo.es/elmundo/2007/07/09/cultura/1183966614.html>

El Séptimo Arte, 4.XI.2008: "Charlize Theron estará con Tom Cruise en 'The Tourist'". Recuperado de: <http://www.elseptimoarte.net/charlize-theron-estara-con-tom-cruise-en-the-tourist-4711.html>

El Séptimo Arte, 4.VIII.2009: "Worthington sustituye a Cruise y estará con Theron en 'The Tourist'". Recuperado de: <http://www.elseptimoarte.net/worthington-sustituye-a-cruise-y-estara-con-theron-en-the-tourist-6179.html>

El Séptimo Arte, 12.X.2009: "Angelina Jolie sustituye a Charlize Theron en 'The Tourist'". Recuperado de: <http://www.elseptimoarte.net/angelina-jolie-sustituye-a-charlize-theron-en-the-tourist-6624.html>

Alfonso Méndiz Noguero: "City placement". Emplazamiento de ciudades en el cine

El Séptimo Arte, 5.XI.2009: "Johnny Deep acompañará a Angelina Jolie en 'the Tourist'". Recuperado de: <http://www.elseptimoarte.net/johnny•depp•acompanara•a•angelina•jolie•en•the•tourist•6778.html>

El Séptimo Arte, 13.I.2010: "'The Tourist', la cinta de Deep y Jolie, tiene director". Recuperado de: <http://www.elseptimoarte.net/the•tourist•la•cinta•de•depp•y•jolie•tiene•director•7230.html>

# ELOGIO Y SIGNIFICADO DEL DESCAMPADO URBANO: UNA PROPUESTA DE INTERPRETACIÓN (A PROPÓSITO DE STALKER)

**Javier Ruiz Sánchez**

Doctor Arquitecto. Profesor Titular

Escuela T.S. de Arquitectura. Universidad Politécnica de Madrid. Av. Juan de Herrera, 4. 28040 Madrid (España). Tlfn: + 34 913366592. Email: javier.ruiz@upm.es

**Pablo M<sup>a</sup> García Llamas**

Licenciado en Imagen y Sonido. Investigador

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid (España). Email: pmgllam@hotmail.com

## Resumen

Los descampados urbanos, esos espacios aparentemente vacíos de contenido que algunas veces quedan en posiciones intersticiales de nuestras ciudades, son frecuentemente considerados un fracaso del sistema urbano, y son vistos como peligrosos o, en el mejor de los casos, vacíos carentes de interés. Son incompatibles con las ideas hegemónicas del urbanismo funcionalista, que sistemáticamente propone su conversión en espacio urbanizado, esto es, sometido a reglas, determinado. Nuestra interpretación es diametralmente opuesta. Los descampados presentan un potencial inimaginable, y resultan absolutamente fundamentales en el desarrollo urbano, a la vez que su existencia

presente se nos revela también importantísima, clave en la experiencia urbana. Por no ser nada, pueden ser cualquier cosa, acceder a cualquier futuro. Por no estar sometidos a reglas y voluntades, son espacios de una libertad impagable. Son espacios misteriosos, pero a la vez potencialmente maravillosos, lo que además los llena de significado desde la perspectiva de la construcción de conocimiento y decisión. A partir de determinadas referencias culturales, en particular la película *Stalker*, de Andrei Tarkovski, reivindicamos el papel básico de estos espacios, en una invitación a vincular el desarrollo urbano al azar, la probabilidad y, en último término, la libertad.

## Palabras clave

*Descampados urbanos, futuros urbanos, experiencia urbana, urbanismo, cine, Tarkovski, Stalker, azar.*

## Abstract

Urban wastelands, those apparently empty spaces we sometimes find in interstitial positions inside our cities, are very often considered to represent the failure of the urban system, and they are perceived as lack of interest if not definitively dangerous places. They are, of course, incompatible from the hegemonic point of view of functionalist town planning. Modern urbanism systematically makes plans to “urbanize” them, which means much more than physical transformation, but imposition of rules, order and determination. Our point of view is the opposite. The potential of wastelands is unimaginable, we see them as absolutely fundamental in urban development, while at the same

time their only existence is key to urban experience. For being nothing they can become anything, reach any possible future. For they lack rules and determined wills, they are full of unpayable freedom. Mysterious, uncanny places, but potentially full of wonders, and also filled with meaning and information, key from the perspective of the construction of knowledge and decision. Through certain cultural references, in particular Andrei Tarkovski’s movie *Stalker*, we claim the basic role of these places, in an invitation to link the urban development with chance, probability and, at last, real freedom.

## Key words

*Urban wastelands, urban futures, urban experience, urban planning, cinema, Tarkovski, Stalker, chance.*

## Introducción

La ciudad es un organismo en evolución permanente. Los irregulares y complejos procesos de dicha evolución urbana provocan en muchas ocasiones que determinados lugares queden, durante más o menos tiempo, como descampados. Estos descampados permanecen como espacios residuales en el continuo urbano. No son campo, pues carecen en general de potencial productivo significativo, pierden todas las características de formar parte del sistema agrario; tampoco son, en sentido estricto, ciudad, puesto que no han sufrido la imposición de lo que consideraríamos un orden urbano efectivo, bajo formas de urbanización física y legal, o si han gozado de un estatus urbano lo han perdido por razones de obsolescencia física y funcional. Esto es lo que diferencia a los descampados de los “solares”, donde este dominio sí se ha llevado a cabo y sigue plenamente vigente. Los solares son vacíos temporales de uso y edificación, pero en una situación absolutamente coyuntural, que puede ser inmediatamente solventada a través de un ejercicio de voluntad sencillo por parte de los agentes implicados. En los descampados esta implicación tiende a ser más difusa, estando realmente ante un vacío de poder. Es este vacío de poder es que, para nosotros, dota a estos lugares de un presente y un futuro potencialmente inciertos, misteriosos. Se trata de espacios donde la sorpresa y la incertidumbre es la característica primordial, no por nada suelen ser el objetivo a batir por el urbanismo más funcionalista, para el que dichas sorpresa e incertidumbre son inconcebibles. Sin embargo, los descampados presentan un potencial de desarrollo urbano inimaginable. Por no ser nada pueden ser cualquier cosa, lo que supone una riqueza impagable.

## Objetivos

El objetivo es, a partir de determinadas referencias culturales, en particular la película *Stalker*, de Andrei Tarkovski, reivindicar el papel básico de estos espacios, en una invitación a vincular el desarrollo urbano al azar, la probabilidad y, en último término, la libertad, focalizando el papel primordial de estos espacios descampados, no como espacios residuales sino como espacios creativos activos.

## Metodología

Se trata de repasar la interpretación llevada a cabo en cine, literatura y otras artes, con centro en la película *Stalker*, de Andrei Tarkovski, de espacios maravillosos e ingobernables, inaprensibles, asimilables a descampados urbanos cotidianos. Dicha interpretación debe arrojar resultados sobre dichos espacios no como vacíos sino como contenedores reales y potenciales de lo más complejo del espacio urbano.

## Una propuesta de interpretación (a propósito de *Stalker*)

Los hermanos Arkadi (1925-1991) y Boris (1933- ) Strugatski están entre los escritores soviéticos de ciencia ficción más importantes de las décadas de los 60 a los 80. Su formación complementaria, en materia de letras uno y científica otro, les permiten abordar a través de un estilo propio de ficción científica temas que, como en algunas de las más interesantes tradiciones del género, sobrepasan el mismo para indagar sobre aspectos más críticos con situaciones presentes. Sus futuros alternativos, en algunos casos, y especialmente los devenidos de acontecimientos que escapan a cualquier control y previsión, les sirven para cuestionar sobre todo la relación entre el poder individual y el colectivo-político, en el marco de una naturaleza no del todo aprensible por ninguno de los dos. Una de las temáticas más repetidas por los Strugatski tiene que ver con la confrontación tanto de uno o varios individuos como de las estructuras sociopolíticas con situaciones que escapan a lo previsible, a lo inteligible, a lo gobernable, cuestionando los procesos de toma de decisión y abriendo el futuro a una componente de azar muy por encima de lo razonable<sup>1</sup>.

En 1972 escribieron una de sus novelas más conocidas, *Пикник на обочине* / *Picnic na obochinie* / *Picnic al borde del camino*. En el prólogo, bajo la forma de una entrevista con un científico premiado por el propio Javier Ruiz Sánchez, Pablo M<sup>a</sup> García Llamas: Elogio y significado del descampado urbano descubrimiento de que se trata, se nos insinúa lo que parece ser una visita extraterrestre, la “visita”, con propósito desconocido, y cuyo único resultado es la situación en que quedan los supuestos lugares de aterrizaje y parada. El título de la novela apunta esta ignorancia sobre el motivo de la visita, dada la nula interacción con los humanos durante la muy breve estancia. Puede ser que se trate de una simple parada técnica, un picnic al borde del camino interplanetario, apenas quedan datos que permitan saber más. De hecho, la propia visita no es sino una hipótesis apenas justificada en el patrón geométrico de localización en la superficie de la tierra de las supuestas “zonas” de visita, patrón cuyo descubrimiento cimienta la fama del entrevistado.

---

<sup>1</sup> Por ejemplo en *Трудно быть богом* / *Trudno byt bogom* / *Qué difícil es ser Dios* (1964) o en *Понедельник начинается в субботу* / *Ponedel'nik nachinaetsia v subbotu* / *El lunes empieza el sábado* (1965).

La novela: cada “zona” queda como un lugar que se ha vaciado del dominio de la física, el conocimiento y las leyes convencionales de los humanos, “maravilla de maravillas” (чудо из чудес). Inmediatamente acotados por las autoridades, quedan como lugares “otros”, distintos, en continuidad sólo espacial con la ciudad circundante. El acceso se limita al Instituto Internacional de Culturas Extraterrestres, sembrando el perímetro de vigilantes armados que impidan cualquier otra intromisión. El acceso, no obstante lo prohibido, es el objetivo de los stalkers, merodeadores, ladrones, furtivos que visitan “la zona” y extraen de ella como botín objetos maravillosos cuyo significado o comportamiento desconocen. Algunos como las llamadas “pilas” pueden tener una cierta utilidad práctica, de otros como los “vacíos” entre discos paralelos separados pero inseparables apenas se sabe nada, de otros se sabe que su contacto acarrea consecuencias fatales, incluso la muerte.

Porque la zona está plagada de maravillas, y también de peligros. Los stalkers más veteranos han sufrido graves accidentes y han visto morir a compañeros en contacto con objetos y campos de fuerza y energía de comportamiento imprevisibles. También han asistido a espectáculos de belleza sobrecogedora, e incluso han oído que existe un lugar donde se adquiere conocimiento e incluso donde se cumplen los deseos. Implícitamente, cada visita de un stalker es un viaje iniciático, cada furtivo que entra sale realmente como otra persona, distinto, cambiado. La aventura en “la zona” se asocia al desarrollo personal.

El cineasta ruso Andrei Tarkovski (1932-1986) lleva al cine la novela de los Strugatski en 1979, con guión de los propios hermanos, pese a lo que se va a tratar de una narración con no pocas diferencias. *Сталкер* /Stalker es, sin duda, una de las películas más hermosas de su autor, y la preferida por él<sup>2</sup>. En la película, el tema de la apertura a cualquier acontecimiento, a cualquier futuro, es enfatizado. La Zona alberga misterios y peligros inimaginables tanto como el potencial de conceder todos los deseos y provocar todos los futuros imaginables. En una entrevista al diseñador de producción Rashit Safiullin, éste describe la “zona” como “un espacio en el que los humanos pueden vivir sin las restricciones de la sociedad y donde pueden hablar con libertad sobre los temas más importantes”<sup>3</sup>.

El tema del cambio, evolución, desarrollo personal, es llevado por Tarkovski a lo arquetípico, como demuestra la elección de personajes. En la película, en una ligera variante con la novela, en la visita central acompañan al stalker un escritor y un científico, el primero en busca de inspiración para su imaginación creativa, el segundo en busca de conocimiento, ambos en busca de experiencias que escapen de lo previsible, de lo regulado. Es muy significativa la elección de las localizaciones de rodaje, en el entorno de Tallin, Estonia: centrales hidroeléctricas abandonadas o semi, una estación eléctrica, una vieja planta química en proceso de desmantelamiento. En un momento en que la importancia de la arqueología industrial es absolutamente nula (y menos aún en la Unión Soviética) estos espacios, apenas modificados salvo por la concepción espacial derivada de las posibilidades del montaje cinematográfico, son más que decorados, son escenarios casi reales<sup>4</sup>. Podemos hablar de estos escenarios reales como descampados efectivos. Se trata de unas instalaciones industriales muy particulares. Son instalaciones por su naturaleza desvinculadas del continuo urbano habitado, bien porque su propia función demanda unas

---

2 Los diarios de Tarkovski *Мартиролог: Дневники* /Martirologio: Diarios 1970-1986.

3 Entrevista, en la edición especial en DVD de 2006.

4 Por ejemplo, algunos de los líquidos tóxicos en los suelos lo eran realmente. Muchos miembros del equipo sufrieron infecciones cutáneas de cierta importancia, e incluso existe una hipótesis sobre la posibilidad de que Tarkovski muriera a los cincuenta y cuatro años de un cáncer provocado por el contacto con los restos industriales durante este rodaje.

características específicas de localización, tamaño y características físicas, o bien por la incompatibilidad debida a lo molesto o nocivo de dicha función. Tras su abandono o semiabandono, el tiempo actúa. Y el tiempo actúa aumentando la entropía del sistema, en términos de desorden físico e informacional. En una factoría en uso todo es previsible, casi todo está en su sitio, la cantidad de información necesaria para el conocimiento y el dominio del sistema es limitada. A medida que pasa el tiempo, todo se vuelve imprevisible. El mantenimiento del orden precisa un esfuerzo, en términos físicos un aporte de energía<sup>5</sup>. Del mismo modo, en un espacio no urbanizado pero tampoco sometido a un orden agrario, el aporte para la consecución de orden no ha sido llevado a cabo. Una fábrica abandonada se convierte a los pocos años en un descampado.

Nos atrevemos aquí a señalar, creemos que por primera vez, un punto de contacto entre *Stalker* y la anterior *Солярис/Solaris* (1972). Basada ésta en la novela homónima del polaco Stanislaw Lem (1921-2006), otro científico y escritor, entre otras, de ciencia ficción, aparece el tema de la incertidumbre y los futuros posibles asociados a la entropía del universo, tema muy querido a Lem<sup>6</sup>, aquí en *Solaris* representado por un planeta totalmente cubierto por un océano inescrutable.

En el ensayo-documental *Une journée d' Andrei Arsenevitch/Un día en la vida de Andrei Arsénevich* (1999), a propósito de una jornada de rodaje de *Offret/Sacrificio* (1986), Chris Marker llama la atención sobre la imagen recurrente en todo el cine de Tarkovski de algún o algunos personajes principales cayendo al suelo, a la tierra, manchándose o cubriéndose con la misma, incluso enterrándose o semienterrándose. Esto puede leerse como un deseo de vuelta a los orígenes, pero a nosotros no nos cabe duda de que en el cine de Tarkovski estamos ante algo más. Tarkovski es, se ha señalado de manera continua, un cineasta de lo trascendente. La idea de retorno es, aquí, inseparable de la idea de futuro. La tierra en Tarkovski puede y debe ser leída como un depósito de información, incluso de más información de la que puede ser aprehendida por ningún sujeto, pero necesaria para orientar el futuro de cada uno. De ahí el escritor y el científico en *Stalker*, como el propio *stalker*, cada uno en busca de conocimiento y experiencia, necesarios para el arte, para la ciencia y para la vida.

El tema es muy similar al que desarrolla Gaston Bachelard en sus textos sobre la Tierra *La Terre et les rêveries du repos/La tierra y las ensoñaciones del reposo* (1946) y *La Terre et les rêveries de la volonté/La tierra y los ensueños de la voluntad* (1948). El preámbulo del primero de ellos se abre con esta cita, de una precisión notable, de *Le Cosmopolite*, seudónimo de dos autores de tratados alquímicos de los siglos XVI y XVII: “la tierra es un elemento muy propio para ocultar y manifestar las cosas que se le confían”. El tema de estos textos de Bachelard es la relación entre la imaginación y la materia: el deseo y la necesidad de la imaginación de explorar lo material, la materia como generadora de imágenes, oníricas y reales, como productora de conocimiento, como orientadora de decisiones y comportamientos.

El contacto directo con la tierra tiene así un doble significado, pero inseparables cada una de las partes del mismo. Por una parte es el contacto extremo con lo desconocido. Para Freud, el enterramiento vivo es lo más misterioso, en su doble componente de temido pero a la vez cargado de fascinación. Pero también el contacto directo con la materia es la clave del ejercicio máximo de introspección, de observación, en términos comunicativos,

---

5 Puede verse José Fariña Tojo y Javier Ruiz Sánchez: “Orden, desorden y entropía en la construcción de la ciudad”, en *Urban*, 7, 2002.

6 El ejemplo más paradigmático, *Ciberiada* (1967). Sobre este tema, Javier Ruiz Sánchez: “Construir el dragón”, en *Urbanitas*, 1/2002.

del exterior y el interior, el escenario abierto al máximo conocimiento posible. Lo desarrolla en cierto modo el profesor de arquitectura de Princeton Anthony Vidler en *The Architectural Uncanny* (1992), en particular en el capítulo “Buried alive” (enterrado vivo). Sin embargo, para nosotros, el ejemplo extremo de Pompeya no es del todo válido, al haber servido las cenizas volcánicas para detener, literalmente, el paso del tiempo, para congelar el orden vigente en un instante concreto. Frente a ello, lo abandonado, en lo que la acción del tiempo puede llegar a convertir lo cotidiano en lo que en alemán se diría *unheimlich*, tan siniestro o inquietante como encantado (en el sentido de una casa o un bosque encantado).

Porque la arquitectura y el urbanismo funcionalista reprimen y han reprimido, por definición, la incertidumbre, reprimen simultáneamente el miedo y la sorpresa. El mecanismo: la simplificación, la reducción de información; la consecuencia: la represión de la libertad en forma de acceso a conocimiento presente, decisión y futuro posible. Para Chris Marker, en la voz en off de *Un día en la vida ...* “un travelling [para Tarkovski] no es una cuestión de moral<sup>7</sup>, sino de metafísica”, no es un movimiento de la cámara-ojo (Vertov) sobre el ser, sino la representación del devenir. Pero sin perder la componente moral: la libertad de movimiento de cámara (Godard) es el triunfo sobre la represión conductista, sobre el panóptico hipertrofiado que es la ciudad moderna, funcionalista, corbusiana. El propio Tarkovski, en sus diarios, es plenamente consciente. En la entrada del 28 de enero de 1979 plantea la hipótesis de una segunda parte de *Stalker*, donde el stalker ya no es un guía, sino que lleva y dirige los recorridos de los visitantes, convirtiéndose en “un sacerdote, en un fascista”<sup>8</sup>.

La tierra a la que no ha llegado (metafóricamente) el asfalto es ciudad antes de la ciudad, como la tierra bajo el asfalto que emerge tras el abandono de éste también es ciudad en otro plano. El asfalto como metáfora de la urbanización representa lo represor, los límites a la información, al conocimiento, tanto como los límites de acceso a futuros posibles. Los descampados, de una u otra manera, son depositarios de “otra” información, como lo es la “zona” tras la visita extraterrestre. Por tanto son lugares donde recuperar la libertad de decisión perdida por voluntad del poder hegemónico. La libertad, entendida como desarrollo, se consigue no sin riesgo, no sin enfrentarse a la incertidumbre, a lo misterioso, que a veces no es sino lo arcano, lo reprimido, como en otra película igualmente basada en una novela y en un guión de los Strugatski, *Дни затмения/Dni zatmenija/Días de eclipse* (1988), de Aleksandr Sokurov. Avanzando en lo que apunta Fredric Jameson en *The Geopolitical Aesthetic*, el tema básico es el devenir a través de lo pequeño, la menor acción, la menor decisión, es el inexorable desarrollo entrópico. La convivencia con lo extraño es inherente al desarrollo en libertad.

Como escribe Ursula K. Le Guin en *The Left Hand of Darkness/La mano izquierda de la oscuridad* (1969) “the only thing that makes life possible is permanent, intolerable uncertainty: not knowing what comes next”.

## Conclusiones

En los descampados urbanos, la idea de lo no regulado acompaña a lo no determinado. Así lo entiende también la artista Lara Almárcegui cuando invitó, por ejemplo, a descubrir, así en general, a través de un paseo por el descampado de Fontiñas, en Santiago de Compostela. Así igualmente es la reivindicación que hacemos de los descampados, habiendo señalado su magnífico potencial creativo, y la necesaria revalorización de los mismos, como

---

7 Parfraseando el aforismo de Godard: “un travelling es una cuestión de moral”.

8 Мартиролог: Дневники /Martirologio: Diarios 1970-1986, op.cit.

base para el planteamiento de “otra” ciudad<sup>9</sup>, superando el funcionalismo responsable de los insatisfactorios sistemas urbanos que nos rodean, sustituyendo el modo de producción por polígonos instantáneos, sobrediseñados, insensibles tanto al pasado como al futuro, por una ciudad gradual, en cuyos defectos se asiente el germen del cambio, abierta a la corrección mediante mecanismos de autorregulación, tan aliada de la incertidumbre como de lo fantástico, en la misma idea del relato maravilloso. Donde el funcionalismo urbano encuentra un enemigo sobre el que imponer su soberanía<sup>10</sup>, dónde el poder hegemónico sólo intuye rentabilidad inmediata, puede estar el mejor presente y el mejor futuro de nuestras queridas ciudades.

## Referencias

Almárcegui, Lara (2007). Invitación a visitar el descampado de Fontiñas antes de su edificación (Folleto/invitación). Santiago de Compostela. CGAC.

Bachelard, Gaston (1946). *La Terre et les rêveries du repos*. José Cortí. París. (Traducción castellana *La tierra y las ensoñaciones del reposo*. México: FCE. 2006).

Bachelard, Gaston (1948). *La Terre et les rêveries de la volonté*. José Cortí, París. (Traducción castellana *La tierra y los ensueños de la voluntad*. México: FCE. 1996).

Deleuze, Gilles, y Guattari, Félix (1980). *Mille Plateaux*. París. (Traducción castellana *Mil mesetas*. Capitalismo y esquizofrenia. Valencia: Pre-textos. 1988).

Fariña Tojo, José y Ruiz Sánchez, Javier (2002). “Orden, desorden y entropía en la construcción de la ciudad”, en *Urban*, 7.

Jameson, Fredric (1992). *The Geopolitical Aesthetic. Cinema and Space in the World System*. The University of Indiana Press/British Film Institute. (Traducción castellana *La estética geopolítica. Cine y espacio en el sistema mundial*. Barcelona: Paidós. 1995).

Marker, Chris (dir.) (1999). *Une journée d’Andrei Arsenevitch/Un día en la vida de Andrei Arsénevich*. Francia. AMIP, La Sept/Arte, INA, Arkeion Films. 55 min.

Ruiz Sánchez, Javier (2002). “Construir el dragón”, en *Ur-vanitas*, 1.

Ruiz Sánchez, Javier (2011). “¿Qué ciudad...? acerca de la necesidad de reformular la pregunta”, en *Feminismo/s*, 17.

Sokurov, Alexandr (dir.) (1988). *Дни затмения/Dni zatmenija/Días de eclipse*. Unión Soviética. Lenfilm. 133 min.

Strugatski, Arkadi y Boris (1972). *Пикник на обочине/Picnic na obochinie*. (Traducción castellana *Picnic al borde del camino*. Barcelona: Nova-Ediciones B. 2001)

---

9 Tal y como apuntamos en “¿Qué ciudad...? acerca de la necesidad de reformular la pregunta”, en *Feminismo/s*, 17, 2011.

10 V. Deleuze, *Mille plateaux/Mil mesetas*: “la soberanía no reina más que sobre aquello que es capaz de interiorizar”.

Tarkovski, Andrei (dir.) (1972). *Солярис/Solaris*. Unión Soviética. Mosfilm. 165 min.

Tarkovski, Andrei (dir.) (1979). *Сталкер/Stalker*. Unión Soviética. Mosfilm. 164 min.

Tarkovski, Andrei (dir.) (1986). *Offret/Sacrificio*. Suecia, Reino Unido, Francia. Swedish Film Institute / Argos Films. 145 min.

Tarkovski, Andrei (2008). *Матиролог: Дневники/Martirolog: Dnievniki*. (Traducción castellana Martirologio: Diarios 1970-1986, Sígueme. Salamanca 2011).

Vidler, Anthony (1992). *The Architectural Uncanny. Essays in the Modern Unhomely*. Cambridge (Mass.): The MIT Press.

# UNA SINFONÍA URBANA CONTEMPORÁNEA: LA BANDA SONORA DE PARIS, JE T'AIME

Mónica Tovar Vicente

Doctoranda

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Ciencias de la Información (España) CP. 28040

Tlfn: + 34 646363641 Email: monica.tovar.vicente@gmail.com

## Resumen

1927 fue el año del estreno de *Berlín*, sinfonía de una gran ciudad, una película de Walter Ruttmann y una de las máximas representantes de un conjunto de creaciones que predominaron durante los años 20 y que fueron concebidas como la forma musical citada en el título. La ciudad comercial e industrial, auténtica protagonista, se impuso a los referentes históricos conviviendo con la música, encargada de estructurar el relato. Si bien, posteriormente, las melodías de las bandas sonoras han adoptado diferentes funciones y establecido diversas relaciones y dependencias con el texto audiovisual; todavía se encuentran películas en las que las características urbanas y culturales orientan o, incluso, determinan a la creación musical. Uno de estos casos es *Paris, je t'aime* (VV. AA., 2006), un

relato coral que, rompiendo con los binomios ciudad-íconos establecidos, desarrolla sus narraciones en lugares poco conocidos de la capital francesa. Esta ruptura con las imágenes de postal que predominaron y, de hecho, permanecen en los largometrajes rodados en esa ciudad, también conlleva modificaciones en el plano musical: los diferentes distritos y barrios, así como, los conjuntos sociales que los habitan inspiraron a los compositores y determinaron la selección de las canciones preexistentes. Por tanto, unas creaciones originales que conviven con otras escritas previamente, pero que, tampoco son las que, generalmente, se han asociado con la "ciudad de la luz"; una banda sonora que, sin incumplir con sus funciones habituales, encuentra en la ciudad a su principal fuente de inspiración.

## Palabras clave

*Música, melodía, canción, composición, París, ciudad, cultura*

## Abstract

1927 was the release date of *Berlin: Symphony of a great city*, a film by Walter Ruttmann and one of the highest representatives of a group of creations which prevailed during the 20••s and that were conceived as the musical form mentioned in the title. The commercial and industrial city, the main character, was imposed on the historical references and played the role with the music, which structures the story. In spite

of the development of the original soundtracks which melodies have adopted different functions and established various relations and dependences with the audiovisual text; a number of films present musical creations oriented or, even, determined by the urban and cultural characteristics. One of these cases is *Paris, je t'aime* (VV. AA: 2006), a coral story that, breaking with the duality city-icon established, recorded most

of the narrations in little known places of the French capital. This rupture with the postcard images which invading the films recorded in this city in the past and staying in the most currents nowadays introduced modifications in the musical area: the different districts and neighborhoods, as the social groups that live in them, inspired the composers and determined the

selection of the pre-existing songs. Therefore, original creations that coexist with others written previously, but, these ones aren't the traditional compositions that are related to the "city of the light"; an original soundtrack which, without making a rupture with the habitual functions, finds in the city its principal source of inspiration.

## Key words

*Music, melody, song, composition, Paris, city, culture*

## Introducción

"Raconter en cinq minutes l'histoire d'une rencontre amoureuse dans un quartier de Paris"<sup>1</sup>, así es como comienza *Génération amour*, el dossier que el equipo de *Paris, je t'aime* ofreció en el Festival de Cannes en el año 2006, cuando se presentó en la selección *Un certain regard*. Definición que especifica la naturaleza de la película (una suma de cortometrajes) y el tema principal (el amor), se ve ampliada poco después por esta idea "Un assemblage hétéroclite de milieux sociaux, d'ambiances, de générations et de cultures"<sup>2</sup> y por esta otra "Ils rallument une flamme que l'on croyait éteinte. Ils réinventent notre regard sur Paris en montrant sous un angle nouveau ce qui constitue notre quotidien"<sup>3</sup>. De esta manera, los productores defienden que *Paris, je t'aime* aborda el sentimiento con el que tradicionalmente se ha relacionado a la ciudad, pero, desde un prisma alejado del habitual y predominante: se ofrecen imágenes del París contemporáneo y, en concreto, de esos lugares que apenas han sido mostrados en el cine porque este ha ofrecido, mayoritariamente, imágenes de lo que se ha entendido como icónico o representativo (el Musée du Louvre, el Arc de Triomphe, Notre Dame, la basílica del Sacré Coeur o los puentes del Sena más centrales – Pont Alexandre III, de la Concorde, des Arts o Neuf, entre otros - son algunos de los ejemplos más destacados). Y, precisamente, esa contemporaneidad deseada introduce en escena a diferentes grupos sociales y culturales que, en diversos casos, encuentran en la música a otro de los canales por los que manifestar su identidad. Pero esta explotación del elemento musical extrapola, incluso, sus funciones propias al afectar a la estructura misma del largometraje. Y es así como se descubren los objetos de esta investigación: Una sinfonía urbana contemporánea: la banda sonora de "*Paris, je t'aime*" analiza la configuración de la película como si de una composición sinfónica se tratara al estar constituida por bloques, a su vez, conformados por diversas narraciones breves. Estos relatos también se examinan porque, además de ejercer como soportes de la película,

---

1 Según traducción de la autora: "Contar en cinco minutos la historia de un encuentro amoroso en un barrio de París".

2 Según traducción de la autora: "Una combinación heteróclita de medios sociales, ambientes, generaciones y culturas".

3 Según traducción de la autora: "(Los directores) reaniman, avivan una llama que creíamos apagada. Reinventan nuestra mirada sobre París mostrándola bajo un ángulo nuevo que constituye nuestra cotidianidad".

manifiestan la realidad social y cultural parisina a través de sus propias bandas sonoras, aspecto que, como ya se ha referido, permite la asociación de esta producción cinematográfica con esas sinfonías filmicas de los años 20.

Consecuentemente, el contexto científico en el que se enmarca este trabajo es el de la música y, de manera más específica, la cinematográfica. La estructura de la película conlleva, como se ha explicado, el estudio de una forma musical concreta, por lo que se ha recurrido a las teorías generales de la Historia de la Música para definir cuáles son sus características y de qué manera se encuentra manifestada en el largometraje. Ese ámbito general se reduce a la hora de abordar los cortometrajes, ya que, el interés se centra en las melodías que los acompañan y en las funciones que estas realizan según los espacios en los que se desarrollan y los personajes que las protagonizan. Se trabaja, por tanto, en un ámbito concreto de la música filmica: el de la funcionalidad narrativa de las melodías y su relación con los elementos de la historia.

## Objetivos

Los objetivos de la investigación son dos. El primero y más concreto es el de demostrar que las definidas como músicas geográficas siguen teniendo cabida en las narraciones cinematográficas y que, además, ejercen funciones relevantes para su desarrollo y comprensión. El segundo, más general, es comprobar que, efectivamente, Paris, je t'aime ofrece una imagen multicultural, como defendieron sus productores, y que lo hace, incluso, mediante la vía musical. Las melodías contribuyen, de esa manera, a la realización de un retrato en el que no tienen cabida aquellos estereotipos sociales y culturales mantenidos durante décadas y sí la heterogeneidad que caracteriza a la ciudad en la actualidad. Porque, como se comprueba con esta investigación, la música popular francesa ya no es sólo la chanson; ahora es una confluencia de estilos donde los rasgos populares de otras culturas también están presentes, coexistencia aún más evidente en esa ciudad artística por excelencia que es París y que permite hablar de nuevas corrientes y estilos. Por tanto, lo que se busca con este trabajo es ampliar los estudios previos que se han realizado de Paris, je t'aime focalizando el interés en el elemento musical y comprobando cómo las composiciones también ahondan en la búsqueda de la pluralidad perseguida por el texto audiovisual.

## Metodología

Para realizar esta investigación se ha recurrido a un método heterogéneo resultante de la combinación de diferentes modelos. El primero se encuentra en la obra de Francesco Casetti y Federico Di Chio *Cómo analizar un film* (2007) y se basa en la inducción-deducción: del análisis de cada una de las partes que

componen el relato cinematográfico se llega a una valoración general. En el caso de Paris, je t'aime no ha sido necesario realizar la segmentación de la película recomendada por los autores al estar ya estratificado en dieciocho cortometrajes; por tanto se ha pasado, directamente, al estudio de cada uno de ellos, así como, de los intersticios, los elementos de unión entre bloques, para extraer sus características musicales. En este punto cabe aclararse que estas últimas unidades narrativas también ejercen otra función, la de “créer une fluidité dans le récit puisqu'il était clairement défini dès le départ que Paris, je t'aime devait former un long-métrage et non une succession de courts”<sup>4</sup> (p. 15), como se explica en el dossier de la película (2006). De este modo, de los análisis

---

4 Según traducción de la autora: “Crear una fluidez en el relato porque estaba claramente definido desde el principio que Paris, je t'aime debía ser un largometraje y no una sucesión de cortometrajes (o cortos)”.

de estos elementos se extraen ya muchas ideas destacadas para la comprensión de la obra global y que permiten la elaboración de un primer esquema, como explican los propios autores (2007):

Se delinea un primer mapa del objeto que tenga en cuenta las diferencias y semejanzas tanto de la estructura como de las funciones. Se trata de un mapa puramente descriptivo, sin el cual, sin embargo, no sería posible continuar adelante: de hecho, tomándolo como base se llega a descubrir las correspondencias, la regularidad y los principios que rigen el objeto analizado (p. 33).

En consecuencia, la obtención de este mapa no sólo ha revelado esa estructura similar a la de la sinfonía, también cómo se distribuyen los cortometrajes, de qué manera se ha conseguido el equilibrio entre las partes y, en términos musicales, cuáles son los estilos y tiempos predominantes, así como, el reparto de las músicas geográficas. Las dos últimas fases diseñadas por los autores (la recomposición y la modelización) conllevan esa vuelta a lo global, a entender a la película como un todo que surge de la suma de esas particularidades y que, en el caso de la película objeto de estudio, son esenciales al entenderla, como ya se ha comentado, como un gran crisol cultural manifestado a través de sus diferentes cortometrajes.

Además de este modelo se ha recurrido a otros dos más ligados al universo de la música filmica. El primero es el que Russell Lack propuso en *La música en el cine* (1999) y en el que defiende el análisis conjunto de las melodías y las escenas en las que aparecen. Para la realización de los exámenes propone el empleo de las siguientes variables: tipo de clave (melodías diegéticas y extradiegéticas), acción visual, descripción musical (estilo de la composición y mensajes transmitidos por las letras) y connotación. El segundo es el que se presenta en *Experimentalismo en la música cinematográfica*, un libro de María de Arcos (2006) y que se asemeja bastante al anterior. La autora también trabaja con bloques determinados por las creaciones musicales, pero, ahonda en las características compositivas al estudiar los instrumentos que las interpretan, las dinámicas, los tempos, el modo compositivo y los letimotivs, entre otros aspectos. Por el contrario, deja de lado la relación que su presencia entraña con respecto al texto y que era destacada en el caso de Lack. De esta manera, se considera que estos dos métodos son complementarios, ya que, aunque coinciden en varias de sus etapas, presentan otras propias y es gracias a esto por lo que se crea un modelo que analiza en profundidad las melodías y las funciones que ejercen en el relato.

## 1. Sinfonía de los romances de barrio Op. 18

Como se ha expuesto en las primeras líneas, *Paris, je t'aime* presenta una estructura similar a la de la sinfonía, una obra musical nacida de la sonata y que encuentra su origen en el siglo XVI. Hasta 1759 será el período de esplendor del modelo preclásico, caracterizado por la ausencia de un esquema de escritura estable. Será en ese momento cuando, gracias a Haydn, Mozart y Beethoven, la sinfonía empiece a perfilar sus características, produciéndose una diversificación formal en el siglo XIX (período ya de la postclásica) que será aún más notable en el XX, cuando sean los rasgos compositivos y estilísticos propios de los músicos los que imperen sobre cualquier sistema de creación fijo.

Dadas sus características, el modelo identificado en *Paris, je t'aime* es el de la sinfonía de concierto, nacido durante el siglo XVIII. Originalmente constituido por tres tiempos, finalmente, lo está por cuatro: un allegro de forma sonata (casi siempre bipartita o tripartita), un andante o adagio, un minueto o un scherzo y un nuevo

allegro de forma sonata o rondó encargado de concluir la obra. Los tiempos responden a las características de la dinámica o, en otros muchos casos, a recursos pictóricos o narrativos (como, por ejemplo, en la Pastoral de Beethoven, donde son nombrados por el momento narrativo que los protagoniza: despertar, reunión de campesinos, tormenta, etc.).



Figura 1. Forma de la sinfonía de concierto. Creación de la autora.

El primer bloque de Paris, je t'aime responde perfectamente a las características identificadas. Los cuatro cortometrajes que lo constituyen (Montmartre, Quais de Seine, Le Marais y Tuileries) están rodados durante el día mostrándose una ciudad con una gran vitalidad, rasgo que se reduce durante el período nocturno y que remite a ese tempo rápido propio del allegro. Además, se trata de un fragmento bipartito, ya que, hay una alternancia espacial predominando las escenas en exteriores en los dos primeros relatos y las interiores en los otros dos. Como si de una cadencia perfecta se tratara, esta primera parte se ve finalizada por una transición compuesta por imágenes nocturnas.

El segundo bloque vuelve a presentar la estructura de un día, pero, con una mayor complejidad. El primer cortometraje, Loin du 16e, narra las primeras horas de la jornada laboral de una inmigrante que se traslada de la banlieue parisina a uno de sus distritos más conocidos. La alternancia interior/exterior de las escenas, así como, el ritmo que se imprime a la narración gracias al desplazamiento del personaje en diferentes medios de transporte alejan al relato de la tranquilidad propia del adagio acercándolo, más bien, a un allegro. Tempo más relajado se aprecia en el segundo relato de los cuatro que constituyen el bloque: Porte de Choisy vuelve a alternar los espacios narrativos (con predominio de los interiores) y se desarrolla únicamente durante el día. En este caso, además, la música colabora en esa reducción del ritmo. Bastille, la tercera historia, mantiene un tempo constante, cercano al propio del segundo bloque de la sinfonía, pero, la alternancia de tiempos narrativos la desequilibra imprimiéndole un ritmo más rápido que se ve reforzado por las escenas rodadas de día y que son las predominantes. El relato que cierra el segundo fragmento, Place des Victoires, es el que responde con mayor fidelidad a las características del tempo propio de este momento sinfónico: rodado de noche, y aún alternando interiores y exteriores, dota a la narración de un ritmo lento, suave, en el que cada acto de los personajes disfruta del tiempo de ejecución necesario. De esta manera, el segundo bloque de la película se caracteriza porque, conforme se desarrolla, se ve dotado de una vitalidad y un ritmo más destacados que se pierden conforme se acerca su final que, en este caso, es puntualizado por un fundido a negro.

El tercer fragmento es el que más recuerda a las sinfonías de los años veinte. Acompañado de una melodía específica, la transición que lo inicia está formada por imágenes que muestran a París durante las primeras horas del día. De acuerdo a lo expuesto en la tabla, este fragmento se corresponde con el tiempo del minueto, una danza de origen francés de ritmo ternario y más bien lento. Su forma consiste en cuatro partes repetidas cada una de ellas y que se ven culminadas con la reincorporación de las dos primeras sin reiteración (es decir, A-A-B-B-C-

C-D-D-A-B). Si se traslada esta definición a los componentes del fragmento, se descubre que las repeticiones quedan justificadas por referentes espaciales y narrativos.

De esta forma, Tour Eiffel comienza y finaliza en un mismo decorado: la calle donde se ubica la casa del mimo protagonista. Parc Monceau lo hace en estaciones de transporte: se inicia en una parada de autobús y acaba en las inmediaciones de una boca de metro. Por su parte, el tercer relato, Quartier des Enfants Rouges, recurre a un elemento narrativo: la droga que se le vende a la protagonista tanto al principio como en la última escena de la narración. Finalmente, Place des Fêtes, si bien presenta una estructura más compleja que las historias precedentes al acudir a la alternancia de los tiempos narrativos, también se abre y se cierra en un mismo lugar (el obelisco que ocupa la plaza) y con un mismo referente (el café que pide la protagonista durante los primeros minutos y que no recibe hasta el último momento).

Aunque así descrito se comprueba que, efectivamente, el bloque número tres cumple con la estructura musical definida, realmente, no es cierto y es que después del primer cortometraje se incorpora una transición. Esto llama la atención, sobre todo, porque al acotarse de una manera tan evidente a esta historia, resalta entre todas las demás; y menos destacable no es que, precisamente, sea una en la que aparece uno de los iconos parisinos por excelencia. Con esto lo que se quiere decir es que se viola el principio de los productores, ya que, se refuerza lo emblemático, aquello de lo que se quería huir. Pero no es el único caso en este fragmento, ya que, los dos últimos relatos también están separados por una transición. Esta práctica se entiende, más que como una ruptura con el leitmotiv formal (se mantienen los cuatro cortometrajes por bloque y todos comparten la reiteración en sus inicios y finales, por lo que, se asemejan más que se distancian), como una variación del modelo predominante en la que las transiciones actúan como puntos de apoyo. Además, el contenido del segundo intersticio también es repetitivo: comienza en la Rue du Faubourg Saint-Honoré, en el distrito 8, misma área que acoge al segundo cortometraje y finaliza con un plano amplio en el que se perfilan Les Invalides y la Tour Eiffel, protagonista del primero. Por tanto, el orden que presenta el tercer bloque es el siguiente: A-A-B-B-C-C-B-A-D-D; siendo su cadencia final un plano estático del Pont des Arts y el Institut de France rodado en diferentes momentos de la tarde-noche y que carece de todo acompañamiento musical. Vuelve a cerrarse, así, la unidad temporal del día.

El último fragmento se caracteriza porque comparte con el primero el tempo: allegro; sin embargo, se alternan los relatos nocturnos y diurnos; combinación que ha logrado equilibrar al bloque al originar una sucesión de historias en la que dialogan los puntos álgidos con otros más planos o de reposo. Pigalle es el primer relato; rodado de noche y con una alternancia de interiores y exteriores, es, precisamente, el movimiento de los personajes por los diferentes espacios lo que dota de ritmo a una narración que, por su nocturnidad, habría sido más tranquila. A ese punto álgido le sigue otro de cierto reposo gracias al cortometraje Quartier de la Madeleine, una historia de vampiros con influencias del impresionismo alemán que tiene lugar a altas horas de la madrugada y que sólo cuenta con una fuente sonora: la música, encargada de orientar al espectador en la interpretación de las imágenes. El tempo lento o andante se mantiene en la tercera obra, Père-Lachaise, rodada de día en las inmediaciones del cementerio de mismo nombre. La naturaleza del escenario es el principal justificante de que esta historia diurna no presente la vitalidad que han ofrecido relatos previos realizados en las mismas condiciones temporales. Después de ese descenso rítmico el largometraje vuelve al allegro dominante gracias a Faubourg Saint-Denis, una narración en la que los interiores y los exteriores se mezclan, así como, el día y la noche. Con una estructura en flashback y un sumario en el que la música se encarga de imprimir la sensación de velocidad, lleva a la película a otro momento de reposo que es el que se aprecia en el penúltimo relato: Quartier Latin. Filmado en interiores

y de noche, no sólo permite descansar al largometraje, también facilita la integración de la última historia: 14<sup>e</sup> arrondissement comienza al alba y narra lo que habría sido un día de turismo de una norteamericana. Su desplazamiento por diferentes lugares y que los visite durante las horas solares contribuyen a la recuperación del tempo que caracteriza al cuarto movimiento de la sinfonía.

Si bien la forma musical acabaría aquí, *Paris je t'aime* no lo hace y añade una última transición conclusiva y definitiva, como se explica en su dossier (2006):

On entend ce titre à la toute du film, quand apparaît à l'écran un florilège de plans de transitions entre les courts que nous n'avions pas utilisés et où la plupart des personnages des divers films se croisent ainsi pour la première... et dernière fois<sup>5</sup> (p. 16).

Esta presencia, en términos musicales, se entiende como una coda. Este concepto italiano remite a toda forma de carácter libre que prolonga una de las partes de una pieza musical sin formar, necesariamente, parte de ella. La terminal, como sería la de este caso, es la más común y ejerce la función de conclusión. Además, en el caso de la película también realiza un ejercicio de recapitulación, ya que, recupera la división de la pantalla en diferentes ventanas, como ocurría al inicio del relato, mostrando momentos concretos de las historias que se han desarrollado anteriormente.

Por tanto, se comprueba que, efectivamente, la estructura de la película es prácticamente igual a la de la sinfonía de concierto. Además, esa forma constituida por cuatro bloques remite a la escritura habitual de una frase musical y que es la de Tónica (I)-Subdominante (IV)-Dominante (V)-Tónica (I), siendo, en este caso, la citada coda, una parte más de la tónica. De esta manera, esa "primera nota y fundamental de la escala mayor o menor" (1049) como definen Donald J. Grout y Claude V. Palisca (2003) a la tónica

encuentra a su igual en el día, momento horario que domina el primer bloque y que, como ese acorde en cualquier partitura, dota de equilibrio al primer fragmento y sustenta al resto del largometraje. La subdominante, que ejerce una función de puente entre el primer y el quinto acorde (la dominante), se reconoce en el segundo bloque: con su alternancia de momentos temporales refleja las naturalezas de esos otros dos fragmentos que la acotan. Es, precisamente, el que le sigue el que remite a esa dominante, tan estable como la tónica y que, de hecho, se entiende, como su contrario; ya que, en el tercer bloque predomina la noche (aunque, como se ha explicado, se cubre un espacio temporal de 24 horas). Y el punto final, la tónica conclusiva, se descubre en el cuarto bloque; que, a pesar de ser más complejo y de estar configurado por historias dispares, es concluido por una rodada de día, detalle que afianza el dominio de esta parte de la jornada en el fragmento. Igualmente, se defiende que la tónica aparece en la coda porque las imágenes que recupera están, en su mayoría, rodadas durante las horas en las que luce el sol.

## 1.1. Músicas del mundo en diversos compases

Como ya se ha expuesto, *Paris, je t'aime* retrata la multiculturalidad que caracteriza a la ciudad francesa en varios de sus cortometrajes; propuesta esencial al permitir y justificar la presencia de melodías propias de las comunida-

---

5 Según traducción de la autora: "Entendemos este título (refiriéndose al tema musical *La même histoire*) al final de la película, cuando aparecen en pantalla un ramillete de planos de transición entre los cortometrajes que no habíamos utilizado y donde la mayoría de los personajes de las diversas historias se cruzan, así, por primera... Y última vez".

des reflejadas. Se trata, por tanto, de músicas del mundo que también son entendidas como geográficas o, en términos de García Jiménez, referenciales. Según este autor citado en la obra de Manuel Gertrúdx (2003), se trata de composiciones en las que se reconoce un “código histórico tipificado, y reconocido por el „lector“, remite a un ámbito territorial específico” (p. 178). Además, su inclusión permite acotar culturalmente a las historias en las que suenan, como explica Teresa Fraile (2010): “La música popular de un lugar concreto contextualiza, ayuda a delimitar el contexto en el que se desarrolla la película, pero también lo sella en un espacio local” (p. 106); función relevante si se tiene en cuenta ese interés por mostrar a la capital francesa no sólo como un conglomerado de diversas nacionalidades, también como una “ciudadana del mundo” en el que varios de sus barrios y distritos son pequeños referentes de otros países y culturas.

Quais de Seine, el cortometraje dirigido por Gurinder Chadha, es el primero que incluye músicas localistas o geográficas; se trata de los temas Run to the mosque y Meetings/Resolution, ambos compuestos por Craig Pruess, colaborador habitual de la directora. La primera partitura se caracteriza por la percusión, encargada de señalar su tempo rápido, y, sobre todo, por el sitar, cuerda pulsada típica de la música popular india, que ejerce como solista. Estas influencias musicales se escapan, a priori, del mismo relato, ya que, su protagonista es una joven musulmana; pero, quedan justificadas por la trayectoria de la realizadora que, por lo general, hace de la comunidad india a su protagonista. Por el contrario, la segunda melodía sí encuentra su origen en la historia narrada: probablemente escrita sobre una escala arábica, mantiene a la percusión, pero, incorpora a un instrumento sonoramente similar al acordeón y a una voz que emula los cánticos del almuédano. Se refuerza, por tanto, esa identidad social y cultural de la que ya se hace partícipe al espectador desde los primeros minutos de la narración al vestir la joven un velo.

Más concreto es el segundo caso. Qué linda manito es la canción que la actriz Catalina Sandino interpreta en el cortometraje que protagoniza, Loin du 16e. Composición anónima según los créditos de la película, presenta las características propias de las canciones populares infantiles. Frente al refuerzo informativo que constituía el caso precedente, la función que ejerce esta melodía es la de comunicar al espectador el origen de la protagonista, ya que, el relato carece de diálogos en sus primeros minutos y es exclusivamente a través de la interpretación de Qué linda manito por la que se descubre que habla castellano. Igualmente, al interpretar esta presencia junto a la información visual, se logra realizar una pequeña biografía del personaje entendiéndose que es de origen humilde y que se ha trasladado a la capital francesa en busca de una mejor vida. Se trata, así, de una composición geográfica que, al mismo tiempo, se encarga de presentar, caracterizar, singularizar y, consecuentemente, diferenciar a la protagonista.

El cortometraje que sigue en la película al anterior, Porte de Choisy, es otro de los ocupados por composiciones referenciales. Christopher Doyle rodó en el distrito 13, un área en la que conviven diferentes comunidades y entre las que destaca la china, protagonista de su relato. Es, precisamente, este aspecto el que explica la presencia de Tian Ya Ge Un (The wandering songstress) y Tian Kong (The sky), dos canciones escritas en su lengua de origen. A ellas se añade un rap que se escucha brevemente durante los primeros minutos de la narración y que es un guiño a otra de las características de esta zona parisina, punto de encuentro de muchos cantantes de rap y lugar de nacimiento del famoso grupo Mafia Trece. Con estas inclusiones se consigue un doble objetivo: reforzar la identidad de la comunidad asiática y, en concreto, de los personajes que aparecen en el cortometraje; y presentar a otro de los muchos estilos musicales que habitan el distrito y que, también, son sus señas de identidad.

El último caso de música geográfica se localiza en la historia dirigida por Oliver Schmitz, Place des Fêtes. Ka-

toucha es una canción escrita en la lengua originaria del protagonista, un joven nigeriano; reitera, por tanto, su nacionalidad, ya que, incluso él mismo la especifica en su diálogo. Además, también actúa como soporte del cortometraje al ser interpretada, discontinuamente, durante su desarrollo. Se trata, por tanto, de un caso más en el que el relato es el medio más favorable para la introducción y presentación de las características de una música popular concreta que se puede escuchar en algunos rincones parisinos e, incluso, identificarse como influencia en algunos miembros de la escena musical francesa contemporánea.

## 1.2. Acordes, cadencias y calderones urbanos

En la introducción de este trabajo se planteaba un paralelismo entre la película estudiada y las sinfonías urbanas de los años 20; sin embargo, hasta este momento lo único que se ha tratado relativo a esta comparación es la similitud existente entre la estructura del largometraje y la propia de la obra musical. En este apartado se ahonda en aquellos momentos en los que se ha apreciado una mayor influencia de esas producciones y que se han identificado, principalmente, en los créditos iniciales y en algunas transiciones.

Les lumières de Paris, un tema compuesto por Pierre Adenot, es el primer ejemplo de estas presencias; suena durante los minutos iniciales del largometraje, momento en el que la pantalla es invadida por muchos de sus rincones más emblemáticos. El nombre remite, así, metafóricamente, a esos iconos que se han erigido como luces de la ciudad parisina, como sus máximos representantes y sin los cuales no sería posible reconocerla; pero esa misma denominación encuentra a su igual en la última imagen del bloque, donde se presenta a una Tour Eiffel iluminada en mitad de la noche y a la que acompañan unos fuegos artificiales. Se trata, entonces, de una partitura que señala a uno de los conceptos por los que se conoce a la capital francesa y que, del mismo modo, ha sido reforzado, incluso, estereotipado con el paso del tiempo.

Además de esa interpretación, se ha de tener presente la ubicación de la melodía en el largometraje: como se ha indicado, es la encargada de iniciarlo y, durante su exposición, no sólo son presentados esos elementos emblemáticos, también, fragmentos de las historias que se desarrollan posteriormente. Se produce, de esta manera, una codificación de la música junto al contexto fílmico y que, como explica Claudia Gorbman (1987) en su libro *Unheard melodies. Narrative Film Music*, implica su asociación con un personaje, un lugar, una situación o una emoción. En este caso, es con los cuatro elementos, ya que, los lugares emblemáticos son los personajes que habitan al lugar, que es la capital francesa; la situación no es otra que esos pequeños romances de barrio que se producen de manera instantánea, mientras que la emoción es aquella que caracteriza a París como la “ciudad del amor”. De esta manera, si en Berlín, sinfonía de una gran ciudad se presentaba a las actividades económica e industrial como las manecillas que activaban el día a día de la urbe, en Paris, je t’aime son las historias de amor las encargadas de ejercer esa función. Historias que se producen en cualquier momento del día y que, por ello, mantienen siempre despierta a la ciudad; y, precisamente, este rasgo es canalizado por esta primera partitura que presenta un ritmo rápido y que, igualmente, recalca la viveza, lo inmediato de esos encuentros que la habitan. Les lumières de Paris cumple, consecuentemente, con la función que Gorbman (1987) reconoce para estas composiciones iniciales, ya que, como explica: “Music normally accompanies opening and end titles of a feature film. As background for opening titles, it defines the genre (...); and it sets a general mood”<sup>6</sup> (p. 82).

---

6 Según traducción de la autora: “La música, normalmente, acompaña a los títulos iniciales y finales de una película. Como background de los iniciales, define el género narrativo (...); y determina el tono general”.

Paris s'éveille es el segundo caso identificado. También escrita por Adenot, aparece en la transición que une los bloques segundo y tercero, una secuencia de imágenes en la que se pasa de un estatismo inicial (el único movimiento que se percibe es el del humo de las chimeneas) a una panorámica final en movimiento que muestra cómo es el despertar de la “ciudad de la luz”. Si en el caso de *Les lumières de Paris* se destacaba, entre otros aspectos, cómo lo emblemáticamente parisino habría inspirado su composición, en el de *Paris s'éveille* sobresale la instrumentalización. A la dualidad visual referida le corresponde un diálogo en el que participan el acordeón y el violín, instrumentos asociados a la capital francesa por diferentes motivos: el primero porque es uno de los vientos representativos de su música popular (es más, cuando se piensa en el París de hace décadas, siempre se le acompaña de una banda sonora interpretada por este instrumento) y el segundo porque es el máximo representante del romanticismo, del amor, uno de los atributos de la ciudad y el tema principal del largometraje. Se trata, por tanto, de un fragmento fuertemente influenciado por esas otras sinfonías y no sólo por las características musicales, si no, también, porque las imágenes a las que acompaña muestran esas primeras horas de la ciudad, inicio compartido con muchas de esas producciones.

Aunque se trata de una presencia bastante breve (poco más de diez segundos), *Les lumières de Paris* se recupera tras el término del primer cortometraje del tercer bloque. Encargada de acompañar a una serie de imágenes rodadas durante el día, su reincorporación permite afianzar una tesis nacida de su primera aparición y es que, además de plasmar la vitalidad de la ciudad, es una partitura concebida, a la par que, representativa del momento del día que predomina en el montaje: aquel en el que el protagonista es el sol.

### 1.3. Latidos de una gran ciudad

La *même histoire* (*We're all in the dance* en su versión inglesa) es la composición que aparece en la coda de la película; momento en el que, como ya se ha explicado, se enlazan varios de los cortometrajes y se presentan las continuaciones de otros; una fórmula que, en cierta manera, completa a esos finales, por lo general, poco definidos. La canción, un vals binario, fue escrita por Elisabeth Anaïs y Christophe Monthieux; mientras que la adaptación al inglés fue realizada por Will Jennings, autor de la letra de la oscarizada *My heart will go on*, tema principal de la película *Titanic*. La voz que la interpreta es la de la cantante canadiense Feist; presencia que los productores defienden de esta manera en el dossier (2006): “Comme Paris, je t'aime entraîne le spectateur dans une promenade à travers les ambiances différentes de ses multiples quartiers, la musique et la voix de Feist nous convie à une ballade poétique riche de sonorités et d'atmosphères multiples”<sup>7</sup>(p. 22). Una continuación a la que no sólo invitan esos relatos recuperados, también la propia música y es esta otra de las funciones que Gorbman (1987) identifica en las melodías filmicas finales: “Ending music tends to strike up in the final scene and continues (or modulates) behind the end credits. Musical recapitulation and closure reinforces the film's narrative and formal closure”<sup>8</sup> (p. 82). Si bien la partitura se aleja, al menos, en términos musicales de las que la han precedido en el relato, la relación entre ellas se establece a nivel narrativo o, más concretamente, referencial. *We're all in*

---

7 Según traducción de la autora: “Como Paris, je t'aime arrastra al espectador en un paseo a través de los diferentes ambientes de sus múltiples barrios, la música y la voz de Feist nos invita a una balada poética rica en sonoridades y en atmósferas múltiples”.

8 Según traducción de la autora: “La música final tiende a clausurar la escena final y a continuar su desarrollo (o modular) durante los créditos finales. La recapitulación musical y la clausura refuerzan la narrativa y el cierre final”.

the dance remite a esos lazos entre las personas, a ese ritmo, a ese pulso del corazón que ha invadido cada uno de los cortometrajes y lo hace con frases y estrofas como estas: “Feel the beat, music and rhyme”, “Dans cette ronde infinie” y “On vit au jour le jour; nos envies, nos amours; on s’en va sans savoir on est toujours dans la même histoire”<sup>9</sup>. En cuanto al diálogo lingüístico, se entiende como un juego entre lo propio y lo externo o, dicho de otro modo, lo nacional y lo internacional. Y es que este diálogo está impreso en la propia película y en la misma ciudad: Paris, je t’aime habla de un sentimiento internacional que habita en un lugar concreto, en una ciudad específica y que, por eso mismo, ha sido reconocida como la representante de esa emoción; pero el largometraje también ofrece una radiografía de un gran núcleo urbano habitado por unidades menores que, en muchos casos, son representantes de otras culturas, de otras nacionalidades. Se retrata, por tanto, el equilibrio existente mediante una composición en la que está impresa la lengua del amor (si se entiende a París como su máxima expresión) y el idioma que se habla en todo el mundo (necesario si se quiere transmitir esa idea de que es un sentimiento internacional que se despierta en cualquier parte y si se desea que el mensaje sea entendido por la mayoría de los receptores).

#### 1.4. La ausencia de lo “típicamente” francés

La búsqueda de un París cinematográfico diferente al habitual afecta de manera directa, como se viene exponiendo, al elemento musical. Sin embargo, no se produce un distanciamiento total, como tampoco lo alcanza el propio relato, que recupera en varias ocasiones a muchos de sus referentes icónicos o representativos. En el caso de la banda sonora, al acordeón, cuya presencia ya ha sido comentada, se le suma la voz de Antoine, uno de los cantantes más destacados de la música popular francesa, sobre todo, durante los años 60 y 70. Pero este es el único ejemplo, ya que, la banda sonora rechaza la inclusión de los grandes nombres de la chanson gala como son Edith Piaf, Juliette Gréco, Léo Ferré, Serge Gainsbourg o Jacques Brel, entre otros. La justificación de esta ausencia se encuentra en el deseo de evitar la incorporación de aquellos temas que son conocidos por la mayoría del público y que, de haber aparecido, habrían remitido a esos clichés musicales que, como los edificios, los monumentos o los rincones que se vienen citando, son entendidos como señas identificativas de la “ciudad de la luz”. Sin embargo, la banda sonora sí cede tiempo de expresión a algunos talentos de la música francesa contemporánea: el grupo de rap La Caution con su canción “Paroles automatiques”, Camille con “Janine 2” y Olivia Ruiz con “Paris” hacen gala de algunas de las corrientes y estilos que caracterizan a la producción actual. Estas participaciones quedan explicadas por la productora principal de la película, Claudie Ossard, quien defendía que la París de la película es una ciudad contemporánea en la que lo tradicional y lo moderno coexisten; de ahí que junto a lo más popular, como son el acordeón o el propio Antoine, aparezcan esos otros artistas más jóvenes.

Aunque no se trata de una canción histórica de la música popular francesa, en este apartado también se aborda la transformación que se hace de uno de los temas que configuran la banda sonora y que, precisamente, ostenta el mismo título que la película: Paris, je t’aime. Este detalle que, a priori, hace entender a esta composición como la fundamental o principal, pierde toda relevancia cuando se comprueba que ha sido relegada a los últimos minutos de la película y, en cierto modo, desnaturalizada al perder la voz de su intérprete (Anaïs) y quedando convertida en una melodía, única y exclusivamente, instrumental. Pierde, por tanto, una de sus características

---

<sup>9</sup> Según traducción de la autora: “Siente el latido, la música y la rima”; “En esta ronda infinita” y “Vivimos el día a día; nuestras envidias, nuestros amores; nos vamos sin saber que siempre estamos en la misma historia”.

más importantes, la explicitación, como explica Conrado Xalabarder (2006):

La canción es, en sí, un género dentro de la música cinematográfica, que pone palabras a la música, incluso la hace no ya más explicativa, sino diáfana y explícita. (...) En sí misma no es el máximo grado de expresividad que puede alcanzar una música, pero puede llegar a serlo, dependiendo de su empleo y de las intenciones que se vuelquen en su uso (p. 138).

Sin embargo, la pérdida de su identidad como partitura representativa de la “ciudad del amor” no es completa al ser el acordeón el encargado de su interpretación. Y es, precisamente, en ese detalle donde se identifica el motivo de esta modificación musical: *Paris, je t’aime* es un paseo por la capital francesa; habla del Sena, de los puentes que lo cruzan, de zonas como Passy, Bastille o Bercy y de calles como las de l’Aventure y la de Maine; es decir, es una partitura inspirada en y un retrato de la “ciudad de la luz”. Y esto no le interesa al relato, principalmente, por un motivo: si se hubiera mantenido a la canción con sus características originales se habría caído en una cierta reiteración, ya que, *La même histoire* (canción que también compuso Anaïs) ya recapitula todo lo que han mostrado los cortometrajes y tiene en el amor a su protagonista; además, la presencia de esos nombres identificables habría producido que el espectador recordara esos espacios y perdiera de vista, al menos, temporalmente, al tema real de la película y que es, en realidad, lo que los productores quieren que recuerde cuando piense en el largometraje. Sin embargo, la

modificación de *Paris, je t’aime* implica el cumplimiento de una de las funciones que Gorbman identifica en las partituras finales de las películas, como ya se ha expuesto con anterioridad. De esta manera, comparte su naturaleza de partitura instrumental con *Les lumières de Paris*, el tema inicial, concluyendo, al menos, musicalmente, de manera completa y definitiva al relato. Por tanto, se considera que, si bien altera su naturaleza con la correspondiente pérdida de su designación como tema musical principal, lo hace a favor de la unidad narrativa y de la interpretación del espectador, quien tiene que recordar de manera concreta cuál es el verdadero tema, el auténtico protagonista de *Paris, je t’aime*.

## Conclusiones

Como se ha comprobado en las líneas anteriores, *Paris, je t’aime* es una película de gran interés para el estudio de la música fílmica. Su estructura, propia de la sinfonía, y sus diferentes melodías, en gran parte inspiradas por las características históricas, urbanas y culturales de la ciudad protagonista revelan que, efectivamente, todavía existen bandas sonoras que no se limitan a la incorporación de composiciones propias de la música popular contemporánea (que, a su vez, sirven de muestrario de las tendencias y estilos dominantes en el universo musical global) o a la escritura de temas genéricos. Al mismo tiempo, se erige como ejemplo contemporáneo de las sinfonías urbanas que, como ya se ha citado con anterioridad, encuentran su período de esplendor en los años 20. Pero, el estudio también revela una dualidad creativa: en los casi 120 minutos que dura el largometraje se suceden canciones populares (tanto actuales como propias de determinados grupos sociales y culturales) y partituras inspiradas en la ciudad. Esta coexistencia manifiesta la multiculturalidad de la capital francesa, pero, también, cumple con la ruptura deseada por los productores: la ausencia de la potenciada imagen idílica de París aleja a la música de esas creaciones marcadas por el sinfonismo clásico, modelo que Max Steiner introdujo en Hollywood hace décadas y que se mantiene como el principal para los compositores de música fílmica. Por el contrario, defiende la presencia de sonidos tradicionales, instrumentos populares (como el sitar, el acordeón o la propia gui-

tarra española) y construcciones musicales sencillas basadas en el diálogo de las estrofas y los estribillos. De esta manera, se despoja a París de ese halo de ciudad glamourosa mostrando a una que mantiene ese carácter, pero que, al mismo tiempo, se encuentra influenciado por otras tradiciones y culturas. París como ese gran crisol de comunidades del que se hablaba en las primeras líneas. París como esa sinfonía de culturas que muestra el relato.

La estructura de la película en cuatro bloques (correspondientes a los tiempos propios de la sinfonía) consigue dotar de equilibrio a un relato que, al estar constituido por unidades menores, podría haber presentado mayores desniveles narrativos y dramáticos durante su desarrollo. Igualmente, destaca la distribución que se ha realizado de las músicas geográficas o referenciales y que ocupan los tres primeros bloques. Se consigue, así, un equilibrio presencial, si bien, el cuarto fragmento carece de este tipo de melodía. La posible explicación de esta ausencia recae en la complejidad de ese último tiempo y en que, dada su posición en el relato, ya está más que defendida y afianzada la imagen de un París multicultural. Del mismo modo, esa distribución casi perfecta de la muestra de otras músicas populares puede haberse obtenido de manera fortuita y es que, como se explica en el dossier de la película, el orden definitivo responde a la versión 81; distribución que respondería a más parámetros que los meramente musicales. En relación a este tipo de partituras, también ha de señalarse que, fundamentalmente, ejercen dos funciones: reforzar la identidad cultural de los protagonistas de los cortometrajes en los que se incluyen y determinar o concretar su origen cuando este no es manifestado a través del vestuario o no es concreto de acuerdo a los rasgos físicos.

Con el análisis también se ha descubierto que en *Paris, je t'aime* se juega, en el nivel musical, con los términos de lo general y lo particular. En las melodías que aparecen en los intersticios predominan las cuerdas, encargadas de ensalzar y recordar esa identificación de París como “ciudad del amor” y el acordeón, manifestante de la tradición musical popular. Frente a esas señas de identidad de la ciudad, de ese todo que constituyen sus 20 distritos, las singularidades de estos mismos y de sus propios barrios que son manifestadas con esas melodías características de determinados grupos o nacionalidades y esas otras que, en los casos restantes, describen, afianzan o explicitan estados de ánimo, personalidades o acciones en un ejercicio de cumplir con las funciones que, actualmente, se les suelen asignar a las partituras fílmicas.

En conclusión, se han alcanzado los objetivos definidos: *Paris, je t'aime* se descubre como un ejemplo clarificador de cómo el relato cinematográfico se nutre de diferentes elementos para desarrollarse evitando, incluso, el solapamiento de las diversas fuentes, que se convierten, así, en complementarias (como en este caso ocurre con las músicas geográficas). Además, también se desvela como un retrato de una ciudad en la que los trazos musicales son tan importantes como los visuales y textuales para su configuración. Un retrato en el que esas primeras capas, a priori, insignificantes y que encuentran su expresión en cada uno de los cortometrajes, se revelan como fundamentales para la elaboración de un dibujo en el que la totalidad no puede comprenderse sin ellas. París como una sinfonía en la que cada uno de sus compases es transmisor del amor. París como una partitura en la que cada distrito encuentra su expresión en un tempo, en una escala, en una dinámica, en un movimiento. París como un acorde en el que sus notas son romances de barrio. París como un pentagrama en el que se dibujan diferentes culturas.

## Referencias

- Casetti, Francesco y Di Chio, Federico (2007). *Cómo analizar un film*. Barcelona: Paidós
- De Arcos, María (2006). *Experimentalismo en la música cinematográfica*. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España
- Festival de Cannes (2006). *Paris, je t'aime. Génération amour*. Cannes : Éditions du Festival
- Frailé, Teresa (2010). *Música de cine en España. Señas de identidad en la banda sonora contemporánea*. Badajoz: Diputación Provincial de Badajoz, Festival Ibérico de Cine
- Gertrúdx, Manuel (2003). *Música y narración en los medios audiovisuales*. Madrid: Ediciones del Laberinto
- Gorbman, Claudia (1987). *Unheard Melodies. Narrative Film Music*. London: Indiana University Press, BFI Publishing
- Grout, Donald J. y Palisca, Claude V. (2003). *Historia de la música occidental, volumen 2 (ampliación de la tercera edición)*. Madrid: Alianza Editorial
- Lack, Russell (1999). *La música en el cine*. Madrid: Cátedra
- Xalabarder, Conrado (2006). *Música de cine. Una ilusión óptica*. EE UU: Libros en red

# CIUDAD, DISTOPÍA Y APOCALIPSIS A LA SOMBRA DEL EXPRESIONISMO ALEMÁN

José Miguel Viña Hernández

Doctorando

Geografía e Historia. Universidad de La Laguna. Campus de Guajara s/n (España) CP 38071 Tlf: 658.398.316 Email:

jmvh1006@hotmail.com

## Resumen

Desde sus orígenes, la cinematografía ha evidenciado un profundo interés por la ciudad. En el terreno documental, títulos como la Salida de los obreros de la fábrica Lumière (Hermanos Lumière, 1895) o Berlín, sinfonía de una ciudad (Walter Ruttmann, 1927), pasando por El hombre de la cámara (Dziga Vertov, 1929), se han centrado en los aspectos más cotidianos de la vida urbana. Con el desarrollo de las vanguardias, asistimos en el campo ficcional a un tratamiento diferenciado, donde el marco urbano abandona su carácter meramente decorativo y ornamental (como espacio en el que sucede la acción) y se convierte en protagonista per se. El caso paradigmático de Metrópolis (Fritz Lang, 1926) contiene un trasfondo sociopolítico indis-

olublemente unido a los conflictos de clase de la época. La ciudad, estructuralmente, es reflejo de las tensiones de su tiempo. Por otra parte, a nivel estético y conceptual, la película de Lang se ha convertido en referente y punto de partida a la hora de abordar el espacio urbano imaginado en términos distópicos: Blade Runner (Ridley Scott, 1982), Sin City (Frank Miller y Robert Rodríguez, 2005), V de Vendetta (James McTeigue, 2006) o la ciudad de Gotham, en Batman (Tim Burton, 1989). El cine expresionista alemán, dotado de una fuerte carga existencialista, fomentó la percepción de la ciudad como espacio apocalíptico y desorden vital, lugar para el crimen y visiones de la enfermedad (M, el vampiro de Düsseldorf, Fritz Lang, 1931).

## Palabras clave

*Cine, ciudad, expresionismo, apocalipsis, delirio, sombra, decadencia.*

## Abstract

Since its very beginnings, cinematography has shown a great interest in the city. Documentaries, such as La sortie de l'usine Lumière à Lyon (Lumière, 1895), Berlin: Die sinfonie der Grosstadt (Walter Ruttmann, 1927) and Chelovek s Kino-Apparatom (Dziga Vertov, 1929), have focused on the more everyday aspects of urban life. With the development of the vanguards, the field of fiction saw a different treatment, in which the urban framework is no longer a merely decorative, ornamental backdrop (a space in which the ac-

tion occurs) but instead itself becomes the protagonist. The paradigmatic case of Metropolis (Fritz Lang, 1926) has a socio-political undertone that is inextricably intertwined with the class conflicts of the age. Structurally speaking, the city is a reflection of the tensions of the time. What is more, on an aesthetic and conceptual level, Lang's film has become a point of reference and the starting point for portrayals of the urban space in dystopic terms: for example, Blade Runner (Ridley Scott, 1982), Sin City (Frank Miller

and Robert Rodríguez, 2005), V for Vendetta (James McTeigue, 2006) and Gotham City in Batman (Tim Burton, 1989). German expressionist cinema, with its strongly existential spirit, encourages a perception of the city as an apocalyptic space bursting with vital chaos, the setting for crime and visions of disease (M, Fritz Lang, 1931).

## Key words

*Film, city, expressionism, apocalypse, delirium, shadows, shadows, decay.*

## Introducción

La ciudad imaginada, la ciudad como representación, ha sido objeto de evolución constante a lo largo de la historia del cine. El período de entreguerras (1918-1939) consolidó un particular concepto de ciudad desde un prisma peyorativo, impulsado especialmente por los expresionistas alemanes. La distorsión formal, la reinterpretación de los espacios, la personificación de la urbe, la proyección psicológica del ciudadano en las calles, son aspectos decisivos en la estética del cine negro y gansteril, así como en la ciencia ficción.

La presente comunicación se centra en el estudio de las aportaciones expresionistas en el ámbito de la representación urbana, dentro del contexto de la cultura de entreguerras y las crisis moral y económica que estudiaremos más adelante. El expresionismo, concebido como una particular manera de afrontar ética y estética, arte y humanidad, consagró en el imaginario occidental un concepto de ciudad ligado a las ideas de apocalipsis, caos y decadencia.

A lo largo de estas líneas, profundizaremos en los principales representantes del cine expresionista, sin dejar de lado manifestaciones plásticas y literarias contemporáneas a este movimiento, otorgando al trabajo un enfoque multidisciplinar. Si bien la arquitectura expresionista no acuñó un modelo urbanístico específico (hoy apenas podemos encontrar edificios concretos y ejemplos ocasionales de esta tendencia), las artes plásticas, primero, y cinematográficas, después, sí llevaron a la práctica diferentes acercamientos a la

problemática de la ciudad y el role de sus habitantes, engullidos por el espacio. En este congreso, dedicado a las ciudades “creativas”, el presente trabajo supone el contrapunto de la ciudad “destruktiva” y devoradora.

En España, los marcos científicos y editoriales apenas han prestado atención a la configuración de este “concepto” urbano por parte de los artistas expresionistas. Las meritorias aportaciones que se han llevado a cabo (v. Referencias) han centrado el interés en ejemplos puntuales, llamando la atención sobre casos concretos, como la paradigmática *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), sin tener en cuenta la filosofía multidisciplinar que preside y conforma la cosmovisión expresionista.

# Objetivos

- Definir la evolución de la representatividad de la ciudad en el cine, desde la mera ubicación espacial hasta la proyección psíquica de los personajes.
- Plantear las aportaciones experimentales de la vanguardia, haciendo hincapié en el concepto urbano del expresionismo alemán.
- Desarrollar las características del espacio urbano en el expresionismo, desde el uso de formas orgánicas hasta la personificación, como ente vivo, de la ciudad en el contexto de la Alemania de entreguerras.
- Especificar las aportaciones expresionistas en el cine negro, gansteril y la ciencia ficción (distopía).

# Metodología

La preparación y desarrollo del texto se han construido desde la compilación y revisión crítica de las principales aportaciones bibliográficas reseñadas, dentro del panorama editorial español e internacional. Se ha prestado especial atención a los textos de especialistas como Sánchez-Biosca o Pilar Pedraza (por enumerar sólo algunos autores), cuyos trabajos han sido una guía importante en el corpus general, aunque no en el enfoque específico y particular que presenta esta comunicación.

Por otra parte, se han tenido en cuenta las aportaciones clásicas de Kracauer y Eisner (v. Referencias), cuyas investigaciones se aproximan al expresionismo alemán desde una perspectiva casi profética, anunciadora del totalitarismo nazi. Sus tesis, matizables en algunos aspectos, resultan imprescindibles para comprender el plano simbólico de la cinematografía que abordamos.

Las fuentes esenciales de este trabajo son las propias obras cinematográficas. Hemos sometido a visionado crítico los títulos más notables del expresionismo, evaluando los filmes en el contexto más amplio de la filmografía de sus correspondientes realizadores.

Por último, el exilio de intelectuales desde Europa hacia Estados Unidos provocado por el ascenso nazi, es el hilo conductor que permite comprender la exportación de fórmulas plásticas e interpretaciones estilísticas que modificaron, en mayor o menor medida, la forma de hacer cine en el modelo hegemónico estadounidense. Los valores dramáticos, pero también los conceptos de fatalidad y destino, tan presentes

en el expresionismo alemán, tuvieron un importante eco en el cine negro norteamericano, así como el cine gansteril y la ciencia ficción.

## 1. Primeros pasos

Cuando el cine abrió los ojos, la ciudad estaba presente. Cuando balbuceaba con tomas de un único plano, fijo y cerrado, el escenario urbano servía como fondo para las más nimias e insignificantes acciones de la vida diaria. El cine, nacido como espectáculo urbano y orientado al entretenimiento de las masas, se abrió hueco en el perfil de la ciudad, demandado como un nuevo servicio cultural (aunque, en un principio, su consideración artística

estuviera seriamente cuestionada).

El cine ocupó la calle, tal y como unos años antes habían hecho los pintores impresionistas con la práctica del *plein-air*, remplazando la pintura de estudio por la actividad al aire libre, y con ella, convirtiéndose en los pintores de la vida moderna que en su día reclamara el crítico y poeta Charles Baudelaire. La serie de *La estación de San Lázaro*, pintada por Claude Monet, y la *Llegada del tren a la estación* (Hermanos Lumière, 1895) son frutos de una misma fascinación por la ciudad, en su eterna condición cambiante.

El lenguaje cinematográfico evolucionó hasta institucionalizarse y, de la misma manera, la representación filmica de la ciudad adquirió un nuevo status en pantalla, superando su mera consideración como telón de fondo y alcanzando un valor simbólico de primer orden. A medida que la cinematografía se consolida, y especialmente con los impulsos experimentales de las vanguardias (fascinadas por las posibilidades plásticas y expresivas del nuevo medio artístico), la ciudad dejó de ser una referencia espacial, un complemento de lugar, para convertirse en una pieza más de la trama, dotada de valor dramático, significado y protagonismo per se. No es de extrañar, por tanto, que la etapa silente haya legado a la historia del cine testimonios de enorme calado, tanto en el campo de la ficción (con *Metrópolis* como ejemplo paradigmático), como en el terreno del documental, con títulos como *El hombre de la cámara* (Dziga Vertov, 1929) y *Berlín, sinfonía de una ciudad* (Walter Ruttmann, 1927), todos ellos afines a la admiración maquinista e industrial heredadas del cine soviético.

Estas alteraciones en la valoración filmica de la ciudad han sido estudiadas por Stephen Barber (2006), en su trabajo *Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano*. El autor plantea un recorrido evolutivo, con una etapa temprana en la que el protagonismo recae sobre la figura humana, agente de la acción. Barber (2006; 28) constata que “en las imágenes de la ciudad rodadas durante la primera década del cine, la figura humana transmite banalidad y expansividad a partes iguales; la imagen filmica otorga rápidamente un lugar al cuerpo (...). El cuerpo humano se alza como elemento irresistible para la imagen”.

La representatividad de la ciudad irá en aumento de forma progresiva hasta convertirse en proyección misma de las emociones de los personajes. Profundizaremos en este aspecto más adelante, a propósito de *M*, el vampiro de Düsseldorf (Fritz Lang, 1931). El planteamiento de una nueva ciudad en la pantalla tomó rumbo hacia la autonomía de ésta respecto a sus habitantes, siendo tratada como si de un ser vivo se tratara. El propio Barber (2006; 31), cuando analiza *Berlín, sinfonía de una ciudad* (Walter Ruttmann, 1927), concluye que “los propios habitantes de Berlín no desempeñan ningún papel en las vitales insurrecciones y convulsiones de la ciudad, que son originadas por la materia visual del lugar”. Y añade: “la ciudad es la única que posee dignidad” (*idem.*).

Este enaltecimiento del espacio, impulsado en las postrimerías del cine silente, encuentra respaldo y continuación en el cine neorrealista italiano. Aun cuando hablar del neorrealismo como concepto homogéneo se presenta como una tarea complicada, existen una serie de títulos que confirman la relevancia de la ciudad como ingrediente dramático: *Alemania, año cero* (1948) y *Roma, ciudad abierta* (1945), dirigidas por Rossellini, además de *Ladrón de bicicletas* (1948), *Umberto D* (1952) o *Milagro en Milán* (1951), de Vittorio De Sica.

## 2. Visiones de la enfermedad: la ciudad decadente en el expresionismo

Bajo la aparente uniformidad de la etiqueta “expresionismo” subyace un panorama complejo y convulso, dentro de un contexto marcado por las tensiones, el desorden y el desequilibrio sociopolíticos, presentes en la producción artística de la época.

El expresionismo alemán, objeto central de nuestro estudio, cuenta con precedentes plásticos muy concretos, a caballo entre los siglos XIX y XX. Van Gogh y Munch dieron un nuevo significado a la aplicación del color y sus propuestas fueron decisivas en los grupos Die Brücke (El puente) y Der Blaue Reiter (El jinete azul), formados antes de la Primera Guerra Mundial.

El expresionismo no es un movimiento unitario, por más que existan unas directrices comunes en los artistas que convencionalmente se han reconocido como tales. Por encima de adoptar unos determinados aspectos formales, el expresionismo es, ante todo, una actitud vital, un posicionamiento y una forma de afrontar y entender el mundo. Las influencias más reconocibles en su corpus dogmático pasan por el nihilismo y el psicoanálisis, sin olvidar el “decadentismo neorromántico” al que alude Mario De Micheli (1999; 82) en su estudio *Las vanguardias artísticas del siglo XX*. El sentir expresionista se resume en las palabras de Hermann Bahr citadas por De Micheli (1999; 67): “Nunca hubo época más turbada por la desesperación y por el horror de la muerte. (...) Nunca el hombre fue tan pequeño. Nunca estuvo más inquieto. Nunca la alegría estuvo tan ausente y la libertad más muerta”.

La evolución del expresionismo está indisolublemente unida al trauma de la Primera Guerra Mundial, una cultura de entreguerras marcada por el auge de los nacionalismos, la crisis económica de 1929 y la disolución del individuo en lo que Ortega y Gasset denominase hombre-masa. La representación de la ciudad no está al margen de esta “cosmovisión” abiertamente pesimista. En 1918, cuando aún no había finalizado la Primera Guerra Mundial, Oswald Spengler publica *La decadencia de Occidente*, donde plantea, en términos de Juan Pablo Fusi, el “agotamiento vital de la civilización occidental”<sup>1</sup>.

Aunque no exista una ciudad expresionista como tal, tan sólo edificios y vestigios arquitectónicos ocasionales, la práctica artística de los años que transcurren entre las dos guerras mundiales sí edificó un

concepto urbano cimentado sobre una visión eminentemente peyorativa del mundo de la calle, lejos de cualquier idealización o embellecimiento. En su texto *El arte de entreguerras*, Valeriano Bozal reconoce que “las imágenes que ponen ante nuestros ojos la vida urbana destilan cierta ferocidad”<sup>2</sup>. Esta idea se corresponde con el binomio civilización-barbarie expuesto por Edgar Morin en su ensayo *Breve historia de la barbarie en occidente*.

La ciudad expresionista es el lugar donde habitan las pesadillas, el dolor, la miseria y la muerte. Dietmar Elger (1998; 221) recoge unas declaraciones de George Grosz a propósito de su pintura *Exequias*. Dedicado a Oskar Panizza, datada entre 1917 y 1918: “en una extraña calle, se resuelve en la noche una procesión infernal de per-

---

1 Fusi Aizpurúa, Juan Pablo. “La crisis de la conciencia europea”. En: VV.AA. *Los felices años veinte*. Entre la Gran Guerra y la crisis. Historia 16, Temas de Hoy (nº 8), Madrid, pág. 102.

2 Bozal, Valeriano. “El arte de entreguerras”. En: VV.AA. *La cultura de entreguerras*. Entre la desolación y el combate. Historia 16, Temas de Hoy (nº 15), Madrid, pág. 48.

sonajes inhumanos; en los rostros se refleja el alcohol, la sífilis, la peste... Yo pinté esta protesta contra una humanidad que se había vuelto loca”. Las perspectivas y las formas se distorsionan hasta crear una emoción caótica, un calculado desequilibrio que perturba al espectador.

En esta misma línea se expresan otros artistas como Ludwig Meidner. En 1913 lleva a cabo dos obras, sendos paisajes urbanos, bajo una estética claramente reconocible y en la que los títulos son tremendamente elocuentes: La ciudad en llamas y Ciudad apocalíptica. Ambas composiciones panorámicas están presididas por una tangible sensación de caos. Los edificios parecen desplomarse en un ritmo irregular y asimétrico en el que la presencia humana se reduce a meras manchas anónimas, de rasgos irreconocibles. El protagonismo absoluto recae en la ciudad, y no en los ciudadanos, engullidos por la tragedia y la oscuridad.

La ciudad expresionista se convierte en un ente vivo y destructor; queda personificada<sup>3</sup> y, con ello, sus habitantes anulados. En palabras de Áurea Ortiz y María Jesús Piqueras (2003; 120-121), “surge una voluntad de anular los efectos realistas de la fotografía a cambio de resaltar la expresividad y subjetividad propia de la pintura, enfatizando el principio estilístico de la deformación. Abundan las formas dentadas y agudas, los objetos pasan a tener un valor emocional después de la transformación sufrida”. Sánchez-Biosca (2004; 47) subraya esta idea al analizar El gabinete del Doctor Caligari (Robert Wiene, 1919, Imagen II): las líneas que construyen los espacios “se convierten en metáfora del psiquismo de los personajes que en ellos se ubican”. Y concluye (2004; 53): “el espacio ha dejado de ser un contexto de la acción para convertirse en metáfora de una visión delirante y ése es precisamente el aspecto que lo emparenta con el expresionismo pictórico”.

Esta percepción organicista de la urbe también está presente en el terreno literario. Bertolt Brecht (2000; 185) escribe En la jungla de las ciudades entre 1921 y 1924, contemporáneo por tanto a algunos de los principales hitos cinematográficos de Lang y Murnau. La acción transcurre en Chicago, durante 1912. El personaje de John reconoce estar “acostumbrado a las humillaciones que esta ciudad me reserva aún”. Por otra parte, Jean-Paul Sartre (2003; 53), en La náusea, define por momentos la ciudad en clave orgánica:

“Tengo la impresión de que las paredes han crecido a cada lado de la calle, de que se han acercado, de que ella está en el fondo de un pozo”.

El espacio urbano, como proyección psicológica del personaje y elemento desarrollador del drama, se sintetiza en los momentos finales de M, el vampiro de Düsseldorf (Fritz Lang, 1931). La escena del juicio grotesco al asesino interpretado por Peter Lorre, deja entrever esta identificación entre la ciudad y el desequilibrio del protagonista (al igual que ocurría con las telas pintadas en el delirio caligarista): “Siempre, siempre tengo que ir por las calles sintiendo que alguien sigue mis pasos. Y soy yo mismo quien me persigue sin hacer ruido. Pero yo lo oigo (...). ¡Y quiero huir! ¡Huir de mí mismo! ¡Pero no puedo! ¡No puedo escapar de mí! ¡Debo seguir el camino que me persigue! ¡Debo correr, correr por calles sin final! ¡Quiero irme!... ¡Quiero irme! Y conmigo corren los fantasmas de madres e hijas (...).

Del pasaje anterior destacan los principios de destino y fatalidad, muy fecundos en la obra de Fritz Lang (al que retomaremos a propósito de Metrópolis) y de enorme calado en el cine negro y gansteril.

---

3 En La ley de la calle (Francis Ford Coppola, 1983), el Chico de la Moto, interpretado por Mickey Rourke, da su visión sobre California: “California es como una hermosa y salvaje chica drogada con heroína. Flota como un cometa y piensa que lo tiene todo bajo control, y no se da cuenta que muere ni cuando le muestras los pinchazos”

En el cine expresionista, la ciudad es también reflejo de las estructuras de poder y de opresión. En *De Caligari a Hitler*. Una historia psicológica del cine alemán, Kracauer (2002; 66) concibe el filme de Robert Wiene como una oposición frontal a la “omnipotencia de una autoridad estatal que se manifestaba en la generalización del servicio militar obligatorio y las declaraciones de guerra”. En consecuencia, el personaje de Caligari representa, según Kracauer (Ídem.), “la autoridad ilimitada que deifica el poder por el poder mismo”, y en su esencia, no deja de ser “una premonición de Hitler” (2002; 73). Siguiendo su análisis, el mobiliario urbano refuerza y subraya estas estructuras opresivas y jerárquicas.

Caligari, además, constituye una reflexión sobre el binomio intelectualidad-poder, o dicho de otra forma, sobre el uso indebido de las facultades intelectuales en beneficio propio (egoísmo), convirtiendo el conocimiento en arma destructiva. La temática puede remontarse a la novela romántica, con *Frankenstein* (Mary Shelley, 1818) como ejemplo destacado. El Golem (Paul Wegener, 1920), repite la estructura de la novela de Shelley: la construcción del Golem pierde su significado original como beneficio para la comunidad y pasa a convertirse en un medio para reforzar el poder tiránico (como lo era el personaje de Cesare en *El gabinete del Doctor Caligari*). El gueto judío de Praga, construido para la película por el arquitecto Hans Poelzig, se representa siguiendo modelos orgánicos y distorsiones formales que le confieren un carácter siniestro<sup>4</sup>. El caos y la destrucción vinculados a la autoridad intelectual enlazan con *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), obra cumbre del expresionismo alemán, a través del personaje de Rotwang y su reconstrucción (artificial) del personaje de María<sup>5</sup>.

*Metrópolis* supone elevar a la máxima potencia la “urbe tentacular” expresionista a la que se refiere Sánchez-Biosca (2004; 58), aunque sus modelos de representación no están relacionados con la línea “pictoricista” de Robert Wiene o Murnau. Para dar forma a la superproducción más cara de la UFA, Lang hace uso de una rigidez arquitectónica turbadora, disciplina que conocía de primera mano<sup>6</sup>. En *Metrópolis* se concentran todas las características de la ciudad expresionista, desde la personificación hasta las alusiones al poder, pasando por el caos y la sumisión. En efecto, la ciudad de *Metrópolis* es reflejo de las tensiones sociales de su época, y está cimentada sobre la más estricta jerarquía: la ciudad ociosa, la ciudad de los trabajadores, el mundo futurista y el submundo oscuro respectivamente, haciendo gala de un increíble eclecticismo que recorre formas clásicas, soluciones de ingeniería ultramoderna, catacumbas y espiritualidad gótica.

El rodaje de *Metrópolis* se inició el 22 de mayo de 1925 y se prolongó hasta octubre de 1926, basándose en un ingenuo guión de Thea von Harbou que pretendía superar la lucha de clases con una dosis de religión y buena voluntad de los actores implicados. El colosalismo de la ciudad, inabarcable, hace del líder un tirano y convierte en esclavos enajenados a la masa de trabajadores. Al mismo tiempo, los espacios definen a sus habitantes y las pasiones afloran, los impulsos se escapan, como ocurre a menudo en el cine de Fritz Lang<sup>7</sup>. En palabras de Bogda-

---

4 Sobre “lo siniestro”, véanse las reflexiones freudianas a propósito de las novelas de E.T.A. Hoffmann *El hombre de la arena* y *Los autómatas*. Eugenio Trías, en *Lo bello y lo siniestro*, indaga en estas consideraciones tomando como punto de partida las tesis marcadas por Freud.

5 Es muy destacable el trabajo monográfico de Pilar Pedraza (2000).

6 A menudo se ha planteado la influencia de la arquitectura norteamericana en *Metrópolis*. Lang viajó a Nueva York sólo unos años antes de realizar la película. En el terreno arquitectónico, también se han señalado los proyectos urbanos de Antonio Sant’Elia.

7 Cabe recordar *Furia* (1936), película en la que el realizador saca a la luz la podredumbre de la civilización, *Sólo se vive una vez* (1937) y *Deseos humanos* (1954).

novich (1984; 16), “su mundo, (...) es un mundo de sombras y noche —ominosa, embrujada-, llena de presagios y violencia, de ansiedad y muerte”.

### 3. La huella de lo sombrío: el expresionismo más allá del expresionismo.

En 1933, con la llegada al poder del partido Nacional Socialista, una parte importante de la intelectualidad centroeuropea se vio empujada al exilio. Cineastas como Murnau, Lang, Preminger, Lubitsch o Wilder se establecieron en Estados Unidos y se adaptaron a nuevas fórmulas de trabajo con mayor o menor dificultad, al mismo tiempo que llevaron consigo un uso desenfadado de la cámara y un dominio de los contrastes lumínicos (luces/sombras) sin el que hoy no podríamos entender parte de la carga simbólica y la estética del cine negro.

El concepto peyorativo ligado a la ciudad también se integró en algunos títulos destacados (en 1927 Murnau dirige *Amanecer*, donde presenta la confrontación entre campo y ciudad), y los “villanos” que poblaban la pantalla expresionista recalcaron, directa o indirectamente, en el cine norteamericano. En un film como *El delator* (John Ford, 1935), con un tratamiento expresionista de las luces y las sombras, la ciudad se convierte en una ratonera, un laberinto donde el personaje central de la trama no puede esconderse a sí mismo ni a sus miserias.

El legado expresionista se extiende sobre todo en dos áreas: el cine negro y gansteril (que perfectamente podrían merecer un tratamiento independiente) y, por otra parte, la ciencia ficción, enraizada en el impacto de *Metrópolis*.

Durante la década de los treinta, asistimos a una democratización del crimen. El cine de gánsteres, la ley seca y las reminiscencias de un cine social impulsado por la crisis de 1929, favorecen la imagen de una ciudad como espacio para el crimen, el caos y la ilegalidad, percepción presente en algunos medios de comunicación. En 1931 el *Chicago Tribune* comienza a publicar las tiras de *Dick Tracy*, personaje creado por Chester Gould y cuya repercusión no tardaría en llegar en forma de seriales para televisión, medios y largometrajes<sup>8</sup>. Max Allan Collins, continuador del personaje de Gould y autor de la novela gráfica *Camino a la perdición*, sobre la que Sam Mendes dirigió en 2002 su película homónima, sostiene que “Tracy vive en un mundo oscuro de drogadictos y ejecuciones, ladrones de coches y mafias, un mundo donde el propio héroe podía abofetear a una dama” (en Gould: 2009; s/p). El marco urbano como territorio para el crimen fue también impulsado por la obra literaria de Dashiell Hammett y en el cine negro encuentra algunas de sus más brillantes expresiones en títulos como *Noche en la ciudad* (1950) y *Rififi* (1955), ambas realizadas por Jules Dassin, sin pasar por alto *El tercer hombre* (Carol Reed, 1949), donde las sombras ocupan la ciudad de Viena y se ocultan en el submundo de las alcantarillas y las cloacas<sup>9</sup>.

---

8 Destacan los medimetrajes producidos por RKO en la década de los cuarenta, entre los que se encuentran *Dick Tracy Detective* (William Berke, 1945), *Dick Tracy vs. Cueball* (Gordon Douglas, 1946), *Dick Tracy's Dilemma* (John Rawlins, 1947) o *Dick Tracy meets Gruesome* (John Rawlins, 1947), sin olvidar el largometraje, mucho más reciente, dirigido por Warren Beaty (1990).

9 Caparrós Lera (1997; 542) cita un extenso comentario del filósofo Julián Marías sobre *El tercer hombre*: “Y al lado de esto, la ciudad. Creo que nunca he visto otro caso en que una ciudad esté recreada por el cine, convertida en protagonista. Carol Reed ha fotografiado Viena de una manera maravillosa, la ha explorado rincón tras rincón, la ha dramatizado, ha buscado las mejores y más expresivas luces, la ha presentado en escorzos atrevidos, cada uno de los cuales vale por una acción novelesca o dramática”.

Una visión que también se extiende por títulos más contemporáneos como *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976) o *Collateral* (Michael Mann, 2004).

Cuando hablamos de ciencia ficción, el referente expresionista ineludible es *Metrópolis*, cuyas aportaciones ya han sido estudiadas. La película de Fritz Lang fue objeto de revaloración durante los años ochenta. Sus ecos se hicieron sentir en *Radio Ga Ga* (1984), famosa composición de Queen, cuyo videoclip toma escenas del film alemán y, unos años antes, en el universo visual de *Blade Runner* (Ridley Scott, 1982). El director sitúa la acción y recrea la ciudad de Los Ángeles en 2019. En su concepción básica, la captura de replicantes “más humanos que el hombre” (según se extrae del guión), los paralelismos con la obra de Lang son bastante claros. El colosalismo de las estructuras, la opresión de la ciudad, el ambiente oscuro que convierten a *Blade Runner* en un ejemplo de neo-noir o nuevo cine negro, así como la problemática ética-moral que subyace en la película (también presente en *Un mundo feliz*, de Aldous Huxley), pueden interpretarse como puntos de unión y consonancia entre ambos filmes. El personaje de Rachael, interpretado por Sean Young, capaz de cautivar a Rick Deckard (Harrison Ford), es la réplica de María en *Metrópolis*, construida por Rotwang.

Los espacios de *Blade Runner*, como ocurría en el expresionismo, se convierten en formas de opresión y denotación de poder. A su vez, el tema de lo siniestro, tan afín al cine expresionista, y entendido desde la perspectiva turbadora de la vida-artificial, es otro punto en común.

La distopía presente en *Blade Runner* (y mal resuelta en *Metrópolis*), hace un uso del espacio urbano estrechamente ligado a la percepción expresionista. Los mundos del comic y la novela gráfica, y sus correspondientes adaptaciones cinematográficas, traen ejemplos muy elocuentes. Es necesario subrayar la importancia de Frank Miller y Tim Burton en la extensión del universo urbano expresionista. Miller, en *Batman: año uno*, describe la ciudad de Gotham con calificativos atroces que asesinan cualquier indicio de civismo. Desde el inicio de la obra, el autor define un contexto casi apocalíptico: “El tren no es manera de

viajar a Gotham... Desde un avión, desde el aire, lo único que se ve son calles y edificios. Te engaña. Parece un sitio civilizado” (2003; 2). En esta misma línea, Tim Burton, en la adaptación cinematográfica *Batman* (1989), refuerza la percepción de la ciudad desde un enfoque hostil. En palabras del Alcalde, “en toda la nación, las palabras Ciudad-Gotham son sinónimos de criminalidad. Nuestras calles están infestadas, y la policía no puede hacer nada”. Y el personaje de Jack (Jack Nicholson), apostilla: “la gente honrada no debería vivir aquí. Sería más feliz en otra parte”.

De nuevo Frank Miller (2005), en su obra *Sin City*. *Ida y vuelta al infierno*, insiste en una estética expresionista y personifica los espacios urbanos, de manera que los habitantes se convierten en víctimas de su barbarie. Escribe: “Es esta maldita ciudad. Embrutece a todo el mundo” (2005; 32). Y añade: “Putá ciudad. A los que no vicia los corrompe. Y si no, los mata” (2005; 296).

La podredumbre de la ciudad que contamina a los ciudadanos encuentra, por último, una brillante (o cuando menos, particular) representación en *Dogville* (Lars Von Trier, 2003). El concepto, la esencia expresionista, subyace, aunque cambia la forma. El director danés prescinde del artificio y define una ciudad a través de la caricatura de sus ciudadanos: el vicio, el pecado, la lujuria, en síntesis, la destrucción total, sin hacer uso de los delirantes decorados de *Caligari* o la imponentia de *Metrópolis*. La forma se ha diluido, se ha desvanecido, y en su transparencia deja entrever los monstruos goyescos de la civilización.

Terminamos retomando la filmografía de Tim Burtom. Los primeros compases de Sweeney Tood (2007) resumen perfectamente el sentir expresionista y su cosmovisión aplicada a la ciudad: “En el mundo hay un agujero negro y profundo. En él moran las alimañas del mundo. Para la ética no es lugar fecundo, y responde al nombre de Londres. (...) Lo que antes era belleza, ahora es avaricia y pecado”.

Las palabras de Sweeney Tood (Johnny Depp), nos recuerdan a Peter Lorre en M, el vampiro de Düsseldorf:

*-Me hallo algo inquieto, pues en estas calles, antes familiares, ahora veo sombras por doquier.*

*-¿Sombras?*

*-Fantasmas.*

## Conclusiones

Aunque no existe una ciudad formalmente expresionista, los artistas que conformaron este movimiento sí fueron capaces de acuñar un concepto y una estética que, bajo rasgos generalmente pesimistas y peyorativos, mostraban la ciudad como espacio para el desequilibrio, la ilegalidad, el caos y la anarquía.

El espacio urbano es el hábitat del desorden y la enfermedad, del delirio y la opresión. Las estructuras urbanas representadas en el cine expresionista a menudo aluden al autoritarismo y a la jerarquización (estratificación) social.

Impulsada por la experimentación de las vanguardias, la ciudad dejó de ser un mero espacio donde desarrollar la acción y, en su lugar, ganó representatividad y protagonismo, como ente propio, autónomo y decisivo (influyente) en el desarrollo dramático y el devenir de los acontecimientos narrados. El entramado urbano se convirtió en proyección psicológica de los personajes.

Las formas orgánicas se aplicaron a la imagen de la ciudad y, llevadas al extremo, acabaron por atribuirle una notable personificación. La ciudad se convierte en un ente vivo, variable, que contamina y determina la vida de sus habitantes.

El concepto de ciudad expresionista gozó de notable importancia en dos ámbitos cinematográficos: el cine negro y la ciencia ficción (en particular, el cine de temática distópica). Durante los años ochenta, el videoclip y la popularidad de Blade Runner recuperaron esta cosmovisión, que se ha extendido a la novela gráfica y a la obra “oscura” de Tim Burtom o Lars Von Trier.

## Referencias

Barber, Stephen (2006). Ciudades proyectadas. Cine y espacio urbano. Barcelona: Gustavo Gili.

Bogdanovich, Peter (1984). Fritz Lang en América. Madrid: Editorial Fundamentos.

Bozal, Valeriano. El arte de entreguerras. En: VV.AA. La cultura de entreguerras. Entre la desolación y el combate (pp. 45-64). Madrid: Historia 16 (Temas de Hoy, n.º. 15)

Brecht, Bertolt (2000). En la jungla de las ciudades. Madrid: Alianza Editorial (Biblioteca Brecht).

- Caparrós Lera, José María (1997). 100 Películas sobre Historia Contemporánea. Madrid: Alianza Editorial.
- De Micheli, Mario (1999). La protesta del expresionismo. En: Las vanguardias artísticas del siglo XX (pp. 65-130). Madrid: Alianza Editorial.
- Elger, Dietmar (1998). La gran ciudad como tema. En: Expresionismo. Una revolución artística alemana (pp. 203-233). Madrid. Taschen.
- Fusi Aizpurúa, Juan Pablo. La crisis de la conciencia europea. En: VV.AA. Los felices años veinte. Entre la Gran Guerra y la Crisis (pp. 101-118). Madrid: Historia 16 (Temas de Hoy, nº.8).
- Gould, Chester (2008). Dick Tracy. Las tiras completas, 1931-1933 (Volumen 1). Barcelona: Norma Editorial.
- Gould, Chester (2009). Dick Tracy. Las tiras completas, 1933-1935 (Volumen 2). Barcelona: Norma Editorial.
- Kracauer, Siegfried (2002). De Caligari a Hitler. Una historia psicológica del cine alemán. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Miller, Frank (2003). Batman: año uno. Barcelona: Norma Editorial.
- Miller, Frank (2005). Sin City. Ida y vuelta al infierno. Barcelona: Norma Editorial.
- Ortiz, Áurea y Piqueras, María Jesús (2003). Las vanguardias y el cine: pintura en movimiento. En: La pintura en el cine. Cuestiones de representación visual (pp. 91-127). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Pedraza, Pilar (2000). Fritz Lang. Metrópolis. Barcelona: Paidós Ibérica.
- Sánchez-Biosca, Vicente (2004). "El gabinete del doctor Caligari" y los destinos del filme expresionista. En: Cine y vanguardias artísticas: conflictos, encuentros, fronteras (pp.35-58). Barcelona: Paidós Ibérica.
- Sartre, Jean-Paul (2003). La nausea. Buenos Aires: Editorial Losada.

## Filmografía

- Beatty, Warren (1990). Dick Tracy. USA: Touchstone Pictures.
- Berke, William (1945). Dick Tracy Detective. USA: RKO.
- Burtom, Tim (1989). Batman. USA: Warner Bros.; Guber-Peters Company; PoliGram Filmed Entertainment.
- Burtom, Tim (2007). Sweeney Tood. USA/Gran Bretaña: Warner Bros.; DreamWorks Pictures; The Zanuck Company.
- Coppola, Francis Ford (1983). La ley de la calle. USA: Hotweather Films; Zoetrope Studios.
- Dana, Jorge (2004). Fritz Lang; el círculo del destino. Francia: Cine Cinéfil; Kampai Productions; Ciné Classic;
- Dassin, Jules (1950). Noche en la ciudad. Gran Bretaña: Twentieth Century-Fox.
- Dassin, Jules (1955). Rififi. Francia: Pathé Consortium Cinéma.
- Douglas, Gordon (1946). Dick Tracy vs. Cueball. USA: RKO.
- Ford, John (1935). El delator. USA: RKO.

Lang, Fritz (1926). *Metrópolis*. Alemania: UFA.

Lang, Fritz (1931). *M, el vampiro de Düsseldorf*. Alemania: Nero-Film AG.

Lang, Fritz (1936). *Furia*. USA: Metro-Goldwyn-Mayer.

Lang, Fritz (1937). *Sólo se vive una vez*. USA: Walter Wanger Productions.

Lang, Fritz (1954). *Deseos humanos*. USA: Columbia Pictures Corporation.

Lumière, Hnos. (1895). *Llegada del tren a la estación*. Francia.

Lumière, Hnos. (1895). *Salida de los obreros de la fábrica Lumière*. Francia.

Mann, Michael (2004). *Collateral*. USA: Paramount Pictures; DreamWorks Pictures.

Murnau, F.W. (1927). *Amanecer*. USA: Fox Film Corporation.

Patalas, Enno (2003). *El caso Metrópolis*. Alemania: Friedrich-Wilhelm-Murnau-Stiftung; Transit Film.

Rawlins, John (1947). *Dick Tracy meets Gruesome*. USA: RKO.

Rawlins, John (1947). *Dick Tracy's Dilemma*. USA: RKO.

Reed, Carol (1949). *El tercer hombre*. Gran Bretaña: London Film Productions; British Lion Film Corporation.

Ruttman, Walter (1927). *Berlín, sinfonía de una ciudad*. Alemania: Deutsche Vereins-Film.

Scorsese, Martin (1976). *Taxi Driver*. USA: Columbia Pictures Corporation.

Scott, Ridley (1982). *Blade Runner*. USA: The Ladd Company; Shaw Brothers; Warner Bros; Michael Deeley-Ridley Scott Productions.

Vertov, Dziga (1929). *El hombre de la cámara*. URSS. VUFKU.

Von Trier, Lars (2003). *Dogville*. Dinamarca: Zentropa Entertainments.

Wegener, Paul (1920). *El Golem*. Alemania: Projektions-AG Unions.

Wiene, Robert (1919). *El gabinete del doctor Caligari*. Alemania: Decla-Bioscop AG.

Recursos web

Instituto Lumière: [www.institut-lumiere.org](http://www.institut-lumiere.org)

The Internet Movie Database (IMDb): [www.imdb.com](http://www.imdb.com)

# WALL•E Y LA CIUDAD SOSTENIBLE DEL FUTURO

**María Hernández Herrera**

Estudiante de Doctorado

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. C/Embajadores, 131, 2ºE, Madrid (España)

CP: 28045

Tlfn: + 34 617135204 Email: mherrera84@hotmail.com

## Resumen

Esta investigación se realiza en el marco del II Congreso Internacional de Ciudades Creativas con la intención de analizar el cine como una de las herramientas fundamentales para que se puedan llevar a cabo ciudades sostenibles.

La labor que puede acometer el cine es la de concienciación, ya que uno de los pilares fundamentales para que las ciudades puedan ser sostenibles es la de sensibilizar y educar a las personas en torno a la buena gestión y tratamiento de los residuos, coloquialmente, la basura.

En palabras de Lemus, Gladis R. (1999): “Todos y todas somos responsables de la generación de basura, por lo que también somos parte de la solución” (p. 11).

Para el análisis se ha escogido la película WALL•E por tratarse de uno de los films más importantes y

que mejor ha sabido acometer dicha labor de concienciación.

En el film se vaticina la devastación y deconstrucción a la que está destinada la sociedad actual si no se acometen con urgencia labores de gestión de residuos de forma efectiva para mejorar así el estado de las ciudades y del mundo en general.

Pero no solamente muestra cuál podría ser el destino de la humanidad sino que también da las claves para poder llevar a cabo dichas tareas de gestión y llegar así a conformar las ciudades sostenibles de las que se habla.

En resumen, se trata de aplicar a las ciudades la regla de las cinco “R”: Reducción, reutilización, reciclaje, reparación y restauración.

## Palabras clave

*Ciudad, Creativa, Imaginada, Sostenible, Reciclaje, Residuos, Cine, Animación.*

## Abstract

This research is conducted within the framework of the II Congress International Creative Cities with the intention of analyzing the cinema as one of the key tools to be able to carry out sustainable cities.

The work we can undertake the cinema is to raise awareness because one of the fundamental pillars for cities to be sustainable is to sensitize and educate people about good management and waste treatment, colloquially, garbage.

In the words of Lemus, Gladys R. (1999): “We are all responsible for the generation of waste, so too are part of the solution” (p. 11).

For the analysis we have chosen the movie WALL•E for being one of the most important films and that better carries out the awareness-raising.

The film predicts devastation and deconstruction to which modern society is destined if not addressed urgently waste management work effectively in order

to improve the state of the cities and, at large, of the world.

But not only shows what could be the destiny of humanity, also given the keys to carry out these management tasks and reach to create the sustainable cities of that is spoken.

In short, it is important be applied to cities the rule of the five “Rs”: reduction, reuse, recycling, repair and restoration.

## Key words

*City, Creative, Imagined, Sustainable, Recycling, Waste, Cinema, Animation.*

## Introducción

El objeto de esta investigación es la película de animación WALL•E y la ciudad imaginada que se plasma en el interior del film.

El contenido de la investigación, por lo tanto, consiste en el análisis de la película documentando las propuestas que en el transcurso de su trama se le van ofreciendo al espectador como soluciones, mejoras y avances para crear ciudades que puedan subsistir en el tiempo, como se les ha denominado, ciudades sostenibles.

Esta investigación también quiere poner en valor la labor de concienciación y de educación social de este film, como se verá a continuación, la mayor parte de sus propuestas se están llevando a cabo en la realidad, pero es precisamente esta película y, en rasgos generales, el cine los que dan a esos avances la difusión que se merecen.

Por eso, para el análisis de la película se va a tener presente la regla de las cinco “R” que establece el proceso a seguir para poder convertir las ciudades contaminantes actuales en ciudades sostenibles.

Las tres primeras coinciden con la regla de las tres “R” propuesta por la organización ecologista Greenpeace, y esta investigación ha incluido dos “R” más que permiten medir el resultado a medio o largo plazo, es decir, las tres primeras son las líneas de actuación y las dos últimas permiten hacer una evaluación de su repercusión.

Las cinco “R” son: Reducción, reutilización, reciclaje, reparación y restauración. Si se aplica a las ciudades, el significado de cada término es el siguiente:

- Reducción: Es preciso disminuir el nivel de generación de residuos para que estos puedan ser gestionados y reducir así el impacto medioambiental. Está ligado directamente con la reducción del consumismo.
- Reutilización: Los objetos se vuelven a utilizar antes de ser reciclados para darle una segunda vida útil, se originan así otro tipo de elementos que adquieren la denominación de recursos.

- **Reciclaje:** Labor que permite gestionar de la forma más efectiva la generación de residuos al someterlos a un ciclo de tratamiento que permite obtener una materia prima o un nuevo producto.
- **Reparación:** Si se llevan a cabo las tres primeras tareas se conseguirá con el tiempo la reparación de las ciudades convirtiéndose en parajes edificadores y sostenibles.
- **Restauración:** Es el último paso, el culmen del proceso, tras lograr reparar las ciudades, si se prosigue con la realización de las tareas anteriormente mencionadas, se puede llegar a la restauración no solo de la ciudad sino de todo el planeta. Evidentemente, no se podrá regenerar pero sí se podrán estabilizar los problemas derivados de la actividad del hombre como, por ejemplo, el cambio climático.

Se trata inicialmente de intentar acabar con un ciclo difícil de romper: “Adquirir – consumir – Desechar” (Alvarado, María I. y León, Rosana, 1990, p. 247). Con ello se conseguiría la reducción de la generación de residuos.

Para comprender mejor de lo que estamos hablando es necesario saber qué se considera un residuo y es susceptible de ser reutilizado o reciclado. A continuación se exponen varias definiciones con la intención de aportar un significado más completo.

- La Real Academia Española (RAE) aporta una definición escueta de la palabra residuo: “Material que queda inservible después de haber realizado un trabajo u operación”.
- En la web <http://definición.de> se da una definición muy similar a la de la RAE pero la amplía incluyendo el concepto de reciclaje: “Residuo (del latín resid•um) es un material que queda como inservible tras haber cumplido con su misión o realizado un trabajo. El concepto se utiliza como sinónimo de basura por tratarse de los desechos producidos por el hombre.

Un residuo es todo aquello que está considerado como un desecho que se necesita eliminar. Se supone, por lo tanto, que el residuo no tiene valor económico. Pese a que los residuos suelen ser acumulados en vertederos o enterrados para que entren en descomposición, en los últimos años ha avanzado el reciclaje, que consiste en dar una nueva vida a los residuos. Cuando una persona tira una botella de plástico, dicho envase puede descomponerse y generar contaminación ambiental, o ser reciclado a través de un tratamiento que permite volver a utilizar el material”.

- Otra definición que incluye en su contenido el término residuo y, además, el de recurso la aporta la Fundación Codesarrollo (2005):
- Recurso sólido es todo material sólido que se abandona, bota o rechaza después de haber sido consumido o usado en actividades domésticas, industriales, comerciales, institucionales y de servicios. Si este elemento es susceptible de aprovechamiento o transformación en un nuevo bien con valor agregado puede considerarse un recurso (p. 23).
- Para finalizar se deben incluir algunas de las definiciones oficiales:
  - Según la Directiva del Consejo 75/442/CEE, de 15 de julio de 1975, relativa a los residuos es: “cualquier sustancia u objeto del cual se desprenda su poseedor o tenga obligación de desprenderse, en virtud de las disposiciones nacionales vigentes”.

- Según la O.C.D.E son: “aquellas materias generadas en las actividades de producción y consumo que no han alcanzado un valor económico en el contexto en que fueron producidas, debido tanto a la inexistencia de tecnología adecuada para su aprovechamiento, como a la inexistencia de mercado para los productos recuperados”.

- En España, la Ley 10/1998, de 21 de abril, de Residuos los define como: “cualquier sustancia u objeto perteneciente a alguna de las categorías que figuran en el anejo de esta Ley, del cual su poseedor se desprenda o del que tenga intención u obligación de desprenderse”.

Esta sería una recopilación de las diferentes definiciones genéricas que existen sobre el término residuo pero, además, existen diversas clasificaciones que dividen a los residuos en diferentes tipologías. La siguiente tabla recoge una muestra de las mismas:

Nº	TIPOLOGÍA DE RESIDUOS					
1	Urbanos o Municipales			Peligrosos		
2	No peligrosos	Inertes		Biodegradables	Líquidos	
3	Urbanos Industriales	Construcción y Demolición	Sanitarios Mineros	Agrícolas Ganaderos y Forestales	Radioactivos	
4	Orgánicos	Inorgánicos	Incinerables	No incinerables	Reciclables	No reciclables

Figura 1. Tipología de residuos. Noticias Jurídicas (s.f.); FIDA (s.f.); y Alvarán, Diana M. y Cardona, Luz A. (2004, p. 68).

También existen clasificaciones más extensas y pormenorizadas como la ofrecida por la Lista Europea de Residuos (LER) pero la que interesa a esta investigación es la número 4 de la tabla anterior al recoger en su interior aquellos residuos que son reciclables (proceso fundamental de la regla de las cinco “R”).

A continuación se ofrece una definición detallada de cada uno de los tipos de residuos de dicha clasificación:

- **Orgánicos:** residuos que provienen de todo lo que es vivo.
- **Inorgánicos:** constituidos por compuestos químicos de origen mineral que no están basados en el elemento carbono.
- **Incinerables:** aquellos que pueden pasar por un proceso de quema o combustión de manera controlada para ser destruidos.
- **No incinerables:** aquellos que por su peligrosidad, combustibilidad y demás, no se deben incinerar.
- **Reciclables:** aquellos que todavía tienen propiedades físicas o químicas útiles después de ser usados, que pueden ser reutilizados o convertidos en materia prima para la fabricación de nuevos productos.
- **No reciclables:** aquellos residuos que por sus características y/o porque se encuentran contaminados, no son aptos para un proceso de reciclaje.

Los residuos que son relevantes para esta investigación son aquellos que son susceptibles de reciclar ya que pueden pasar por las diferentes etapas de la regla de las cinco “R” y suponen casi el 50% de los residuos generados a nivel mundial.

Hasta aquí se ha intentado arrojar un poco de luz al lector sobre el primer paso que se debe dar para lograr la creación de ciudades sostenibles, la identificación de los residuos y su reducción. No obstante, antes de entrar en el análisis concreto del film es necesario hablar de los dos procesos siguientes que llevarán a la consiguiente reparación y restauración, es decir, la reutilización y el reciclaje.

En relación con el reciclaje, la sociedad actual cada vez está más concienciada sobre sus beneficios, podemos citar algunos de ellos:

- Protección del medio ambiente evitando la explotación innecesaria de recursos.
- Mejor aprovechamiento de los vertederos.
- Conservar, ahorrar y conseguir energía.
- Generador de empleo.
- Obtención de beneficios económicos.

Pero tan importante como el reciclaje es la reutilización de los residuos, como ha quedado patente en la definición de la regla de las cinco “R”.

En el análisis de WALL•E se verán diversas formas de reutilizar y reciclar los residuos, algunas de las cuales se están llevando a cabo en proyectos reales. A continuación se citan algunas de ellas para luego poder hacer un análisis comparativo ficción – realidad con la película.

En relación con la reutilización de residuos se pueden encontrar muestras en la página web <http://fishki.net>:

- Unas orejeras construidas a base de pelotas de tenis cortadas a la mitad.
- Un embudo hecho con unos guantes de plástico.
- Un portafotos hecho con una vela partida a la mitad.

Los proyectos que se están realizando con respecto al reciclaje se pueden ver en las páginas web [http://oscar\\_7mx.tripod.com](http://oscar_7mx.tripod.com) y <http://iniciativasambientales.novaxove.com>:

- Earthships: Edificación de casas ecológicas, en Inglaterra y Escocia, elaboradas a base de materiales de desecho como botellas, latas de y cubiertas de aluminio, entre otros.
- En Argentina se está llevando a cabo un proyecto que realiza casas con ladrillos hechos de papel reciclado.
- Similar al anterior es el proyecto de la Facultad de Arquitectura de la UBA donde se realizan ladrillos con botellas.
- En España, Barcelona, se imparte un taller para aprender a construir con materiales reciclados como latas de cerveza, neumáticos, bidones de agua, mimbre y barro.
- Green Concrete Mix: Es un hormigón desarrollado por la empresa americana Quikrete Coatings que utiliza una mezcla de cemento y materiales reciclados.
- Plastisol: es un nuevo material de pavimentación que se realiza con plástico reciclado diseñado por Najj Houry.
- Y otro proyecto que no consiste en el reciclaje pero que también permite avanzar a las ciudades en busca de

la sostenibilidad es Solar Decathlon, una competición que organiza el departamento de Energía del Gobierno de EE.UU., en la que se convoca a universidades de todo el mundo para diseñar y construir viviendas que sean autosuficientes energéticamente, que funcionen sólo con energía solar, que estén conectadas a la red y que incorporen tecnología que permita su máxima eficiencia energética.

Hasta aquí se han visto los conceptos y avances fundamentales para el buen desarrollo y comprensión de esta investigación, por lo tanto, ya se puede dar por finalizada la introducción y pasar al análisis propiamente dicho del objeto de este trabajo.

## Objetivos

Los objetivos principales de esta investigación son:

- Investigar la labor de concienciación y educación social que se desarrolla en la película WALL•E.
- Comparar las propuestas de reutilización y reciclaje de residuos que se dan tanto en el film WALL•E como en la realidad.
- Analizar las pautas que se muestran en la película WALL•E para la consecución de ciudades sostenibles.

## Metodología

Dos son los métodos utilizados para esta investigación, el análisis textual del film WALL•E y el análisis comparativo ficción – realidad.

El primero de ellos va a tratar de analizar la película mostrando aquellas secuencias que tengan relevancia en el desarrollo de esta investigación y que se relacionen directamente con la regla de las cinco “R”.

El segundo análisis consistirá en realizar un análisis comparativo de la película con la realidad y mostrar cómo la película es un reflejo tanto de la sociedad actual como de la venidera.

En ambos análisis se va a ensalzar la labor fundamental de la película, la concienciación, por eso se va a dividir en dos apartados generales: 1ª Concienciación: Regla de las cinco “R” y 2ª Concienciación: Reflejo social.

### 1. 1ª Concienciación: Regla de las cinco “R”

La primera mitad de la película es la concienciación en la importancia de la aplicación de las cinco “R”, por lo que se va a dividir el análisis en subtítulos denominados como cada uno de sus apartados:

#### 1.1. Reducción

La película comienza mostrando los planetas, esa posición de la cámara en el espacio, viendo desde lejos el sistema solar y adentrándose en la Tierra muestra desde el principio del film cuál va a ser la trama de la historia. Un relato desde la Tierra pero, también, extraterrestre.

Poco a poco, la cámara se va adentrando en la Tierra y va mostrando los elementos más importantes del film, como las montañas de basura amontonadas en forma de edificios, la devastación, y al protagonista.

Este personaje es un robot, y se presenta descompuesto en planos como se descompone a los robots en pequeñas piezas que lo forman. En su parte delantera se puede leer su nombre: WALL•E.

El robot está recogiendo la basura que se encuentra amontonada a su alrededor, una vez metida en el interior de su cuerpo, aprieta y la saca prensada en forma de cubo, por lo tanto, WALL•E está defecando la propia basura que dejó la sociedad.

La sociedad que habitaba el planeta estaba totalmente deconstruida, reducida al estatuto de basura, y eso lo muestra WALL•E de forma explícita al defecar la propia defecación que dejó la sociedad.

Y de esta forma tan directa se deja claro la ideología que tienen los creadores de la película, consideran que todo lo que les rodea en la sociedad actual es basura, aunque, como se verá más adelante, todavía queda un pequeño atisbo de salvación.

Por lo tanto, es evidente que esta película está ubicada en un futuro, pero en un futuro cercano, como se verá más adelante, en el año 2105, dentro de 94 años, debido a que ha pasado el tiempo suficiente para que se lleve a cabo la reducción en la elaboración de residuos pero no por decisión propia sino porque ya no queda nada que destruir.

El protagonista es ahora el único habitante del planeta, y si no hay habitantes tampoco puede haber explotación de recursos y generación de residuos, se da así un mensaje directo y claro: Si no se empieza a tomar en serio la necesidad de llevar a cabo una reducción, la destrucción del planeta será inevitable.

A continuación, el protagonista prosigue con su tarea pero su labor se enmarca dentro de los dos siguientes apartados, la reutilización y el reciclaje, por lo tanto, vamos a avanzar un poco en el relato para continuar analizando los aspectos que tienen relación directa con la reducción.

Un segundo personaje hace su aparición, la cucaracha como mascota del protagonista, el insecto escogido es representativo de esa sociedad deconstruida. Las cucarachas son insectos capaces de sobrevivir a la radiactividad, por lo tanto, que en la Tierra solo quede un robot, un cuerpo inerte, y una cucaracha evidencian la situación catastrófica a la que ha llegado el planeta.

La película comienza así con una ideología muy fuerte, con la imagen de la sociedad como defecación y con la exaltación de un insecto como la cucaracha. Se trata pues de realzar todo aquello que la sociedad desprecia y despreciar todo aquello que la sociedad deseaba. La película evidencia cómo los deseos finales de los humanos solo fueron la consecuencia de su propia desaparición.

Tras la visualización del título se continúa con el relato mostrando a los responsables de la destrucción del planeta y el camino por donde hay que encaminar la reducción para que la sociedad no desaparezca.

WALL•E va recorriendo la ciudad y en su camino muestra de forma más amplia el paraje que le rodea, todo está destruido y, para ello, se escogen los edificios más representativos de la sociedad capitalista y de su consumismo, un almacén, una gasolinera y un banco.

Todos los edificios pertenecen a una misma empresa cuyas siglas son Buy N' Large, su traducción es "Compra a lo grande", y también es la responsable de numerosos carteles holográficos con los siguientes mensajes: Buy Shop

Line, Drink Now!, Kremies, 100% food, Aair, Sale, Run Now, entre otros.

Estos elementos contextualizan la historia, la última sociedad es exactamente igual que la actual, consumista al extremo hasta tal punto de ser destructiva.

Este film muestra de nuevo su opinión sobre la propia sociedad que le rodea al vaticinar el motivo directo de esa destrucción, el poder de la empresa.

El relato atisba las consecuencias de una sociedad capitalista en la que el poder de la empresa no deja de aumentar, lo que derivará en un monopolio a nivel planetario que acabará con los recursos necesarios para que la vida sea sostenible y propagará una epidemia de objetos innecesarios que un día serán considerados como basura.

El sistema capitalista ha dejado de tener valor, ya solo puede ser pisoteado, metáfora que se muestra a través del protagonista cuando pasa rodando por encima de los billetes que han dejado de tener utilidad.

Dos noticias entran en escena ahora, la primera se muestra cuando WALL•E pasa rodando por encima de ella, en un periódico perteneciente a BNL, el Buy N' Large Times, se dan los siguientes titulares: “¡¡¡Demasiada basura!!!” “La Tierra anegada” “BNL declara el estado de emergencia”.

Estos titulares alarmantes conciencian de la necesidad urgente de una reducción en nuestra propia sociedad para no tener que leer unos titulares similares en un periodo de tiempo cercano.

En este momento, en el film queda patente otro elemento del sistema capitalista, el control de los medios de difusión, ya que los titulares alarmantes se acompañan de una fotografía donde aparece un humano con gesto triunfal, claramente se trata de la hipocresía que nos rodea y que todos conocemos.

El personaje de la fotografía es Shelby Forthright, el único humano real que se mostrará en todo el film, esta elección es fundamental para el relato, ya que supone un nexo de unión entre la ficción y la realidad. Se trata de una historia real aunque las imágenes estén generadas de forma irreal, y lo que se cuenta es a lo que la sociedad está abocada sino pone remedio.

Shelby Forthright se convierte así en el representante de todos los humanos, igual que en la película es el dueño del monopolio de BNL y, por tanto, el presidente a nivel mundial.

La segunda noticia se da cuando WALL•E llega a la BNL Transit Downtown Terminal, la estación central de transportes, donde hay un metro estacionado del que aparecen, a su paso, diferentes anuncios holográficos: “Demasiada basura” “Aproveche el gran espacio que ofrece el espacio” “Las naves estelares de BNL salen a diario” “Limpiaremos su suciedad en su ausencia”.

Y una publicidad gigante que sale de la cúpula de la estación: “La joya de la flota de BNL, la Axiom, un crucero de cinco años a todo lujo, atendido 24 horas por nuestra tripulación automatizada mientras comandante y piloto automático ponen rumbo a la diversión y a la gastronomía. Con nuestros sillones flotantes hasta la abuela lo pasará en grande, no hace falta caminar. Axiom, la estrella de las naves estelares de primera clase. Porque con BNL, la frontera final es la diversión”.

La imagen holográfica que se proyecta hasta el cielo es la de Shelby Forthright, el nombre escogido es muy importante ya que Shelby es la marca de un vehículo, muestra del avance tecnológico, y Forthright significa franco, sincero, y es irónico que se utilice este apellido para una persona que puede poner un gesto triunfal ante tamaña catástrofe.

Estos mensajes finales resumen a la perfección el apartado de la reducción donde se muestra que al no realizar dicha labor de forma anticipada la única solución es que los humanos abandonen el planeta para poder reducir así la generación de residuos, además, como se verá más adelante, el viaje estelar dura 700 años, tiempo que tardan en degradarse materiales como el vidrio, la cerámica y otros productos como el tetrapack, es tan grande la devastación, que la gestión de los residuos es imposible si no se degradan por sí mismos.

Por último, se evidencia que el responsable es el sistema capitalista donde son las empresas y no las personas las que controlan la evolución del planeta, y donde no importa que nuestro destino sea la destrucción si con ello se obtienen más beneficios.

## 1.2. Reutilización

El comienzo del film es pesimista pero su intención de concienciación queda patente en todo momento porque, además de mostrar las consecuencias que se pueden derivar del avance de la sociedad actual tal como está, comienza a dar soluciones sobre cómo evitar ese destino.

Volviendo atrás en el relato, cuando WALL•E está realizando la tarea que le ha sido encomendada, podemos ver cómo recoge de entre los desechos que ha prensado el tapacubos de una rueda, se trata, por tanto, de la reutilización.

El tapacubos aumenta la aerodinámica de un vehículo descendiendo su consumo, entonces, WALL•E recoge objetos que no son dañinos para la sociedad sino que supusieron un avance o un hito importante y, además, les da una nueva utilidad.

La necesidad de esta reutilización quedará reforzada más adelante cuando las cintas transportadoras del robot se estropeen y gracias a las de otro robot estropeado pueda continuar con su camino, es una metáfora de la fragilidad de la Tierra, ya que si en ese momento WALL•E no hubiese tenido la posibilidad de reutilizar las cintas de otro robot, la tarea habría terminado y los humanos jamás podrían regresar.

El apartado de la reutilización continúa más adelante al llegar a la casa de WALL•E, la Walle Transport, el vehículo de transporte de robots de su misma clase que se ha convertido en su propia casa, otro ejemplo de la reutilización, y dentro de ese lugar, montones de objetos reflejan lo esencial de llevar a cabo este proceso.

En la entrada del vehículo se puede ver el significado de WALL•E: Basura Asignación Carga Levantador Clase Terrestre. El robot es el encargado de llevar a cabo la regla de las cinco “R” ya que como máquina no puede fallar, mientras que los humanos han errado y, con ello, han escrito su propio destino, la desaparición.

Una vez en el interior del vehículo se muestran montones de objetos apilados y listos para ser reutilizados, el primero es una tostadora donde guarda una película en VHS, la reproduce, y después, al ritmo de la música, guarda los objetos que ese día ha recopilado, la yanta le sirve de sombrero para imitar el baile del vídeo que está visualizando.

Los estantes están llenos de objetos como relojes, pelotas, una máquina de coser, enanos de jardín, entre otros. Como se había anticipado, WALL•E recoge objetos que no son dañinos para la sociedad y que pueden ser susceptibles de tener otra utilidad.

Y de la misma forma que los objetos, el robot protagonista también puede ser reutilizado, ya que en su cuerpo

posee una grabadora que le permite captar y reproducir sonidos como la banda sonora de la película que está viendo, es decir, además de un robot, también puede ser un grabador y un reproductor.

El día finaliza mostrando una peligrosa tormenta de arena, otra vez lo inhóspito del planeta que se ha convertido en un lugar peligroso por culpa de la interacción del hombre.

El día siguiente comienza con el personaje cargándose gracias a unas placas solares que incorpora su cuerpo, aquí se puede hacer un análisis comparativo con la realidad donde, proyectos como Solar Decathlon, fomentan la sustitución de las viviendas actuales por otras que funcionen con energía solar.

Después de cargarse inicia su jornada laboral recopilando de nuevo objetos que pueden reutilizarse, dos son los más llamativos. El primero, la caja donde hay un anillo de compromiso, él desecha el anillo, símbolo del consumismo, y se queda con la caja por su evidente utilidad.

El segundo es una bota que va tener una simbología muy especial durante toda la película, ya que es en este momento del film donde se da por primera vez un hecho positivo, el encuentro de la planta por parte de WALL•E, planta que guarda en la bota para protegerla y que, por tanto, servirá como maceta de la misma. Este hecho se retomará en el apartado de reparación.

Ahora hay que realizar otro salto en la trama para llegar al punto en el que la protagonista femenina entra en escena, WALL•E se enamora perdidamente de ella y para demostrarle su amor irá reutilizando diversos objetos. Algunos ejemplos de ello son cuando le hace una estatua con desechos o cuando, una vez que EVA entra en el letargo tras encontrar la planta e introducirla en su interior, la lleva a navegar en una barca hecha con neumáticos.

Aquí se cierra el apartado de reutilización, que se da conjuntamente con el siguiente punto que se va a analizar, el reciclaje.

### 1.3. Reciclaje

Para analizar el reciclaje hay que trasladarse de nuevo al comienzo del film donde el protagonista está prensando basura, es decir, residuos, y los saca convertidos en un cubo. La labor que WALL•E está realizando no es otra que la de construcción, está realizando ladrillos con desechos y luego los está utilizando para construir edificios.

Comparativamente, la labor que hace WALL•E es la misma que la que están llevando a cabo proyectos como los Earthships (casas ecológicas elaboradas con desechos), la Facultad de Arquitectura de la UBA (ladrillos con botellas), Green Concrete Mix (hormigón con materiales reciclados) y el Plastisol (pavimento con plástico reciclado).

Y eso es lo que WALL•E realiza desde el comienzo de la película, reciclar plasmando en su contenido los proyectos tan importantes e interesantes de construcción que se pueden realizar con materiales de desechos, es una forma de concienciar sobre la necesidad del reciclaje ayudando a promocionar los proyectos que se están llevando a cabo en la realidad.

Poco más se puede decir sobre el reciclaje, es la tarea del protagonista y se enaltece en el film como la única forma de gestionar de eficazmente los residuos que los humanos han dejado y, por tanto, su vía para la salvación.

## 1.4. Reparación

La reparación aparece al inicio de la película cuando WALL•E encuentra la planta, es ahí cuando se evidencia que la tarea del robot está siendo efectiva y que la vida puede volver a ser viable en el planeta.

A pesar de que la planta aparezca muy pronto, el espectador será consciente más adelante que en realidad ha sido muy tarde, como se había dicho antes, la película está ubicada en el año 2105 y han pasado 700 años hasta que el planeta ha vuelto a ser habitable.

En la película se han mostrado las claves para llegar a la reparación: la reducción, la reutilización y el reciclaje, pero esta reparación no termina aquí, sino que en el film continúa intentando lograr la concienciación de los humanos que se encuentran en el espacio, por eso es necesario un viaje, para encontrarse con ellos.

Esta segunda parte de la trama la planta se convierte en el centro de atención y representa la dificultad de la labor de concienciación social.

Esa dificultad se muestra con los continuos intentos de la tripulación robótica de la nave por eliminar la planta, no quieren que los humanos vuelvan a la Tierra, no sólo porque sean malvados, sino porque no consideran que estén preparados para restablecer su vida en el planeta.

Y no será hasta que el comandante, ayudado por la intervención de WALL•E y EVA, despierte y sea capaz de convertirse en el verdadero dirigente que la humanidad necesita, cuando se logre la misión de introducir la planta en el interior de un detector y volver así a casa, al planeta Tierra.

Ese hecho es importantísimo porque en el último momento WALL•E desaparecerá de la acción al encontrarse malherido y la colaboración entre todos los humanos que se encuentran en la nave haciendo llegar la planta hasta las manos de EVA será la que permita la consecución de dicha misión.

Aquí queda patente otra labor de concienciación que lleva a cabo la película, recalando que es la participación social, no de una persona sino de todas, la que permitirá la reparación definitiva y, por tanto, la restauración del planeta.

## 1.5. Restauración

Tras la vuelta a la Tierra, conseguida la reparación anterior y la existencia de una ciudad sostenible que está simbolizada por la acción de sembrar de nuevo la planta pero esta vez por parte de los humanos, se llega a la restauración.

La cámara se va alejando de la acción y deja tras de sí una imagen reconfortable y alentadora, un campo enorme de plantas que han empezado a crecer por sí solas, y así, la trama ha tocado a su fin, cuando no sólo las ciudades se han convertido en sostenibles sino todo el planeta.

Ahora comienzan los títulos de crédito, que son tan importantes como el resto de la película, al mostrar cómo los protagonistas del film van restableciendo la normalidad en la Tierra, eso sí, repitiendo la historia siempre desde lo que un día fue beneficioso para la sociedad y no desde todo aquello que la abocó a su autodestrucción.

## 2. 2ª Concienciación: Reflejo social

La segunda mitad de la película lleva a cabo otro tipo de concienciación en la que lo que se va a mostrar no es la consecuencia de nuestros actos sino en lo que nos estamos convirtiendo. Este apartado comienza con el viaje del protagonista desde la Tierra hasta la nave estelar donde se encuentran los humanos, en su recorrido se mostrará que el alcance de la devastación ha llegado más allá de los límites del planeta, incluso a la Luna.

### 2.1. Degradación física

Una vez en el interior de la nave se produce el primer contacto con los humanos, un hombre va en un sillón flotante y habla por una pantalla holográfica. La primera deconstrucción social es la gordura de ese hombre que va hablando con otro de la misma complexión y que está motivada por su falta total de movilidad incluso para caminar.

El siguiente plano general muestra que todos los humanos son iguales, obesos. Los humanos son seres inútiles y, porque han dejado de tener valor, han dejado de tener sentido, por eso se les trata como si fuesen simples objetos.

Este hecho se demuestra cuando un hombre cae al suelo y unos robots lo señalizan como si de un vehículo se tratase hasta que venga otro robot que lo suba al sillón, ya que él es incapaz de hacerlo por sus propios medios.

Al igual que se analizaba en el apartado anterior, los humanos no serán dignos de ser salvados hasta que uno de ellos sea capaz de actuar por sus propios medios, levantarse y caminar, eso lo hará el comandante cuando se enfrente con Auto, el piloto automático, por eso, en ese momento sonará de fondo la canción Así habló Zaratrusta de Richard Strauss que fue banda sonora de la película 2001: Odisea en el espacio, película que representa la evolución, al igual que el comandante evoluciona en el film al ser capaz de ponerse en pie.

Además de por la falta de movimiento, esa obesidad de los humanos es consecuencia directa de los dos aspectos que se van a analizar a continuación, el consumismo extremo y la involución social.

### 2.2. Consumismo extremo

El consumismo extremo también queda patente desde el comienzo de la segunda mitad de la película, consumismo que es consecuencia directa de la obesidad. Alrededor de la conversación que los humanos mantienen mediante una pantalla holográfica hay un sinnúmero de anuncios que les llevan a ello.

Al igual que sucedía en la Tierra, los humanos están rodeados de mensajes y anuncios constantemente, y consciente e inconscientemente, no pueden para de consumir los productos que se les ofrecen.

Ese consumismo extremo se refleja también en el momento en el que un mensaje holográfico gigante anuncia que el color de los trajes que ahora se lleva es azul y todos los humanos a la vez cambian la tonalidad de sus prendas.

### 2.3. Involución social

Para finalizar la concienciación de esta mitad del film, se muestra la involución social a la que está llevando la evolución tecnológica. El primer contacto de WALL•E con los humanos lo muestra a la perfección, un plano

muestra a un hombre hablando con otro, el siguiente plano deja patente que ambos están cerca y aún así no se hablan directamente sino que lo hacen a través de una pantalla.

Este es un reflejo bastante fiel de hacia dónde se dirige la sociedad actual, la comunicación a través de las redes sociales se ha convertido en una forma fácil de conocer gente pero en una manera de evitar el contacto humano.

Todo, absolutamente todo, está encaminado a que la única forma de comunicación sea ésta, por eso, una de las mujeres que aparecen en la película dice que sus citas holográficas han sido un desastre y, por este motivo, si las personas no se relacionan, si no hay un contacto directo, la sociedad está destinada a desaparecer, por una razón más que evidente, el contacto lleva a la reproducción y la reproducción a la perpetuación, sin contacto no puede haber ninguna de las dos cosas.

Estos tres aspectos son los que en esta segunda parte de la película se quieren ensalzar negativamente para concienciar a la sociedad actual de que para que sea posible un cambio global es necesario primero un cambio a nivel individual.

## Conclusiones

Tras el análisis detallado del film WALL•E ha quedado patente la labor de educación y concienciación social que ésta realiza, en la película se muestran los cambios individuales y colectivos que tiene que llevar a cabo la sociedad actual para poder continuar subsistiendo.

A continuación se van a enumerar las pautas que se han establecido en WALL•E para que sea posible la consecución de ciudades sostenibles y, en un nivel mayor, un planeta habitable.

Pautas a nivel individual:

- Cambiar las rutinas que llevan a una vida cada vez más sedentaria.
- Cambiar los hábitos de consumo que son cada vez más extremos.
- Evitar perder el contacto social por culpa de la imposición de nuevas tecnologías que generan personas cada vez más individualistas y egoístas.

Estos cambios son esenciales para poder llevar a cabo las pautas a nivel colectivo porque la actividad de una sola persona no puede cambiar el mundo, hecho ampliamente comprobado, y hasta que las personas no sean capaces de colaborar con un único interés común será imposible la existencia de ciudades sostenibles.

Las pautas que la película aporta a nivel colectivo son:

- Derrocar al sistema capitalista que es el principal responsable de la generación de residuos.
- Utilizar nuevas energías como la solar.
- Si se consigue el descenso de los hábitos de consumo a nivel individual se conseguirá también la disminución de ese consumo a nivel colectivo y, por tanto, disminuir el nivel de residuos.
- Los residuos que se han originado tienen que ser reutilizados.
- Estos residuos también tienen que ser reciclados.

- Si se consigue la reducción, reutilización y reciclaje efectivos se conseguirá la reparación de la sociedad. Esta reparación lleva a la creación de ciudades sostenibles.
- Cuando la reparación sea efectiva en todas las ciudades se logrará la restauración del planeta.

En definitiva, esta película es un claro ejemplo de cómo el cine puede ayudar a concienciar a la sociedad sobre las necesidades que tanto sus ciudades como el mundo tienen y, además, sobre los pasos clave que hay que dar para cubrir dichas necesidades.

## Referencias

- Alvarado, María I. y León, Rosana (1990). Diseños de objetos a partir de desechos reciclables. En Omar Arroyo, Dora Giordano, Diego Jaramillo, Claudio Malo y Alfonso Soto (Comps.), *Diseño y artesanías* (pp. 247 – 170). Cuenca, Ecuador: CIDAP.
- Alvarán, Diana M. y Cardona, Luz A. (2004). Análisis de la aplicación de instrumentos económicos para la gestión de residuos sólidos en el área metropolitana del Valle de Aburrá. Medellín: Universidad Nacional de Colombia.
- Cardona Garzón, Isabel Cristina (2006). Reciclar, solución a un problema ambiental. XIII Seminario de Administración Pública sobre Desafíos de la ciudad: Realidad y perspectivas, Medellín, 8-10 noviembre, (paper).
- Definición.de. (s. f.). Residuo. Recuperado de <http://definicion.de/residuo/>
- Disney – Pixar. (2008). WALL•E [DVD]. Estados Unidos: Autor.
- Elergonomista. (s. f.). Residuos sólidos. Recuperado de <http://www.elergonomista.com/saludpublica/rso-lidos.htm>
- Fishki. (s. f.). Objetos reutilizados. Recuperado de <http://fishki.net/comment.php?id=13918>
- Fundación Codesarrollo (2005). *Manual Técnico Pedagógico de Reciclaje: hacia una gestión integral de los residuos sólidos* (3 ed.). Medellín: Autor.
- Fundación para la Investigación y el Desarrollo Ambiental. (s. f.). Clasificación de residuos según su origen. Recuperado de <http://www.fida.es:8001/fida/VisNot?id=10dbda16c8bf75546f39f55561fbbbc>
- Lemus, Gladis R. (1999, mayo). ¿Qué se puede hacer con la basura? Compost y compostaje. *Desde la ciencia*, 2(1), 5-13.
- Liberatore, Oscar. (s. f.). Construcción ecológica de viviendas. Recuperado de [http://oscar\\_7.mx.tripod.com/viviendaecologica.htm](http://oscar_7.mx.tripod.com/viviendaecologica.htm)
- Noticias Jurídicas. (s. f.). Ley 10/1998, de 21 de abril, de Residuos. Recuperado de [http://noticias.juridicas.com/base\\_datos/Derogadas/r7-110-1998.t1.html#a3](http://noticias.juridicas.com/base_datos/Derogadas/r7-110-1998.t1.html#a3)
- Novaxove, Gloria. (2011). II Semana de la Sostenibilidad. Recuperado de <http://iniciativasambientales.no>

vaxove.com/category/ecoconstruccion/

- Oficina Verde. (s. f.). Directiva del Consejo 75/442/CEE. Recuperado de <http://ofiverde.unizar.es/documents/Directiva1975.pdf>
- Pérez, Guillén (2008). Times Square [fotografía]. Recuperado de <http://www.flickr.com/photos/mos-saiq/2925533402/>
- Real Academia Española. (s. f.). Residuo. Recuperado de [http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=residuo](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=residuo)

# CONFIGURACIÓN VISUAL DE LA CIUDAD DE MÉXICO.

**María Margarita de Haene Rosique**

Profesora investigadora Responsable Cuerpo Académico Arte Contemporáneo Facultad de Bellas Artes. Universidad Autónoma de Querétaro. CU Cerro de las Campanas s/n Querétaro, Qro. (México) CP76010 Tlf: + 52 4421921262  
Email:margadehaene@gmail.com

## Resumen

Con la intención de delimitar una perspectiva que permita aproximarnos a la configuración visual de la Ciudad de México considerada como una megalópolis multifacética, se reflexiona en este trabajo acerca de la producción de imaginarios, por lo que se establecen correspondencias entre poesía, fotografía, pensamiento contemporáneo y ciudad.<sup>1</sup> En el primer apartado se expone una reflexión en torno al mito fundacional de México – Tenochtitlán, especificando la relevancia que ha tenido la concepción simbólica con la representación del espacio urbano desde la instauración de la ciudad. Al presentar el tema de la cosmogonía mexicana que condujo a una determinada interpretación metafórica de la conquista, se plantea cómo el pensamiento poético ha acompañado la historia de la

Ciudad de México y ha dado sentido a la experiencia del sujeto que la habita; lo que explica que en el documento se incluyan poesías significativas que tienen por tema a la ciudad. En la siguiente sección, se presenta al Distrito Federal como un emplazamiento urbano representativo del polifacético espectáculo visual que propone la cultura visual contemporánea y enseguida, se analizan imágenes de un grupo de fotógrafos que han contribuido a la generación de configuración visual de la megalópolis. El texto concluye con una reflexión en torno la actual Ciudad de México como un espacio creativo generador de propuestas artísticas emergentes que interactúan con la conformación de una configuración visual particular.

## Palabras clave

*Ciudad de México, configuración visual, arte contemporáneo, pensamiento contemporáneo, ciudad creativa, poética*

## Abstract

With the intention of defining a perspective that allows approaching the visual configuration of the city of Mexico considered as a multifaceted megalopolis, this work reflects about the production of imaginary, establishing correspondences between poetry, photography, contemporary thought and the city.

The first section makes a reflection on the founding myth of Mexico - Tenochtitlan, taking into account the importance that had the outset of imaginaries in relation with the representation of the urban space, since the foundation of the city. Introducing the theme of Aztec cosmogony which led to a certain metaphorical

---

<sup>1</sup> Las reflexiones contenidas en este documento, se derivan de la investigación “Poética visual de la Ciudad de México” que la autora realiza en colaboración con Mar Marcos Carretero en el ámbito del Cuerpo Académico, Arte Contemporáneo de la Facultad de Bellas Artes, UAQ, México.

Interpretation of the conquest, the question of how poetic thinking has accompanied the history of the city of Mexico and has given meaning to the experience of the subject who inhabits it, turns up; the document includes significant poems which are subject to the city.

In the next section, the Federal District is considered as an urban site representative of the multifaceted visual

spectacle that proposes contemporary visual culture. Afterwards a critical analysis of representative images of a group of photographers who have contributed to the generation of contemporary urban imaginaries is presented. The text concludes with a reflection about Mexico City as a creative space which stimulates emerging artistic proposals that interact with the formation of a particular visual configuration.

## Key words

*City of Mexico, visual configuration, contemporary art, contemporary theories, creative City, poetics*

## Introducción

Al considerar a la ciudad como un territorio en el que cristaliza la actividad creativa del sujeto, en el presente trabajo se reflexiona acerca de la configuración visual de la Ciudad de México, escenario urbano intrincado y en constante transformación que compendia una muestra de la producción de los imaginarios urbanos contemporáneos. La Ciudad de México se ha descrito como inconmensurable, caótica e insegura; sin embargo, ésta se ha conformado como un territorio generador de expresiones artísticas y culturales que logran dotar de sentido a la experiencia de quien la habita.

El artista en México, se enfrenta con una iconografía urbana fragmentada y precaria que convoca a una conciencia de la desaparición, lo que conduce a la formulación de propuestas en constante renovación, que re-creen el evanescente imaginario de la ciudad.

La poesía mexicana ha acompañado las múltiples metamorfosis de la ciudad de México, dejando un importante testimonio del intento del poeta por nombrar a una ciudad en continuo proceso de configuración. “Para nombrarla, el poeta ha tenido que darle forma a lo que va perdiendo su forma, y elegir qué ciudad (de todas las ciudades que habitan nuestra ciudad) es su ciudad, en el espacio del poema” (Kerik, 2007, p.2).

La ciudad se instituye como una zona que se nutre de las múltiples expresiones artísticas que conciben estrategias para habitarla, por lo que la distancia entre los modos de habitar y los modos de imaginar están presentes en las propuestas de la fotografía mexicana. La mirada del fotógrafo en la megalópolis se funde con el espectáculo que confronta y a partir de una contemplación poética, produce imágenes que logran sintetizar la suma de representaciones que comprende la configuración visual de la ciudad de México.

## Objetivos

La investigación pretende analizar y conocer la Configuración visual de la Ciudad de México desde la perspectiva de la producción de imaginarios urbanos a partir de las correspondencias que se establecen entre las artes visuales, la poesía y el pensamiento contemporáneo.

Se pretende además, comprender a la Ciudad de México como generadora de procesos creativos, así como la relevancia que la cultura urbana tiene en la sociedad contemporánea.

## Metodología

Se trata de una investigación teórica y de crítica de arte. En este sentido, se han estudiado textos y documentos sobre urbanismo, pensamiento contemporáneo, estudios visuales, poética de la ciudad y fotografía urbana. En lo que se refiere a la Ciudad de México, se investigó acerca de historia de la Ciudad de México, arte mexicano, poesía y fotografía.

La investigación ha implicado realizar una compilación de poesía sobre la ciudad de México, y por otra parte, la conformación de un catálogo de fotografías de las que se seleccionaron para este trabajo, aquéllas que corresponden a la argumentación que se sostiene.

En lo que se refiere al pensamiento contemporáneo, encontramos en los textos de José Luis Brea y Nicolas Bourriaud, importantes referencias para estructurar el texto, mientras que la reflexión en torno a la poética visual de la ciudad moderna que se instaure a partir de Baudelaire y Walter Benjamin, forma parte de un estudio que se realizó previamente sobre París y la fotografía, en relación a la configuración de una visión moderna.

Las consideraciones sobre la Ciudad de México toman como referencias, entre muchas, las reflexiones de Octavio Paz, Carlos Fuentes, Néstor García Canclini y Carlos Monsiváis; mientras que la reflexión en torno al mito fundacional de la ciudad de México, toma a Bernal Díaz del Castillo y los análisis hechos por estudiosos como Graciela Sánchez Guevara y José Alcina French.

En cuanto a las artes visuales y la fotografía, se han considerado textos de historia y teoría de la fotografía, así como textos críticos, testimonios y reflexiones sobre los artistas visuales en México.

Como productos de la investigación, se han elaborado los documentos: “Poética visual de la ciudad de México. Imaginarios de una ciudad evanescente”, “Imaginarios de la fotografía urbana contemporánea” y “Errancia sin fin. Visión contemporánea del viajero en la ciudad”.

## 1. Configuración visual de la Ciudad de México.

La ciudad que nos sueña a todos y que todos hacemos  
y deshacemos y rehacemos mientras soñamos,  
la ciudad que todos soñamos y que cambia sin cesar mientras la soñamos,  
la ciudad que despierta cada cien años y se mira en el espejo de una palabra  
y no se reconoce y otra vez se echa a dormir,...

O. Paz

Deambular por la Ciudad de México y más adelante tratar de evocar visualmente el recorrido, produce en el paseante la sensación de mirar a través de un caleidoscopio. Fragmentos que se superponen y producen vistas variables con sólo girar el dispositivo, de tal forma que las imágenes que afloran a partir de la contemplación de un emplazamiento urbano señalado como inconmensurable, ilimitado, precario, caótico y en constante transformación se presentan a primera vista, como inasequibles.

Es a partir de una contemplación poética como el paseante dota de sentido al espectáculo visual de la ciudad contemporánea. El proceso creativo de imaginarios que resulta de las correspondencias que el ciudadano crea entre la conciencia de su propia existencia y los componentes del emplazamiento urbano dotados del carácter de significación, concede al ciudadano la posibilidad de trascender en la experiencia poética a la construcción subjetiva de la realidad.<sup>2</sup> Es en el sentido que Stierle otorga el carácter de generadora de imaginario a la experiencia que se vive en la gran ciudad que se considera a la Ciudad de México como una configuración visual creativa, propositiva y por lo tanto poética. “La gran ciudad es generadora de imaginario. Cada una de sus manifestaciones es al mismo tiempo una ocultación, un umbral que conduce al misterio que se devela a la mirada” (2001, p. 363). De ahí que el desarrollo de este trabajo contemple la configuración visual de la Ciudad de México a partir de las producciones artísticas que despliegan dispositivos de significación, así como poéticas visuales que dan sentido a la experiencia de habitarla. En la medida en que contribuyen a la construcción del imaginario que consolida la experiencia del sujeto metropolitano, las expresiones artísticas que se refieren a la ciudad de México proponen nuevos lenguajes que definen una estética urbana particular. “Toda la historia de México, desde la Conquista hasta la Revolución, puede verse como una búsqueda de nosotros mismos, de-formados o enmascarados por instituciones extrañas, y de una forma que nos exprese” (Paz, 1950, 68).

Si bien la Ciudad de México se describe hoy en día como una megalópolis heterogénea, escenario caótico y apocalíptico, “He aquí – presumiblemente - a la primera megalópolis que caerá víctima de su desmesura” (Monsiváis, 1995, p. 19), se considera que en la potencia creativa de sus expresiones artísticas reside la voluntad de permanencia que la ha sostenido desde que se estableciera en sus orígenes, como México – Te-nochtitlán.

## 1.1. Primeras figuraciones: La ciudad se instaure en el centro del lago de la luna.



1 Tira de la peregrinación.

---

2 La reflexión de la significación poética del espacio urbano parte de las consideraciones sobre el pensamiento de Charles Baudelaire, Walter Benjamin y Karlheim Stierle que he trabajado y que se muestran en el libro “París y la fotografía. Pasión de luz. Mirada fotográfica y visión moderna,” de mi autoría (De Haene, 2009)

La ciudad irreal  
se duplica en el agua de tus versos  
masa de sombras se desbordan  
en los canales que moran  
bajo el templo. .

J. E. Pacheco

La primera configuración de la Ciudad de México, ilustra de qué manera la imaginación creadora determinó la acción fundacional de México Tenochtitlan. Como un diseño de la imagen, la peregrinación de los Aztecas se inició a partir de la emblemática visión que anunció la búsqueda para establecerse en el sitio donde encontrarán un águila posada sobre un nopal devorando una serpiente.<sup>3</sup>

Imagen 3. Tira de la Peregrinación.

Esta primera figuración los condujo hasta el lago de la luna, en cuyo centro encontraron un isla en forma de conejo y posada en ella la prevista imagen del águila. En la cosmogonía Azteca, en el centro de la luna está un conejo y la interpretación que dieron fue una analogía: al asentarse en ese sitio, se alineaban con el “ombbligo de la luna”, lo que significa que instalaron la ciudad de México – Tenochtitlan en el punto de transición del inframundo al mundo cósmico.<sup>4</sup>

En la descripción que Bernal Díaz del Castillo hace de México-Tenochtitlan, se percibe la fascinación por contemplar el espectáculo visual de un territorio ignoto. La configuración visual de México – Tenochtitlan, se complementó con la percepción de la mirada extranjera, el autor tuvo dificultad para encontrar palabras que describieran una realidad de la que jamás le habían hablado y que ni siquiera había soñado. Las analogías que utilizó se establecieron en el orden del sueño y el encantamiento, como se aprecia en el siguiente pasaje. “Y desde que vimos tantas ciudades y villas pobladas en el agua, y en tierra firme otras grandes poblaciones, y aquella calzada tan derecha y por nivel cómo iba a México, nos quedamos admirados, y decíamos que parecía a las cosas de encantamiento que cuentan en el libro de Amadís, por las grandes torres y cúes y edificios que tenían dentro en el agua, y todos de calicanto, y aun algunos de nuestros soldados decían que si aquello que veían si era entre sueños, y no es de maravillarse que yo escriba aquí de esta manera, porque hay mucho que ponderar en ello que no sé como lo cuente; ver cosas nunca oídas, ni aun soñadas, como veíamos” (1632, capítulo XXXV). En otro

---

3 La “Tira de la Peregrinación” es un texto que narra por medio de pinturas cómo los mexicas, por órdenes del dios Huitzilopochtli, partieron de Aztlán para encontrar el nuevo lugar donde habían de asentarse, que sería aquel en donde hallaran un águila parada sobre un nopal devorando una serpiente. (fig. 1) (Sánchez Guevara, 2010, p.2).

4 Graciela Sánchez Guevara, analiza las bases interpretativas de esta idea: “Alfonso Caso menciona acerca de la fundación de Tenochtitlan que “Los aztecas arribaron al lago de la Luna, donde al centro del mismo (Anepantla) había una isla cuyo nombre era México, de Metztli, luna, xictli, ombbligo; y co, lugar: El centro del lago de la Luna”. Por su parte, el historiador Gutierre Tibo hace referencia a un pasaje del ensayo de Alfonso Caso “El águila y el nopal”: “Tenochtitlan es la ciudad fundada en el centro de Metzilapan, que recuerda a otro lago que circundaba a la isla de Aztlán (...) la isla llamada México se encontraba allí (...) de Metztli (luna), xictli (ombbligo, centro), y co (lugar), dando en su composición „En el centro de la luna••, entonces „El centro del lago de la luna•• era el nombre del gran lago de México”( ...) Además de la representación en los textos visuales, como la “Tira de la Peregrinación” (códice mexica conocido también como “Códice Boturini”), estos textos verbo-visuales son desde nuestro punto de vista fundantes o tex-togénesis de la cultura mexicana” (p.2).

orden de ideas, la llegada de los españoles fue interpretada como un designio por los mexicas, quienes adecuaron el acontecimiento de la conquista a la imagen premonitoria del final de un ciclo cósmico. Se encuentra en este hecho, la concepción de un imaginario como estrategia simbólica que da sentido a los sucesos. Por otra parte, ante la amenaza del exterminio, el pueblo azteca experimenta la paradoja de la fascinación, al mismo tiempo que sufren la decepción del abandono, como interpreta Octavio Paz. “Los dioses se van porque su tiempo se ha acabado; pero regresa otro tiempo y con él otros dioses, otra era” (1950, p.46).

La desolación se expresa en el siguiente poema<sup>5</sup>, en el que también se encuentra la referencia a un tiempo cósmico que propone la visión esperanzadora del retorno de la luz y por ende, la supervivencia de la región del Anáhuac que contiene a la gran Tenochtitlán.

Nuestro sol se ocultó  
Nuestro sol desapareció su rostro  
Y en completa oscuridad nos ha dejado  
Pero sabemos que otra vez volverá  
Que otra vez saldrá  
Y nuevamente nos alumbrará

Octavio Paz interpreta la derrota del pueblo azteca como un acto de resignación ante el presagio que visualizaron y la conciencia del tiempo cósmico que anunciaba el fin de un ciclo. El anuncio del tiempo que vendrá, de alguna manera justifica el sacrificio.

“Los aztecas experimentan el calosfrío de la muerte en plena juventud, cuando marchaban hacia la madurez. En suma, la conquista de México es un hecho histórico en el que intervienen muchas y muy diversas circunstancias, pero se olvida con frecuencia la que me parece más significativa: el suicidio del pueblo az-

teca. Recordemos que la fascinación ante la muerte no es tanto un rasgo de madurez o de vejez como de juventud. Mediodía y medianoche son horas de suicidio ritual. Al mediodía, durante un instante, todo se detiene y vacila; la vida, como el sol, se pregunta a sí misma si vale la pena seguir. En ese momento de inmovilidad, que es también de vértigo, a la mitad de su carrera, el pueblo azteca alza la cara: los signos celestes le son adversos. Y siente la atracción de la muerte” (p. 46).

La correspondencia que se propone en este trabajo con la configuración visual de la Ciudad de México contemporánea, encuentra su fundamento en el mito fundacional y el destino que siguió México-Tenochtitlan.

## 1.2. Imaginarios contemporáneos de la Ciudad de México.

El dominio de la fotografía es lo impalpable y lo imaginario.  
Imágenes que contienen otras imágenes o producen otras realidades.

Octavio Paz

---

5 La tradición oral atribuye a este poema como el último mensaje del Tlahtokan (consejero de gobierno) de México Tenochtitlan dado a conocer por Cuauhtémoc como mandato de su último acto el 12 de agosto de 1521 día Ze koatl (uno serpiente).

La historia del Distrito Federal, designación de la actual Ciudad de México, ha estado marcada desde su fundación por una serie de cataclismos como las guerras de Independencia que siguieron a la conquista y luego la Revolución. El siglo veinte concluyó con la memoria de los terremotos del 1985, inundaciones, alertas por la contaminación y la sobrepoblación. La primera década de este siglo se ha identificada por la violencia, la inseguridad, la amenaza del crimen organizado, así como por la pérdida de credibilidad en el Gobierno y las Instituciones.

El escenario de un emplazamiento urbano como el Distrito Federal se presenta como tema representativo de las producciones simbólicas de la cultura visual hipermoderna, con sus particularidades. México cuenta con un bagaje de imaginarios que como vimos anteriormente, ha sustentado los procesos históricos de una cultura visual que permite la fusión de la ciudad real con la ciudad imaginada, de tal forma que la megalópolis propone un espectáculo visual polifacético, compuesto por una superposición de imágenes simultáneas que fluyen y se transfiguran.

“¿Cómo nos arreglamos para vivir a la vez en la ciudad real y la ciudad imaginada? Todas las ciudades presentan una tensión entre lo visible y lo invisible, entre lo que se sabe y lo que se sospecha, pero la distancia es mayor en las megalópolis” (García Canclini, 1998, p.1).

De la infinidad de representaciones de la ciudad de México que se han producido en el ámbito de las artes visuales, consideramos que la fotografía contribuye significativamente a dar sentido a su configuración, por lo que en este estudio se analiza la producción de un grupo de fotógrafos urbanos contemporáneos que re-crean la Ciudad de México.

La fotografía ha estado, desde sus orígenes, vinculada con el tema de los espacios urbanos y la Ciudad de México ha sido vista a través de los ojos de sus fotógrafos desde el SXIX, cuando al poco tiempo de sus inicios en Francia, la fotografía llega a nuestro país. La mirada fotográfica del espacio urbano se fue modifi-

cando a la par que el medio progresaba y definía una poética que se relacionaba con la interpretación visual de la misma.<sup>6</sup>

De los fotógrafos contemporáneos que toman a la ciudad como tema, se analizan en este espacio, algunas imágenes que proponen relaciones entre la urbe contemporánea y la esencia identitaria del mexicano que habita el Distrito Federal.

---

6 De los trabajos fotográficos sobre la ciudad de México, cabe destacar la producción de Desiré Charnay, arqueólogo, fotógrafo y viajero francés, quien exploró la arquitectura de la Ciudad de México, al igual que Hugo Brehme. Por otra parte, las imágenes del archivo Díaz, Delgado y García refieren la década de los veinte y los treinta en un México convulsionado y difícil. Guillermo Kahlo y Manuel Ramos, nos acercan también a una arquitectura y a un tiempo de la ciudad; mientras que Nacho López contempla antros ciudadanos y nos sume en una cotidianidad exacerbada (cf. Luna Cornea, 1995).



2. Francisco Mata Rosas, *Mictlan*, 1966.

Francisco Mata Rosas, a partir de los constantes recorridos por la zona metropolitana, recrea el tono de lo “real maravilloso” que acontece ante la presencia insólita de una escena, como la fotografía *Mictlán* (figura 2), en la que un personaje que viste el traje de la muerte emerge de la boca del metro. La actualidad de esta fotografía, refiere a significaciones profundas arraigadas en la memoria colectiva; la escena sucede en el zócalo capitalino, sitio donde se fundara la mítica configuración prehispánica del “centro del lago de la luna”, desde el cual podía accederse a los trece cielos superiores y a los nueve planos del mítico inframundo azteca. La fotografía se hizo a la luz (figura 3), forma parte de la serie que se publicó en el libro de Pablo Ortiz Monasterio, “La última Ciudad” (1996). Nos encontramos frente a un desolado paisaje urbano de la periferia, la imagen enfatiza la precariedad de la existencia de quienes viven en la marginalidad, al mismo tiempo que recrea la voluntad de inventar e improvisar estrategias de supervivencia, a partir de la trama de postes de luz que ocupan el primer plano.



3 Pablo Ortiz Monasterio, *y se hizo la luz*, 1996.

“A Pablo Ortiz Monasterio le tocó un tema infinito: la última ciudad o la primera post-ciudad, título que México se disputa trágicamente con Los Ángeles. Todas las previsiones y predicciones han cedido ante una realidad que nadie sabe cómo afrontar y anuncia lo que puede ser en todas partes la vida urbana en el próximo siglo” (Pacheco, 1996, p.41).



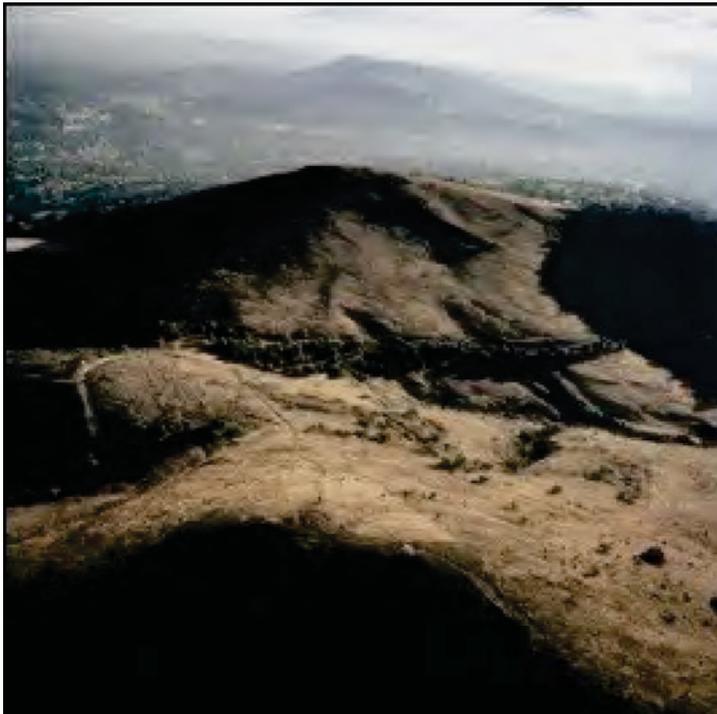
4 Yolanda Andrade, *el beso*, 1997.

Yolanda Andrade, produce dos series sobre la ciudad de México: “Pasión mexicana” (1995-2000) y “Figuras y artificios” (2003). La fotografía *El beso* (figura 4), propone una imagen que expresa las contradicciones naturaleza-artificio del espacio citadino. El defeano transita entre los espacios público y privado, se adapta y al mismo tiempo que recrea imaginarios de otros tiempos, propone nuevos escenarios. La imagen sintetiza la multiplicidad de facetas que ofrece a diario el espectáculo visual de la Ciudad de México.



5 José Luis Cuevas, *estado del tiempo*, 2005.

Una realidad distinta se percibe en las imágenes del fotógrafo José Luis Cuevas, en la serie Estado del tiempo (figura 5). El artista incorpora como elemento visual, la “forma – trayecto” a la que alude Bourriaud (2009), al reflexionar acerca de la figura del errante, nuevo protagonista urbano. Refiere a la experiencia de transitar de un sitio al otro en la metrópoli; los constantes desplazamientos configuran una nueva mirada que expresa formalmente, la configuración visual del nuevo tiempo social, marcado por el nomadismo. “La serie alude al estado de malestar existencial que se vive en una sociedad urbana, mostrando situaciones y personajes que, entre metáfora y sarcasmo, reflejan un escenario caótico donde el principal actor es el ciudadano común. Un ser inmerso en un estado de ánimo general, en una crisis colectiva de la cual sólo se puede percibir cierta sensación de que algo anda mal” (Mata y Meyer, 2005).



6 Pablo López, vista aérea de la ciudad de México, 2006.

La configuración de la Ciudad de México que expresa Pablo López, en Vista aérea de la ciudad de México (figura 6), coloca a la zona metropolitana en una lejanía, exaltando la relación de la ciudad con la naturaleza. La iconografía se vincula con la tradición de la pintura de paisaje mexicana, de corte romántico, con la particularidad de que el paisaje que se muestra, el de la periferia, es un espacio erosionado y evanescente.



7 Pía Elizondo, primer cuadro, 1997.

Cerramos la serie con una fotografía de Pía Elizondo Primer cuadro (figura 7). Tomando una distancia de la fotografía documental, propone imaginarios urbanos que se separan del bullicio de la ciudad. Sirviéndose de una cámara de óptica imprecisa, dota a sus encuadres silenciosos de una atmósfera de ensueño. Los componentes urbanos, postes, cables y siluetas de los techos, proponen analogías con la sensación de abandono y soledad que experimenta el ciudadano al confrontarse con el espectáculo visual de la metrópoli.

### 1.3.- Imaginarios de una ciudad en constante transfiguración.

Hablo de la ciudad inmensa, realidad diaria hecha de dos palabras: los otros,  
y en cada uno de ellos hay un yo cercenado de un nosotros, un yo a la deriva,

O. Paz

Ser un artista visual que recrea la configuración de la Ciudad de México en nuestros días, implica tomar conciencia de la continua transfiguración en la que está inmersa. Al mismo tiempo en que la zona metropolitana se desdibuja y pierde definición, se requiere de la concepción de nuevos medios y lenguajes artísticos que contribuyan a configurarla. Lo relevante para la reflexión que se ha planteado en este trabajo, se sintetiza en la

propuesta de Gerardo Suter, artista visual que ha trabajado el tema de la Ciudad de México y que en la muestra “DF la penúltima región” (2011), curada por Ery Cámara, propone algo más que una serie de fotografías, al recrear un simulacro del espectacular espacio metropolitano. “Más que las fotografías se trata de reconstruir un espacio, proponer un viaje distinto por la penúltima región de la ciudad de México, ciudad hecha a partir de capas sobre capas, que se destruyen y construyen, desde el Templo Mayor hasta la parte más alta de un edificio. Se trata de construir una narrativa espacial y vivencial, donde las imágenes ayudan a crear ese espacio envolvente” (Suter, 2011).



8 Gerardo Sutter, *spacelapse*, 2009.

La imagen, *Spacelapse* (figura 8), muestra una superposición de figuras representativas del zócalo. En este espacio conviven indicios de las diferentes épocas y acontecimientos que han marcado su historia y, que de alguna manera, conviven en el presente.

En el espacio de exposición (Antiguo Colegio de San Idelfonso), el espectador experimenta una simulación de la experiencia ciudadana, las fotografías se combinan con sonidos, videos, elementos tridimensionales y una variedad de soportes y técnicas que citan la historia de la fotografía y permiten evocar conceptualmente una poética de la ciudad que se vive hoy en día. Una realidad que contiene una diversidad de ciudades visibles e invisibles; una cacofonía de voces y sonidos ambientales; una abundancia de imágenes y construcciones en proceso o en demolición.

“Paisajes conglomerados que obligan a la fotografía a conglomerarse, a la deformación de sus recursos técnicos en la búsqueda de correspondencia entre lo que ocurre y lo que se mira en el encuadre, espacio acotado pero

intermitente, sanguíneo. „DF Penúltima región••, actúa, pues, como una metáfora del incesante proceso de construcción/destrucción al que llamamos ciudad” (Cortés, 2011).

En la propuesta de Suter encontramos el equivalente visual de la configuración inconexa que presenta la metrópoli, con la salvedad de que el imaginario creativo que recrea ofrece estrategias de sobrevivencia para el espectador que participa en la experiencia. La configuración visual de la Ciudad de México, en constante transfiguración, se nutre de la mirada creativa de los artistas visuales que está igualmente, en constante transfiguración.

## Conclusiones

Con la intención comprender los procesos creativos que subyacen a la configuración visual de la ciudad de México, se encontró que la complejidad simbólica del mito fundacional de México –Tenochtitlan, está una estrecha relación con la producción de imaginarios lo que explica la relevancia que actualmente tiene la relación entre la ciudad imaginada y la ciudad real.

La Ciudad de México se instituye como una ciudad creativa, al presentar una configuración visual en constante transfiguración, implicando de manera participativa a los artistas visuales. Las propuestas contemporáneas se han involucrado con procesos artísticos equivalentes, en el sentido que trascienden los límites de los propios medios e incursionan en técnicas, lenguajes, procesos y espacios expositivos que logran interactuar con el espectador y contribuir a la significación de la experiencia de vida en la ciudad.

Si bien la configuración visual de la Ciudad de México se relaciona con el espectáculo visual que presentan las megalópolis contemporáneas, se mantienen elementos identitarios que refieren a una simbología que tiene su raíz en los mitos fundacionales.

## Referencias

- Bourriaud, Nicolas. (2009). *Radicante*. Buenos Aires: Adriana Hidalgo, editora.
- Cortés Hamdan, Samuel. (2011). *Las imágenes se revelan en San Idelfonso*. México: Cultura UNAM.
- De Haene, María Margarita. (2009). *París y la fotografía, pasión de luz. Mirada fotográfica y visión moderna*. México: Ed. Universidad Autónoma de Querétaro.
- Díaz Del Castillo, Bernal. (1632). *Historia Verdadera de la Conquista de la Nueva España*, Madrid: Imprenta del Reyno. (Edición cibernética, junio del 2006). Recuperado de [http://www.antorcha.net/biblioteca\\_virtual/historia/bernal](http://www.antorcha.net/biblioteca_virtual/historia/bernal)
- García Canclini, Néstor. (1998). *Ciudad invisible, ciudad vigilada*. En: *Cultura y comunicación en la ciudad de México*. México: Universidad Autónoma Metropolitana – Grijalbo.

- Kerik, Claudia. (2007). Literatura. Poesía y ciudad. México: Letras Libres, número 97. Recuperado de <http://www.letraslibres.com/revista/letrillas/poesia-y-ciudad>
- Mata, Francisco y Meyer, Pedro. (Curaduría). (2007). China: 45 miradas mexicanas. Guangdong Museum of Art.
- Monsiváis, Carlos. (1995). Los rituales del caos. México: Ediciones ERA.
- Ortiz Monasterio, Pablo. (1996). (Prólogo, Pacheco, José Emilio). La última Ciudad. México: Ca-sa de las Imágenes.
- Paz, Octavio. (1950). El laberinto de la soledad. México: FCE.
- ----- (1982). Instante y revelación. En: Manuel Álvarez Bravo. México: Fondo.
- Sánchez Guevara, Graciela. (2009/2010). La resemantización del espacio cultural de la Plaza Ma-yor: las imágenes de los textos de historia. Entretextos. Revista Electrónica Semestral de Estudios Semi-óticos de la Cultura, N° 14-15-16. Recuperado de <http://www.ugr.es/local/mcaceres/entretextos.htm>
- Stierle, Karlhein. (2001). La Capitale de signes. Paris et son discours. Paris: Editions de la Maison des Sciences de l'Homme.

# LA LITERATURA COMO RECURSO TURÍSTICO DE LA CIUDAD DE MADRID

Natalia Gutiérrez-Colomer Ruiz

Investigadora.

Facultad de Ciencias de la Información

Dirección: Av. Europa 11ª, 3º. 28224 Pozuelo de Alarcón. MADRID

Teléfono: 0034627920934. E-mail: [ngc@navigart3000.com](mailto:ngc@navigart3000.com)

## Resumen

El turismo cultural está viviendo un rápido crecimiento. Las ciudades históricas, como su principal recurso, tienen que adaptarse y lanzar nuevas propuestas que aporten una visión enriquecedora de la villa sin caer en los tópicos y el estereotipo.

La historia cultural de Madrid y su relación con la literatura escrita en y sobre Madrid ofrece amplias posibilidades al turismo urbano. Esta ciudad puede ser considerada como el paisaje urbano donde las vidas y obras de un gran número de escritores se desarrollaron. Muchos de ellos cuentan con fama universal.

A modo de ejemplo, se propone un itinerario turístico centrado en un autor cuya vida y obras compar-

tieron un mismo escenario: la ciudad de Madrid. Se trata de Benito Pérez Galdós, cuyo estilo realista nos ha permitido conocer el modo de vida de los miles de personajes anónimos que poblaron la ciudad hace más de un siglo.

Las posibilidades de desarrollar itinerarios que permitan acercarse a la vida y obra de los grandes de la literatura en Madrid son infinitas a pesar de encontrarse aún poco explotadas. Dada la conexión de la literatura con otros ámbitos, el desarrollo y difusión de itinerarios puede ir acompañado de otras acciones, como degustaciones gastronómicas o representaciones teatrales, que fomenten su atractivo turístico.

## Palabras clave

*Madrid, ciudad histórica, turismo cultural, literatura, itinerarios, patrimonio cultural.*

## Abstract

Cultural tourism is constantly growing and historical cities have become its main resource. These cities have to adapt themselves to the increasing tourism and create new proposals to offer an enriching view of the city.

The cultural history of Madrid and its relation to the literature written in and on Madrid through the years offers vast possibilities to urban tourism. This city may be considered as the urban landscape where the lives

and writings of a great number of writers were developed. Many of them are famous worldwide.

As an example we propose an itinerary focused in an author whose works and life share the same scenery: the city of Madrid. It is Benito Pérez Galdós, thanks to his realistic way of writing we are able today to know the way of life of the thousands anonymous people who lived in the city one century ago.

The possibilities of developing touristic itineraries focused on the writings and lives of the most reknown writers are innumerable, although they are not exploited yet. Given the connection between the literature and other cultural fields, the development and widespread of itineraries may be carried out with other activities, like tastings or performances to improve their touristic attraction

## Key words

*Madrid, historical city, cultural tourism, literature, itineraries, cultural heritage*

## Introducción

El turismo cultural se encuentra inmerso en un rápido crecimiento, por ello será necesaria la evolución de propuestas de calidad que ayuden a conocer el importante legado histórico que esconden las ciudades. En la presentación del I Congreso de Ciudades Creativas, Francisco García García destacó:

La personalidad de las ciudades creativas crea a sus habitantes unos vínculos tan fuertes que provocan que la adaptación e integración en la ciudad se conforme como un vínculo sentimental (...). Individuos y ciudad se retroalimentan continuamente provocando la evolución y el avance simultáneo. (García García, 2009, p. 8)

La relación de la ciudad histórica con grandes personalidades del pasado ha sido efectivamente tan intensa en muchos de los casos, que la ciudad ha inspirado al artista y el artista ha enriquecido el bagaje cultural de la ciudad, siguiendo ese fenómeno de retroalimentación que defiende Francisco García. Esa relación puede transformarse en recurso turístico para facilitar el conocimiento de una villa y su pasado.

Madrid a lo largo de su historia ha visto pasear e inspirarse en sus calles a grandes artistas: pintores, músicos, escritores... Pero ha sido el ámbito de la literatura el que mejor ha reflejado las costumbres, sentimientos, preocupaciones y modo de vivir de los miles de madrileños anónimos que han pasado por sus calles a lo largo de los siglos. Dentro de los escritores que eligieron Madrid como escenario de sus obras, hay que destacar a Benito Pérez Galdós, cuyos lazos sentimentales con la ciudad fueron tan fuertes que decidió inmortalizar la villa decimonónica en sus novelas.

## Objetivos

El creciente desarrollo del turismo cultural hace necesario abrir un campo de debate a las conexiones que las ciudades han establecido con distintos ámbitos de la cultura a lo largo de los siglos. Se pretende reflexionar, en este caso, sobre las fructíferas relaciones entre la literatura y la ciudad de Madrid, y sobre cómo esta circunstancia puede ser aprovechada como recurso turístico con el fin de enriquecer con propuestas la oferta existente. Estas actividades pretenden basarse en las huellas que dejaron los grandes escritores que habitaron la ciudad, así como en las grandes obras literarias que se inspiraron en la Villa y Corte.

El fin último es contribuir a un turismo urbano de calidad que amplíe sus posibilidades y fomente el conocimiento sobre la gran tradición cultural con que cuenta la ciudad.

# Metodología

Se procedió en primer término a un análisis de la relación que la ciudad de Madrid ha establecido a lo largo de los siglos con los grandes escritores que la habitaron y que se inspiraron en ella. Este análisis necesitó a su vez de un estudio de los lugares en que se desarrollaron las reuniones literarias de mayor relevancia y de aquellas obras literarias cuya acción se desarrolla en las calles de Madrid.

Tras constatar la intensa relación de la ciudad y la literatura a lo largo de su historia, se procedió a analizar los recorridos turísticos más habituales con el fin de establecer el aprovechamiento que se hacía de dicho recurso.

Finalmente, se diseñó un itinerario pedagógico-turístico que pretende ser un mero ejemplo de las múltiples posibilidades que la historia de la literatura puede ofrecer para una visita más completa y enriquecedora a la ciudad de Madrid.

## 1. Las ciudades históricas: un valioso patrimonio cultural

Hay muchas maneras de visitar una ciudad, y son múltiples y variopintos los intereses de aquéllos que acuden como turistas: compras, entretenimiento, espectáculos, negocios, etc. Pero en ciudades como Madrid los intereses primordiales de los visitantes se centran en el deseo de disfrutar de sus monumentos, museos, avenidas y plazas históricas, así como en conocer el gran acervo histórico-cultural que palpita en sus paseos. Incluso aquéllos que se encuentran en la ciudad por otros motivos, no es extraño que se vean tentados a dejarse impresionar por la pátina que el devenir del tiempo ha dejado en sus calles.

En el I Congreso de Ciudades Creativas se pusieron de relieve dos cuestiones importantes respecto al turismo cultural, por un lado Gemma Canoves y Raul Suhett de Morais (2009) en su artículo: La ciudad turística y las Guías Turísticas Impresas ¿Qué fue primero?, destacaron el gran crecimiento que el turismo urbano ha experimentado en las últimas décadas, y, por otro, Pilar Lobo Montero y Beatriz de la Fuente (2009) en su trabajo: La visita turística de las ciudades históricas españolas, llegaban a la conclusión de que las ciudades históricas españolas cuentan con un enorme atractivo turístico y un gran potencial pero la corta duración de los viajes impide en la mayoría de los casos una visita de calidad. El desarrollo del turismo cultural se encuentra todavía en sus primeras fases y es por ello que en las guías turísticas impresas o en los recorridos habituales de las agencias de viaje se presente lo más llamativo dejando de lado otras interesantes visiones de la ciudad.

El patronato de turismo de Madrid está haciendo un esfuerzo importante por promover otras maneras de visitar la ciudad que enriquezcan la oferta turístico-cultural existente. Se pueden encontrar esfuerzos encaminados en el mismo sentido en algunas pequeñas empresas y en ediciones como La Librería, especializada en temas de Madrid. Sin embargo, los grandes circuitos comerciales del turismo no se encuentran en esta situación.

La oferta turístico-cultural se basa en gran medida en la visita a museos, exposiciones y espectáculos y, respecto a los paseos por la ciudad, se centran principalmente en los lugares más típicos y tópicos de la metrópoli. Pero la rica historia de Madrid pasa, en la mayoría de los casos, desapercibida. Ámbitos como la literatura, la gastronomía, la música o la historia cotidiana de los madrileños pueden ser aprovechados como fuente de inspiración para un turismo cultural de calidad y que se aleje de los estereotipos, tan a menudo explotados. Grandes artistas del pasado, que son los que han configurado nuestro bagaje cultural, han dado a luz en Madrid sus mejores obras, sirviendo en muchos casos de fuente de inspiración. Esta es la historia que se hace necesario desentrañar.

## 2. Madrid, literatura y literatos

Cuando en 1561 Felipe II decidió trasladar la Corte a Madrid, cambió para siempre la historia de ese pequeño pueblo medieval que sus habitantes llamaban Magerit. La llegada de la Corte exigió un rápido crecimiento, ya que, siguiendo al rey, numerosos nobles, religiosos, soldados y artistas de todo tipo (pintores, músicos, escritores...) se trasladaron a la villa. Paradójicamente, la decadencia del Imperio del s. XVII coincidió con el fértil Siglo de Oro, momento en que algunos de nuestros más ilustres literatos convivieron en las calles de la ciudad. Madrid fue entonces escenario de las rencillas entre Góngora y Quevedo, de los estrenos de muchas de las comedias de Lope de Vega, de la creación de las mejores obras de Calderón de la Barca o Tirso de Molina y la ciudad donde Cervantes imprimió la novela más universal de la literatura española.

Los siguientes siglos no fueron menos interesantes en la cuestión que nos ocupa. Con la llegada del primer rey Borbón, Madrid inicia su proceso de transformación, las nuevas modas y costumbres sociales quedarán reflejadas en la literatura del momento. Nacen las tertulias, donde se debatían los asuntos más variados,

aunque ya algunas de dichas tertulias, como la de Olavide o la Fonda de San Sebastián, definieron su claro interés literario. El teatro sigue siendo un acontecimiento de primer orden. Madrid, en el s. XVIII, es una ciudad bulliciosa que presencia un pulso entre las costumbres extranjerizantes y el deseo de reivindicar lo propio, entre el intento de modernización y el atraso en que aún vivía el país. Serán las obras literarias las que nos permitan conocer como vivieron, sintieron y se relacionaron los madrileños de hace dos siglos. Don Ramón de la Cruz escribirá sainetes como *La Plaza Mayor* o *El Prado por la noche* ofreciendo cuadros vivos del Madrid del momento. Leandro Fernández de Moratín, no solo retrató las costumbres de la época, sino que ofreció importante información sobre las obras llevadas a cabo por Carlos III.

El siglo XIX, marcado por la inestabilidad política, no será menos prolífico en el terreno literario. Mariano José de Larra y Mesonero Romanos serán los encargados de plasmar la vida cotidiana. Estos escritores vivieron y murieron en Madrid, hecho de especial relevancia en el caso de Larra, quien decidió quitarse la vida en esta ciudad y su entierro se convirtió en todo un acontecimiento al que acudieron los grandes literatos del momento. Su entierro fue multitudinario. Mientras el cadáver era introducido en un nicho del cementerio madrileño del Norte (situado detrás de la glorieta de Quevedo), el joven poeta vallisoletano José Zorrilla leyó un poema dedicado a Larra que conmocionó a los allí congregados. El propio Pérez Galdós relata su emoción durante la lectura de Zorrilla en uno de sus Episodios Nacionales (*La Estafeta Romántica*).

El crecimiento que Madrid experimentó durante el siglo XIX no se interrumpió con el cambio de siglo y los jóvenes con aspiración de literatos acuden a la capital para enriquecerse con las animadas tertulias literarias que tienen lugar en sus cafés. En los primeros años del siglo XX “conviven tres generaciones de intelectuales: los del noventa y ocho – Unamuno, Baroja, Azorín y Machado -; novecentistas como J.R. Jiménez, R.G. de la Serna o Pérez de Ayala y los del veintisiete: Salinas, Guillén, Dámaso, Alexandre, Lorca, Alberti, Cernuda...” (Sagaró, 1993, p. 200). De todos ellos se pueden seguir las huellas en este polifacético Madrid: por sus calles hizo Valle-Inclán deambular a Max Estrella en *Luces de Bohemia*; a esta ciudad llegaría un joven Lorca lleno de optimismo en los inicios de su carrera literaria; y aquí encontró Camilo José Cela inspiración para *La Colmena*, fiel reflejo de la vida madrileña en el periodo de posguerra.

Desde el traslado de la capital, los grandes de nuestra literatura han acudido a Madrid, muchos de ellos para no abandonarla, y han encontrado en la vida cotidiana de la ciudad inspiración para sus obras. Esta circunstancia se ha perpetuado hasta nuestros días, de hecho, son numerosas las obras literarias contemporáneas que han elegido a la Villa y Corte como lugar para el desarrollo de sus novelas y, en concreto, el Madrid histórico como tema central:

- El Capitán Alatriste de Arturo Pérez-Reverte narra las desventuras de un tercio de Flandes en pleno siglo de Oro que tiene que sobrevivir en la peculiar Villa y Corte del s.XVII.
- Ladrones de tinta de Alfonso Mateo-Sagasta, también ambientada en el Madrid de los Austrias, donde el protagonista, un gacetillero que sueña con conseguir la executoria de hidalguía es testigo de un Imperio en decadencia.
- Crónica del Rey Pasmado de Gonzalo Torrente Ballester, que narra la crónica de unos cuantos días en la vida de la corte de un rey español del siglo XVII, supuestamente Felipe IV, parodiando con humor las costumbres, ideas y miedos de la alta sociedad del momento.
- Decidnos, quién mató al Conde, de Néstor Luján, centrada en la vida de Juan de Tassis, Conde de Villamediana, uno de los personajes históricos más fascinantes del Siglo de Oro.

Y otras tantas obras, cuyos autores encontraron inspiración en la interesante historia de Madrid. Esta gran riqueza en la relación ciudad-literatura puede transformarse en una fuente inagotable de inspiración para el desarrollo de itinerarios turísticos.

El desarrollo de itinerarios, a su vez, es susceptible de ir acompañado de otras acciones como el desarrollo de degustaciones gastronómicas o actuaciones teatrales que enriquezcan la visita del turista. En ese sentido, una visita al Madrid cervantino, podría resultar más atractiva para el visitante en el caso de ir acompañada de gastronomía basada en el Quijote o de cualquier representación extraída del Siglo de Oro. Este tipo de iniciativas contribuirían a dar una visión más completa del fenómeno histórico, a la vez que aumentarían su atractivo ante el visitante.

### 3. Galdós, “uno de los cuatro grandes”, no madrileños, de Madrid.

Se propone un itinerario turístico en torno a la figura de Benito Pérez Galdós como hilo conductor, como un mero ejemplo de las numerosas posibilidades de profundizar en la vida de la ciudad y su relación con los personajes que la habitaron. El cronista de Madrid F.C. Sáinz de Robles (1970) en la biografía que dedicó al escritor, le definió como uno de los cuatro grandes, no madrileños, de Madrid. Los lazos sentimentales que estableció con esta ciudad determinaron su vida y su obra. La fascinación que la villa, sus gentes y su modo de vida ejercieron sobre él, le llevaron a hacer vivir a sus personajes en las calles que él paseaba.

Ese Madrid que tanto fascina a Galdós, era una ciudad en rápida transformación que se modernizaba a una velocidad vertiginosa. Con la intención de diseñar un itinerario que nos permita profundizar en la vida del autor, sus novelas y ese Madrid del cambio de siglo, se hacía necesario acotar unas zonas accesibles caminando. Pilar García Madrazo en su artículo El Madrid de Benito Pérez Galdós, considera que “Galdós contempla en su novela todos los barrios madrileños, pero es el corazón de Madrid, cuyo eje discurre entre la Plaza Mayor y la Puerta del

Sol, el centro de su Madrid novelado” (García Madrazo, 1993, p. 191) y propone cinco itinerarios radiales cuyo punto de partida es la Puerta del Sol y que cubren prácticamente toda la zona centro hasta el Rastro o el Retiro. El recorrido es muy completo, pero quizá excesivo para un itinerario de carácter turístico.

Muy distinta es la propuesta que el Patronato de Turismo ha lanzado recientemente, ésta se centra en los alrededores de la calle San Bernardo y el Cuartel del Conde Duque. Este recorrido permite seguir los pasos de la familia Villamil, protagonista de una de las novelas más conocidas de Galdós, *Miau*, pero queda muy incompleto respecto a la figura del escritor. Cuenta con indudables ventajas: rellena un hueco en una zona

turísticamente poco visitada y nos permite acercarnos a la figura del gran arquitecto barroco Pedro de Ribera, quien embelleció con sus fachadas la ciudad que un siglo y medio más tarde enamoraría a Galdós. En ese sentido, cubre este recorrido el Cuartel del Conde Duque, la iglesia de Montserrat o el Museo Municipal, antiguo Hospicio de San Fernando, obra cumbre de Pedro de Ribera y lugar donde Galdós sitúa al hijo de Tristana, en la novela del mismo nombre.

La suma del artículo de García Madrazo y la propuesta mencionada, nos llevan a una conclusión, Galdós paseó casi la totalidad de la extensión de la metrópoli del cambio de siglo y situó sus novelas en casi todos los barrios madrileños. Si se desea diseñar un itinerario para futuros visitantes, es necesario acotar unas zonas accesibles caminando y definir los objetivos de dicho paseo. El recorrido propuesto desea abordar los siguientes temas: Madrid como escenario de las obras de Galdós (a ser posible respecto a las novelas más conocidas); la vinculación de la vida personal de Galdós con la ciudad; el mundo de los cafés y las tertulias literarias que desempeñaron un papel fundamental en la historia de la literatura, y, finalmente, la vida cotidiana y las costumbres del Madrid decimonónico.

## 4. Siguiendo los pasos de Galdós.

Itinerario de 90 min. aprox. de duración

### 4.1. Puerta del Sol

La Puerta del Sol fue en sus orígenes uno de los accesos de la cerca que rodeaba Madrid en el s. XV, pero, tras el crecimiento que experimenta la ciudad durante los siglos XVI y XVII, dicha muralla fue derribada. A partir del reinado de Felipe V comienza a convertirse en el epicentro de la villa. Fue la construcción de la Casa de Correos (construida por el arquitecto francés Maquet entre 1766 y 1768, y convertida en Ministerio de Gobernación en época de Galdós) la que marcó el urbanismo de la plaza. Entre 1857 y 1862, Lucio del Valle, Juan Rivera y José Morer llevaron a cabo la reforma del lugar, otorgándole su fisonomía actual. El siglo XIX y el principio del XX son el momento de mayor auge de la plaza, lugar donde tuvieron lugar los acontecimientos más destacados. Si durante el reinado de los Austrias, la Plaza Mayor había sido el centro de la vida pública en la villa, fue reemplazada en importancia por la Puerta del Sol con la llegada de los Borbones.

Esta bulliciosa Puerta del Sol, fue el lugar al que acudía Galdós a observar a la gente y debatir con sus compañeros en el Café Oriental. Durante el período de estancia de Galdós en Madrid (llegó en 1862 con sólo 19 años y permaneció aquí hasta su fallecimiento en 1920), la Puerta del sol fue escenario de grandes hitos. Muchos de

ellos marcaron la entrada de España en la modernización tecnológica que estaba teniendo lugar en el mundo occidental:

- En transportes: la primera línea de tranvía, inaugurada en 1871, partía de este céntrico punto, así como la primera línea de metro que vería la luz en 1919, tan solo un año antes del fallecimiento de Galdós.
- En iluminación: tan solo unas décadas después de la llegada de las farolas de gas, llega el alumbrado eléctrico, inaugurándose en 1878 en la Puerta del Sol dos grandes candelabros con motivo de la boda de Alfonso XII con María de las Mercedes.

También fue escenario de algunos acontecimientos producto de los convulsos tiempos en que le tocó vivir:

- El asesinato de José Canalejas, presidente del Consejo de Ministros y líder del Partido Liberal, fue disparado tres veces por la espalda mientras miraba los libros expuestos en el escaparate de la Librería San Martín, a escasos pasos de la esquina de la Puerta del Sol (actual número 6) con la calle Carretas. Canalejas murió antes de llegar a la sede del Ministerio de la Gobernación donde fue trasladado
- En 1865 Galdós asiste a los hechos de la Noche de San Daniel, que le impresionan vivamente:

Presenció, confundido con la turba estudiantil, el escandaloso motín de la noche de San Daniel -10 de abril del 65-, y en la Puerta del Sol me alcanzaron algunos linternazos de la Guardia Veterana, y en el año siguiente, el 22 de junio, memorable por la sublevación de los sargentos en el cuartel de San Gil, desde la casa de huéspedes, calle del Olivo, en que yo moraba con otros amigos, pude apreciar los tremendos lances de aquella luctuosa jornada. Los cañonazos atronaban el aire... Madrid era un infierno. (Pérez Galdós, 2004)

## 4.2. Carrera de San Jerónimo

La Carrera de San Jerónimo fue lugar de paso y de inspiración para Galdós, quien la describe bulliciosa, viva y sede de tres de los edificios más importantes en la forja política del país: el Congreso, el Casino y el café Iberia, definido por Galdós como “el Parnasillo de los políticos”. De hecho, el papel que juegan los cafés en la segunda mitad del s.XIX y principios del XX fue fundamental en el desarrollo cultural y artístico de nuestro país. Como destaca José del Corral: “Para el madrileño del s.XIX, el café lo fue todo. En el café se pasaba, y por poco dinero – ese madrileño no era rico - los ratos perdidos: el café servía lo mismo de Casino que de oficina.” (Corral, 2001, p. 105) y atribuye a la circunstancia de la temperatura aceptable que presentaban los cafés en Invierno, gran parte de su éxito. No hay que olvidar que la mayoría de los domicilios no contaban con calefacción ni con cómodo mobiliario.

Galdós acudía regularmente al lujoso café Iberia, en la Casa del Marqués de Santiago, en la Carrera de San Jerónimo, conocido por ser visitado también por los amigos progresistas de Madoz, Fernández de los Ríos y Sagasta. Será allí donde Galdós conspira a favor de Prim y el liberalismo. También le gustan a nuestro protagonista los cafés de corte más popular, como el Café Europeo en la cercana calle Sevilla, donde desayuna y se inspira para sus novelas, que muestran la gran importancia del café en todos los ámbitos de la vida social madrileña.

La importancia del café en el madrileño del XIX queda muy bien reflejada en Fortunata y Jacinta:

Juan Pablo Rubín no podía vivir sin pasarse la mitad de las horas del día o casi todas ellas en el café. (...) Iba al café al mediodía, después de almorzar y se estaba hasta las cuatro o las cinco. Volvía

después de comer, sobre las ocho, y no se retiraba hasta más de medianoche o hasta la madrugada, según los casos.” (Pérez Galdós, 2002, p. 627).

Tampoco hay que olvidar el hecho de que Galdós tituló su primera novela con el nombre de un café que se encontraba en esta calle: la Fontana de Oro. Este Café había sido lugar de encuentro de los liberales más exaltados durante el Trienio Liberal.

Se puede hacer una parada en un establecimiento activo desde décadas antes de la llegada de Galdós a Madrid: Lhardy. Inaugurado en 1839 y decorado por Rafael Guerrero, padre de la famosa actriz doña María Guerrero, en 1880, ofrece hoy en día la oportunidad de trasladarnos al ambiente aristocrático del Madrid galdosiano.

### 4.3. El Ateneo

C/Prado nº21

En 1835, promovido por los aires liberales e impuesto por la Regente María Cristina, se funda el Ateneo Científico y Literario, al que más tarde se añadirá el epíteto de Artístico. La libre discusión en las tertulias marca la diferencia, otorgando un lugar para el debate abierto a los intelectuales más destacados del momento. Los cursos, las secciones y los ciclos de conferencias completan el marco de una vida cultural febril y apasionada, característica del s.XIX. El Ateneo fue pasando por distintas sedes: Palacio de Abrantes, calle Carretas, plaza del Ángel y calle Montera, hasta su instalación actual en la calle del Prado, 21. El edificio modernista que hoy alberga su sede social es una obra de los arquitectos Enrique Fort y Luis Landeche. Arturo Mérida le dio contenido artístico con valiosísimas pinturas Modernistas en el Salón de Actos y en el Salón Inglés; hoy en día estos espacios son una joya artística.

Antonio Cánovas del Castillo inauguró este edificio en 1884. En sus primeros años Galdós acudió a la antigua sede de la calle Montera nº22 y a partir de su inauguración, a esta residencia que continúa hoy en día siendo sede del Ateneo de Madrid. Fue aquí donde Serafín Álvarez Quintero leyó la conferencia de Galdós titulada Madrid, en el año 1915 en la inauguración de la Sección de Literatura. Debido a su ceguera, Galdós no pudo leerla él mismo, pero en su escrito rememoraba con nostalgia su fecunda relación con esta institución.

...yo me tomo la licencia de hablaros desde el Ateneo viejo, que es mi Ateneo, mi cuna literaria, el ambiente fecundo donde germinaron y crecieron modestamente las pobres flores que sembró en mi alma la ambición juvenil. (...) Si en la memoria vive el local, ¿qué decir de los hombres que en un período de veinte o más años allí moraron espiritualmente, allí disertaron, desde allí dieron luz, fuerza y calor a la sociedad española, encaminándola al estado de cultura en que hoy se encuentra?

Todos los grandes cerebros españoles del siglo XIX han pasado por aquella madriguera. (Pérez Galdós, 1970, p. 1267)

### 4.4. Paseo del Prado

Ya en el s. XVII, esta zona había sido lugar de paseo, pero tras caer en un cierto abandono, Carlos III decidió reformarlo en su proyecto que denominó el Salón del Prado. En dicha reforma se convirtió la avenida, profusamente arbolada, en un paseo con jardines y fuentes, destacando las de Cibeles, Apolo y Neptuno, que se han

convertido hoy en día en símbolo de la ciudad. A lo largo del s. XIX se convierte el Salón del Prado en el eje social de la aristocracia y burguesía madrileña, que considera un signo de distinción pasear por sus jardines y un gran privilegio construirse una residencia en sus inmediaciones.

Desde Carlos III, el embellecimiento continuo de la avenida hizo que ésta se convirtiese en zona favorita de paseo de las clases altas de la capital. No son pocos los personajes galdosianos que la recorren como Doña Lupe y sus amigas en *Fortunata y Jacinta* o en *Torquemada en la hoguera*, donde sitúa personajes de muy distintas clases sociales en el distinguido paseo: el niño pobre Pacorrito que dormía en Verano o el Duque de Cantarranas que “frecuentaba varias tertulias, tomaba café, iba tres veces al año al teatro, paseaba en invierno por el Prado y en Verano por la Montaña, y se retiraba a su casa después de conversar un rato con el sereno” (Pérez Galdós, 2006, p. 83).

También pasearon muchos de sus personajes por el museo de Madrid por excelencia: el Museo del Prado. Esta pinacoteca no fue concebida en su origen como tal, sino que el edificio de Juan de Villanueva de 1785 fue diseñado, en principio, para albergar un Gabinete de Historia Nacional y Academia de las Ciencias. Carlos III quería crear un “triángulo” de las ciencias, los otros dos vértices iban a ser el Jardín Botánico y el Observatorio Astronómico, pero las vicisitudes de la historia hicieron que acabase formando un “triángulo” de las artes, al crearse los Museos Thyssen-Bornemisza y Reina Sofía en este mismo paseo.

Para los que quieran continuar el recorrido, pueden acercarse al parque del Retiro, cuya frondosidad rememoró Galdós en sus obras, y visitar el Monumento a Galdós realizado por Vitorio Macho e inaugurado en 1919 ante un emocionado Galdós, que ya había perdido la vista y que fallecerá tan sólo un año después poniendo fin a su intensa relación con la ciudad de Madrid y dejando un extenso testimonio de la manera de vivir de los madrileños en el cambio de siglo.

## Conclusiones

Las ciudades históricas son un valioso patrimonio cultural, no sólo por sus monumentos o museos, sino también porque labraron la historia de un país. En el ámbito del turismo, estas ciudades constituyen un importante recurso turístico. Tal es el caso de Madrid.

Esta ciudad cuenta con una gran riqueza histórica, cuya dimensión y profundidad es difícil de canalizar en los itinerarios turísticos habituales, por ello considero interesante abrir debate respecto a las posibilidades que el amplio bagaje cultural de la villa ofrece, para evitar caer en visiones simplistas o estereotipadas de la ciudad. Respecto a los distintos ámbitos de la cultura, la literatura ha sido el campo que mejor nos permite conocer la historia cotidiana de Madrid. A esta circunstancia se suma el hecho de que los mejores escritores

españoles de todos los tiempos han vivido en este lugar. Esta conexión literatura-ciudad nos puede permitir abrir paso a desarrollar nuevas visiones de la villa y de su historia.

Para el desarrollo de itinerarios turísticos de calidad, se requiere un amplio conocimiento de la historia del lugar, pero no solo entendida como la sucesión de importantes acontecimientos históricos, sino también como la “intrahistoria” unamuniana. La vida cotidiana, las anécdotas, las leyendas... todo ello es importante si queremos conocer el fenómeno histórico en toda su dimensión. En ese sentido, la multitud de conexiones que la literatura ha establecido con la ciudad pueden ser aprovechadas como recurso fundamental para el turismo cultural de ca-

lidad, en concreto, en el desarrollo y posterior difusión de itinerarios turísticos. Benito Pérez Galdós es un buen ejemplo de figura literaria que pueda utilizarse como hilo conductor para adentrarnos en el Madrid decimonónico, ya que su estilo realista ha recreado los sentimientos, los anhelos y el modo de vida de los miles de personajes anónimos que poblaron la ciudad. Pero son muchos los escritores de los que podríamos seguir los pasos por este Madrid polifacético: Cervantes, Lope de Vega, Larra, Valle Inclán, Unamuno, Lorca... Y todos ellos nos permitirían conocer una nueva faceta de este Madrid que vio nacer sus mejores obras.

## Referencias

- Canoves, G. y Suhet, R. (2009). La ciudad turística y las guías turísticas impresas ¿Qué fue primero?. En Actas del I Congreso Internacional Ciudades Creativas, Madrid: Icono 14. Pp. 21-32.
- Corral, J. (2001). La vida cotidiana en el Madrid del siglo XIX. Madrid, España: Ed. La Librería.
- García García, F. (2009). Presentación. En Actas del I Congreso Internacional Ciudades Creativas, Madrid: Icono 14. Pp. 7- 8.
- Guerrero Fernández, A. Primeras luces de Madrid. Recuperado 6 de Septiembre de 2011 de [http://www.acta.es/downloads/secciones\\_mfs/cultura\\_y\\_sociedad%20/52021.pdf](http://www.acta.es/downloads/secciones_mfs/cultura_y_sociedad%20/52021.pdf)
- Lobo, P. y Fuente, B. (2001). La visita turística de las ciudades históricas españolas. En Actas del I Congreso Internacional Ciudades Creativas. Madrid: Icono 14. pp. 49-64.
- Pérez Galdós, B. (1970). Madrid. En Obras Completas. Madrid: Alianza Editorial.
- Pérez Galdós, B. 2002). Fortunata y Jacinta. Madrid: Alianza Editorial.
- Pérez Galdós, B. (2004). Memorias de un desmemoriado. Madrid: Visor Libros.
- Pérez Galdós, B. (2006). Torquemada en la hoguera. England: The Echo Library.
- Répide, P. (1972). Las calles de Madrid. Madrid: Afrodisio Aguado S.A.
- Sagaró Faci, M. (1993). Biografía literaria de Madrid. Madrid: Ed. Avapiés.
- Sainz de Robles, F.C. (1970). Pérez Galdós: vida, obra y época. Madrid: Ed. Vassallo de Mumbert.

# BELGRADO IMAGINADA: CINE Y LITERATURA EN LA SERBIA POST MILOSEVIC

**Ricardo Ruiz de la Serna**

Profesor colaborador de Técnicas de la Propaganda y de la Comunicación Política

Facultad de Humanidades y Ciencias de la Comunicación . CEU Universidad San Pablo . Paseo Juan XXIII 6-8-10 CP Tlfn: +

34 914 564 200 rrserna.fhm@ceu.es

## Resumen

Tras la caída de Slobodan Milosevic (2000), Belgrado ha experimentado en los últimos diez años un proceso de reconstrucción de su imaginario en el cine y la literatura. Gracias a la apertura política, se ha ido abandonando la estética nacionalista del periodo de Milosevic y recuperando la imagen de una ciudad europea relacionada con las grandes capitales de Centroeuropa. Este cambio se puede constatar tanto en el cine de ficción (drama, thriller y género negro) como en las novelas y ciertos ensayos de los autores más consagrados tanto en Serbia (Bogdanovic, Draskovic) como en

el antiguo espacio yugoslavo (Matvejevic, Ugresic) y Europa Occidental (Hadke, Magris). Se ha abandonado el contenido nacionalista y belicista tanto en el cine como en la literatura de ficción más reconocida. Belgrado ha ido recuperando el imaginario de la alta cultura centroeuropea -representada por el cosmopolitismo y la modernidad- mientras van apareciendo en las narrativas cinematográfica y literaria los grandes temas actuales en la línea de la reflexión posmoderna (la nostalgia, la seguridad perdida, la crisis de valores, la deshumanización de las ciudades, la delincuencia, la soledad).

## Palabras clave

*Belgrado-Milosevic- cine serbio-literatura serbia-nacionalismo-Balcanes*

## Abstract

During the 20th Century, Belgrade's imaginary has been subjected to several changes. First, it was the capital of the Kingdom of Serbia and after became the head of a new monarchy: The Kingdom of the Serbs, the Croats and the Slovenes. Finally, it became the head of a Socialist Republic halfway between the Soviet bloc and the West turning into the center of a nationalist regime engaged in successive wars (1991-1999). After Slobodan Milosevic's fall (2000), Belgrade has experienced over the last ten years a process of imaginary rebuilding in film and literature. Aesthetics of Milosevic's nationalist period has been abandoned and it has been recovered the image of a European city related to the major capitals of Central Europe.

This change can be traced both in the fiction film (film noir, thriller and comedy) and some novels and authors in Serbia (Bogdanovic, Draskovic), the former Yugoslav space (Matvejevic, Ugresic) and Western Europe (Hadke, Magris). The nationalist and militaristic content in film and in fiction has been abandoned and Belgrade has recovered its imaginary of high European culture, represented by the Central European cosmopolitanism and modernity as they appear on film and literary narratives major current issues but including a postmodern feeling (the nostalgia, lost security, the crisis values, the dehumanization of the cities, crime, loneliness).

## Key words

*Belgrade-Milosevic-Serbian cinema- Serbian literature- nationalism-Balkans*

## Introducción

Los cambios políticos del siglo XX en las sucesivas entidades políticas cuya capital ha sido Belgrado han tenido un correlato en el imaginario de la ciudad tal como se representa en el cine de ficción y la literatura, especialmente en la novela. Siguiendo a Dakovic (2006, p. 96), podemos afirmar que, tras la caída de Milosevic, el panorama político ha evolucionado desde el patriotismo de régimen (Vukadinovic, 2000, p. 37-38) hacia la apatía, la desmovilización y la llamada transición (Greenberg, 2010, 41-44) europeización y esto ha influido en las creaciones cinematográficas y literarias más reconocidas. El análisis de las películas y las obras literarias será del texto literario y de la narración cinematográfica en el plano visual iconográfico con cierta referencia al código cromático (blanco y negro/color).

## Objetivos

Se trata de estudiar ciertas obras representativas de la literatura y el cine serbios de los últimos diez años para analizar cómo ha cambiado la imagen de Belgrado en ellos; si esos cambios se relacionan con el pasado de influencia centroeuropea de la ciudad y su imaginario; y si ha habido una actualización posmoderna.

## Metodología

Partimos de dos corpus para el análisis. Por un lado, el de las películas serbias rodadas en los últimos diez años ambientadas en Belgrado o en las que la ciudad tiene cierta relevancia (ambientación, condicionamiento de la trama) y que además hayan trascendido el mercado nacional entrando en el circuito de la crítica y los certámenes internacionales, al menos, en el ámbito europeo. Varias de estas películas quedan dentro del concepto de cine de género tal como lo definió Hall (1980) para el “western de serie B”.

Por otro lado, en lo que se refiere a la creación literaria, tomamos novelas —y en algún caso ensayos— publicadas en los últimos diez años, en las que Belgrado tenga relevancia bien como escenario de la trama bien como elemento de la reflexión del ensayo o como objeto de recuerdo o imaginación.

Sobre el texto filmico, analizaremos el plano visual de la ciudad, especialmente la iconografía del paisaje urbano y ciertos personajes propios del género correspondiente. Siguiendo a Carmona (2002, p. 87), analizaremos la constitución de imágenes con significado estable y genérico tanto en el nivel de los personajes como en el del espacio y cierto tratamiento del color que influye en éste.

Profundizaremos en la imagen de Belgrado en el cine más reciente a través de tres películas de los últimos diez años en las que la ciudad desempeña un papel relevante y que además han entrado en el circuito internacional de la crítica y los certámenes. La primera película escogida es Klopka/La trampa, de Golubovic (2007); finalista de

los Premios Goya 2010, ganadora del Festival Gran premio del Festival Internacional de Sofía 2007 y Premio del público del Festival de Trieste 2008. La siguiente es *Srpski Film/A Serbian Film* de Spasojevic (2010), exhibida en diversos festivales (Festival internacional de Cine de Fantasía de Bruselas, 2010; Fantasy Festival de Montreal 2010, Raindance Film Festival, Londres, 2010). La tercera es *Zena sa slomljenim nosom/La mujer con la nariz rota*, de Koljevic (2010) exhibida y premiada en los Festivales de Sevilla, Karlovy Vary y Zurich. Por contraste, mencionaremos dos películas de Zbanic que muestran las otras dos grandes capitales de la antigua Yugoslavia: *Grvavica*, (2006) y *Na Putu/En el camino* (2010).

En lo referente a los textos literarios, nos centraremos en el análisis textual en relación con el plano simbólico. El contexto político y social de la creación de la obra es similar dado el corto espacio de tiempo que se toma —diez años— y las referencias biográficas de los autores — la mayoría de ellos vivos todavía y en plena capacidad creativa— se mencionan exclusivamente cuando tienen relación con la imagen concreta de Belgrado.

Así, estudiaremos la imagen de Belgrado a través de la obra de Draskovic (2010): *El Doctor Arón*, Ugresic (2006): *El ministerio del Dolor* y, como precursor, Bogdanovic (1994): *La ciudad y la muerte*, con breves referencias a Magris (1986): *El Danubio*, publicado por primera vez en 1986 pero reeditado en sucesivas ocasiones hasta la actualidad. Los tres autores escogidos, además de ser relevantes en el panorama cultural y público serbio, han trascendido el ámbito nacional con traducciones a las principales lenguas de comunicación internacional (inglés, español, francés, alemán) y han recibido premios nacionales e internacionales.

El ciclo de cambios políticos y culturales ocurridos en Serbia —y la antigua Yugoslavia— durante casi sesenta años (1945-1999) tuvo su reflejo en la literatura y el cine. Desde la caída de Milosevic, en el año 2000, y el progresivo acercamiento de Serbia a Europa, el patriotismo de régimen ha cedido ante una política más europeísta que toma modelos de la propia UE en la promoción de la actividad cultural y, en especial, del cine y la literatura.

Partiremos del concepto de alta cultura europea tal como se emplea para referirse a la cultura del Imperio de los Habsburgo (Magris, 1998, 282-296) o Mitteleuropa (Le Rider, 2000, 51-58) y que enlaza con el fin de dicho Imperio (Fejtö, 1994, 85-95) y la permanencia del legado cultural del periodo 1867-1914 —llamado el genio austriaco (Johnston, 1983, 11-15)— que irradia a toda la Europa danubiana como foco cultural (Magris, 2004, 25-30).

## 1. Belgrado en el cine post-Milosevic: Golubovic, Spasojevic y Koljevic.

Tras la caída del régimen de Slobodan Milosevic, Belgrado —que tuvo un papel muy relevante como centro de protestas y agitación de la oposición— fue experimentando una transformación desde el imaginario mítico de la propaganda socialista primero (Tadic, 2011, p. 10) y nacionalista después (Dakovic, 2006, p. 95-96) hasta la imagen normalizada y europea de los últimos diez años.

Este proceso ha sido más acentuado en el caso de la cinematografía, con la reordenación de la actividad cinematográfica según el modelo europeo y la creación del Filmski Centar: Srbija y el desarrollo de una estrategia de desarrollo cultural por parte del Gobierno (Dakovic, 2006, p. 94).

Así, en la creación cinematográfica, Belgrado acoge la trama de las tres películas que vamos a analizar.

En *La trampa*, los protagonistas son dos jóvenes: Mladen (Nebojsa Globovac) y Marija (Natasa Nincovic), cuyo hijo sufre una enfermedad de corazón y sólo un tratamiento en Alemania puede salvarle la vida y ellos no pueden costearlo. Desesperados, ponen un anuncio en la prensa y un hombre llama a Mladen: le ofrece pagar el tratamiento que puede salvar a su hijo a cambio de que asesine a alguien. El desenlace es inesperado y poco relevante para la finalidad de este artículo.

En *The Trap*, encontramos las convenciones del cine negro con imágenes estables reconocibles para el espectador: los mafiosos llevan gafas negras, chaquetas de cuero, cabezas rapadas y bultos bien visibles bajo la ropa que insinúan armas cortas. Las mujeres de esta película son madres, viudas, esposas, compañeras, pero parecen casi ausentes: rubias, silenciosas, elegantes, con dinero, pero irrelevantes en la trama.

La iconografía urbana comprende las calles del centro de Belgrado: desde Knez Mihailova y Kalemegdam hasta Sveti Sava, así como zonas del extrarradio como Dedinje y los barrios periféricos. Aparecen iluminadas con una luz plomiza que desdibuja los edificios: se identifica el centro de la ciudad pero podría ser también el de Viena o el de Budapest. La arquitectura centroeuropea se reconoce pero apenas se puede apreciar qué diferenciaría Belgrado de otras ciudades de Europa Central: la arquitectura de inspiración Biedermeier, romántica y académica, las mansardas, los tejados negros, las claraboyas, las aceras anchas, los parques, los basamentos con modillones. El cementerio de Belgrado recuerda más a los parisinos –salvo por la presencia del luto ortodoxo– que a los de Bosnia o el sur de Serbia.

La excepción es la cita entre Mladen y el hombre que le encarga el asesinato. Se encuentran en un conocido hotel de Belgrado: el Moskva, que forma parte del imaginario de la ciudad centroeuropea que señalábamos más arriba. Frecuentado por escritores y artistas, es conocido por el acompañamiento musical de su salón de té y su localización céntrica. Es, por ejemplo, una de las referencias de White (2006, p. 81) cuando decide recorrer los Balcanes tras los pasos de Rebecca West. La luz difumina al desconocido y tiene un fuerte contenido simbólico que define la situación: es evidente que se está encargando un delito.

Mladen asesina a quien se le encarga después de muchas vacilaciones. Aunque se trata de un supuesto traidor, no hay nada que identifique a la víctima con los conflictos de los años 90. Podría tratarse de un ajuste de cuentas por droga o de un asesinato por celos, es decir, nada singulariza el paisaje más allá de los símbolos de la ciudad centroeuropea. El protagonista vacila, duda, se atormenta en las calles oscuras que reconocemos como europeas pero no necesariamente balcánicas. Belgrado es una ciudad más de Centroeuropa en la que se desarrollan unos hechos dramáticos que nos tienen en tensión pero no son específicamente propios de Serbia ni de su capital. No hay ultranacionalistas, ni neochetnicks, ni ninguno de los tipos populares que sí podíamos encontrar en el cine del tiempo de Milosevic o en las producciones alternativas como *Ghetto*.

Por otra parte, Mladen, a su vez, es asesinado en plena calle cuando el coche de uno de los mafiosos se detiene junto a él. Todo ocurre en unos pocos segundos y es una ejecución. Al igual que sucede con la estética de los asesinatos o con la cita en el hotel, los códigos de cine negro se cumplen: el asesinato se consuma a sangre fría, un único disparo, desde un coche que después se da a la fuga en la tradición de las películas de gangsters.

Aquí Belgrado, aparece, pues, como una ciudad de inseguridad y de violencia pero ni la violencia ni la inseguridad se representan como algo específicamente balcánico ni serbio sino más bien como consecuencias de una crisis económica que se ensaña especialmente con el sector de la construcción en un país cuya sanidad pública no puede cubrir todos los tratamientos. Es interesante ver el contraste con el imaginario que el cine negro da

de otras ciudades como Tokio o Los Ángeles (Prakash, 2010) Así, es precisamente esta violencia la que dota a la ciudad de una modernidad muy alejada de la ciudad segura asociada a los tiempos de la antigua Yugoslavia. El mito centroeuropeo se moderniza asumiendo la normalidad de la vida actual y de la incidencia del crimen organizado, la corrupción y la crisis económica.

Otra película significada como creadora de ese Belgrado posmoderno, violento, sórdido y alejado de la seguridad ciudadana asociada a la antigua Yugoslavia es *Srpski Film/A Serbian Film*. Con el trasfondo de una película pornográfica y una trama de celos entre los hermanos Milos y Marko, que envidia la vida perfecta de aquél, el director Srdjan Spasojevic nos muestra una violencia explícita que ha llevado a la prohibición de la película en algunos países como España, a su limitada distribución en otros y a la apertura de diligencias por parte de la Fiscalía en Serbia.

A pesar de que el título parece identificar el contenido de la película con Serbia, la realidad es que Belgrado apenas queda singularizada frente a otras ciudades en las que la película podría haberse ambientado. El submundo del cine pornográfico –de hecho- es bastante ajeno a la cultura popular de la antigua Yugoslavia y sólo en los últimos años tuvo cierto auge antes de que la revolución digital –piratería, distribución, costes- cambiase, en general, el negocio del cine (Garfield, 2010, p. 16).

Son reconocibles, sin duda, ciertos elementos iconográficos propios de los jóvenes radicales de Europa Oriental y Central –crestas, collares de púas, botas militares- pero esto no es concluyente porque, a su vez, las copiaron de la estética punkie británica. En realidad, esta película podría estar ambientada en Londres y no perdería su contenido brutal. Nada hay de específicamente serbio ni belgradense en ella. En este sentido, la imagen de la ciudad queda normalizada porque –tal vez contra la voluntad del director- no ha logrado trasladar a la iconografía ni, en general, al lenguaje cinematográfico de la película, esa especificidad serbia que el título anticipa.

Más bien al contrario, los interiores de la película muestran una ciudad europea más. No hay iconos, ni figuras de familiares vestidos de uniforme ni ninguna referencia emotiva al pasado socialista o a las guerras que acompañaron la destrucción de Yugoslavia. Podemos comparar la imagen de Belgrado en esta película con la de Sarajevo en *Na Putu/En el Camino* (2010), de la directora Jasmila Zbanic. La capital bosnia sí es perfectamente identificable sin necesidad de que se mencione expresamente su nombre: los minaretes, los cementerios, la Avenida de los Francotiradores, las barbas de los islamistas... Siguiendo a Said (2005, p. 145), hay una imagen del Islam transmitida a través del cine y aquí sí se cumplen ciertas reglas que permiten identificar la iconografía del islamista del cine actual (barba poblada y larga, chilaba, gorro, silencio, religiosidad radical, mirada esquiva hacia las mujeres) así como la de Sarajevo después de la Guerra de Bosnia (cementerios, minaretes, silencios elocuentes sobre los muyahidines muertos en la guerra). En cambio, *A Serbian Film* fracasa a la hora de identificar Belgrado con la violencia: simplemente es el escenario europeo de una película de terror.

Junto a la imagen negra pero normalizada –es decir, no más negra por ser balcánica ni serbia- del Belgrado actual, la ciudad va recuperando el aire centroeuropeo que los años 70 recuperaron como referente mítico. Esto es visible en *Zena sa slomljenim nosom/La mujer con la nariz rota*, de Srdjan Kolievic (2010). En esta película, la luz, al igual que sucedía con *La Trampa*, tiene un sentido simbólico. Los días son soleados. La trama se desata en un puente por el que se arroja una suicida pero todo lo demás son escenas más propias de la comedia screwball y del humor del absurdo que del cine negro. La ciudad aparece como una red de historias personales que se entrelazan con normalidad. No hay referencias simbólicas al pasado reciente ni encontramos la sordidez que sí se veía en *The Trap*.

Encontramos, además, otra de las convenciones del género de la comedia balcánica: el tipo popular del taxista – que, a veces, es un vendedor o un comerciante- al que le van ocurriendo desventuras y situaciones a caballo entre lo absurdo y lo cómico. Aquí sí hay algunos escenarios típicos de Belgrado pero la mirada sobre ellos es amable y simpática. Es el caso de los puentes (típicos del paisaje urbano de Belgrado y que unen la ciudad antigua con los barrios del otro lado del Danubio y del Sava), que constituyen el lugar donde se desencadena la trama: el horror del suicidio queda compensado por la absurdo de la situación de un taxista que debe hacerse cargo del bebé que la suicida le deja en el coche y con el que no sabe qué hacer.

La casa del taxista cumple con las reglas del estereotipo del hogar popular serbio y, a la vez, centroeuropeo: el papel pintado que decora las paredes, el desorden, la ropa tendida en la cocina, el mobiliario envejecido, el cuadro de paisaje rural en la habitación... Sin que el director lo diga, sabemos que estamos en un barrio popular de Belgrado, de Bucarest o de Praga. Se reconocen los pequeños pisos de la arquitectura del socialismo real que han ido envejeciendo tan mal como los propios regímenes que los construyeron, de modo que simbolizan cierta decadencia. Hay referencias así en el cine de Emir Kusturica pero en éste van acompañadas de la simbología de tema serbio (la rakja, la música tradicional, los gorros de piel, los sombreros, los iconos, las armas de fuego...) que podemos ver en *Zavet/Prometeme* (2007) o en *Underground* (1995).

Así, Belgrado cohonesta –en el cine actual que muestra la ciudad- el imaginario de una película negra europea con el del cine de terror sin ser singularmente serbia sino más bien moderna y con el de la comedia de tipos populares centroeuropeos (el taxista, el pope, la mujer y madre) que enlaza con el cine popular de los años 70 y se aleja del nacionalismo, el belicismo y la propaganda de las etapas precedentes.

## 2. Belgrado en la literatura post-Milosevic: Ugresic y Draskovic. El precedente de Bogdanovic.

En lo que toca a la literatura, ha habido un cambio desde la imagen de la sede del poder de Milosevic a la de una ciudad abierta, libre, plural y reconciliada con su pasado más europeísta. Esto es visible tanto en la literatura que se publica en Serbia (Draskovic, 2010) como en la que se publica en el antiguo espacio yugoslavo (Ugresic, 2006) y en el extranjero (Matvejevic, 2003; Handke, 1996; Bogdanovic, 2011).

En realidad, Belgrado nunca se alejó demasiado de la tradición de Europa Central, como señalaba Magris en 1986, antes de la destrucción de Yugoslavia (Magris, 2004):

«El mariscal Tito ha acabado por parecerse cada vez más a Francisco José, y está claro que no por haber militado bajo sus banderas en la Primera Guerra Mundial, sino por la conciencia o el deseo de recoger su herencia –y su leadership- supranacional danubiana. Pero también, o mejor dicho sobre todo, Djilas, el gran hereje del régimen titista, se ha convertido en un representante casi oficial de la vieja Mitteleuropa, una de las voces más autorizadas y casi míticas de su redescubrimiento, de su reproposición político-cultural y tal vez también de su conciliadora idealización. A semejanza del habsbúrguico, el mosaico yugoslavo es hoy a un tiempo imponente y precario, desempeña un papel muy relevante en la política internacional». (p. 305)

Esta sensibilidad quedó desplazada por la literatura del tiempo de Milosevic, más identificada con la propaganda nacionalista y, como señala Janaszek-Ivanickova (2006, p. 30), con la escritura sobre la guerra. Terminado el conflicto, aparece la llamada yugonostalgia que no añora el pasado centroeuropeo de la ciudad sino más bien la

experiencia de la seguridad y la estabilidad de la Yugoslavia del Mariscal Tito, que se identifica con la honradez, la sinceridad, la lealtad, el esfuerzo y el trabajo (Bancroft, 2009, p. 20).

En esta línea de nostalgia de la patria perdida está la imagen que da Ugresic de la ciudad –y de Yugoslavia- en *El ministerio del dolor* (2006), que narra la historia de una profesora de serbocroata en Amsterdam y la relación con sus alumnos –algunos de ellos exyugoslavos- en un momento sin determinar posterior a la guerra de Bosnia (1995) y tal vez anterior a la guerra de Kosovo (1999). La autora resume la confusión de la década de los 90 en que fue destruida Yugoslavia:

«Por supuesto que entendía bien la situación absurda en la que me hallaba. Tenía que dar clases de una materia que oficialmente ya no existía. La filología yugoslava –que antaño abarcaba la literatura eslovena, croata, bosniaca, serbia, montenegrina y macedonia- había desaparecido como carrera junto con Yugoslavia. [...] Estaba allí para enseñar la literatura de un país (o, según el nuevo orden de cosas, de unos países) del que mis alumnos habían huido o habían sido expulsados». (p. 47)

En ese contexto, Ugresic (2006) evita la idealización de Belgrado –capital del nacionalismo serbio- y resume el caos y el odio del periodo de Milosevic:

«Una mujer belgradense, al ver “adónde conducía todo aquello”, aterrada por el odio que destilaban sus conciudadanos, vendió su casa de Belgrado y un poco antes de que estallara la guerra se trasladó a la “tranquila” Croacia. Compró un piso en Rovin, Istria, y cuando los croatas empezaron a enseñar los colmillos, la mujer, de prisa y corriendo, lo vendió y se trasladó a Sarajevo. Las primeras granadas serbias –como si siguieran las líneas de la palma de su mano y cumplieran el destino que le había correspondido al nacer- partieron su casa en dos». (p. 25)

El texto resume en la expresión todo aquello lo que el cine refleja en películas como *Ghetto* o *Nos vemos en los obituarios*: la violencia, la guerra civil y el nacionalismo, que terminan alcanzando incluso la casa de quien pretende huir de ellos y abandona la ciudad. Hay que advertir que todo aquello es previo a la guerra, es decir, no es producido por ella. No se trata, pues, de una huida del conflicto sino de las circunstancias que condujeron a él y que Bogdanovic también lamentaba.

En la obra que comentamos, Ugresic (2006) tampoco rescata el cosmopolitismo de Belgrado. A diferencia de la mitología habsbúrgica de la civilización y la alta cultura, Ugresic entona un lamento por todos los pueblos de ese espacio imaginario contemplando una continuidad entre el Gulag y la destrucción de Yugoslavia:

«Aunque me parecía que tenía el copyright de la historia yugoslava, en ese momento todas las historias eran “mías”. Lloraba por dentro, sollozaba sobre los rollos imaginarios de películas enredados que contenían la etiqueta arbitraria de “Europa oriental”, “Europa central”, “Europa del sureste”, esa “otra Europa”... Todo se había enmarañado en una sola madeja: los millones de rusos que desaparecieron en los gulags de Stalin[...] los búlgaros que alimentaron a los rusos, y los polacos, y los rumanos, y los ex yugoslavos, esos que al final se ocuparon a sí mismos. Golpeaba con la cabeza en una pared levantada con la pérdida general humana. Gemía sin voz, compadecía a todos por orden, como una plañidera balcánica, y como si me hubiera multiplicado en centenares de ellas. Sentía lástima de las fachadas de Zagreb, de Sarajevo, de Belgrado, de Budapest, de Sofía, de Bucarest y de Skopje.» (pp. 263-264)

Así, no hay una cultura real sino una idealización tras la que se esconde el inmenso dolor a que hace referencia el título del libro.

No obstante, el mito de Mitteleuropa y las ciudades como espacios de la alta cultura no desapareció por completo. Como precedente de los autores de este siglo, están los textos de Bogdanovic. El más famoso de los alcaldes que tuvo Belgrado durante la segunda mitad del siglo XX, resumía así, antes de la destrucción de Yugoslavia, el espíritu de la ciudad, enfrentado a la barbarie que representaba el ultranacionalismo y que le hacía presagiar la destrucción de Belgrado (Bogdanovic, 2011):

«No entiendo esta doctrina militar que marca como uno de sus primeros objetivos, sino el primero, la destrucción de las ciudades. Tarde o temprano, el mundo civilizado, se encogerá de hombros con indiferencia al recordar nuestra mutua carnicería». (p. 35)

Esta misma sensibilidad se encuentra en Doctor Aron, la novela más reciente de Vuk Draskovic (2010), que convierte a Belgrado en una ciudad mágica más parecida a la Praga de Gustav Meyrink que a la capital de la antigua Yugoslavia y la actual República de Serbia. En sus textos, la locura, el absurdo y el misterio se hermanan en paisajes urbanos poblados de psicoanalistas y locos:

«Aquel mes de mayo llovía mucho en Belgrado, hasta empezó a hacer frío y brotó la niebla. Una densa niebla que podía cortarse a cuchillo, no permitía ver nada y reavivó el dolor en los huesos de Arón, que por ello se tornó más nervioso y agresivo todavía.» (p. 109)

De este modo, en el texto, Belgrado aparece como una ciudad centroeuropea (el frío, la niebla, la lluvia) con un pasado multicultural representado por el origen celta, Roma, el Imperio Otomano, el judaísmo y la cultura centroeuropea. Así, más adelante, Draskovic (2010) vincula a Belgrado con otra de las tradiciones de Europa Central:

«Durante una larga tertulia, Arón dijo en su casa que fue el viento Kosava y no los celtas, varios siglos antes de Cristo, lo que sentó las bases del futuro Singidunum romano, probablemente antes de que empezaran a surgir Viena o Londres. [...] Después, los romanos, con su innato sentido de la ingeniería elegante, fortificaron en Singidunum el castro más bello de su imperio.» (p. 110)

A estas dos herencias, se suma la otomana (Draskovic, 2010):

«Se rumoreaba que en el manuscrito constaba que ella era una hada alada que decidía qué sobrevolar y dónde formar remolinos sobre la ciudad turca que era entonces Belgrado, compuesta casi toda de barrios y lugares de nombres turcos, Kalemegdan, fortaleza de nombre turco, el barrio de Dorcol, el de Tasmajdan, el de Chúbura, Karaburma y el puente de Rospi, Terazije, que es el centro de Belgrado». (p. 112)

Roma, Germania y el imperio Otomano confluyen en la ciudad donde se desarrolla la mayor parte de la novela. Es llamativo que, a lo largo de ésta, las referencias a la Edad Media serbia y su mitología aparecen desprovistas del dramatismo y el heroísmo que tenían en la literatura del periodo de Milosevic (Draskovic, 2010).

«Durante siglos fueron arrancadas de esta ciudad blanca y pálida de muerte y espanto columnas y murallas mientras que ríos de desesperados, serbios en su mayoría, iban rumbo a canteras, astilleros y otras obras de la ingeniería otomana» (p. 111).

El cosmopolitismo se completa con un catálogo que es, en realidad, una cartografía de la modernidad de Belgrado (Draskovic, 2010):

«En aquella ciudad de nombres turcos surgieron edificios y restaurantes modernos de nombres nada otomanos: París, Moscú, Londres, Bristol, El Zar Ruso, Atenas, Praga, Eslovaquia, Reina Griega, Colonial, Imperial, Venecia. Las calles principales de aquella ciudad que se ensanchaba hacia viñedos, huertos o maizales llevaban los nombres de Voltaire, Jorge Washington, Francia, Mozart, Dreiser y Goethe, mientras que los adalides del renacer de aquel nuevo Estado eran extranjeros, europeos, como Weifert, Baylon o Friedrich.» (p. 113)

A diferencia de Ugresic, que se mueve aún en la Yugonostalgia y cuya referencia de Belgrado es moderna pero marcada por la guerra, Draskovic resume y actualiza, pues, una mitología cosmopolita y moderna de la ciudad que la emparenta más con las grandes capitales centroeuropeas de Mitteleuropa (Viena, Praga y el espacio danubiano en el sentido de Magris).

## Conclusiones

Tras la caída de Milosevic, se va rescatando el pasado cosmopolita de la ciudad frente al periodo nacionalista y se sigue dando una nostalgia del pasado yugoslavo como reacción frente a la violencia de los años 90. Este proceso ha ido paralelo a la aproximación de Serbia a la Unión Europea y a su redefinición en el espacio de Europa septentrional y los Balcanes.

De este modo, en el cine, la capital de Serbia retoma su pasado cosmopolita y centroeuropeo, es decir, normalizado dentro de un espacio cultural. Se va abandonando, pues, la retórica de Mitteleuropa y se entra en la modernidad europea. Hay elementos de la geografía de la ciudad que se mantienen como símbolos de ésta (el hotel Moskva, los puentes) y ciertos caracteres que aparecen en el cine (el mafioso, el taxista/hombre corriente) pero fracasa el intento de vincular la violencia a la propia narrativa de Serbia (A Serbian Story, que no logra identificar a Belgrado con la violencia de la película).

En la obra literaria de los autores mencionados sucede algo similar pero la Yugonostalgia (Ugresic) tiene una presencia más acusada junto con la recuperación del pasado cosmopolita de Belgrado (Draskovic), que nunca llegó a rechazarse por completo (Bogdanovic).

Así, el pasado de Milosevic va quedando atrás y Belgrado, se sitúa, pues, en el imaginario de la construcción europea como parte del espacio de la modernidad, que comparte con Viena, Praga y las grandes ciudades del espacio danubiano (Magris).

De esta forma, Belgrado se normaliza retomando el pasado centroeuropeo en su imaginario cinematográfico y literario y se normaliza asumiendo los males de las grandes ciudades (violencia, corrupción) contemporáneas sin verlos como específicos de Serbia.

## Referencias

- Bancroft, C. (2009). Yugonostalgia: The Pain of the Present. ISP Collection Paper 787 [http://digitalcollections.sit.edu/isp\\_collection/787](http://digitalcollections.sit.edu/isp_collection/787)
- Bogdanovic, B. (2011). La ciudad y la muerte. Barcelona, España: Muditó & co.

- Carmona, R. (2002). *Cómo se comenta un texto fílmico*. Madrid, España: Ediciones Cátedra.
- Dakovic, N. (2006). Europe lost and found: Serbian cinema and EU integration. *New Cinemas: Journal of Contemporary Film*, V.4, N° 2, 93-103. doi: 10.1386/ncin.4.2.93/1.
- Draskovic, V. (2010). *El Doctor Arón*. Madrid, España: Ediciones Endymion.
- Fejtő, F. (1994). *Requiem pour un empire défunt. Histoire de la destruction de l'Autriche-Hongrie*. Paris, France: ÉDIMA/Lieu Commun.
- Garfield, B. (2010). How the Chaos Scenario ruined a hamble porn-purveyor in Belgrade. *Advertising Age* 81.29, 16.
- Greenberg, J. (2010). "There's Nothing Anyone Can Do About It": Participation, Apathy, and "Successful" Democratic Transition in Postsocialist Serbia. *Slavic Review* 69.1, 41-64.
- Handke, P. (1996). *Un viaje de invierno a los ríos Danubio, Save, Morava y Drina o Justicia para Serbia*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Hall, S. (1980). Coding and Encoding in the Television Discourse. En S. Hall y otros (comps.), *Culture, Media, Language* (pp. 197-208). Londres, Reino Unido: Hutchinson.
- Janaszek-Ivanickova, H. (2006). Slavic Literatures in the chaos of postmodern changes. *Neohelicon* XXXIII , 2, 9-35.
- Johnston, W.M. (1983). *The Austrian Mind: An Intellectual and Social History, 1848-1938*. California, USA: University of California Press.
- Magris, C. (2004). *El Danubio*. Madrid, España: Anagrama.
- Magris, C. (1998). *El mito habsbúrgico en la literatura austriaca moderna*. México (D.F.), México: Universidad Nacional Autónoma de México.
- Matvejevic, P. (2003). *Entre Asilo y Exilio (Epistolario oriental)*. Valencia, España: Pre-textos.
- Prakash, G. (2010). *Noir urbanisms: dystopic images of the modern city*. New Jersey, USA: Princeton University Press.
- Said, E.W. (2005). *Cubriendo el Islam. Cómo los medios de comunicación y los expertos determinan nuestra visión del resto del mundo*. Barcelona, España: Editorial Debate.
- Tadic, D. (2011). Yugoslav propaganda film: Early Works (1945-52). *Journal of film and video* 63.3, 3-12.
- Ugresic, D. (2006). *El ministerio del dolor*. Madrid, España: Anagrama.
- Vukadinovic, D. (2000). *Pendrek i tomahavk*. NIN 2587, 37-38.
- White, T. (2006). *Another Fool in the Balkans, in the footsteps of Rebecca West*. London, England: Cadogan Guides.

# LA CIUDAD PERIFÉRICA PAISAJES URBANOS DE MARGINALIDAD EN EL CINE ESPAÑOL DE LA TRANSICIÓN

**Juan Carlos Alfeo Álvarez**

Profesor Contratado Doctor

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Avda.

Complutense s/n. 28040 Madrid (España) -Email: jcalfeo@ccinf.ucm.es

**Beatriz González de Garay Domínguez**

Profesora FPU (Formación Profesorado Universitario)

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Avda.

Complutense s/n. 28040 Madrid (España) -Email: bgonzalezgaray@ccinf.ucm.es

## Resumen

En el cine español de la Transición el espacio se presenta a menudo como un actante más, dotado de una gran carga simbólica, capaz por sí mismo de llenar de significado una secuencia o de caracterizar a un personaje.

Espacios descarnados, páramos urbanos, no•lugares transitados por personajes sin futuro, la ciudad se despliega como un mapa de carencias y se convierte en testigo mudo de dramas íntimos.

La periferia urbana se convierte en el territorio donde la jurisdicción de lo hegemónico se rompe bajo el peso de lo marginal. El extrarradio urbano es la metáfora espacial de otros extrarradios, de otras periferias que dan carta de naturaleza a los personajes que los habitan.

El objeto de este trabajo es precisamente analizar estos significados en relación con estos espacios que marcaron la estética del cine de los años 70 y 80 y a cuya profunda transformación hemos venido asistiendo. Barrios periféricos de las grandes urbes como Madrid, Bilbao o Barcelona, que crecieron con prisa y sin otro criterio que dar cobijo al retorno de la emigración de los 60 y al éxodo rural y que constituían una de sus principales señas de identidad.

Convertidos hoy en cómodas zonas residenciales, el cine español de autores como Eloy de la Iglesia, Jaime Chávarri, Pedro Olea o Pedro Almodóvar, guarda la memoria de su origen y de su antaño hostil naturaleza.

## Palabras clave

*Queer, ciudad, descampado, extrarradio, cine español, Transición democrática, paisaje urbano.*

## Abstract

Locations in the Spanish Cinema of the Transition to Democracy are usually another actant, able to give meaning to a scene or to define a character.

Stark landscapes, urban moors, no•places crossed by characters with no future, the city turns into a map of lacks and a silent witness of personal dramas.

The outskirts become a territory where hegemony succumbs to marginality. The periphery of the city is a metaphor of social distance that defines the characters that live there.

The aim of this article is to analyze the meaning of these spaces that outline the aesthetics of Spanish cinema in the 70's and 80's and which deep transformation we have witnessed. Outskirts of big cities such as Madrid, Bilbao or Barcelona grew quickly and with the only objective of sheltering the 60's emigrants.

Nowadays reformed into comfortable suburbs, the films of directors such as Eloy de la Iglesia, Jaime Chávarri, Pedro Olea or Pedro Almodóvar keep the memory of the origin and hostile nature of those neighborhoods.

## Key words

*Queer, City, Waste Ground, Outskirts, Spanish Cinema, Spanish Transition to Democracy, Urban Landscape.*

## Introducción

El objeto de este trabajo es el análisis de la representación fílmica de los espacios urbanos periféricos según fueron abordados en las películas realizadas en España durante el periodo denominado de Transición democrática.

En las páginas siguientes se hará un repaso a los antecedentes cinematográficos de dichas representaciones, de su posterior evolución durante el periodo mencionado y se apuntarán algunas referencias que, a modo de revisión, han llegado hasta las producciones cinematográficas más recientes.

Expondremos el inventario de los espacios que, de manera recurrente, parecían constituir el escenario 'natural', no ya de la acción de una película, sino —y de ahí el interés— de todo un conjunto de películas realizadas durante una misma época.

Se trata de un trabajo de análisis fílmico centrado en el estudio del espacio como factor generador de significados. Espacios significantes que constituyen la atmósfera en la que se desarrollan las historias y que, irremediabilmente, extienden su cualificación a los personajes que los habitan.

Entendemos que, de algún modo y debido en parte a la recurrencia, estas películas han sabido atrapar la imagen de toda una época y sus implicaciones a través de estos escenarios.

Este texto es deudor de los trabajos de Cueto (1998), Trashorras (1998) y Ballesteros (2001) en relación con los personajes suburbanos del cine español y sus significados, y también lo es, en relación con los antecedentes neo-realistas, del trabajo de Deltell (2006) sobre la representación fílmica de Madrid en los años 50. Por otra parte

el texto de Augé (2002) y su concepto del no•lugar ha resultado especialmente útil en el abordaje conceptual de algunos de los espacios analizados.

Nuestra aportación diferencial es, precisamente, la de centrarnos en el análisis de los espacios de manera específica y diferenciada.

## Objetivos

El objetivo principal de este artículo es anotar y analizar una serie de filmes españoles que se perfilan como significativos en la

construcción del imaginario de la marginalidad urbana en el cine. Los objetivos específicos pueden resumirse en los cuatro

siguientes puntos:

1. Señalar un conjunto de películas relevantes en la configuración del espacio urbano marginal en el cine elaborado entre finales de los años 70 y la década de los 80.
2. Analizar los espacios urbanos periféricos, representados paradigmáticamente por la figura del “descampado”, en dichas películas.
3. Describir estos espacios y apuntar sus funciones narrativas y estéticas dentro de los relatos.
4. Analizar los significados asociados a los paisajes urbanos de la marginalidad del periodo acotado.
5. Localizar tanto los antecedentes como la herencia de aquella cinematografía en producciones actuales.

## Metodología

Se trata de un análisis de contenido sobre la base del visionado de películas realizadas en las décadas de los años 70 y 80 que por temática o contenido aborden la representación de los espacios urbanos periféricos de las grandes ciudades.

A partir de dicho universo filmico, se seleccionarán películas que hayan tenido impacto en la configuración del imaginario colectivo, apelando tanto a los datos de taquilla como a la memoria de los espectadores y analizando fuentes relacionadas como, por ejemplo, la crítica cinematográfica de la época o la literatura crítica en relación con el objeto de estudio.

Se llevará a cabo un análisis de contenido para establecer cuáles son los espacios representados de forma recurrente en dichas películas y realizar un inventario de los mismos y estudiar sus significados implícitos.

Miradas cinematográficas a la periferia

# 1. Introducción

Entre los años 50 y 70 las grandes urbes españolas vivieron un espectacular desarrollo urbanístico debido a las sucesivas oleadas migratorias, primero por el éxodo rural y después por el retorno de buena parte de la emigración española desde los países vecinos.

Este movimiento masivo tuvo como respuesta por parte de la Administración de la época el establecimiento de diversos programas urbanísticos para la construcción urgente de viviendas destinadas a dar cobijo a este gran flujo humano, creando unidades vecinales de absorción, poblados dirigidos, etc.

Estos megabarríos, erigidos a gran velocidad en el extrarradio con la premisa especulativa de ubicar a la mayor cantidad de población en el menor espacio, en el menor tiempo y con el mínimo coste posibles, configuraron el paisaje y el paisanaje de la periferia de las grandes urbes como Madrid o Barcelona.

Bastiones de ladrillo imponentes en mitad de terrenos descarnados, colmenas de balcones diminutos, espacios desabridos para el desarraigo, hoy en día, ajardinados, dotados de todos los servicios y arropados por las zonas residenciales que fueron ocupando su perímetro en las décadas de bonanza y expansión de las clases medias, apenas guardan memoria de su paisaje inicial.

Gráficos nº 1 y 2



*Fuentes: Campano, Archivos Villa de Madrid y Museo Municipal publicada en Revista Villa de Madrid, Año XXI, nº 78 p.11 (izq.) y Javier Gutiérrez Marcos (drcha.). El entorno de los barrios en los años 70 resulta irreconocible hoy en día: La Vaguada, en el Barrio del Pilar, en los 70 y en la actualidad (ángulos opuestos).*

Sin embargo el cine sí guardó el registro de su naturaleza y de sus significados, sobre todo en las películas que se hicieron al hilo de la Transición democrática, incluso no siendo realista, como la secuencia final de *La tercera puerta* de Álvaro Forqué (1976) en el que aparece un reducto de infraviviendas en medio de los terrenos por donde discurre hoy el tramo soterrado de la M•30, a su paso por el noroeste del Barrio del Pilar, para reforzar la decadencia y el choque entre los sueños de fama del protagonista y la precariedad de su realidad vital, aferrado a una chabola que se prefigura como una balsa a la deriva en la que intenta mantener a flote la memoria de su juventud.

Si el cine realista español supo recoger el contraste entre las esperanzas de los nuevos ciudadanos y la ciclópea deshumanización de las barriadas periféricas, el cine de la Transición, preocupado por hacer inventario de las aristas de la realidad social, recogía las consecuencias de ese desarraigo en sus hijos, creciendo en el desamparo,

también transicional, de los suburbios. Para muchos padres, de procedencia rural, era difícil ofrecer a sus hijos referencias para un entorno, el urbano, muy distinto al suyo, en el que las costumbres se mezclaban y las reglas y los riesgos, o habían cambiado, o eran desconocidos para ellos.

Esa segunda generación, ya urbana pese a la nostalgia de un pueblo al que se volvía en verano, se adueñaría de los espacios y escribiría sus propias líneas en un contexto de falta de servicios, de falta de apoyo u orientación sociales y de nuevas amenazas como la drogadicción y la delincuencia juvenil, factores que hicieron tristemente famosas a algunas de las barriadas periféricas de las grandes ciudades.

“Los jóvenes de las poblaciones y barrios de trabajadores ante un futuro sin expectativas fueron arrastrados a una creciente situación de marginación, donde la droga y la delincuencia aparecieron como únicas vías de escape, muchos de ellos engrosaron las filas de una auténtica generación perdida, que quedó reflejada en la cinematografía de la época, con películas como ‘Deprisa, deprisa’, de Carlos Saura de 1981.” (Otero Carvajal, 2010, p. 10)

El cine de los 70 y principios de los 80 dará cumplida cuenta de las consecuencias menos favorables de aquel caldo de cultivo que alcanzará su clímax con el popularmente conocido como “cine quinquí”, y en otras películas afines. pero que sigue teniendo presencia en la cinematografía actual.

“En el producto cinematográfico de estos años la juventud arrastra el estigma de la amenaza social o funciona como metáfora de la alienación y un descontento político y social más amplios.” (Ballesteros, 2001, p.235)

De todos modos, el sector social de la sociedad esgrimía la delincuencia juvenil como argumento para justificar su resistencia al cambio, mientras que la progresía abordaba la delincuencia para elaborar discursos, también políticamente orientados, sobre las situaciones de injusticia social de la que, según sus argumentos, emanaba, o sobre la psicosis ciudadana en torno al fenómeno de la delincuencia urbana. Tal es el caso, por ejemplo de Miedo a salir de noche (De la iglesia, 1980).

Pero volviendo a la cita de Ballesteros, podríamos reformular la frase diciendo que, a su vez, los espacios constituyen metáforas visuales que de algún modo nos conectan al espectador con el paisaje interior de los personajes. Estudiaremos, pues, la representación que el cine ha realizado de estos paisajes urbanos de extrarradio durante la Transición democrática, de su carácter y de sus significados implícitos. Aquellos descampados aún indómitos y otros no•lugares afines, en palabras de Augé (2002), que, más allá de actuar como telón de fondo, se adherían a los personajes impregnándolos con su aura de desolación y que hablaban de las dificultades de muchos ciudadanos para encontrar su sitio en ciudades cuya magnitud a menudo los deshumaniza, pero que, paradójicamente, se han convertido en objeto de nostalgia para quienes crecimos en ellos y para algunos directores que hoy en día han intentado recuperar de algún modo aquella mirada.

## 2. El neorrealismo como precursor

El gusto por los paisajes urbanos del cine de la Transición, que centrarán nuestro análisis, tiene su precedente en algunas de las películas españolas de influencia neorrealista (Monterde, 2005, p.279). Cintas que, de alguna manera, abordaban, en tono dramático o sarcástico, el fenómeno del éxodo rural hacia las grandes ciudades españolas y el crecimiento urbano deshumanizado. Un paisaje en el que la ilusión de un futuro mejor se daba de

bruces contra la dureza del ladrillo, caparazón visible que constituía la seña de identidad de los nuevos barrios periféricos llamados a menudo “de absorción”, no de acogida ni de integración. Se trataba de construcciones ciclópeas que se erigían imponentes en mitad de la nada que rodeaba la metrópoli cuya única misión era la que declaraban: absorber, digerir indiscriminadamente las sucesivas oleadas humanas que buscaban en las ciudades las oportunidades que su entorno tradicional parecía negarles y que se mezclará unos años más tarde con una inmigración de vuelta fundamentalmente desde Europa, pero también de otras latitudes, borrando su origen y amalgamando su idiosincrasia en la idiosincrasia mestiza de la barriada.

Pero esta realidad tuvo diferentes interpretaciones cinematográficas, unas complacientes y otras descarnadamente críticas, en relación con el modelo urbano que se estaba implantando y sus consecuencias sociales.

En *Surcos* (Nieves Conde, 1951), el plano inicial mostraba un texto sobreimpresionado de Eugenio Montes, responsable de la idea original del filme, que advertía de que los campesinos emigrantes eran “árboles sin raíces, astillas de suburbio, que la vida destroza y corrompe”. Sin entrar a analizar las evidentes connotaciones ideológicas, de filiación falangista y que Monterde (2005, p.285) califica de “reaccionario discurso sobre las causas de la emigración rural y la defensa de la familia tradicional amenazada por formas modernas y urbanas de vida”, la película se caracteriza por ser “un hito del rodaje realista” (Deltell, 2006, p.172), documentando así el Madrid de principios de los cincuenta.

No obstante, la película no sitúa la acción en los suburbios, sino en un exageradamente masificado (Deltell, 2006, p.178) centro urbano. De hecho, apunta a la periferia de Madrid como único lugar ‘amable’ de la ciudad, ya que sólo uno de los protagonistas, Manolo (Ricardo Lucía), encuentra su sitio en la capital y lo hace allí. La explicación conecta con una idea que recuperaremos más adelante, la del extrarradio como espacio a caballo entre lo rural y lo urbano (Sojo Gil, 2011, p.105).

También el final de *El último caballo* (Neville, 1950) había otorgado una significación análoga a la periferia urbana. En el desenlace de la obra de Neville, los protagonistas huyen a las afueras de Madrid, en concreto, a la Pradera de San Isidro, ya que la capital es “un lugar hostil ocupado por lo moderno” (Deltell, 2006, p.154). De nuevo, la ciudad periférica adquiere gran importancia en la ambientación y se sitúa en un punto medio entre lo rural y lo urbano, pero al contrario de lo que sucederá en las obras posteriores, aquí funciona narrativamente como espacio cargado de valores positivos en el que los personajes pueden tener su final feliz.

En esta línea se sitúa también el final, impuesto por la censura, de *El inquilino*, dirigida por el propio Nieves Conde (1957). Esta sátira sobre la dificultad de conseguir una vivienda termina con la reubicación de la familia protagonista en un barrio de absorción del extrarradio, propagandísticamente denominado ‘Barrio de la Esperanza’.

Por su parte, *El pisito* (Ferreri, 1958) afila el espíritu crítico de estos filmes y, de forma lúcidamente cómica, caracteriza los arrabales madrileños como destino económicamente inalcanzable por la pareja protagonista.

Gráficos nº 3 y 4



Fuente (de izquierda a derecha): *Surcos* (Nieves Conde, 1951) y *El pisito* (Ferreri, 1958). Espacio urbano y rural confluyen en el extrarradio de las grandes ciudades como Madrid en los años 50.

Cerca de la ciudad (Lucía, 1952) es, por su parte, el ejemplo opuesto, el de un filme religioso afín ideológicamente al Régimen, pero en el que las diferencias entre el paisaje urbano céntrico y periférico aparecen claramente formuladas en los minutos iniciales del filme.

Gráfico nº 5



Fuente: *Cerca de la ciudad* (Lucía, 1952). Este filme religioso se ambienta en una barriada cercana a Ventas.

En estas películas de los años cincuenta influidas, en mayor o menor medida, por el neorrealismo, el espacio urbano periférico ocupa un lugar preferente. Los barrios retratados, que mezclan elementos urbanos y rurales, acogerán el descontrolado y exponencial crecimiento metropolitano del Desarrollismo y se convertirán en el futuro en escenario de los dramas periféricos del cine de la Transición.

El Nuevo Cine Español recogerá en la década siguiente el testigo de la reflexión sobre la dureza de los escenarios urbanos del desarrollismo. La ciudad y sus espacios seguirán haciendo acto de presencia en películas como *El último sábado* (Balaña, 1967) o *Setenta veces siete* (Acaso, 1968), una cinta que reúne referencias a *West Side Story* (Robbins y Wise, 1961) y al relato bíblico de la pasión y muerte de Jesucristo, y en la que el suburbio y sus lugares más hostiles vuelven a adquirir una presencia notable, casi mítica, pues son utilizados como elemento de contrapunto para el mensaje apostólico —el protagonista es una reinterpretación urbana de Jesucristo•que constituye su tema central.

### 3. Transiciones urbanas: El cine quinqu

Durante la Transición democrática en España, la cinematografía patria se hizo eco de un fenómeno social, el inquietante aumento de la delincuencia juvenil, localizado cronológicamente entre mediados de los años setenta y la primera mitad de los ochenta y geográficamente en las grandes urbes, especialmente Barcelona, Madrid y Bilbao: fue el llamado “cine quinqu”. Se trataba de filmes que narraban la vida —y casi siempre la muerte•de un joven delincuente rodeado por un halo entre épico y crítico. Estas películas fueron muy populares, como demuestran los datos de taquilla<sup>1</sup>: *Perros callejeros* (De la Loma, 1977): 1.813.732 espectadores; *Deprisa, deprisa* (Saura, 1980): 1.049.029; *Navajeros* (De la Iglesia, 1980): 810.160; *Los últimos golpes de “El Torete”* (De la Loma, 1980): 772.423; *El pico* (De la Iglesia, 1983): 996.032; *El Lute (camina o revienta)* (Aranda, 1987): 1.422.194.

La recesión económica derivada de la Crisis del Petróleo, el acuciante aumento del paro, especialmente entre los jóvenes (gráfico n° 6), las consecuencias del crecimiento descontrolado de las grandes ciudades, la droga e incluso la incertidumbre política parecen perfilarse como causas.

Gráfico n° 6



Fuente: INE

1 Datos obtenidos de la Base de datos de películas calificadas del Ministerio de Cultura. Disponible en: [http://www.mcu.es/cine/CE/BBDDPeliculas/BBDDPeliculas\\_Index.html](http://www.mcu.es/cine/CE/BBDDPeliculas/BBDDPeliculas_Index.html)

Comparten con el neorrealismo la vocación cuasi documental, lo que se reflejó tanto en el uso de historias y personajes reales, como en empleo de actores no profesionales •en muchas ocasiones participaban los propios delincuentes como en Yo, el Vaquilla (De la Loma, 1985), quizá el ejemplo más significativo•; una realización naturalista sólo interrumpida por la omnipresente banda sonora y por las recurrentes persecuciones deudoras del cine de género estadounidense; y la utilización de localizaciones reales.

En este último punto se centra nuestro análisis. El espacio como un actante más, cargado de significación. La periferia de las ciudades aloja a los personajes de estas películas y se convierte en metáfora visible de su realidad social. Así se ponía de manifiesto de forma explícita y con ánimo de denuncia social en Navajeros.

Voz en off periodista (José Sacristan): De los jóvenes delincuentes detenidos en el último año, sólo un 2% vivían en zonas urbanas lujosas, un 5% en barrios bien situados socialmente, 19,5% en casa de tipo medio, 73,5% restante eran muchachos que vivían en los suburbios.

Navajeros (De la Iglesia, 1980)

Barrios como La Mina, Bellvitge o Montcada en Barcelona, Entrevías, Villaverde o San Blas en Madrid y Otxarkoaga en Bilbao sirven de escenario a este conjunto de filmes. La mirada cinematográfica sobre estos vecindarios no es inquisitiva, sino más bien empática. Por ejemplo, en Los últimos golpes de 'El Torete' (De la Loma, 1980), se alude a la mala reputación de La Mina en los siguientes términos:

Reportero: Ya hemos dicho que vives aquí, un barrio muy discutido.

Julio: Aquí hay gente mala y gente buena, como en todas partes.

Los últimos golpes de 'El Torete' (De la Loma, 1980)

De hecho, se suele señalar a la sociedad como la responsable última de las tragedias que en esos lugares se producían, dando por bueno el lema que rezaba la canción de Los Chichos dedicada a El Torete y que servía de banda sonora de la última película de la trilogía Perros callejeros: "Planta cara a la sociedad, que te da la espalda".

En este artículo diferenciaremos cuatro espacios/paisajes comunes al conjunto de películas analizadas que nos permitirán reflexionar sobre la naturaleza de los personajes y las historias narradas con dos características compartidas: la marginalidad y la transitoriedad. Una fugacidad que conecta con el manifiesto desprecio a la vida de sus protagonistas y que contrasta, no obstante, con su anhelo de mitificación, de la misma manera que su marginación choca con su constante búsqueda de notoriedad en un proceso paradójicamente lógico de compensación.

El descampado, el coche robado, la cárcel o el reformatorio y el cementerio pueden ser descritos como no•lugares (Augé, 2002), espacios de tránsito; pero mientras que en las estaciones de tren, los aeropuertos o las autopistas los transeúntes tienen un destino, los espacios de marginalidad que abordamos aquí se caracterizan su transitoriedad fútil, circular, sin meta.

Jaro (José Luis Manzano): Es como cuando nos hacemos un buga, estamos como gilipollas dando vueltas hasta que se nos acaba la gasofa y luego, ¿qué?

Pepsicolo: Pues a mí eso me enrolla que te cagas.

Navajeros (De la Iglesia, 1980)

Por otro lado, mientras que, como señala Vila (1997, p.49), el no•lugar no puede definirse como espacio de identidad, los espacios aquí observados ayudan a retratar al personaje, cuya significación radica más en el espacio

y el tiempo que habita que en su propia caracterización psicológica, de forma que podrían ser incluso fácilmente intercambiables.

### 3.1 El descampado

El descampado, habitualmente frente a las masificadas colonias de bloques de nueva construcción surgidas durante El Desarrollismo, se convierte en uno de los paisajes más habituales del cine quinquí.

Gráficos nº 7 y 8



*Fuente: Colegas (De la Iglesia, 1982). Los jóvenes protagonista de estas películas dominan su territorio, el descampado, desde una atalaya de escombros. Fuente: Colegas (De la Iglesia, 1982). El acertado encuadre de este fotograma enfrenta al individuo con la masa uniforme de bloques de viviendas humildes sin dejar aire en el plano, metáfora de la asfixiante realidad de sus protagonistas.*

Espacio de tránsito entre lo urbano y lo rural, el descampado es un lugar desarraigado, descarnado, desamparado, desagradable, deshabitado, deshumanizado; es el espacio únicamente poblado por los des•, desprovisto de pasado y, sin duda, de futuro. Por aquí deambulan los personajes, pero no se quedan, porque el descampado es hostil, no alberga ningún elemento, no hay, como ocurre en la vida de los protagonistas, ningún referente. Se convierte, por tanto, en metáfora de la vulnerabilidad de los propios actantes. El descampado es el lugar en el que los personajes se drogan, mantienen atropelladas relaciones sexuales o delinquen.

Gráficos nº 9 y 10



*Fuente: Perros callejeros (De la Loma, 1977). El descampado, lugar de tránsito, se sitúa frente a los bloques de viviendas del extrarradio. Fuente: Colegas (De la Iglesia, 1982). El decadente paisaje postindustrial y periférico alberga las realidades que la sociedad biempensante prefiere arrinconar: sexo, drogas, delincuencia.*

No en vano, varias de estas películas comienzan con planos del barrio en el que se sitúa la acción, en los que generalmente el descampado ocupa un lugar preferente. Este es el caso de *Colegas*, en cuyo primer plano secuencia la cámara gira 360° sobre sí misma mostrando un descampado en el que unos niños juegan al fútbol y varias

parejas están tendidas. A continuación se muestra la carretera, otro de los paisajes característicos de estos barrios periféricos. Lugar igualmente peligroso e inhóspito que pone de manifiesto la naturaleza de estos lugares: por allí se pasa, pero no se está, se observan los barrios desde la seguridad y fugacidad del viaje en coche. Por último, la cámara llega hasta los bloques de casas de más de quince alturas.

Eloy de la Iglesia utiliza el mismo recurso en el inicio de Navajeros, aunque en esta ocasión la rotación de la cámara nos enseña un descampado que rodea una cárcel, también a las afueras, alejada de la sociedad. Y en El Pico nos muestra una panorámica de la ciudad de Bilbao como apertura del filme.

Por su parte, Yo, el Vaquilla comienza localizando la acción de la siguiente manera: “Mis primeros recuerdos se centran en la barriada de Torre Baró” (Barcelona). Aunque seguramente el momento de la película en el que más atención se presta al espacio son los minutos musicales en los que se muestran diferentes imágenes del Campo de la Bota, por entonces una barriada al norte de Barcelona. La música de Los Chichos que homenajea a este lugar acompaña las diferentes estampas: casa bajas casi derruidas, niños sucios jugando en la calle, descampados, gente atravesando las vías del tren, tejados llenos de basura, etc. Este lugar había sido utilizado por el franquismo como campo de fusilamiento, de ahí el nombre en referencia a las botas que quedaban de los cadáveres. Un pasado duro que concuerda con el presente de la película y que ayuda, una vez más, a caracterizar a los personajes.

Gráficos nº 11 y 12



*Fuente: Yo, el Vaquilla (De la Loma, 1985). Campo de la Bota: la periferia de la periferia. En primer término, el recurrente descampado; en segundo, las barracas; y en tercero, los bloques de viviendas del extrarradio de Barcelona. Fuente: Yo, el Vaquilla (De la Loma, 1985). El ripio sobre el que caminan los personajes, los restos del Campo de la Bota, sirve como metáfora visual de la vida del protagonista y su forzado tropismo.*

Más adelante en el filme, el Vaquilla, tras una temporada en Francia, regresa al Campo de la Bota, que ha sido derribado y sus vecinos, trasladados al barrio de la Mina. La contemplación de los escombros simboliza de nuevo el desarraigo de los personajes.

La estampa se repite en casi todas las películas, imágenes con fuerza, que además de situar la acción, resultan efectivos símbolos visuales de la pobreza de las grandes ciudades que crecieron sin control y cuyo extrarradio no es ni el bucólico paisaje rural ni el glamuroso centro urbano.

El descampado es, por tanto, un espacio de tránsito entre lo urbano y lo rural. La propia etimología de la palabra advierte de que descampar, escampar, proviene de es•y campo, dejar el campo. Un campo que ha dejado de serlo, pero que tampoco se ha convertido en ciudad y que aún quizá lo más ingrato de cada espacio: el desamparo del campo y la desatención de la ciudad.



Fuente: *Deprisa, deprisa* (Saura, 1980). Pablo enseña a Ángela el pueblo en el que nació. Para llegar tienen que atravesar un campo lleno de basura.

En varios momentos de las películas analizadas, la cualidad de espacio intermedio entre lo campestre y lo metropolitano se plasma visualmente en planos que incluyen elementos de uno y otro. Por ejemplo, en *Deprisa, deprisa* los protagonistas cruzan a caballo por el semáforo de una transitada carretera y en *Perros callejeros*, cuyo mismo título refleja la idea apuntada, los personajes utilizan un pony para trasladar la chatarra, la quincalla, de ahí la propia denominación de quinquis, que recogen. Estas imágenes tienen sus antecedentes en momentos como la llegada en tranvía a un descampado transitado por un pastor con sus ovejas en *El pisito*, la propia historia de *El último caballo* o la desgarradora escena en la que los protagonistas de *Surcos* son objeto de mofa por llevar una gallina en el metro.

Gráficos nº 14 y 15



Fuente (de izquierda a derecha): *Deprisa, deprisa* (Saura, 1980), *Perros callejeros* (De la Loma, 1977). Paisajes de tránsito entre lo urbano y lo rural.

El carácter fronterizo del descampado se vuelve a poner de manifiesto, si bien con diferente matiz, en varias secuencias de *Qué he hecho yo para merecer esto* (Almodóvar, 1984) una película cuya trama mantiene en primer plano la dialéctica entre un universo rural, representado por la abuela (Chus Lampreave) madre de Gloria, la protagonista (Carmen Maura), y el mundo de la ciudad con el barrio nuevamente epítome de la hostilidad y el desarraigo, aunque en este caso tratado a través del humor algo ácido que caracteriza el estilo del director manchego.

Gráficos nº 16 y 17



Fuente: *Qué he hecho yo para merecer esto* (Almodóvar, 1984). Plano y contraplano, el montaje expone la esencia transicional del descampado cediendo ante el acoso urbano.

El descampado no se representa en este caso como una vasta extensión inhóspita, sino como una cicatriz, como una discontinuidad transitoria en el tejido urbano. Pero esta vez el descampado presenta una vocación de paisaje romántico, como los restos a medio extinguir de un entorno rural que serán inexorablemente devorados por la ciudad y que sirve a los personajes, a la abuela y al nieto, para establecer una relación afable al margen de la difícil realidad urbana. Esta hostilidad se materializa en los enormes bloques del Barrio de la Concepción en el que se desarrolla la acción.

Almodóvar le da la vuelta a la dialéctica urbano•rural y, en esta ocasión no será la ciudad el lugar de la esperanza y la oportunidad, como en el cine de los 50, sino que será el retorno a lo rural, lo que se identifique con la esperanza, el pueblo al que Toni, el hijo mayor de Gloria, será enviado con la abuela, al menos temporalmente, para alejarlo de la ciudad y sus amenazas.

Gráfico nº 18



Fuente: *Qué he hecho yo para merecer esto* (Almodóvar, 1984). Una vez más la desolación del espacio refuerza la desolación del personaje. Gloria despide a su hijo que regresa al pueblo buscando un futuro más esperanzador.

## 3.2. El coche robado

El coche robado se convierte en las películas analizadas en un espacio fundamental tanto por la recurrencia con la que aparece como por su significación. Retomando la idea de Augé de los no•lugares como espacios de transitoriedad, el coche robado nos parece un ejemplo singularmente representativo. No sólo la función esencial del coche tiene que ver con la transitoriedad, sirve principalmente para trasladarse de un sitio a otro; también la propiedad del coche es transitoria porque, al ser robado, antes o después, lo abandonarán o lo venderán. Pero además se trata de un movimiento sin destino, a veces sólo lo hacen por diversión, otras para ganarse la vida, pero el coche no es para ellos un medio (de transporte), sino un fin. Hay un dónde pero no un adónde. Esta carencia de destino queda ejemplificada en las persecuciones policiales del ‘cine quinquí’, en las que los personajes no se dirigen a ningún sitio, sólo tratan de escapar, y en las que el espacio vuelve a convertirse en peligroso

## 3.3. La cárcel / El reformatorio

La cárcel, o el reformatorio cuando los personajes son menores de edad, constituyen en este conjunto de películas espacios fundamentales en los que transcurre la acción: la cárcel de Carabanchel en *El Pico 2*, el Penal del Dueso (Santander) en *El Lute (camina o revienta)*, el Penal de Ocaña (Toledo) en *Yo, el Vaquilla*, el reformatorio Toribio Durán en *Perros Callejeros*, la Cárcel Modelo de Barcelona en *Perros Callejeros II*, etc.

En línea con la argumentación esgrimida en los apartados precedentes sobre la consideración de estos espacios como no•lugares, la cárcel o el reformatorio son también espacios de tránsito. Los personajes desde luego así lo consideran y su única meta, muchas veces lograda, es fugarse.

## 3.4. El cementerio

También el cementerio aloja en muchas ocasiones a los personajes del llamado ‘cine quinquí’. Por un lado, el trágico final de la mayoría de los protagonistas hace que este lugar se convierta en obligada localización de las películas. Por otro, destaca la utilización del cementerio como lugar de reunión de los personajes. Es, por ejemplo, el sitio en el que la banda del Jaro organiza sus “palos” e incluso a veces los perpetra en Navajeros y, con otra connotación, El Valle de los Caídos sirve también como lugar de reunión a los protagonistas de *Deprisa, deprisa*.

Este espacio que simboliza de nuevo el tránsito, en este caso entre la vida y la muerte, es también un eficaz instrumento de caracterización de los personajes. Relegado desde el siglo XIX a ocupar la periferia en Madrid, su entorno se convirtió en zona marginal (Jiménez Blasco, 2009). La ciudad creció y sus cementerios, hoy parcialmente absorbidos en el casco urbano, volvieron a trasladarse a la periferia, pero siempre manteniendo la cualidad de lugar inhóspito y marginal, apartado de la mirada, que ayuda a delimitar psicológicamente a los personajes que lo transitan.

Por otro lado los cementerios que aparecen en estas películas distan mucho de responder a la visión romántica que invitaba a la reflexión sobre la vida y la infalibilidad de la muerte. Estos grandes cementerios urbanos no son un memento mori, sino que refuerzan la idea de masificación y comparten con los barrios periféricos su apariencia de colmena y, con ella, su capacidad para evocar la deshumanización impuesta por la gran urbe sobre la azarosa vida, y también sobre la muerte, de sus habitantes.



*Fuente (de izquierda a derecha): Navajeros (De la Iglesia, 1980) y Deprisa, deprisa (Saura, 1980). El cementerio se convierte en lugar habitual por el que transitan los personajes y que ayuda a caracterizarlos. Generalmente a las afueras de la ciudad, estos espacios representan también la marginalidad a la que se ha relegado otro de los temas tabú en la sociedad actual: la muerte.*

### 3.5. Otros espacios

Aunque no tengan el peso narrativo de los precedentes, los paisajes urbanos que destacamos a continuación tienen también gran carga simbólica. Por un lado, las cloacas que atraviesan los protagonistas de *Navajeros* huyendo de la policía son representación escenográfica del submundo que habitan los personajes. Aquí hemos utilizado la metáfora espacial en un sentido horizontal (la periferia), pero de forma vertical, aquello que se sitúa literalmente por debajo, posee igualmente indudables connotaciones.

Gráfico n° 21



*Fuente: Navajeros (De la Iglesia, 1980). Las cloacas por las que escapa la banda del Jaro son quizá la representación espacial más obvia de la marginalidad de los personajes.*

Por otro lado, los barrios que aparecen en estos filmes suelen estar rodeados por infraestructuras de transporte: carreteras y vías del tren principalmente. El propio Augé (2002, p.84) ya se refería a estos espacios en su enumeración de los no•lugares sobremodernos: “las barracas miserables destinadas a desaparecer o a degradarse progresivamente, donde se desarrolla una apretada red de medios de transporte que son espacios habitados”.

El hecho de que los personajes vivan rodeados de vías de transporte, pero no puedan escapar, es una paradoja visual muy recurrente en estas películas.

En *Matar al Nani* (Bodegas, 1988), la oposición entre centro y periferia se utiliza de forma explícita para subrayar la evolución del personaje. Al principio del filme, los protagonistas viven en el extrarradio, a escasos metros de las vías del tren. Más adelante, El Nani, que ha prosperado económicamente, se traslada a un piso desde el que, se vanagloria ufano, “se ve todo Madrid”.

Gráficos n° 22 y 23



Fuente (de izquierda a derecha): *Colegas* (De la Iglesia, 1982), *Deprisa, deprisa* (Saura, 1980). Las vías del tren y las carreteras suelen rodear el espacio que habitan los personajes, lugares inhóspitos, peligrosos y característicos del extrarradio.

## 4. Ejercicios de nostalgia

Superado el periodo de Transición democrática y tal y como comenta Antonio Trashorras (1998, p.104), el modelo cinematográfico basado en las aventuras y desventuras del antihéroe barriobajero y marginal acaba por agotarse y la sociedad y su realidad cambian a la misma velocidad que su paisaje.

Gráfico n° 24



Fuente: *Vida y color* (Tabernero, 2005). Jugar a las canicas en el descampado en una ciudad a medio hacer: nostalgia de la precariedad.

En los antaño vastos y vacíos descampados empiezan a proliferar los centros comerciales, los anillos y nudos de comunicación periférica y las urbanizaciones de clase media; sin embargo algunos filmes rinden tributo aún hoy a aquellas películas, a su estética y a su paisaje. Tal es el caso de *Vida y color* (Tabernero, 2005) y de *Volando voy* (Albadalejo, 2006), que localizan la acción en el periodo que nos ocupa aunque con planteamientos muy distintos a los de sus predecesoras.

Gráfico nº 25



Fuente: *Vida y color* (Tabernero, 2005). *Urbano y rural: motos, niños y ovejas en un homenaje a los paisajes periféricos de los años 70 en Vida y color.*

En estas películas, realizadas recientemente, se recuperan los descampados, menos extensos y abundantes en la actualidad, como es el caso de Tabernero que recurre, en *Vida y color*, a una estrecha franja de descampado que queda en el madrileño distrito de Fuencarral, rodeada de construcciones mucho más recientes, algo que debió complicar el rodaje en materia de encuadres y tiros de cámara.

En esta cinta, en la que la crudeza y la ingenuidad se mezclan con cierta dosis de realismo mágico, el equipo ha cuidado hasta el más mínimo detalle para reconstruir la atmósfera de la época y, en esta reconstrucción, el descampado vuelve a constituirse en el espacio transicional por excelencia, a caballo entre lo rural y lo urbano, pero también entre la infancia y la adolescencia.

En este paisaje las claves del drama cambian y el argumento, sin renunciar a lo sórdido o a lo terrible, se vuelve más individual e intimista que en las películas de la época a la que parece rendir homenaje, en las que el acento trascendía de la historia individual para señalar a la realidad social como explicación o justificación extradiegética.

Gráfico nº 26



Algo similar sucede con *Volando voy*: mantiene el tópico del biopic, del mundo de la periferia urbana, de la generación difícil, del delincuente juvenil pero con un final feliz que aleja definitivamente su discurso del de sus predecesoras.

En la actualidad el descampado ha sido sustituido por la propia barriada, ya absorbida por el área metropolitana. En películas como *El Bola* (Mañas, 2000), *Barrio* (León de Aranoa, 1998) o *El truco del manco* (Zannou, 2008), el descampado prácticamente ha desaparecido pero el significado del barrio sigue siendo, a menudo, el de un espacio que oprime y lastra a los personajes que lo habitan en su lucha cotidiana por salvar la esperanza en una ciudad deshumanizada, pero, aunque heredera directa de la anterior, esta es ya otra historia.

Gráficos nº 27 y 28



Fuente: *El truco del manco* (Zannou, 2008). *De nuevo, el barrio*.

## Conclusiones

Las miradas cinematográficas sobre la periferia han venido respondiendo a diversas lógicas. En el periodo precedente al que hemos abordado, fundamentalmente el neorrealista, se producían dos aproximaciones diferentes: una mirada alineada con las intenciones y con la política del Régimen franquista, que ejercía su control para presentar la periferia como un territorio que albergaba la posibilidad del desarrollo, con un mensaje que hacía entender que la periferia, pese a su precariedad, podía llegar a ser un buen lugar si se le dedicaba la debida atención y confianza. Tal es el caso de películas como *Surcos* (Nieves Conde, 1951) y *Cerca de la Ciudad* (Lucía, 1952). Paralelamente a esta visión, se ofrecía una mirada irónica que, si bien parecía no contradecir la línea 'oficial', utilizaba la ironía para deslizar un discurso crítico y el cuestionamiento del nuevo modelo de desarrollo periférico.

En el periodo de la Transición, la mirada se vuelve acerada y se deja de lado la ironía. La crítica social ocupa el primer plano. La mirada crítica de este periodo entiende que la desgracia de los protagonistas es producto de un sistema deshumanizado, de un paisaje deshumanizado y de un horizonte sin esperanza y con un presente en el que tienen muy poco o nada que perder. Es el caso de *Perros Callejeros* (De la Loma, 1977), *Colegas* (De la Iglesia, 1982) o *Yo, el Vaquilla* (De la Loma, 1985), por citar solo algunas películas.

Posteriormente la mirada crítica ha permanecido en títulos como Barrio (León de Aranoa, 1998) o El Truco del manco (Zannou, 2008), si bien los espacios concretos y los paisajes han cambiado, aunque sin dejar de ser urbanos y periféricos.

Junto a la mirada crítica actual coexiste una mirada nostálgica que, paradójicamente, trata de recuperar los paisajes (el descampado, el barrio en construcción, etc.) pero cambiando los argumentos, como sucede en Vida y color (Taberner, 2006) o en Volando Voy (Albadalejo, 2006), con finales más amables o conciliadores en comparación con sus predecesoras.

En el desarrollo del estudio que sirve de base a este trabajo se ha podido constatar que, efectivamente, existe cierta recurrencia narrativa en relación con la representación de determinados espacios en el cine español de los 70 y 80.

Esta recurrencia no tiene que ver solo con el hecho de que aparezcan con llamativa regularidad determinados escenarios, sino que la recurrencia interesa también al modo en que son representados y a los significados hacia los que parecen apuntar.

Los espacios recurrentes en algunos casos responden a una lógica contextual, pues al fin y al cabo las acciones transcurren en el extrarradio en el que, por entonces, lo que allí había eran enormes bloques de viviendas, aislados en medio de grandes extensiones diáfanas: los descampados. Pero aparecen también de forma recurrente otros espacios menos 'predecibles' como es el caso del cementerio urbano, que refuerza la idea de masificación que deshumaniza incluso lo más trascendente o el automóvil, casi siempre robado y sistemáticamente vinculado a la idea de transitoriedad, de fuga, entendida ésta como huida o como simple evasión.

La cárcel y el reformatorio son espacios de reclusión que, básicamente, encuadran al personaje de manera directa y explícita en el ámbito de la delincuencia.

De todos ellos, y el desde el punto de vista formal, el descampado viene a ser, junto con la propia barriada o el solar de edificios en construcción, el espacio más comúnmente recogido en las películas de vocación urbana e intención de denuncia o reflexión social, según el caso y la época.

Este espacio, que Casimiro Torreiro, entre otros, identifica con las ideas de "desolación y provisionalidad" (1998, p.73), ya estaba presente en la estética neorrealista española en filmes como El Pisito (Ferreri, 1958), evoluciona a través del llamado Nuevo Cine Español, en películas como El último sábado (Balañá, 1967), para alcanzar su máxima expresión en el cine de la Transición, fundamentalmente en el llamado "Cine Quinqui" con cintas como Yo 'El Vaquilla' o Los últimos golpes de 'El Torete', por citar solo dos de ellas, constituyéndose en un espacio esencial en el proceso de mitificación del joven delincuente barriobajero de los 70 y los 80, tan relevante en la construcción del personaje como la música de Los Chichos, Los Chunguitos o Bordón 4 que constituían su omnipresente banda sonora, canciones cuyas letras, lejos de ser anecdóticas o simplemente una marca de estilo, desgranaban y reforzaban el mensaje de denuncia social que servía de trasfondo a las tramas en relación con cuestiones como la droga, la delincuencia juvenil o los desajustes del sistema judicial.

Pero volviendo al tema, en todas aquellas películas el descampado es, efectivamente, un espacio de tránsito, un no-lugar en el que no es posible permanecer demasiado tiempo, en el que las fronteras entre lo rural y lo urbano, entre lo normativo y lo anómico, se desdibujan. Un territorio indómito, paulatinamente invadido por una ciudad que no es capaz, sin embargo, de constreñirlo ni ordenarlo y que transmite su carácter a los personajes que lo habitan.

Los descampados cinematográficos son paisajes para la urgencia, para la prisa, para la huida a través del espacio, a través de la acción –también la sexual•y por cualquier medio que sea veloz, en coche o a la carrera. Son espacios extensos cuya magnitud y desnudez los hace visualmente poderosos pese a su simplicidad, capaces de trasfudir a las historias y a sus personajes su aura de desamparo sin límites, como al personaje de Gloria (Carmen Maura) en la secuencia de la despedida de su hijo Toni en *Qué he hecho yo para merecer esto*, a cuyas espaldas el descampado, con la urbe al fondo, viene a reforzar el desconuelo tras la partida (Gráfico 18).

Pero la cinta de Almodóvar introduce una visión menos terrible, pese a su implícita dureza, que sus predecesoras, convirtiéndose también en un lugar paradójicamente intimista para el encuentro entre la abuela (Chus Lampreave), que representa el origen rural, y su nieto Toni (Juan Martínez), que encarna a una juventud urbana sin esperanza.

Pero los tiempos cambian, la sociedad con ellos y el cine registra el juego de transformaciones. Los descampados, que prácticamente desaparecen, vuelven a mostrarse en películas muy recientes bajo perspectivas y posicionamientos sustancialmente distintos. *Vida y color* y *Volando voy* son dos ejemplos de ello. La primera es un ejercicio de nostalgia en relación con un espacio y con un tiempo, el de la Transición, cuyo espíritu y cuya atmósfera parecen volver a cobrar vida en sus encuadres, con una cuidada localización y una minuciosa labor de arqueología de lo cotidiano por parte de la dirección artística, sin embargo la historia se desmarca de aquella cinematografía. Por su parte, *Volando voy* comparte la vocación nostálgica junto con algunos de los recursos narrativos, como la voz en off y el basarse en hechos y personajes reales, pero ofreciéndonos una historia mucho más amable que las predecesoras, que constituyen su referente en lo formal.

No obstante la ciudad en sí, y específicamente la barriada, sigue existiendo con la entidad de esos espacios que casi se constituyen en personajes por derecho propio, como es el caso de *El Bola*, *Barrio* o *El truco del manco*. En ellas el descampado, cuando aparece, hace las veces de postal para la nostalgia, manteniendo el eco de la desolación pero en relatos, si bien duros y críticos, menos trágicos y políticamente incorrectos que los de la Transición.

## Referencias Bibliográficas

- Augé, M. (2002). *Los “no lugares”: espacios del anonimato: una antropología de la modernidad*. Barcelona: Gedisa.
- Ballesteros, I. (2001). *Cine (Ins)urgente. Textos fílmicos y contextos culturales en la España postfranquista*. Madrid: Ed.Fundamentos.
- Cueto, R. (Ed.) (1989). *Los desarraigados en el cine español*. Madrid: Ed. Festival Internacional del Cine de Gijón.
- Deltell, L. (2006). *Madrid en el cine de la década de los cincuenta*. Madrid: Ayuntamiento, Area de Gobierno de las Artes.
- Jiménez Blasco, B. (2009). “Los antiguos cementerios del ensanche norte de Madrid y su transformación urbana”. En *Anales de geografía*, 29 (1), pp. 35•55.

- Ministerio de Cultura, Base de datos de películas calificadas. Disponible en: [http://www.mcu.es/cine/CE/BBDDPeliculas/BBDDPeliculas\\_Index.html](http://www.mcu.es/cine/CE/BBDDPeliculas/BBDDPeliculas_Index.html). Consultado el 20/10/2011.
- Monterde, J. E. (2005). "Continuismo y disidencia (1951•1962)". En Gubern, R., Monterde, J. E., Pérez Perucha, J., Rimbau, E. y Torreiro, C. Historia del cine español. Madrid: Cátedra, pp. 239•295.
- Otero Carvajal, L. (2010) "Madrid, de capital a metrópoli". En VV.AA. Sociedad y espacio urbano de Madrid en el S. XX. Madrid: Museo de Historia de Madrid, pp. 10•34.
- Sojo Gil, K. (2011). "Éxodo rural y emigración al Madrid de los cincuenta. El caso de Surcos (1951), de José Antonio Nieves Conde". En Quaderns de cine, 6, pp. 103•113.
- Torreiro, C. (1998). "Pijos, Ye•Yés y algo más. La marginación en el cine español del desarrollismo" en Cueto, R. (Ed.). Los desarraigados en el cine español. Madrid: Ed. Festival Internacional del Cine de Gijón, pp. 83•112
- Trashorras, A. (1998). "Érase una vez el barrio" en Cueto, R. (Ed.). Los desarraigados en el cine español. Madrid: Ed. Festival Internacional del Cine de Gijón, pp. 83•112
- Vila, S. (1997). La escenografía: cine y arquitectura. Madrid: Cátedra
- VV.AA. (1983) Revista Villa de Madrid, Año XXI, nº 78. Madrid: Ayuntamiento de Madrid. Consultada en: <http://www.memoriademadrid.es/buscador.php?accion=VerFicha&id=30649>. Consultado el 20/10/2011.

## Filmográficas

- Acaso, Félix (1968). Setenta veces siete. España: Redfilms.
- Albadalejo, Miguel. (2005). Volando voy. España: Mediaproducción S.L., Sogecine, S.A. y Estudios Picasso Fábrica de Ficción, S.A.
- Almodóvar, Pedro (1984). ¿Qué he hecho yo para merecer esto?. España: Kaktus Producciones Cinematográficas S.A. y Tesouro S.A.
- Aranda, Vicente (1987). El Lute (camina o revienta). España: M.G.C. Producciones Cinemat. y Audiov. S.A., Multivideo SL.
- Aranda, Vicente (1988). El Lute (mañana seré libre). España: Multivideo S.L.
- Balañá, Pedro (1967). El último sábado. España: Profilmes, S.A.
- Bodegas, Roberto (1988). Matar al Nani. España: Blau Films S.A.
- De la Iglesia, Eloy (1980). Navajeros. España: Figaró Films, Aquarius Films (México).
- De la Iglesia, Eloy (1980). Miedo a salir de noche. España: Blau Films S.A.
- De la Iglesia, Eloy (1982). Colegas. España: Opalo Films, S.A.
- De la Iglesia, Eloy (1983). El Pico. España: Opalo Films, S.A.
- De la Iglesia, Eloy (1984). El Pico II. España: Opalo Films, S.A.

- De la Loma, José Antonio (1977). Perros callejeros. España: Profilmes, S.A.
- De la Loma, José Antonio (1979). Perros callejeros II. España: Films Zodiaco.
- De la Loma, José Antonio (1980). Los últimos golpes de 'El Torete'. España: Films Zodiaco.
- De la Loma, José Antonio (1985). Yo, el Vaquilla. España: Golden Sun S.A., Jet Films S.A., In•Cine Cia Industrial Cinematog. S.A.
- De la Loma, José Antonio (1985). Perras callejeras. España: Golden Sun S.A.
- Ferreri, Marco (1958). El pisito. España: Documento Films.
- Forqué, Álvaro (1976). La tercera puerta. España: Ofelia Films.
- León de Aranoa, Fernando (1998). Barrio. España: Elías Querejeta Prod. Cinematog., S.L., Sociedad General De Cine, S.A., Mact Productions (Francia), MGN Films (Portugal).
- Lucía, Luis (1952). Cerca de la ciudad. España: Exclusivas Floralva Producción, Goya Producciones Cinematográficas S.A.
- Mañas, Achero (2000). El Bola. España: Tesela Producciones Cinematográficas SRL.
- Neville, Edgar (1950). El último caballo. España: E. Neville.
- Nieves Conde, José Antonio (1951). Surcos. España: Atenea Films.
- Nieves Conde, José Antonio (1957). El inquilino. España: Films Españoles Cooperativa.
- Robbins, Jerome y Wise, Robert (1961). West Side Story. EEUU: The Mirisch Corporation, Seven Arts Productions, Beta Productions.
- Saura, Carlos. (1980). Deprisa, deprisa. España: Elías Querejeta Prod. Cinematog., S.L., Les Films Milière (Francia) y Consortium Pathé (Francia).
- Taberner, Santiago. (2005). Vida y color. España: IMVAL Madrid S.L. y Bausan Films, S.L.
- Zannou, Santiago A. (2008). El truco del manco. España: Mediafilms S.L.

# LA ESTÉTICA SENSIBLE

## EL PROCESO DE CONSTRUCCIÓN DEL SUJETO

**Maria José Barbosa**

Investigador

Facultad de Letras. Universidad de Porto. Via Panorâmica, s/n, 4150-564, Portugal, Email: mrjsobarbosa@gmail.com (+351 913218544) Revisión del texto: Cláudia Morais Email: c\_2@live.com.pt (+351 916742219)

### Resumen

La creación es un proceso vivido por el sujeto – el sujeto singular y plural. De hecho, un acontecimiento tiene el poder de reconfigurar los modos de la existencia. Como tal, la arte y la política, puesto que son movimientos distintos de ruptura del universo sensible de la que surgen nuevos universos de posibilidades de ser, comparten una dimensión sensible donde se forman nuevos sentidos, un espacio otro de significación. Por tal, la arte y la política deben ser reconocidas como un proceso estético. Rancière, en “Le partage du sensi-

ble”, defiende que en el corazón de la política hay una “esthétique première”, que no puede ser confundida con la “estetización de la política” de que nos habla Benjamin. La estética debe ser entendida en el sentido Kantiano, como un sistema a priori de determinación de las formas de la experiencia. El principal objetivo de esta comunicación, basado en la obra de Rancière, es analizar lo que acontece en el sensible compartido, cuando un acontecimiento del pensamiento ocurre con resonancia en el espacio estético y político.

### Palabras clave

*Estética; sensible compartido; política*

### Abstract

Creation is a live process from subject – the individual subject and the plural one. In fact, a happening has the power to reconfigure the existence modes. As such, art and politics, since they are distinctive movements of disruption of the sensible universe from which new universes of possibilities of being share between them one sensible dimension where they shape new meanings, called a space other of signification. For this, art and politics should be recognized as an aesthetic process. Rancière, in “Le partage du sensible”, defends that

in the heart of politics there is a “esthétique première”, that which cannot be confused with the “aestheticization of politics” of which speaks Benjamin. The aesthetic must be understood in Kant’s configuration, as a a priori system of determination of experience forms. The target of this communication, based on the Rancière’s work, it’s to analyze what happens in the sensible shared, when an event of the thought occurs with resonance in the aesthetic and political space.

## Key words

*Aesthetics; sensible shared; policy*

## Introducción

Según Rancière, los enunciados políticos y literarios esbozan la cartografía de lo visible, el trayecto entre lo visible y lo decible, la relación entre los modos de ser, las maneras de hacer y modos de decir. Ellos son percibidos por todos los seres humanos y reconfiguran el mapa del sensible al templar la funcionalidad de los gestos y de los ritmos adaptados a los ciclos naturales de producción, reproducción y sumisión. El mapa cartográfico conceptual que determina el común - “las formas de inscripción del sentido de la comunidad” – el que Rancière llama de régimen del arte, ha cambiado con la introducción de los medios interactivos y virtuales. Las nuevas tecnologías que determinan un nuevo sistema de producción y distribución de lo visible y lo decible, están igualmente cambiando la imagen que el hombre tiene de sí.

## Objetivos

Lo objetivo trazado consiste en profundizar, con base(s) en la teoría de Rancière, la relación entre la estética sensible y los escenarios públicos. Con esta investigación propongo (dar a) pensar sobre lo contexto actual, en el que los medios interactivos y virtuales tienen un predominio innegable, y que se ha convertido en un flujo continuo de múltiples temporalidades, que fomentan una realidad permeable a transmutaciones.

## Metodología

Trabajo de análisis documental con apoyo bibliográfico.

## 1. La estética sensible

El “sensible compartido” es el concepto alrededor del cual Rancière (2000) describe la formación de la comunidad política. La política es esencialmente estética, es decir, se funda en el mundo sensible, así como la expresión artística. Política designa la configuración propia de un sensorium espacio-temporal, basado en el encuentro discordante de las percepciones individuales que determina el modo propio de habitar de sus elementos. Es la conexión de “prácticas sencillas” con la distribución de lo visible, lo decible y lo factible que determina las figuras de la comunidad, que surgen en la historia sin ninguno desvío maléfico. (Ibidem, p.13) La relación entre los partidos y movimientos estéticos deriva principalmente de una confusión entre dos ideas diferentes de la subjetividad política: la idea archi-política, es decir, la idea de una inteligencia política que resume las condiciones esenciales del cambio, y la idea meta política, la idea de una subjetividad política global, la idea de la virtualidad en los modos de experiencia sensibles y innovadores que anticipan la comunidad futura. (Ibidem, p.45) La política no es, en Rancière, el ejercicio del poder, pero una modalidad específica de la acción, llevada a la práctica por un tipo particular de sujeto y derivada de una clase de racionalidad específica. La tarea esencial de la política

es la configuración de su propio espacio, haciendo que el mundo de sus sujetos y sus operaciones se transformen en visibles. La esencia de la política es la manifestación del disenso, en tanto presencia de dos mundos en uno.

Como ya lo dice en la introducción, los enunciados políticos y literarios esbozan la cartografía de lo visible, el trayecto entre lo visible y lo decible, la relación entre los modos de ser, las maneras de hacer y modos de decir. Ellos son percibidos por todos los seres humanos y reconfiguraron el mapa del sensible al templar la funcionalidad de los gestos y de los ritmos adaptados a los ciclos naturales de producción, reproducción y sumisión. El mapa cartográfico conceptual que determina el común - “las formas de inscripción del sentido de la comunidad” - Rancière llama de régimen del arte. La propuesta de una relectura de la historia apelando a los regímenes históricos de identificación, trata precisamente de recusar la ligazón de lo a-histórico con lo teleológico.

Al proponer pensar lo que son las “ideas estéticas” de Kant, Rancière (2008) analiza tres formas principales de figuración de la comunidad que no son únicas, pero constantes en la historia: la posición y el movimiento de los cuerpos, las funciones de la palabra, la reputación de lo visible y lo invisible, que es lo que las artes tienen en común con la política, cuya composición llama de “esthétique première” (Ibídem, p. 14).<sup>i</sup> Así como hay un rechazo de la perspectiva teleológica de la historia, también se denota una renuncia a una verdad que no sea construcción – una ficción. La verdad de lo sensible es la de ser “acontecimiento de la idea”.

Lo sensible de la arte y lo sensible de lo bello, según Kant, se conjuntan por disensual, ya que en el arte se conjuga el saber y el querer mientras que lo bello no resulta de un saber y de un querer. Esta reconducción de la alteridad de lo sensible a sí mismo solo se puede hacer en provecho de un mismo que toma la figura del otro. Toda la estética de lo sublime, en la medida que es una estética auto-desvaneciente de querer y saber del sujeto a un no saber del sublime, que implica dolor, es una ética.

Las ideas estéticas son imágenes que hacen coincidir el querer y el no querer, el saber y el no saber, el hacer y el no saber hacer. Son invenciones que dan al arte su sensibilidad que nos afectan con los paisajes que crean, poniendo un mundo sensible en otro, eso es lo que podemos llamar de su ontología. La ontología en el régimen estético, es el mundo sensible donde la imaginación obedece al concepto, donde el entendimiento y la imaginación se relacionan entre sí sin concepto. Según lo mismo las invenciones artísticas construyen la efectividad de la diferencia ontológica que ellas mismas presuponen, que en el momento que las construyen las verifican. Las artes verifican en su práctica la ontología que las vuelve posibles, siendo que estas no tienen otra consistencia que no la que es construida por las verificaciones.

La creación de una obra de arte es siempre una acción comprometida en el sentido que es una invención onto-estética, manifestación estética de una visión ética que resulta en una posición política. De hecho, desde las facultades de arquitectura de Kant, el sentimiento de lo sublime requiere una receptividad del ánimo, una cierta independencia del disfrute de los sentidos. La dimensión estética del conocimiento, no es una nueva teoría de la belleza o el arte, pero el nuevo tipo de sistematización de la experiencia, en la que el objeto estético no es ni un objeto de conocimiento ni de deseo. Esto significa que el “bello”, para Rancière, separado de los objetos de arte, es en sí mismo una experiencia de la suspensión de las condiciones normales de la experiencia social. La experiencia estética, momento en que lo sujeto es afectado por la imagen flotante - el ideal de belleza en Kant - y se abre un nuevo espacio a los diversos modos de posibles de todos los individuos, es la vía de la emancipación. La idea de emancipación refleja un proceso y no una meta, una ruptura en el presente y no un ideal proyectado para el futuro. Rancière se aleja de la idea de que la emancipación está orientada para cualquier utopía que se

puede lograr, que hay un fin a la lucha (política) por el reconocimiento. La emancipación, el apelo a la igualdad, es procesada sucesivamente y a cada victoria de un grupo especial, la disidencia se convierte en consenso y una nueva “partage du sensible” se establece, ahora compartida por un nuevo grupo que la hace invisible, muda y sin importancia. De hecho, la inteligibilidad de cada estrato histórico es a menudo recorrida por paradojas.

Rancière propone una visión orgánica del mundo, que consiste en planes de sentidos que se entrecruzan en la búsqueda de significación. Ante lo que se comunica, o lo que se expone, se impone lo que se crea, y siempre se crea en la esfera del sujeto, cuya misión es traducir.

Con respecto a lo que denominamos arte, se pueden en efecto distinguir, en la tradición occidental, tres grandes regímenes de identificación. En cada régimen hay una identidad entre el pensamiento y el no pensamiento, que es dotado de una potencia específica, es decir, se refieren a una cierta idea de eficiencia y configuración del propio pensamiento. A esa idea de pensar corresponde una idea de escritura, que se remitirá, necesariamente, a una superficie de inscripción privilegiada. El escrito no significa simplemente una forma de manifestación de la palabra. Como explica Rancière, (2000) “une «surface» n’est pas simplement une composition géométrique de lignes. C’est une forme de partage du sensible.”<sup>ii</sup> (p.19) La superficie pictórica, en su “médium” propio, anima y transporta “la parole vivante”. La afirmación de una cierta capacidad de la superficie pictórica de captar un acto de la palabra viva es el momento decisivo del cambio de paradigma en el que lo plan de acción y del significado se incorporan entre sí. Esta tiene una profundidad que permite impregnar en las palabras expresas una acción manifiesta, expresión de una interioridad, lo que permitirá la transmisión de significado. Esta es la forma en que el enredo se produce entre lo decible y visible, como institución de un espacio específico para la creación y la imitación.

## 1.1. Sobre los regímenes del arte

El régimen ético de las imágenes, protagonizado por Platón, donde la cuestión del arte o las artes no surge como tal, teniendo sólo en cuenta la pertinencia del contenido de verdad y la recepción de las imágenes, en que el modo de ser de las mismas dice respecto al ethos, el modo de ser de los individuos y de las comunidades. Para Platón, el arte no existe, pero las artes, es decir, distintas maneras de hacer. Las “imitaciones” son distintas de los “simulacros”, no sólo cuanto a su origen, sino también sobre sus destinatarios. (Rancière, 2000, 27-28) Escritura y pintura eran para Platón superficies equivalentes de signos mudos, privados del aliento que anima y transporta la palabra viva. Lo plano se opone a lo “vivo”. Es el acto de la palabra “viva”, realizado por el locutor hacia el destinatario adecuado, lo que se opone a la superficie muda de los signos pintados. En el régimen ético de las imágenes, las artes son inmediatamente asimiladas a las maneras de ser de una comunidad, donde la danza se convierte en ritual o en una terapia, la poesía en una forma de educación, el teatro en una festividad cívica, etc. En el tercer libro de la República, lo “miméticien” es proscrito, no sólo por la naturaleza falsa y perniciosa de las imágenes que propone, sino por respecto al principio de la división del trabajo que pretendía excluir los artesanos de todo el espacio político común. El “miméticien” es por definición un doble. Él hizo dos cosas al mismo tiempo, chocando con el principio de la comunidad bien organizada donde cada uno hace lo que está de acuerdo con su naturaleza. En cierto sentido, asociada a la idea de trabajo está la imposibilidad de hacer “algo más”, basada en el argumento de “falta de tiempo.” Esta “imposibilidad” es compartida por toda una comunidad, que determina de esta manera, los ritmos de la vida. Del régimen ético de las imágenes se separa el régimen poético o su representante.

La grande operación de la mimesis aristotélica, que favoreció la acción trágica en detrimento de las demás, dio una gran visibilidad y autonomía a las artes, utilizándolas como fundación de una ordenación general de hacer y de las ocupaciones. La poética clásica de la representación quiso, frente al rebajamiento platónico de la mimesis, instaurar entre palabra y pintura, entre lo decible y lo visible, una relación de correspondencia a la distancia, en la que se concede a la “imitación” su espacio específico. La jerarquía de los géneros determinará la dignidad de los temas, que, por analogía, establecerá la jerarquía de la comunidad. El principio mimético es un principio pragmático que aísla las imitaciones de ciertas artes particulares que ejecutan cosas específicas. Este principio de delimitación externo es al mismo tiempo un principio normativo de inclusión. Aristóteles define una esfera sensible para las actividades miméticas, las que tienen que ver con lo que es contingente, a diferencia de la ciencia, que se ocupa de lo que es eterno y necesario. Las artes y oficios (tekhné) crean, a través de los medios disponibles (poiesis), otras formas de ser, es una de las vías por las cuales el alma expresa la verdad. En este régimen, hay la valorización de los cuerpos orgánicos, la armonía funcional, con elementos distribuidos de acuerdo con una relación indisoluble entre poiesis y aisthesis, en detrimento de la vida común de la simple sucesión de los acontecimientos. Es en Kant que surge un nuevo régimen - el régimen estético del arte. En contra de la sustanciación del sujeto cartesiano, Kant remueve de la esfera del yo trascendental (quién sabe) el yo empírico (lo que experiencia). En este sentido, el arte no es arte debido a una poética particular (manera de hacerlo), sino una “forma de ser sensible” del arte. Este régimen se conecta a la(s) singularidad(es) del sujeto “desconectado” de cualquier modo de hacer todo tipo de artes. La idea de un sensible extraído a las conexiones ordinarias y habitado por un poder heterogéneo, extraño a sí mismo, es la sede del pensamiento que se convirtió en un extraño para sí mismo. El arte, mientras un sensible autónomo y insumiso a todas las reglas y jerarquías de todos los temas y géneros de las artes, es el conocimiento transformado en un no saber, un logos similar a un pathos. Este poder heterogéneo es la condición de posibilidad que permite al arte pertenecer simultáneamente a la estética y la política. En este estrato histórico hay una nueva configuración entre las formas de vida, en la medida en que es la experiencia estética, y no el artista, que está valorada en detrimento de otras esferas de la vida. Se establece así, en Kant, la comunidad de iguales con experiencias distintas en oposición a la anterior, en la que la jerarquía se estructuró entre aquellos que actúan y los que sólo viven. Sin embargo, “c’est le fait même de l’art, dans le régime esthétique, que cette identité d’un savoir et d’un non-savoir, d’un agir et d’un pâtir, qui radicalise en identité des contraires la «clarté confuse» de Baumgarten.” (Rancière, 2001, p.27)

En resumen, las oposiciones y intersecciones tejidas por las figuras estéticas en acuerdo con el patrón temporal, resultan texturas sensibles y singulares que se pueden dividir en tres escenarios distintos: el arte se convierte en vida, la vida se convierte en arte, el arte y la vida, cambio entre sí de sus propiedades. Corresponden a estos tres configuraciones estéticas, narradas en diferentes versiones de temporalidad: el primer escenario, en el que “el arte se convierte en vida” se toma, no sólo como una expresión de la vida, mas también como un medio de autodidactismo. Al rechazar la división de espacios y tiempos, situaciones y funciones, asegúrese el principio en que se fundó: los temas de arte son asuntos de la educación. Tanto la producción industrial como la creación artística se ha comprometido a hacer algo más que la creación de objetos, un nuevo sensorium, una nueva división de perceptible, lo que significa, en realidad, un nuevo ethos.

El segundo escenario posible en el que “la vida se convierte en arte” es determinado por la aparición de un número de maneras en que la vida se convierte en arte, como es el caso del museo, concebido no como un edificio y una institución, sino como una manera de hacer “arte de la vida” visible y inteligible.

Vivimos hoy la mayor contradicción, cualquier cosa puede entrar en la esfera del arte. Más que nunca, el arte se constituye como un reino aparte, con las personas que lo producen, con las instituciones que la hacen circular, sus críticos. A menudo se piensa que el romántico poético implicó una sacralización del arte y del artista, pero esto es una visión parcial. El principio de “Romanticismo” es recibir múltiples temporalidades de arte, lo que hace que sus fronteras sean porosas. Multiplicar las líneas de temporalidad significa acabar con los escenarios simples del arte transformándose en vida o viceversa, el “fin” del arte, y reemplazarlos por escenarios de latencia de actualización. Esto no significa la defensa de una visión progresista, por el contrario, “romantizar” el trabajo del pasado significa su adopción como formas para nuevos contenidos o nuevas formaciones.

La medida en que la actualidad se expresa en la línea de multi-temporal, se caracteriza por una especial frontera porosa de arte. Contrariamente a lo que se dice, que las nuevas tecnologías difundieran una temporalidad difusa de un presente continuo, en sentido estricto, estas fomentaran una realidad permeable a transmutaciones, en un flujo continuo de múltiples temporalidades. Las obras del pasado pueden dormir y dejar de ser arte, pueden ser despertadas y adquirir una nueva vida con configuraciones distintas, en un proceso continuo de formas metamórficas. De acuerdo con la misma lógica, cada objeto puede ser tomado de su condición de uso común y ser revisto como un cuerpo poético con las características de su historia. Este movimiento es tanto más fácil cuanto más el corpus del arte estuviere conectado con el de la historia.

La prosa de la vida cotidiana se convierte así en un poema enorme y fantástico. Cualquier objeto puede cruzar la frontera y repoblar la esfera de la experiencia estética. La conversión de lo que es ordinario en extraordinario implica la conversión de lo extraordinario en común. Esta contradicción, que hace un tipo de política - metapolítica<sup>iii</sup> - no es más que una hermenéutica de signos. La transmutación de la imagen corporal, como predicen los monstruos, están repercutiendo en la imagen del mundo, iniciando un proceso de metamorfosis de imágenes de la realidad (los objetos).

Así como dice José Gil, (2006) “dividido entre «tudo (na natureza) é humano» (visto que o homem não é senão natureza e código genético) e «tudo (no homem) é artificial», o homem ocidental contemporâneo já não sabe distinguir com nitidez o contorno da sua identidade no meio dos diferentes pontos de referência que, tradicionalmente, lhe devolviam uma imagem estável de si próprio. Daí o intenso fascínio actual pela monstruosidade. Os monstros são-lhe absolutamente necessários para continuar a crer-se homem. No entanto, o monstro não se situa fora do domínio humano: encontra-se no seu limite.” (p.14) Si el monstruo señala lo límite «interno» de la humanidad del hombre, concebido como una aberración de la realidad, así también la ruina funciona como operador “cuasi-conceptual” en un escenario sensible, que retrata la falta de hospitalidad del mundo. La ruina es la representación sensible de la imposibilidad absoluta de síntesis de la heterogénesis.

La historia de Occidente da cuenta de los esfuerzos humanos para lograr el equilibrio entre el modelo propuesto por el intelecto y la imagen recibida por los órganos de los sentidos. En cada época histórica, el hombre vivió de una manera distinta la tensión entre los modelos y las imágenes. En todas ellas, el modelo (diseño del esquema y el algoritmo) es siempre virtual, y la imagen (fotografía, imagen, fractal) es siempre su actualización, desde la antigüedad clásica. La relación entre la percepción (que dispone el espacio) y la acción (que dispone el tiempo), que tendrá lugar a través de un proceso de endósmosis, lo que resulta es un tejido sensible donde las subjetividades individuales o el espíritu se asignan a la durée bergsoniana, la que a su vez determina la relación del hombre con la verdad.

## Conclusiones

El ciberespacio se presenta hoy como una nueva dimensión intermedia entre lo inteligible (modelo) y lo sensible (imagen). Los modelos actuales se presentan como una imagen red, con una dimensión fluctuante, entre centro y periférico, multifacética, en el que resulta una imagen fractal que saca su fuerza de las figuras empíricas de la ontología del pasado. Un cambio significativo que se propaga a través del movimiento del ciberespacio es la topografía de los circuitos de información. La realidad humana, que el hábito ha fijado como la verdadera realidad, fue trasladada a la periferia en relación con los lazos o con los centros de conmutación de las redes de hipertexto. Si lo mayor investimento humano era transformar el mundo en signos, nos encontramos actualmente en el escenario extremo de los signos recubrieren el mundo. Estos nuevos ambientes cognitivos, nuestro nuevo hogar, según Serres, (2001) se presenta como un mundo que no puede más ser tratado como un objeto, pero, siendo objetivo, significa que, a través de la interacción con él y sus consecuencias, nos convertimos en creadores de una nueva naturaleza, creada por nosotros y que reacciona sobre nosotros. Sin duda, es un mundo sensible, operado por los sentidos y la experimentación empírica, sino que nos lleva a una dinámica del empirismo clásico a una especie de meta-empirismo, donde el mundo objetivo que observamos por los sentidos es nuestra propia cultura. Sin embargo, con la queda de las meta-narrativas, en el pos-modernismo, se han perdido las jerarquías de los conocimientos, escenario que llevó a lo desgarró de los conceptos pertenecientes a ciertos cuadros teóricos. Los conceptos no pierden su profundidad histórica pero se quedan más permeables a combinaciones aleatorias entre sí y son, a menudo, desarraigados de sus edificios conceptuales.

Los sistemas de información no implican la presencia física del hombre, ahora convertido en un rastro de información a partir de un punto de conexión. Citando a Bragança de Miranda, (2002) “*não há nada que não possa ser recombinação, redesenhado, seja «imagem», corpos ou matéria. Querem superar a obsolescência técnica do corpo tem o efeito perverso de fazer dele o único ponto de «ancoragem» do mundo. É o corpo que espreita e é espreitado nos terminais telemáticos, como se fosse o único interface para o mundo.*” (p. 185)

No obstante, en la cultura digital hacen eco los testimonios mudos de la cultura analógica. El hombre, en este contexto particular, constituye su realidad tejiendo conceptos de diversos campos hermenéuticos como un bricoleur, en la acepción de Lévi-Strauss. Por la acción de lo cibernético, al elegir, manipular y posicionar fragmentos de distintas áreas conceptuales, de acuerdo con reglas empíricas y los convenios adquiridos en experiencias anteriores, se han diseñado nuevas composiciones de manera sensible. A través de esta praxis, mediante el establecimiento de vínculos conciliadores entre categorías de áreas distintas, en la realidad inmanente son insuflados nuevos corpus utópicos.

## Referencias

- Bragança de Miranda, J. A., (2002) Teoria da Cultura, Edições Sécuro XXI, Lda., Lisboa
- Gil, J., (2006) Monstros, trad. José Luís Luna, Relógio D'Água, Lisboa
- Rancière, J., (1987) Le maître ignorant; Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle, Fayard, Paris
- Rancière, J., (2000) Le partage du sensible, La Fabrique, Paris

- Rancière, J., (2001) *L'inconscient esthétique*, Galilée, Paris
- Rancière, J., (2008) *Le spectateur émancipé*, La Fabrique éditions, Paris
- Rancière, J., (2009) *Politique de l'indétermination esthétique*, in Game, J.; Aliocha, W. L., Jacques Rancière et la Politique de l'Esthétique, Éditions des archives contemporaines, Paris
- Serres, M., (2001) *Hominescence*, Le Pommier, France

<sup>i</sup> La percepción sensitiva es distinta de la información sensorial. Sólo la primera cambia con el cambio de régimen. Según Rancière, “Les partages du sensible se modifient pas notre perception des couleurs en tant qu'informations sensorielles. Mais la couleur, c'est justement toujours plus que les couleurs. La couleur s'inscrit dans une distribution du sensible où elle est mise en rapport avec autre chose qu'elle-même: le trait ou le dessin. Dans un régime éthique, la couleur est souvent associée à une valeur symbolique. Dans le régime représentatif elle est située dans un rapport hiérarchique de subordination par rapport au dessin. Le régime esthétique brise cette subordination de la matière colorée à la forme dessinée. Ce faisant, il modifie la perception sensible de la couleur elle-même.” (Rancière, 2009:159)

<sup>ii</sup> La tipografía, por ejemplo, es un modelo que “brouille les règles de correspondance à distance entre le dicible et le visible, propres à la logique représentative. Il brouille aussi le partage entre les oeuvres de l'art pur et les décorations de l'art appliqué.” (Rancière, 2000, 18) La ilusión garantizada por la tercera dimensión restaura a la pintura la soberanía como superficie pictórica. La superficie de escrita, pierde la mediamidad propia de lo discurso de la modernidad.

<sup>iii</sup> Debemos tener en cuenta la estética en un sentido amplio, como los modos de percepción y sensibilidad, la manera en que individuos y grupos construyen el mundo. Los universos de percepción, no se entienden entre sí ni los mismos objetos o los mismos sujetos, no operan bajo las mismas reglas en la medida en que cada uno crea posibilidades sin precedentes. Los procesos de emancipación, lo que Rancière llama a una acción política, son los que hacen que la gente inventa prácticas que no existen todavía. Lo que habitualmente llamamos política, para Rancière no es más que el común sensible compartido, que mantiene el poder de policía. La política sólo emerge cuando un error se dirige a aquellos que comparten lo común. Esto establece dos ideas diferentes de la subjetividad política: la idea de la “archi-política”, que se refiere a una política inteligible que describe las condiciones esenciales para el cambio, la prestación de cooperación entre los partidos y movimientos estéticos, y la idea de “meta política”, que se traduce en una subjetividad política a escala global, la virtualidad de la experiencia en formas innovadoras sensibles que anticipan la comunidad por venir. (Rancière, 2000, 45)

# LOS PECADOS DE LA GRAN MANZANA: SE7EN Y LA DECREPITUD MORAL DE LA CIUDAD

**Laura Fernández Ramírez**

Profesor colaborador licenciado

Facultad de Comunicación Audiovisual. CES Felipe II-UCM.

Avda. Monforte de Lemos 71, 7<sup>o</sup>C, 28029 Madrid

Correo electrónico: laurafernandezramirez@ajz.ucm.es

## Resumen

Andrew Kevin Walker escribió el guión de *Se7en* tras una larga estancia en Nueva York. Desencantado con su profesión y la codicia de los negocios, decidió reflejar el efecto que la Gran Manzana tuvo sobre él mediante una impactante trama que transcurre en una ciudad sin nombre, opresiva, atiborrada de habitantes sin rostro, sucia y agrietada, una ciudad que reflejara la decrepitud moral de sus habitantes. Su guión dio el salto a la pantalla en 1995 de la mano del director David Fincher. En este film la metrópolis es tan fundamental en el relato como lo era en el Cine Negro. Es un espacio simbólico, estilizado de un modo realista, que ahoga a los personajes y los dirige hacia su fatal destino.

Este artículo estudiará los espacios urbanos, profesionales, domésticos y rurales en los que transcurre la película atendiendo a sus características narrativas expresivas y simbólicas. La estilización formal de sus decorados y localizaciones naturales exigen nuestra atención de cara a comprender su trascendencia como vehículo del mensaje de la película. Ciudades imaginadas, como la de *Se7en*, muestran la peor cara de aquellos que vivimos en ellas. La metrópolis de *Se7en* está marcada por los pecados de sus habitantes.

## Palabras clave

*Se7en, análisis narrativo, espacio escénico, diseño de producción, ciudad, moral.*

## Abstract

Andrew Kevin Walker wrote *Se7en's* script after he moved to New York. He was demotivated by the city's corporate greed, so he decided to talk about the depressing effect "the Big Apple" had inflicted on him through a powerful plot that takes place in a nameless city. It is crowded with anonymous citizens, whose moral decrepitude is represented through the city's dirt, cracked walls and oppressive atmosphere. In 1995 David Fincher turned the script into a movie. In *Se7en* the city plays such an important role as it did in

Film Noir. Fincher uses the filmic space in a symbolic and expressive way. The stylized (though realistic) city pushes the characters to their tragic fate.

This paper analyses the film's symbolic and expressive use of urban, professional, domestic and rural sets. *Se7en's* locations demand the viewer's attention and carry the film's main idea: society's sins are revealed in and through the city.

## Key words

*Se7en, narratological analysis, filmic space, production design, city, morality.*

## Introducción

Autores como Pierre Sorlin han indagado anteriormente sobre el papel jugado por la metrópolis en el cine. En su artículo *El cine y la ciudad: Una relación inquietante* estudia el modo en el que los films abordan la representación de la vida urbana mediante visiones fragmentadas de los espacios en los que estos tienen lugar. Su análisis determina que existen diferentes tipos de representaciones de la ciudad: aquéllas que únicamente emplean la urbe como contexto de la acción y “no es nada más que las actividades de los que viven en ella” (tomando como ejemplo la película *El último* -F.W. Murnau, 1924-) y aquéllas en las que la ciudad tiene una determinada personalidad moral marcada por los personajes que las habitan. Para explicar este último caso recurre a un film del mismo autor, *Amanecer* -1927-, que se articula en torno a la polaridad campo-ciudad “donde los campesinos son sencillos y honestos y los habitantes de la ciudad son peligrosos” (Sorlin, 2001, pp. 23-24). En esta película la ciudad es protagonista, es “un todo orgánico al que los personajes se tienen que enfrentar y en el cual, dependiendo de las circunstancias, los individuos llevan una vida grata o difícil” (Sorlin, 2001, p. 24) y sirve de motor mismo de la acción. Nuestro artículo se centrará en el análisis de *Se7en* atendiendo a su relación con esta última categoría de metrópoli cinematográfica definida por Sorlin.

Existen corrientes estilísticas norteamericanas como el ciclo de gánsters de la década de 1930 o el Cine Negro en los que la ciudad adquiere esta relevancia narrativa. Las urbes de estos films se caracterizan por expresar simbólicamente la desilusión y el cinismo existencial de unos personajes que persiguen sus objetivos o vagan sin rumbo por “la jungla urbana americana” (Cook, 1996, p. 450). Esto sería de aplicación para películas posteriores a estos periodos pero ciertamente influidas por sus planteamientos como lo es *Taxi Driver* (Martin Scorsese, 1976). Este film es un magnífico ejemplo de cómo la ciudad cinematográfica corrompe a sus protagonistas y los mueve a sus terribles acciones. La ciudad representada por el cine deja de ser una entidad espacial con consecuencias sociológicas para convertirse en una entidad social con forma espacial (Sorlin, 2001) y es el lugar donde las películas reflejan “el anonimato, el aislamiento y la vulnerabilidad” (Ruisánchez, 2007, p. 75) de sus habitantes.

El protagonismo de la ciudad en estos ejemplos sólo rivaliza con el del crimen como “metáfora para la corrupción de las categorías morales tradicionales” (Cook, 1996, p. 450). *Se7en*, al girar en torno a ambos elementos –fundamentales al Cine Negro–, parece un objeto de análisis perfecto para estudiar la pervivencia de sus rasgos narrativos en el cine contemporáneo.

La ciudad de *Se7en* es esencial en el planteamiento de la película, ya que ésta, entendida como el conjunto de ciudadanos que la habitan y sus actos, sirve de motivación al criminal que desencadena la acción (ajusticia a aquéllos que él considera pecadores) y se construye físicamente como reflejo de la ambigüedad y corrupción moral de la sociedad. En el artículo se estudiarán aquellos elementos filmicos que definen la ciudad como “origen del pecado” frente al espacio doméstico que servirá a la caracterización de los personajes.

## Objetivos

En este artículo se analizarán las características expresivas y simbólicas del espacio fílmico de *Se7en* y se determinará su importancia a la hora de construir el mensaje final de la película. Ésta obliga al espectador a seguir una serie de crímenes en los que debe juzgar moralmente no sólo a su ejecutor, sino a sus víctimas. En su clímax plantea al espectador la pregunta “¿qué harías tú?” cuando uno de los dos protagonistas acaba con la vida del asesino satisfaciendo así su necesidad de venganza personal, incumpliendo su función social (es policía) y convirtiéndose en juez y verdugo al mismo tiempo, equiparándose al propio asesino.

La película ofrece un debate moral y parece señalar a la ciudad como origen y foco de difusión del “pecado”, entendiendo por tal la expresión de la conducta desviada ya sea de preceptos religiosos o sociales. Nuestro objetivo es demostrar que en esta película son los elementos espaciales los que subrayan el carácter moral de la trama (aproximándola a los fundamentos del Cine Negro) y la alejan de un mero thriller convencional.

El artículo se centrará en analizar el modo en el que se representa la urbe y detectar cuáles son las características que se atribuyen a esta “ciudad del pecado”. Así mismo, se indagará acerca de la función reservada al espacio doméstico y de la relación que existe entre éste y la ciudad representada.

En todo caso se persigue destacar la importancia expresiva del planteamiento escenográfico de *Se7en*, que dentro del realismo, ofrece un microcosmos ficticio en el que se quiere representar, mediante las características expresivas de su espacio fílmico, la naturaleza humana y su tendencia al “pecado” (Fincher, 2000), ubicándose en la segunda de las dos categorías descritas por Sorlin.

## Metodología

Para elaborar las conclusiones de este artículo se ha recurrido a un análisis cualitativo propio atendiendo a las cualidades simbólicas y expresivas de los elementos espaciales, así como a las explicaciones ofrecidas por los miembros del equipo responsables de su diseño y ejecución (David Fincher –director-, Darius Khondji –director de fotografía-, Arthur Max – diseño de producción- y Richard Francis Bruce – montador-) en diversos documentos audiovisuales producidos en el año 2000 para la edición platino en DVD de la película. Se atenderá a cuatro expresiones del espacio que figuran en la película: la ciudad, los espacios profesionales, los espacios domésticos y el campo.

### 1. La ciudad

*Se7en* (tal y como explica su director David Fincher en *La película: comentarios de D. Fincher, D. Khondji, A. Max y R. Francis Bruce*) se rodó en la ciudad de Los Ángeles. Pero la trama no localiza ahí su acción, sino en una ciudad sin nombre que se inspira en Nueva York u otras metrópolis de la costa Este de Estados Unidos. El motivo para ubicar la trama en la costa Este es que estas ciudades fueron testigos de la Historia de crímenes y violencia que ha ido forjando la sociedad norteamericana. Es el modo en el que Fincher y Arthur Max querían reflejar la tendencia al pecado que existe en la misma naturaleza del hombre.

En este apartado se recogerán cuáles son los elementos expresivos mediante los que la película asocia su cons-

trucción espacial ficticia con la Gran Manzana, y determinará cuáles son las características morales que se atribuyen a ésta, dotándola de personalidad propia.

Las secuencias que transcurren en la vía pública son relativamente pocas en una película en la que la ciudad jugará un rol tan determinante (ya que motivará los crímenes de John Doe). De 72 secuencias solo 19 transcurren en la calle si incluimos aquéllas que transcurren en el interior de vehículos en movimiento (coches o helicópteros). Sus características generales son las siguientes:

La ciudad construida por Se7en es un espacio impersonal. Las secuencias que transcurren en la calle muestran una ciudad masificada de habitantes sin rostro, anónimos. La secuencia 3 (en la que Somerset, personaje interpretado por Morgan Freeman, dialoga con Mills -Brad Pitt- frente a una ventana con barrotes) resulta paradigmática. La conversación tiene lugar en una acera por donde circulan numerosos ciudadanos, todos ellos con capuchas o presentados de espaldas; no se les puede apreciar la cara. Esta manera de presentar a los habitantes de la ciudad también se observa en la secuencia 19 (en la que Somerset coge un taxi de noche para que le lleve “lejos de aquí”) o en la presentación del sex-shop Wild Bill de la secuencia 52. La intencionalidad de este recurso narrativo es patente en una de sus secuencias de transición: en la secuencia 42 en la que se presenta a un repartidor de publicidad (tras la segunda visita a la biblioteca de los protagonistas Somerset y Mills), debido al encuadre con el que se recoge la acción, se elimina de la imagen la cabeza del actor. Siendo éste un tipo de encuadre poco académico y único en la película, hemos de interpretarlo según un parámetro expresivo. En la ciudad de Se7en, aparte de los personajes principales, no hay más ciudadanos en la calle a los que se pueda identificar, y por tanto, atribuir personalidades individuales; se convierten así en una mera extensión de los atributos de la ciudad sin nombre. Hay algunas excepciones que son aquellos individuos que forman parte de un grupo profesional como son los policías o una vagabunda relevante en la trama. Estos servirán como “emblema” de su función o situación social del mismo modo que contribuirán a esto los espacios profesionales (dependencias policiales, morgue, bufete de abogados, biblioteca, hospital, diner, cafetería, bar, peluquería, sex-shop, prostíbulo y centro de recepción de llamadas de emergencia) a los que se aludirá posteriormente.

Sus secuencias de transición subrayarán esta característica impersonal de la ciudad. No sólo no se les ve la cara a sus ciudadanos, sino que en la mayor parte de ellas ni siquiera figurará ningún ser humano. Concretamente en la secuencia identificada por un rótulo como “lunes” no se aprecia a nadie en la vía pública, tampoco en la toma de helicóptero de la secuencia 22 en la que se visualizan las azoteas, ni en la toma nocturna que constituye la secuencia 27 (antes de la toma de huellas dactilares de la pared del despacho de la víctima de la “avaricia”). Estas secuencias de transición, prescindibles argumentalmente, tienen una función expresiva estableciendo el tono de la película y destacando algunas de las características que se atribuyen a la ciudad.

La primera, secuencia 5 –“lunes”- , muestra edificios de oficinas a una hora temprana de la mañana (lo que justificaría que no hubiera nadie en sus aceras). Estos son grises, racionales, con ninguna ornamentación y fríos por sus materiales (piedra, acero, cristal). Todas las luces de los edificios aparecen apagadas salvo por dos ventanas que presentan una tonalidad verde. Esta opción de iluminación podría simbolizar que en esta ciudad la corrupción no descansa (ya que el verde es un color relacionado con la muerte, la enfermedad, el veneno -Castillo, 2009-).

La siguiente secuencia de transición, secuencia 12 –“martes”-, mostrará la acera de un quiosco. En primer término (y por tanto destacado) se observa un elemento del alumbrado público. Su diseño es tradicional, antiguo, de bronce, y remite a la Historia de la ciudad. En este mismo sentido redundará el recurso narrativo de informar

al espectador de un nuevo asesinato mediante la portada de un periódico (recuerda al estilo elíptico del cine clásico). El carácter histórico de la ciudad se vincula así al crimen. Otros elementos que remiten al pasado de la ciudad serían los edificios profesionales de la comisaría y la biblioteca, que se analizarán posteriormente.

Continuando con las transiciones de la película que muestran la ciudad, la secuencia 22 –“miércoles”-, tomada desde un helicóptero, transmite la idea de inseguridad constante (por lo que deben existir helipuertos en las azoteas) y por la propia elección del plano (cenital, subjetivo de vigilancia policial aérea). Esta impresión de la ciudad como algo peligroso y en estado de alerta, aparece reforzada por la ambientación sonora. En las secuencias que transcurren en la calle las sirenas de policía o ambulancias y las discusiones tienen una presencia constante que se destacará intencionadamente mediante la secuencia 4 en la que Somerset trata de ignorar el caos sonoro de la ciudad poniendo un metrónomo en funcionamiento (como símbolo del “orden”, el “equilibrio”). La continua presencia de rejas y elementos de seguridad en cada uno de los comercios o viviendas que se observan en la calle también contribuirá a la impresión de que la ciudad de Se7en es un peligro constante del que hay que protegerse y el que los ciudadanos no tengan rostro, dificulta el trabajo policial: cualquiera podría ser John Doe.

La secuencia 27 será la última escena de la ciudad a la que nos referiremos. Presenta un plano nocturno mediante un efecto de pantalla partida, ofreciendo dos metáforas a analizar: la ciudad de Se7en es oscura y se muestra fracturada (el recurso de la pantalla partida es único en la película, su carácter extraordinario parece concederle un valor expresivo). En otras secuencias cuya localización es la calle, se observará la oscuridad anteriormente mencionada. Salvo en contadas excepciones (el paseo en coche que lleva a los protagonistas a casa de John Doe porque les resulta sospechoso, o la secuencia 61 en la que veremos como John Doe baja de un taxi para entregarse a la policía voluntariamente), no vemos salir el sol en toda la película. La ciudad recibe la luz solar, pero sus edificios proyectan siempre su sombra sobre la acción, y es más, en la ciudad de Se7en siempre llueve.

La lluvia es un elemento fundamental en esta película. Es una lluvia constante, que lejos de ser purificadora, se filtra por las paredes de los espacios domésticos, erosionando y agrietando los muros que protegen la vida íntima de los personajes principales. Estos siempre aparecerán calados hasta los huesos. David Fincher explica en los comentarios de la edición en DVD de la película que consideraba este recurso expresivo como si de una “lluvia ácida” se tratara. Sería, según el cineasta, un modo de representar el pecado. Su intención con esta película era hablar de la irremediable atracción del hombre por éste debido a su naturaleza. En este caso la corrupción moral se impregna en los personajes y su hogar, de lo que hablaremos más adelante. Resulta interesante mencionar que el único personaje que se protege de la lluvia conscientemente es Somerset, a quién nunca veremos en secuencias rodadas en exteriores sin su sombrero de ala y gabardina (al más puro estilo del detective de Cine Negro). Él, que conoce y teme los efectos que la ciudad tiene en sus habitantes -y así lo expresa en la película-, será el único personaje protagonista que no termine “pecando”, violando la ley moral (junto con Tracy, quien no aparece nunca en exteriores y por tanto siguiendo este razonamiento, tampoco “peca” al no entrar en contacto con la lluvia). Sin embargo, Mills, a quien se muestra siempre poco protegido para las inclemencias meteorológicas (con una cazadora corta de cuero) siempre aparecerá empapado. Ha de destacarse en este punto la secuencia 48 (en la que Mills perseguirá a John Doe infructuosamente, llegando incluso a estar a punto de ser asesinado por él). En ella llueve intensamente, y en el momento en el que está siendo amenazado por el psicópata, se le ubica en el suelo, sobre un charco y con la cara y el pelo empapados. Mills se perderá en el pecado al final de la película, por entre otras cosas, desoír las advertencias de Somerset y Tracy sobre los peligros de la ciudad y entrar en el juego de John Doe. Para el asesino, que se autodefine como “pecador” al final de la película y por tanto merecedor de ser

asesinado por Mills, ya es tarde. En su plan por acabar con la corrupción moral que impregna la ciudad (reflejado visualmente a través de la lluvia) terminará muriendo por sus pecados. Por ello, aunque haga sol en la secuencia en la que vemos cómo se entrega a la policía, el taxi en el que llega John Doe aparece calado por la lluvia.

## 2. Espacios profesionales

Los diners y cafeterías, la barbería, la biblioteca, incluso el sex shop, subrayan el carácter histórico de la ciudad. La biblioteca aparece representada como “templo del saber” -aunque vacío, sin público- debido a su estilo arquitectónico neoclásico; la barbería y el diner tienen una clara influencia de Edward Hopper y su cuadro *Nighthawks* -1942-, pero el espacio profesional más importante de la película son las dependencias policiales.

En ellas vemos de nuevo reflejado el pasado de violencia que tiene la ciudad. Es una comisaría inspirada en aquellas de los años 20, con divisiones de madera y cristal, mobiliario clásico, escalinata de mármol, carteles de se busca antiguos, dotada de tecnología obsoleta —ordenadores, máquinas de escribir- y documentos policiales que se amontonan en todas y cada una de sus mesas. Estos detalles indicarán además la incapacidad de los cuerpos de seguridad para hacer frente al crimen, su impotencia para terminar con lo que John Doe denominará el “pecado”. Sin embargo, algunos de sus elementos o dependencias sí resultan modernos. Es el caso de las furgonetas policiales de la secuencia 33 en la que se dirigen a la casa donde encontrarán a la “víctima de la pereza” o los helicópteros del final de la película. Estos se inspiraron en el carácter paramilitar y fascista de aquellos de los que disponía la policía de Irlanda del Norte (con un conflicto violento de carácter histórico), pero la película no considera que estos sirvan de nada contra el Mal reinante en la ciudad, de nuevo simbolizan la incapacidad de los cuerpos de seguridad. Esto podemos apreciarlo en la última secuencia, en la que ninguno de los grupos de asalto o francotiradores de los helicópteros puede evitar que los personajes caigan en las garras del sádico plan de John Doe. En cuanto al resto de dependencias de la comisaría, el único espacio que no resulta obsoleto será la central de recepción de llamadas de emergencia (secuencia 59 —“domingo”). Su moderno equipamiento destaca la importancia de este centro en la ciudad, ahondando en la inseguridad que la caracteriza.

Un rasgo distintivo de los espacios profesionales respecto a los domésticos será la altura de los techos. En los espacios profesionales, más seguros, los techos son altos sin dar la sensación de oprimir a los personajes. Este recurso jugará un papel importante en los hogares de los protagonistas o las víctimas de los crímenes de John Doe.

Otros espacios de tipo profesional serán el bufete de abogados en el que trabaja la “víctima de la avaricia” y el prostíbulo donde trabaja la “víctima de la lujuria”, pero consideraremos estos dentro del apartado de espacios domésticos por servir al mismo propósito narrativo que estos: caracterizar al personaje que ha sido asesinado en él.

## 3. Espacios domésticos

Para realizar este análisis se diferenciará entre los espacios domésticos de los protagonistas y aquéllos que serán escenarios de los crímenes de John Doe por servir a diferentes propósitos.

El hogar de los protagonistas tiene como función narrativa representar su intimidad y dar información al espectador de cómo es su verdadera personalidad, su naturaleza esencial, lo que está en juego al enfrentarse al Mal de la ciudad. Así el de Somerset será una vivienda sobria, clásica, sin una gran ornamentación ni colorido, masculina,

y con dos objetos fundamentales para el protagonista: el metrónomo y la diana a la que arroja su navaja. Ambos le sirven para recuperar el control de sus emociones sobre la ansiedad que le provoca la ciudad (representada en su hogar a través del caos sonoro de ésta). El sonido del metrónomo le permite ordenar sus pensamientos, le concede el equilibrio que necesita para poder dormir y mantenerse alejado del Mal de la metrópolis. La diana le sirve como descarga de la tensión que acumula. Es consciente, como John Doe, de la facilidad para la corrupción moral del ser humano y lanzando cuchillos contra una diana controla su agresividad para evitar errar antes del día de su jubilación. Ésta estará presente en su hogar merced a algunas cajas con objetos que ya ha almacenado debido a su próximo retiro a su casa del campo.

La casa de los Mills es el espacio de Tracy. Este personaje será el único “puro” de la película, por ser la única víctima “injustificada” de John Doe (al no haber cometido pecado alguno). Su carácter se subraya a través de su relación con el color blanco (vestuario, ambientación de su hogar) y el tipo de ornamentos de la misma: sencillos y femeninos. La casa de la pareja estará llena de cajas debido a su reciente mudanza a la ciudad, y la reticencia del personaje femenino a establecerse y criar allí a su futuro hijo se refleja en que sus pertenencias siguen en cajas durante toda la película. La importancia de Tracy en la vida de Mills es fundamental. Como vemos en la última secuencia, Mills caerá en la corrupción moral y la violencia incitado por John Doe, pero fundamentalmente lo hará debido al brutal impacto que supone para él la pérdida de Tracy: sin ella pierde el control. La importancia de Tracy se reflejará en la ausencia de pertenencias de Mills en la casa. Su único objeto caracterizador será una pelota de baloncesto (que también aparecerá en la corbata que lleva el personaje la mayor parte de la película). Antes de ser policía y relacionarse con el crimen, jugaba al baloncesto en el instituto (cuando se prometieron), siendo este elemento (la pelota) el que nos remita a su naturaleza esencial: aquella pureza original anterior al contacto con el crimen y con la gran ciudad. Resulta interesante que Mills sólo cambie de corbata una vez Tracy ya ha sido asesinada (aunque él y el espectador lo desconocen). La corbata de pelotas de baloncesto pasará a ser una en la que figure un pez a punto de morder el anzuelo (secuencia 64): será una señal clara de la película para aludir a su próxima corrupción moral al caer en el plan que John Doe tiene dispuesto para él. La irrupción del “pecado” en casa de los Mills se ve reflejada en el final de la secuencia 25. Tras la cena, los detectives tratan de avanzar en el caso y se van a seguir una nueva pista. Tracy despierta y se encuentra sola. Su hogar, en este punto, ha perdido la luminosidad del principio de la secuencia; aparece oscuro y con grietas y goteras. En casa de Tracy la maldad de la ciudad se filtra en forma de agua, en la de Somerset lo hace en forma de ruido. La corrupción moral de la ciudad se filtra por las paredes o ventanas de los hogares de los protagonistas del mismo modo que está irrumpiendo en sus vidas y las cambiará para siempre.

El resto de espacios domésticos (los domicilios o lugares de trabajo de las víctimas o el hogar de John Doe) reflejan la personalidad de sus habitantes, oscura, corrupta, y su hogar refleja los efectos que la ciudad ya ha provocado en ellos.

La casa del asesino representa su mente perturbada. Inspirándose en el domicilio del asesino Wild Bill de El silencio de los corderos, según explica Arthur Max, aparece atiborrada de objetos simbólicos y en ella se mezclan elementos religiosos, luces de neón, mementos de sus asesinatos, etc... Ha roto las paredes, las ha pintado de negro, lo que muestra su carácter autodestructivo y malvado. Las puertas y la iluminación rojas remiten al carácter demoníaco de este personaje: su atracción por la sangre y el mal.

Las casas de la “víctima de la gula” y “de la pereza” son espacios oscuros, con paredes agrietadas, sucias, en las que se acumulan capas y capas de pintura (los edificios tienen una larga historia de corrupción). Somerset des-

taca en la secuencia 2 la pasión que reflejan las paredes, Fincher hace esa misma consideración al emplear éstas como recurso expresionista más que contextual. Otro ejemplo de esto serán las del prostíbulo de la “víctima de la lujuria” (donde las paredes brillan por estar enceradas, remitiendo a los fluidos corporales que impregnan las mismas –Fincher, 2000-).

Pero la característica fundamental de las viviendas o lugares de trabajo de las víctimas es su distribución laberíntica y sus techos bajos. Los protagonistas, al adentrarse en ellas, no saben lo que les depara el futuro, y su semejanza con un laberinto expresa el tortuoso camino al que se dirigen al involucrarse con los crímenes de John Doe. Los techos bajos y el empleo de planos contrapicados reflejan la opresión de los personajes, su impotencia y vulnerabilidad frente al mal que impregna estos espacios corruptos.

## 4. El campo

Sólo hay una secuencia donde aparece representado el campo (secuencia 71). Sin embargo, a diferencia de las características atribuidas por Sorlin al campo de Amanecer, en *Se7en* se trata de un terreno seco, yermo, muerto y del cual no hay escapatoria. En lugar de atribuirle un carácter liberador se ha escogido un espacio rodeado por montañas y en el que hay una planta de alta tensión. Los cables de sus torres impiden el acceso por aire. Además el campo en *Se7en*, lejos de ofrecer un contraste positivo a la impresión que la ciudad ha causado en nosotros como espectadores, mantiene su relación con la urbe en cuanto a que es fuente de energía de ésta, y parece haber sido destruido, absorbido por dicho vínculo. Es ahí donde transcurre el final de la película, el lugar donde Mills perderá su esencia pura, donde la ciudad, como motor de las acciones de Doe, le arrebatará el juicio, donde será incapaz de controlarse y finalmente mate al asesino. Será donde el personaje “peque”, donde incumpla con las leyes morales o sociales. Será el calvario del personaje de Mills, su lugar de máximo sufrimiento y sacrificio. Esta atribución de sentido al espacio escénico se hará mediante la planificación: se dará categoría de cruces a las torres de alta tensión, situándolas tras los personajes en grandes planos contrapicados.

Al contrario que en Amanecer, no hay salida a la corrupción moral de la ciudad, ésta llega también al campo.

## Conclusiones

Tras el análisis de esta película se puede afirmar que el film tiene lugar en un espacio realista pero estilizado. La proliferación de detalles, su diseño consciente y minucioso y su empleo de los espacios urbanos, profesionales, domésticos y rurales como símbolos de la corrupción moral de sus habitantes, los estados mentales de los personajes o la naturaleza esencial de los mismos la relacionan con el expresionismo realista del Cine Negro. La centralidad del crimen y la ciudad como metáforas de la corrupción moral hacen que se considere al film perteneciente al género Neo-Film Noir. La ciudad es un personaje más: anónimo, históricamente relacionado con el crimen, peligroso, fracturado y manipulador por su capacidad de influencia sobre los personajes. Como decía Sorlin acerca de Amanecer, podemos afirmar que la ciudad de *Se7en* tiene personalidad propia y no sirve únicamente como contexto a la acción, sino que es su motor fundamental; sus características influyen sobre la sociedad que vive en ella provocando así la acción de John Doe. La metrópolis será la razón de la ruptura del status quo que dará lugar al conflicto central de la película: los siete asesinatos de un criminal que quiere castigar los pecados de los habitantes de una ciudad corrupta; los pecados de la Gran Manzana.

## Referencias

Carlyle, P., Kopelson, A. (Productores) & Fincher, D. (Director). (1995). *Se7en* [Película]. Estados Unidos: New Line Cinema.

Castillo, J. M. (2009). *Televisión, realización y lenguaje audiovisual*. Madrid: Instituto RTVE.

Cook, D. (1981). *A history of narrative film*. Nueva York: W.W.Norton & Company.

Fincher, D., Khondji, D., Max, A. & Bruce, R.F. (2000). *Se7en, la película: Comentarios de D. Fincher, D. Khondji, A. Max y R.F. Bruce* [Video]. Estados Unidos: New Line Cinema

Fox, W. (Productor) & Murnau, F. W. (Director). (1927). *Amanecer* [Película]. Estados Unidos: Fox Film Corporation.

Goldfarb, P. M., Phillips, J. & Phillips, M. (Productores) & Scorsese, M. (Director). (1976). *Taxi Driver* [Película]. Estados Unidos: Columbia Pictures, Bill/Phillips & Italo/Judeo Productions.

Pommer, E. (Productor), & Murnau, F. W. (Director). (1924) *El último* [Película]. Alemania: Universum Film (UFA)

Ruisánchez, V. (2007). *La configuración de la ciudad en el cine contemporáneo: una observación*.

*Arte, Arquitectura y Sociedad\_Digital*, pp. 75-82.

Sorlin, P. (2001). *El cine y la ciudad, una relación inquietante*. *Secuencias: revista de historia del cine*, 13, pp. 21-28.

# LA ESQUINA DE SPRING CON BROADWAY (NY) EN EL CINE DE WIN WENDERS: METÁFORA FÍLMICA DE LA EXPERIENCIA LÍMITE

**Lorena Amorós Blasco**

Prof.<sup>a</sup> Titular interina de Universidad.

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Murcia. Campus de Espinardo, Murcia (España), 30100. Tfno.639138421. Email:  
lorenamo@um.es

## Resumen

Partiendo de la noción posmoderna de espacio como “lugar practicado”, como “cruce de elementos” en movimiento, esta comunicación contempla la relevancia del “espacio antropológico”, acuñado por Maurice Merleau Ponty (1945) como espacio “existencial”, en *El amigo americano* (1977) y *Relámpago sobre agua* (1979). Los dos films de Wim Wenders arrancan con el mismo escenario y, aunque con personajes diferentes, ambos comparten la escena premonitory de un final trágico donde el lugar es metáfora de enfermedad y punto de partida de la escenificación de lo mental y corporal en torno a ella. Para desarrollar esta perspectiva existencialista del espacio haremos hincapié en la

cierta posesión del mundo por el cuerpo y viceversa; en la enfermedad como espacio mismo del organismo personal y social, y en el proceso voyeurístico actual en torno a la muerte como espectáculo. El desarrollo de estas premisas está orientado a defender nuestra hipótesis, la cual trata de demostrar cómo la experiencia límite es un dispositivo activo y generador de conocimiento vinculado a la búsqueda de identidad y a la auto-reafirmación del sujeto. Al respecto, remarcaremos la persistencia de la figura del anti-héroe presente en la cinematografía reflexiva de Wenders como personaje capaz de procurar al espectador un conocimiento movedido y existencial del yo y del mundo.

## Palabras clave

*Espacio existencial, identidad, enfermedad, cuerpo, experiencia límite, muerte.*

## Abstract

At the corner of Spring Street with Broadway (NY) in Wim Wender's Cinema: Filmic Metaphor of the Limit-Experience.

Starting with the postmodern notion of space as “practiced place” and “crossroad of elements” in motion, this paper focuses on the relevance of the “anthropological space”, coined by Merleau Ponty (1945) as “existential” space, in *The American Friend* (1977) and *Light-*

*ning Over Water* (1979). Both films by Wim Wenders are set in the same scenario and, even though they present different characters, both share the premonitory scene of a tragic ending, where a certain place stands as a metaphor for illness, and as the starting point of the staging of the mental and the corporeal regarding such metaphor. In order to develop this existentialist perspective of space, this paper puts special emphasis on the body's possession of the world and vice versa;

illness as the space of social and personal organism; the current voyeuristic process in relation to death as spectacle. The development of these premises is aimed to defend my hypothesis, which tries to demonstrate how a limit-experience works as an active artefact that generates knowledge relating to the search for identi-

ty and the subject's self-reaffirmation. At this respect, this paper remarks the persistence of the figure of the antihero, which appears in Wender's reflexive cinematography as a character capable of providing the spectator with a shifting and existential knowledge of the self and the world.

## Key words

*Existential space, identity, illness, body, limit-experience, death.*

## Introducción

La filosofía de Maurice Merleau-Ponty (1945) constituye una aplicación del método fenomenológico al conocimiento humano. Su pensamiento, heredero de los preceptos de Husserl, deja claro los conceptos de espacio vivido, es decir: el espacio que surge de la relación del hombre con el mundo y que se opone al espacio objetivo en el que no se consideran estas relaciones, y el del movimiento como expresión corpórea de esta íntima relación. De ahí que esta forma de intentar comprender el espacio y el movimiento del propio cuerpo nos interese como contexto científico para nuestra investigación en torno a *El amigo americano* (1977) y *Relámpago sobre agua* (1979). Los dos films de Wim Wenders aceptan la existencia histórico-social del hombre y subrayan la intersección de la presencia del "otro" (el mundo, los demás) y la "percepción del otro" por el personaje en cuestión, en su auto-referencia.

Ambos largometrajes arrancan con el mismo escenario y, aunque con personajes distintos (Denis Hopper como Tom Ripley, en el primer caso, y el propio Wim Wenders en el segundo), la esquina de Spring con Broadway, en el soho de Nueva York, se convierte en lugar metafórico de enfermedad y punto de partida de toda una serie de correspondencias visuales y de contenido en el discurso de las dos historias. La espacialidad del propio cuerpo, de los respectivos protagonistas (Jonathan y Nicholas Ray, respectivamente) es una espacialidad en situación que se relaciona con el mundo y, establece así, una relación orgánica entre el sujeto y lo social.

La experiencia vivida de los protagonistas, a lo largo de los respectivos largometrajes, muestra en la pantalla un espacio existencial donde la identidad se reafirma dando vía libre a la narración interior. La experiencia límite que cada uno de ellos vive, como consecuencia de la enfermedad, se convierte en un dispositivo activo y generador de conocimiento vinculado a la auto-reafirmación del sujeto.

Para desarrollar en esta serie de ideas expuestas y cumplir los objetivos propuestos en esta comunicación, dividiremos el texto en dos epígrafes: "El espacio existencial y la enfermedad mortal"; y "La exhibición/autoexhibición cinematográfica del proceso voyeurístico de la muerte".

En nuestro argumento tendremos en cuenta el aparato teórico de Emmanuel Levinas (2001) o Jean-Luc Nancy (2006), quienes a pesar de no compartir estrictamente los preceptos de Maurice Merleau-Ponty, ocupan un lugar importante en nuestra investigación por sus indagaciones de corte post-estructuralista entorno a la construcción de la identidad del sujeto.

## Objetivos

La siguiente comunicación tiene como objetivos incidir en los siguientes aspectos:

- a) Reflexionar sobre el espacio urbano como escenario metafórico de enfermedad.
- b) Dar cuenta de la enfermedad como símbolo, y cómo su representación interna influye y es paralela a los acontecimientos que se desarrollan en el exterior, es decir, cómo el organismo personal interviene en el cuerpo social.
- c) Cuestionar el narcisismo y/o el exhibicionismo de lo público y lo privado.
- d) Insistir en la experiencia límite como dispositivo activo y generador de conocimiento vinculado a la búsqueda de identidad y a la auto-reafirmación del sujeto.

## Metodología

Nuestra investigación se va a llevar a cabo desde la perspectiva del análisis de contenido. Para ello, insistiremos en los estudios críticos desarrollados en pensadores estructuralistas como Maurice Merleau-Ponty (1945); y post-estructuralistas, como Emmanuel Levinas (2001) y Jean-Luc Nancy (2006). Asimismo, realizaremos alguna referencia al psicoanálisis de Sigmund Freud y de Jacques Lacan.

El método fenomenológico que aporta Merleau-Ponty (1945) como única vía para comprender al hombre como “ser en situación”, como ser en el mundo, es fundamental para entender la relación que hemos establecido entre los dos films de Wim Wenders. La doctrina existencialista de este pensador, en la misma línea de Heidegger y, sobre todo, Sartre, contempla la negación de una norma absoluta que hace posible la antropología social y busca realizar en el mundo una perfección que será fruto de la libertad. Sus principales postulados son: el rechazo de toda religiosidad, la finitud y contingencia del hombre, el carácter terreno y corpóreo de la existencia, y la historicidad situacional.

Emmanuel Levinas (2001) es importante en nuestro estudio debido a su juicio en torno al concepto y a la realidad del “otro”. Su búsqueda atiende a un modo de presentar el “otro” irreductible en filosofía, un “otro” que sea verdaderamente ajeno al orden del “mismo”.

Jean-Luc Nancy (2006), heredero de ambos pensadores, indaga en las cuestiones corpóreas y afirma la exposición infinita de nuestro cuerpo, como cuerpo volcado hacia fuera. Su principal interés, en lo que se refiere a esta comunicación, tiene que ver con su discusión en torno al estatuto ontológico y epistémico del cuerpo y las prácticas médicas asociadas a las experiencias traumáticas y límites del mismo.

# 1.La reafirmación del sujeto en la experiencia límite en un lugar común (premonitorio de tragedia)

## 1.1 El espacio existencial y la enfermedad mortal

Con el término “espacio vivido”, Merleau-Ponty (1945) enfatiza la idea de que el espacio es existencial y no una elaboración intelectual. El sujeto se abre al mundo que le rodea según las diversas formas de existencia, como por ejemplo el sueño o, en la investigación que nos ocupa, la enfermedad: el motivo que ambos actores principales comparten a la hora de iniciar sus respectivas salidas en busca de su propio yo.

En *El amigo americano* (1977), su protagonista descubre a otro hombre cuando cree cerciorarse de su enfermedad mortal, e infringe de manera incansable todas las fronteras morales. Jonathan Zimmermann (Bruno Ganz) que nunca ha sido violento se convierte en un asesino a sueldo con el fin de dejar una suma de dinero a su esposa después de su muerte. Por su parte, Nicholas Ray trata de ganarse su propio respeto antes de morir, a fin de ocupar su lugar, de redefinirse como cineasta. Zimmermann, no es presionado, pero se presiona; Ray, hasta cierto punto tampoco, pero sucumbe al proyecto en sí en la vida real. En ambos films, la contradicción y el miedo están presentes de forma distinta pero palpable. No obstante, la enfermedad no se entiende como un privilegio, sino, como “la voluntad que habla por el cuerpo, un lenguaje que escenifica lo mental: una forma de expresión personal” (Sontag, S., 2003, p. 65). La experiencia del cuerpo, del cuerpo enfermo, les enseña a arraigar el espacio de la existencia, y a pesar del vaivén perceptivo y relacional que provoca la esclavitud de la enfermedad en lo que se refiere a la identidad, ambos protagonistas se reafirman en la misma. Destaca la utilización de la voz en off, como método para entrar en el pensamiento de los personajes principales, sobre todo cuando el personaje en cuestión manifiesta sus inseguridades y miedos. Un recurso que utilizará el propio Wenders consigo mismo en *Relámpago sobre agua* (1979).

La experiencia extrema, puede entenderse en ambas películas como una capacidad creativa que rebota, primero, hacia el ser y después, por extensión, a la sociedad. El espacio de la enfermedad viene a ser el espacio mismo del organismo y la percepción de su finitud por parte de la colectividad, el cuerpo de la enfermedad que ingresa de forma obscena en un espacio común. La pérdida de control del cuerpo anatómico, metafísico y tecno-político responde a la alteración del juego de lo visible y de lo enunciable, sin posibilidad de escapar a la subjetivación. Al respecto, nuestros protagonistas renacen en sus propios acontecimientos, en el sufrimiento, lo cual supone reconocer “que la muerte es a la vez lo que está en una relación extrema o definitiva conmigo y con mi cuerpo, lo que está fundado en mí, pero también lo que no tiene relación conmigo, lo incorporal y lo infinito, lo impersonal” (Gabilondo, A., 2004, p.154). De ahí que Gilles Deleuze (1969, p.178) hable del morir como destitución de la muerte, “en el que la impersonalidad del morir ya no señala solamente el momento en el que me pierdo fuera de mí, sino el momento en el que la muerte se pierde en sí misma, y la figura que toma vida para sustituirme”. Estos argumentos nos permiten subrayar las constantes contradicciones que marcan los acontecimientos de los dos largometrajes. La vida de Jonathan está alterada. Él mismo está alterado. ¿Es el que ha creído ser y no hay otro en él? ¿De qué es capaz? ¿Está determinado por su vida, su familia y su trabajo? ¿Quién es ante la muerte? ¿Existe él solamente?... ¿Qué es de él? “Cada vez sé menos quién soy, o quién es cualquier otro...” (Wenders, W., 1990, p.36). La vitalidad de Nicholas pende de un hilo. Su vida, en *Relámpago sobre agua*, no pertenece al

ámbito de la ficción, y la espada de Damocles le amenaza durante todo el metraje: “Yo no podía dominar el A, B, C fundamental de las cosas” (citado en Amorós Blasco, L., p. 80). Estas declaraciones de Nicholas Ray, derivan de la conversación entre él y Wim Wenders en el hospital, a causa de una nueva recaída. Las imágenes resultantes parecen querer competir en crueldad con el film que en 1960 estrenó Michael Powell (1905-1990): *Peeping Tom* (“El fotógrafo del pánico”)<sup>1</sup>. La cámara, se convierte asimismo en un perverso dispositivo de tortura, filmando en cada toma la agonía de la proximidad de la muerte que acecha a Nicholas Ray. Sobre todo, cuando se trata de las imágenes registradas en vídeo, las secuencias alcanzan tal dramatismo, que es imposible mantenerse al margen: la muerte en el rostro de Nick nos remite ferozmente a la nuestra. El vídeo está utilizado -según Wenders- como un tipo de “traducción”: como enfermedad, como enfermedad mortal. Las tomas realizadas en el hospital así lo demuestran, desvelándonos una verdad brutal, desconcertante, directa, que descarna el cuerpo de Ray (estigmatizado por el deterioro físico y el cáncer). Esta situación tan extrema, no se corresponde en intensidad en *El amigo americano* (1977); su ficción nos proporciona una especie de “pantalla tamiz” (Véase Lacan, J., 1981) que nos limita ese vernos a nosotros mismos en su situación límite. En cambio, en *Relámpago sobre agua*, somos testigos de cómo “este en-frentar del rostro en su expresión -en su mortalidad- me señala, me reclama: como si la muerte invisible afrontada por el rostro del otro -pura alteridad, separada en cualquier caso de todo conjunto- fuera “asunto mío”. Como si ignorada por el otro a quien concierne en la desnudez de su rostro, la muerte tuviese que ver conmigo, antes de ser la muerte que me hace a mí mismo perder el rostro” (Levinas, E., 2001, p. 175).

Como contrapunto, debemos señalar el interés de la cultura occidental por el cuerpo sano y su rechazo al dolor. Beatriz Colomina (citada en García Vázquez, C., 2004, p. 133), señala cómo ya, la medicina actual se ha convertido en el argumento de una ideología política que identifica la salud corporal e higiene social, metaforizando la degradación del orden social como una enfermedad. En este sentido, y como señalábamos en nuestros objetivos, la enfermedad actúa como símbolo, y su representación interna en la pantalla cinematográfica influye y es paralela a los acontecimientos que se desarrollan en el exterior, es decir, el organismo personal interviene en el cuerpo social de las ciudades presentadas por Wim Wenders. Ciudades en crisis, cuyas cartografías urbanas han marcado continuas referencias a su preocupación por la jungla del asfalto. Sólo hay que echar la vista atrás para observar esta insistencia. Desde *Silver City Revisited* (1968-69) a *Hasta el fin del mundo* (1991) los paisajes urbanos de Múnich, Berlín, París, Hamburgo, Nueva York y Tokio son el escenario de sus historias. Historias donde la ciudad se muestra en lucha consigo misma y sus protagonistas aparecen como flaneurs ante la nueva temporalidad urbana que les viene dada de por sí y por la enfermedad. La supresión de lo oscuro intensifica lo visible y hace más llevadero el suplicio interior. El intercambio ininterrumpido de los flujos vitales con la ciudad les muestra su cara maldita, pero también el dispositivo activo para reafirmarse y obtener un reconocimiento. El reconocimiento del héroe, del anti-héroe cuya espiral heroico-trágica no le permite otro final que no sea la muerte.

---

1 En este film, Mark Lewis (Carl Boehm), su protagonista -papel que a veces parece asumir Wim Wenders-, traumatizado por el deseo del horror en la mirada, filma a sus víctimas para captar el momento exacto de su muerte, el instante anterior o el resultado de ésta. Quiere que contemplen su propia agonía a través de la imagen que les devuelve un pequeño espejo de forma circular, colocado en el objetivo de la cámara. Y todo ello, en su búsqueda por filmar la verdadera imagen de la muerte, esa mirada de pánico que le satisfaga en su totalidad, y que finalmente encontrará en su rostro al suicidarse, mientras su cámara lo filma. Véase Amorós Blasco, L. (2005).

## 1.2. La exhibición/autoexhibición cinematográfica del proceso voyeurístico de la muerte

Como hemos visto en el apartado anterior, la enfermedad parece darle al individuo un grado superior de autoconocimiento personal que le singulariza y le lleva a remarcar su identidad dejándose ver al mundo. Esta singularización desusada en una sociedad higiénica como la nuestra nos interesa para dejar constancia de cómo la enfermedad puede ser entendida como una marca de identidad. Una marca que es perceptiva en *Relámpago sobre agua*, por tratarse de una película, en cierto modo, autorreferencial. El film, rodado en la esquina de Spring con Broadway, en el loft de Nicholas Ray<sup>2</sup>, supone la continuación y la terminación de *We Can't Go Home Again* ("Nunca volveremos a casa") (1971-1979)<sup>3</sup>, en tanto que la idea principal que guía la acción de Ray dentro de la película, es prácticamente la misma: "recuperar la identidad y el respeto de sí mismo, pero esta vez desde la lucidez de la conciencia que le proporciona el saber que se halla a punto de morir. Un proyecto clásico por excelencia que Ray, más fiel que nunca a sus orígenes como artista, deseaba plantear en términos de ficción dramática, y que finalmente, con la codirección de Wim Wenders, resultó una película a medio camino entre todos los géneros. La pretensión de realizar un film basado en la amistad entre los dos, corría el riesgo de concentrarse morbosamente en la muerte del director que seguramente ha filmado las muertes más bellas, emocionantes y apasionadas del cine. No obstante, Nicholas Ray, estaba dispuesto a exponerlo todo. Una idea que lleva hasta el extremo, mostrando su propia destrucción/autodestrucción, en tanto que asistimos a todo su proceso incierto de forma "clínica". No es de extrañar, ante tal actitud, el temor de Wim Wenders, a lo largo de la película, por la posibilidad de haber caído en un proceso "voyeurístico" y traicionar las premisas impuestas por Ray: "Tenía el temor de haber influido excesivamente en la imposición final del film, sobre la decisión de Nick de exponerse de manera tan radical" (Wim Wenders, citado en Amorós Blasco, L., 2005, p. 79).

La frase de Nicholas Ray: "Cada hombre lleva en sí mismo su propia destrucción", refiriéndose al papel del personaje de Humphrey Bogart en *In a Lonely Place* (1949), podría retomarse para referirnos a la actitud de los protagonistas de *El amigo americano* (1977) y *Relámpago sobre agua* (1979). En los dos films, se viven historias límite -en la pantalla y en la vida real- en un intento por exorcizar la tragedia de la muerte.

Lo cierto es que en esta "salida al circo" por parte de Ray, existe un acusado narcisismo y exhibicionismo, dada la importancia que asume como sujeto protagonista de su obra. La combinación de ambos términos da al traste con la consideración de autorretrato que exalta al individuo y se integra en lo social; en este sentido, la forma

---

2 Situación que no era nueva para Nick, ya que *In a Lonely Place* (1950), una de sus películas favoritas, y más personales, por su carácter autobiográfico, como afirma el propio Nick, fue rodada en la primera casa en que vivió en Hollywood.

3 La obsesión de este film que no llegó acabar y en el que técnicamente utilizó la imagen múltiple, como más tarde lo haría J. L. Godard, acompañó a Nick hasta el final de sus días. Sinopsis: "La película empieza con imágenes de la sangrienta Convención Democrática de Chicago de 1968, al tiempo que se describe la farsa que supuso el "Conspiracy Trial". Sobre un frenético recorrido nocturno por una autopista aparecen los títulos de crédito, mientras se oye un "blues". Nick Ray, vieja gloria de Hollywood, imparte clases de cine en una pequeña universidad. En busca de la identidad perdida, compromete en esta búsqueda a los alumnos, de quienes se convertirá a la vez en guía, confesor y, ocasionalmente, en traidor, enfrentándose juntos a sus confusiones personales. El profesor trata de identificarse a la rápida evolución de la existencia de los estudiantes, quienes, desazonados por el fracaso de sus aspiraciones políticas y sociales de los últimos años, se repliegan sobre sí mismos, buscando salidas a su desorientación en el sexo, las drogas, el alcohol y la violencia". Véase Amorós Blasco, L. (2005), p. 238.

radical de exponerse vehicula un mensaje muy diferente al de las formas de exhibición del autorretrato tradicional. Su imagen compromete al espectador desde el “abordaje” (Véase Nancy, J.L. 2006, p.33), es decir, la imagen de su rostro nos sacude, nos aborda, al mismo tiempo que este abordaje procede, en esencia, de toda imagen que conecta con la muerte, donde lo incomunicable se comunica y la transgresión se realiza siempre en el dolor perceptivo. Si antes el “porno”, en palabras de Jean Baudrillard (1994, p. 35) era “la cuadrifonía del sexo”, entendiéndose por cuadrifonía: el espacio escenográfico tridimensional, la veracidad, el detalle y el fin del secreto, ahora el proceso voyeurístico de la muerte, parece haberse convertido en la nueva pornografía.

## Conclusiones

Llegados a este punto, como se ha podido vislumbrar a lo largo de nuestra comunicación, y a fin de ofrecer una visión más clara y condensada de la misma, subrayaremos las cuestiones más destacadas de nuestra investigación a modo de conclusión.

En primer lugar, partiendo del lugar como metáfora de enfermedad y de la hipótesis que defendemos: demostrar cómo la experiencia límite es un dispositivo activo y generador de conocimiento vinculado a la búsqueda de identidad y a la auto-reafirmación del sujeto, podemos subrayar que en ambas películas de Wim Wenders:

La exhibición de una experiencia límite en la atmósfera de la metrópoli, lleva a admitir una voluntad de autoconocimiento y autorrepresentación, donde tal experiencia funciona como impulso causal en los dos ejemplos cinematográficos expuestos, y asimismo, hace que los respectivos protagonistas se enfrenten a una crisis con significado existencial. Como consecuencia de esta premisa, el lugar urbano se constituye como metáfora de enfermedad y punto de partida de la escenificación de lo mental y corporal en torno a ella, dando cuenta de cómo en la estética de la vida, las facultades emocionales y afectivas aún no están socializadas, pero sí se hayan esencialmente colectivizadas.

En los films que hemos relacionado porque, en nuestra opinión, son paradigmas de cómo la repetición de una secuencia (la esquina de Spring con Broadway) de la que deviene una tragedia (El amigo americano, 1977) presagia un final trágico en el film consecutivo del mismo director (Relámpago sobre agua, 1979), la erosión del cuerpo como identidad y la voluntad de autodestrucción por parte de los protagonistas, desempeñan para la pulsión de muerte un papel que corresponde al de la función sexual para las pulsiones de vida o de Eros.

La muerte es lo que no está dado sino lo que está por hacer, por suceder. En este sentido, y como resultado: lo trágico se extiende a todos los personajes, no en tanto que están destinados a dejar de ser también, sino simplemente en tanto que son o logran “ser”. El efecto de esta sospecha, puede intuirse en la manifiesta voluntad de reafirmación del lugar y, como diría Freud (1915, p. 3), de darle cabida a la muerte en la realidad y en nuestros pensamientos, suprimimos continuamente. El espacio existencial entonces, advierte de la posible existencia espacial que, por una necesidad interior, se abre a un exterior que da cuenta de un espacio mental (“el mundo de las significaciones”) constituido en la experiencia.

La idea de experiencia vital, con distintos matices, se encuentra ideada en un género clásico de la literatura alemana, el *Entwicklungsroman*, la novela de formación del carácter a través de la experiencia vivida. El trayecto urbano se va configurando por el lugar desde el que adquieren sus experiencias. No obstante, se aleja en este punto del romanticismo porque entiende este camino andado como un simple itinerario vacío. En las dos películas,

ambos protagonistas salen en busca de su propio yo; en el camino, el encuentro con otros personajes pondrá de manifiesto su propia soledad. El conocimiento vital deviene de un conocimiento existencial del yo y del mundo.

La metáfora del viaje psicológico está presente como extensión de la idea romántica de viajar, de desplazamiento: En *El amigo americano* (1977) intervienen todos los ingredientes del desplazamiento (metro, tren, avión, coche) hasta desembocar en la muerte; y en el centro de todos estos avatares se encuentra el hombre solo y amenazado, entre la decepción del mundo. El viaje aparece de una manera un tanto especial en *Relámpago sobre agua* (1979): claramente no tiene lugar, pero al final se representa con el junco chino en el Ray se embarcaría para irse a curar su cáncer. El barco a la deriva, resume el espíritu de la película. En relación a la idea del viaje, la figura del anti-héroe que presenta Wenders no es la de un personaje pasivo como apunta el romanticismo contemporáneo (desde *Un héroe de nuestro tiempo* de Lermontov hasta *El extranjero* de Camus). Tanto Bruno Ganz (Jonathan Zimmermann) como Nicholas Ray, si bien con tipos de realidad/ficción diferentes, se acercan a la primera tradición romántica viviendo y deseando más que cualquier otro de los personajes de sus respectivos films, y experimentando la doblez de la víctima y el verdugo en aras de pagar un tributo a sí mismos, al ámbito familiar y, en el caso de Ray, también a la sociedad.

La “utilización” que realiza Wim Wenders de los actores, es decir, de la personalidad real del actor, es importante a la hora de la reafirmación de dichos personajes. Si Ripley/ Hopper tiene una relación filial con Derwatt/Ray (Nicholas Ray dirigió a Denis Hopper en *Rebelde sin causa*, 1955) en *El amigo americano* (1977), Wim Wenders, aun de forma distinta, se comporta como un hijo de Nicholas Ray en *Relámpago sobre agua* (1979). Estas referencias cinéfilas resultan una manera adecuada de abordar el cine dentro del cine.

## Referencias

- Amorós Blasco, L. (2005). *Abismos de la mirada. La experiencia límite en el autorretrato último*. Murcia: CendeaC.
- Baudrillard, J. (1994). *De la seducción*. Madrid: Cátedra.
- Deleuze, G. (1969). *Logique du sens*, París: Minuit.
- Freud, S. (1959), “Thoughts for the Times on War and Death”. *Collected Papers*, vol. 4, Basic Book. New York.
- Gabilondo, A. (2004). *Mortal de necesidad. La filosofía, la salud y la muerte*. Madrid: Abada.
- García Vázquez, C. (2004). *Ciudad hojaldre. Visiones urbanas del siglo XXI*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Lacan, J. (1981). *El seminario. Libro I*. Barcelona: Paidós.
- Levinas, E. (2001) *Entre nosotros. Ensayos para pensar en otro*. Valencia: Pre-textos.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Fenomenología de la percepción*. París: Gallimard.
- Nancy, J.-L. (2006). *La mirada del retrato*. Buenos Aires: Amorrortu.
- Palazón Meseguer, A. (2000). *Win Wenders. Fragmentos de un cine errático*. Valencia: Ediciones de la Mirada.
- Rosset, C. (1995), “El espejo de la muerte”, *Archipiélago*, nº 21, Madrid.
- Sontag, S. (2003). *La enfermedad y sus metáforas. El sida y sus metáforas*. Madrid: Punto de Lectura.
- Wenders, W. (1990). *La logique des images. Essais et entretiens*. París: L’Arche.

# ESPACIOS RECREADOS: ROMA A TRAVÉS DEL CINE ITALIANO

**Daniel Esguevillas Cuesta**

Coordinador de Arquitectura y Profesor Contratado Doctor de Proyectos

Arquitectónicos

Escuela Politécnica Superior. Universidad Francisco de Vitoria. Ctra. Pozuelo-  
Majadahonda, Km. 1,800. Pozuelo de Alarcón, Madrid (España) 28223 Tlf: + 34  
917091400 Ext. 1899 Email: d.esguevillas@ufv.es

## Resumen

En un contexto en el que las imágenes simuladas de la realidad a menudo reemplazan nuestra percepción de lo existente, la presente ponencia aborda las relaciones entre el espacio urbano y el espacio cinematográfico a partir del ejemplo romano. Además de constituir un documento histórico sobre la arquitectura y el urbanismo, el cine ha cambiado nuestra manera de experimentar los espacios hasta el punto de convertirse en un laboratorio de teorías urbanas.

La investigación se centra en Roma, meca del cine italiano, que se analiza partiendo de dos polos contrapuestos: la corriente neorrealista, que traslada la realidad con crudeza, y el cine de autor, cuyas visiones sobre la ciudad proceden del imaginario de reputados directores. Se explora la evolución en la representación europea de la ciudad durante la segunda mitad

del siglo XX a través de la mirada de tres cineastas romanos de nacimiento o adopción: Roberto Rossellini, Federico Fellini y Nanni Moretti; en tres de sus obras más significativas, respectivamente: “Roma città aperta” (1945), “Roma” (1972) y “Caro diario” (1994).

El objeto del estudio es la diferente recreación del espacio urbano en el espectáculo cinematográfico en función del momento histórico: su reproducción en el neorrealismo, su reconfiguración durante el utópico boom económico de los años sesenta y su reinterpretación desde el escepticismo posmoderno. El intenso carácter mediático de la ciudad eterna, cuyos símbolos arquitectónicos pertenecen al subconsciente globalizado de la humanidad, disuelve los límites entre vivencia y visión, o real e imaginario, identificando a Roma con su imagen cinematográfica.

## Palabras clave

*Roma, Espacio, Arquitectura, Urbanismo, Cine, Recreación, Imagen.*

## Abstract

In a context where simulated images of reality often replace our perception of existence, this paper raises the issue of the relationships between urban space and cinematographic space through the Roman example. Apart from representing a historical document on architecture and urbanism, the cinema has changed our way of experiencing space to the point of becoming a laboratory of urban theories.

This research focuses in Rome, Mecca of the Italian cinema, which is analyzed from two opposite viewpoints: the Neorealist movement, which communicates the harshness of reality, and the author's cinema, whose visions of the city come from the imaginary of renowned directors. The evolution in the European representation of the city in the second half of the XXth century is examined from the point of view

of three born or adopted Roman film makers: Roberto Rossellini, Federico Fellini and Nanni Moretti; in three of their most significant films: "Roma città aperta" (1945), "Roma" (1972) and "Caro diario" (1994), respectively.

The aim of the research is the different recreation of urban space in the movies depending on the historical moment: its reproduction in the Neorealism, its remodeling during the Utopian economic boom of the sixties and its reinterpretation from postmodern skepticism. The intense media character of the Eternal City, whose architecture symbols are a part of humanity's globalized subconscious, dissolves the limits between experience and vision, or real and imaginary, identifying Rome with its cinematographic image.

## Key words

*Rome, Space, Architecture, Urbanism, Cinema, Recreation, Image.*

## Introducción

Esta investigación tiene como objeto las múltiples y fragmentarias relaciones entre la ciudad y el cine a partir del análisis del espacio urbano como espacio cinematográfico. El trabajo se centra en la ciudad de Roma: importante centro cultural occidental desde la Antigüedad clásica y referencia ineludible de la industria cinematográfica italiana a partir de la fundación de los míticos estudios de Cinecittà en 1937. Se analiza un periodo aproximado de cincuenta años a través de tres significativas realizaciones de otros tantos directores italianos, centradas en Roma como su ciudad de nacimiento o adopción: desde la desgarradora denuncia neorrealista de Roberto Rossellini en "Roma città aperta" (1945) hasta el intimista relato del polifacético Nanni Moretti en "Caro diario" (1994), pasando por la brillante sátira local de Federico Fellini en "Roma" (1972). En el trasfondo de estas personales visiones yace inmutable la Ciudad Eterna con su característica trama superpuesta de estratos históricos que configuran un denso paisaje urbano, donde la arquitectura y el urbanismo se funden en laberínticas calles que desembocan en amplias plazas en las que la solemnidad de las antiguas construcciones contrasta con el desocupado modo de vida de sus habitantes.

La valoración del cine como interesada representación del momento y la cultura contemporáneos nos permite establecer nuevos vínculos entre la ciudad real y su álgter ego cinematográfico, a partir de los que crear imágenes que estimulen la transformación urbana.

## Objetivos

La investigación comprende los siguientes objetivos:

- El análisis de la recreación del espacio urbano de Roma en el espacio cinematográfico: su coincidencia durante el neorrealismo, su reemplazamiento en las películas de Federico Fellini y su reinterpretación en las de Nanni Moretti.
- El estudio de la traslación del momento socioeconómico al tratamiento urbano a través de la mirada cinematográfica.
- La exploración del potencial de la imagen cinematográfica como factor de regeneración urbana.

## Metodología

En esta investigación se ha partido de un método heurístico interpretativo basado en el análisis de los tres filmes italianos anteriormente mencionados, objeto del trabajo, que se han visionado detenidamente desde una posición crítica. A continuación, se ha procedido a estudiar desde un enfoque cualitativo el contexto histórico y cultural de las películas, la obra de sus respectivos directores, y la conexión entre arquitectura y cine.

## 1. Preliminares

Este trabajo de investigación vincula el modo en que el cine de autor retrata la ciudad con los acontecimientos históricos y la lógica cultural dominante del momento en que se producen sus películas. Al finalizar la Segunda Guerra Mundial, las nuevas cámaras ligeras permiten reflejar con exactitud documental el estado en que habían quedado los núcleos urbanos tras los combates. El neorrealismo italiano aprovecha estos avances técnicos para rodar trabajos articulados en torno a los dramas cotidianos de las clases humildes, que se inspiran en el cine revolucionario soviético y el movimiento expresionista alemán de los años treinta.

Influido por el realismo del cineasta francés Jean Renoir (1894 – 1979), Luchino Visconti (1906 – 1976) estrena en 1943 su primer largometraje: “Osessione”, basado en la novela del americano James Cain (1892 – 1977) “The Postman Always Rings Twice”, escrita durante la depresión. Su cruda descripción de un mundo sin valores la convierte en la primera película del neorrealismo italiano, un heterogéneo movimiento cuya temática varía en función del director, entre cuyos títulos destacan “Germania anno zero” (1947) de Roberto Rossellini (1906 – 1977) y “Ladri di biciclette” (1948) de Vittorio De Sica (1901 – 1974). A pesar de constituir un certero documento de las consecuencias de la guerra, estas obras no obtienen el favor de unos espectadores que demandan entretenimiento ligero, ni la financiación de un gobierno más interesado en promocionar los logros de la reconstrucción. Sin embargo, la corriente neorrealista es aclamada en el extranjero, donde obtiene numerosos premios, e influye en el trabajo de conocidos realizadores como Federico Fellini (1920 – 1993).

Fellini, que había colaborado con Rossellini en el guión de algunas de sus películas neorrealistas, inicia su carrera como director con obras enmarcadas en este movimiento, como “La strada” (1954) o “Le notti di Cabiria” (1956), protagonizadas por su mujer: la actriz Giulietta Masina (1920 – 1994). A partir de la célebre “La dolce vita” (1960), su temática neorrealista de los años cincuenta deja paso a un personal universo creativo que se convierte en la clave para entender posteriores películas como la aclamada “8 ½” (1963), para muchos su mejor creación. Dentro de esta etapa, se configura progresivamente un variado repertorio de historias fantásticas y episodios autobiográficos, que le permite abordar temas polémicos desde irónicos planteamientos que se vuelven cada vez más incomprensibles para crítica y público, como sucede en “Amarcord” (1973).

La década de los ochenta supone el declive cinematográfico de Fellini y la consagración como director de culto de Nanni Moretti (1953): continuador de una visión personal en la gran pantalla, aunque de manera diferente. Al igual que en el caso del director británico Ken Loach (1936), el activismo político y social de Moretti marca su filmografía. Aficionado al cine amateur, consigue el reconocimiento de la crítica con “Sogni d’oro” (1981) y “Bianca” (1983). Concienciado con la izquierda y extremadamente crítico con el declive intelectual y social de Italia, sus películas adquieren durante los últimos años un marcado trasfondo político con obras como “Aprile” (1998) o “La stanza del figlio” (2001), que le confirman como uno de los cineastas más significativos del momento.

## 2. La conciencia neorrealista

Nacido en el seno de una familia burguesa romana, Rossellini se inicia en la industria cinematográfica realizando filmes de propaganda del régimen fascista durante la Segunda Guerra Mundial. Tras la liberación de Roma en junio de 1944, decide narrar en una película la ocupación alemana de la ciudad, que durante casi un año se había caracterizado por el ensañamiento contra sus habitantes. “Roma città aperta” se rueda al verano siguiente con los actores Anna Magnani (1908 – 1973) y Aldo Fabrizi (1905 – 1990), erigiéndose en la primera película italiana de la posguerra y en el manifiesto del cine neorrealista. La trama, registrada en blanco y negro, está escrita con la colaboración de Fellini y protagonizada en su mayor parte por actores no profesionales. A pesar de la falta de presupuesto, recibe la Palma de Oro del Festival de Cannes y una nominación a los Oscar por la escenografía. La película obtiene un mayor reconocimiento en el extranjero que entre el público local, quizá debido a la cercanía de los trágicos acontecimientos que con tanto realismo se describen. “Roma città aperta” inicia una trilogía bélica intencionadamente antibelicista que completan “Paisà” (1946) y “Germania anno zero” (1947): destacados representantes del neorrealismo.

Basada parcialmente en hechos reales (Castro, 2002), “Roma città aperta” se rueda en decorados naturales de los barrios romanos, con escasos medios técnicos y materiales. El complejo argumento alterna realidad y ficción para documentar las miserias de la población romana durante la ocupación. El dramatismo del desenlace contrasta con la serenidad de las vistas del centro de Roma, con sus numerosas cúpulas eclesiales, entre las que destaca San Pedro. La determinación de los personajes se acentúa porque en esta película el espacio cinematográfico coincide con el espacio urbano: los interiores de los viejos edificios de apartamentos, los bloques dañados por los bombardeos, los humildes condominios de los barrios obreros, las calles desiertas de vehículos...

Por el contrario, las imágenes de las conocidas referencias monumentales de Roma, las que visitan los turistas o llenan los libros de Historia del Arte, son escasas. Salvo las vistas aéreas que marcan el comienzo y el final del metraje, tan sólo la famosa escalinata de Plaza de España aparece en un determinado momento. Nada que ver, por

otra parte, con el tratamiento que este último lugar obtiene en películas de Hollywood como “Roman Holiday”, dirigida en 1953 por el alemán William Wyler (1902 – 1981), donde las estrellas cinematográficas Gregory Peck (1916 – 2003) y Audrey Hepburn (1929 – 1993) immortalizan el espacio más allá de la experiencia real de sus visitantes.

A pesar de que en muy pocas películas de Roma los escenarios son todos naturales, los actores en su mayoría amateur, y los efectos especiales o de iluminación prácticamente inexistentes, la ciudad pasa en “Roma città aperta” más inadvertida que en las escenografías que la reconstruyen artificialmente. Nunca ha habido para la industria cinematográfica una Roma más real que la neorrealista y, sin embargo, nunca Roma ha sido tan anónima como en esta película centrada en ella. Esta paradoja del espacio urbano frente al cinematográfico se explica porque el cine lleva tanto tiempo fabricando ilusiones sobre las ciudades que sus imágenes han acabado imponiéndose a la realidad, por lo que mucha gente que nunca ha estado en Roma tiene una imagen muy clara acerca de cómo es Roma: una Roma parcial, monumental, espectacular, pero alejada de la real. Cuando el espacio cinematográfico se limita al urbano, le resta intensidad. Quizá porque el cine juega con la realidad, la documenta peor que la reescribe.

### 3. El idealismo utópico de Fellini

«Roma è la città delle illusioni. Non a caso qui c'è sono la chiesa, il governo e il cinema. Tutte cose che producono illusioni». Con esta curiosa, pero certera, afirmación, el escritor norteamericano Gore Vidal deja su opinión sobre la ciudad en un momento del metraje de “Roma”. Realizada por Fellini en 1972, la película constituye el personal homenaje del director “romagnolo” a su ciudad de adopción, a la que se había trasladado para estudiar derecho en la universidad. Influido por el cine de su amigo Rossellini, rueda por primera vez Roma en su último trabajo de corte neorrealista: “Le notti di Cabiria” (1957), donde junto a las miserias del mundo de la prostitución, también retrata las alegrías burguesas de los cabarets de Via Veneto, símbolo del ocio capitalino, con brillantes escenografías. Su interés por “la bella vita” se acentúa en “La dolce vita” (1960), ambientada en los espacios nocturnos que constituyen el hábitat de su álter ego: el periodista Marcello Rubini. Se trata de la primera película donde Fellini alterna el espacio urbano con el espacio cinematográfico de los decorados que recrean su visión de la ciudad e incorporan algunos elementos de su particular sátira social, como los rasgos autobiográficos que se funden en complicadas fantasías con asuntos de actualidad y valoraciones políticas.

El particular “circo romano” recreado por Fellini sobre el espacio urbano de la ciudad eterna se acentúa progresivamente conforme el director obtiene el favor de la crítica y se convierte en una estrella mediática en Italia, donde consigue ilimitados presupuestos que le permiten realizar sus películas con innumerables extras e inmensos decorados. “Roma”, cuyo título en inglés, “Fellini’s Roma”, ya anticipa mucho de lo que se trata, es una ingente empresa en la que el realizador pasea por los recuerdos de su juventud (De Pedro, 2004). Compuesta de varios episodios articulados por una voz en off que se supone la del propio director, el film mezcla imágenes de documental con tomas de ficción en dos momentos temporales muy distintos: la Roma fascista a la que el realizador llega con veinte años y la Roma de la época en que rueda la película.

En su particular visión sobre la urbe, Fellini reflexiona sobre el paso del tiempo en una ciudad que se cree eterna. Al confrontar la nostalgia por el orden existente en los años treinta con los problemas de tráfico y la conflictividad social de la sociedad posmoderna, el cineasta incide en las diferentes facetas de una capital que esconde numerosas contradicciones bajo su aparente santidad. Las cuidadas escenografías recuperan la tradición más

profunda de Roma en espectaculares decorados de los estudios de Cinecittà: desde la cena en una “trattoria” popular al aire libre hasta las concurridas fiestas de Noantri en las calles y plazas del medieval barrio de Trastevere, pasando por las obras de ingeniería civil o el aristocrático palacio de la condesa Domitila. Todos estos espacios cinematográficos, poblados por un grandísimo número de actores y figurantes, reflejan con inusitado realismo su utópica visión de un espacio urbano repleto de texturas y colores.

Anticipando el cine crítico posterior, Fellini no obvia los problemas reales de la ciudad en su fantasiosa descripción, mostrando el absurdo de los atascos en la recién inaugurada autopista de circunvalación o la imposibilidad de construir el metro sin alterar los importantes yacimientos arqueológicos del subsuelo. Tampoco olvida ni la significación religiosa de Roma, recreando un frívolo desfile de moda eclesiástica, ni los prostíbulos que probablemente habían marcado sus inicios amorosos. Estos elementos dan idea del complicado constructo personal del director, análogo al que el americano Woody Allen (1935) transmite sobre Nueva York, para el que Fellini sustituye el espacio urbano por su simulación en el espacio cinematográfico. Sorprendentemente, los gigantescos decorados artificiales resultan más romanos que la propia ciudad rodada por el neorrealismo, ya que en ellos Fellini condensa sus recuerdos e impresiones de Roma con mayor intensidad que la existente en los escenarios naturales.

Sin embargo, Fellini no renuncia a dotar a su película de un cierto aspecto documental que refuerza la naturalidad de los decorados, para lo que incluye varias tomas de monumentos históricos de la ciudad, como la espectacular secuencia final de la carrera nocturna de motos por el centro histórico con la que culmina su reconocimiento a la belleza de la escenografía urbana de Roma. Frente a los desnudos planos mudos que muestran los hitos mediáticos de la ciudad, sus calles se pueblan con una variopinta fauna que recoge las diferentes sensibilidades sociales de una urbe en la que confluyen numerosos turistas foráneos y todos los estamentos italianos. Entre estos últimos destacan las intervenciones de conocidos actores locales que refuerzan la sensación documental de una cuidada trama en la que Roma se representa como una «mezcla de virgen y loba, de aristócrata y prostituta» (Fellini, 1972).

Es precisamente esta imagen de la ciudad, su imagen de Roma, la que Fellini recrea en el espacio cinematográfico, donde los elementos autobiográficos se mezclan con sus percepciones urbanas, observadas a través de su subjetividad artística, conformando un rico universo creativo que se desenvuelve al ritmo de la música del compositor italiano Nino Rota (1911 – 1979).

## 4. La valoración crítica de Moretti

A pesar de no haber nacido en Roma, Moretti está ligado a la ciudad desde su infancia. Entusiasta del cine y del waterpolo, en su juventud milita en grupos radicales y rueda sus primeros cortos con una cámara Super-8, con la que también filma su primer largometraje: “Io sono un autarchico” (1976). El título resulta revelador de la personalidad de Moretti que, al igual que en algunos casos Fellini, acostumbra a protagonizar sus obras a través de su álter ego. Habitual de los certámenes europeos de cine de autor, sus películas presentan un marcado componente social, crítico con la sociedad italiana contemporánea y especialmente con su generación, a la que encuentra desorientada y sin valores. Aunque siempre se había caracterizado por su activismo, la ascensión política de Silvio Berlusconi (1936) le convierte en uno de los abanderados de la oposición intelectual al empresario milanés, al que critica duramente en “Aprile” (1998) e “Il caimano” (2006).

“Caro diario” (1994) pertenece a esta misma etapa, pero no se centra en la política, sino en la sátira demoledora de la realidad social y cultural de Italia, fabulada en los pasajes del diario personal del cineasta, reconstruido en imágenes (Yáñez, 2004). Además del director, Moretti es el actor principal de la película, como no podía ser de otro modo en un diario donde anota que pasear en moto por las calles de Roma es «lo que más le gusta hacer de todo». Y de esta manera transcurre el primer tercio del film, objeto de la investigación, donde apenas desciende de su Vespa, caricaturizado con un casco blanco y unas llamativas gafas de sol. A la manera de los cómicos clásicos, como el inglés Charles Chaplin (1899 – 1977), Moretti provoca situaciones que rayan lo esperpéntico sin perder la inexpresiva compostura de su semblante, y reacciona siempre con gentileza y amabilidad ante las situaciones desagradables.

El capítulo no alcanza la media hora de duración y se estructura a partir de paseos motorizados por las calles de una ciudad con menos tráfico que un domingo de agosto, lo que refuerza el carácter intimista del film. Moretti rueda las fachadas de los edificios ofreciendo el punto de vista del paseante, a la manera de Allen en “Manhattan” (1979), pero no circula por el centro de la ciudad, sino por tranquilos barrios residenciales de las afueras, como el clásico Garbatella o Spinaceto, una zona de reciente construcción. La puesta en escena destaca por el uso sincronizado de música e imágenes, lo que provoca diferentes situaciones que plasman las vivencias del realizador: alegremente bailando al ritmo de sonidos africanos y sudamericanos, subido en su moto; observando con melancolía los bloques de viviendas mientras suena el cantautor canadiense Leonard Cohen (1934) o visitando el lugar donde asesinaron al cineasta Pier Paolo Pasolini (1922 – 1975) con una suave música de piano de fondo.

Moretti reinterpreta el espacio urbano para crear un espacio cinematográfico interesado, donde las calles de Roma no son más que la escenografía natural que articula la crítica social que subyace en la película: la mediocridad del cine italiano, el alto precio de la vivienda, el anonimato de las nuevas urbanizaciones, el absurdo de los intelectuales o el desangelado monumento que recuerda a Pasolini en el lugar de su muerte.

Esta valoración posmoderna no se basa en la utilización del espacio urbano como espacio cinematográfico, sino en su adaptación crítica mediante ritmos y músicas que alteran la acción, ya que la ilusión del cine transforma los espacios urbanos en cinematográficos sin necesidad de recurrir a los decorados. Además, el desplazamiento constante de la moto permite al espacio cinematográfico adquirir una vitalidad de la que carece el urbano. Las nuevas escenografías resultantes de espacio natural y puesta en escena artificial tienen la misma importancia que los personajes de un documento gráfico entendido como el relato personal de las inquietudes de Moretti, que se ambienta en su entorno urbano. El director exprime al máximo las cualidades espaciales de Roma, pero no de la ciudad monumental y reconocible, sino de aquella común y desconocida, hasta reinterpretarla en su trama argumental como trasfondo de sus reflexiones intelectuales.

## Conclusiones

Pocos dudan del poder de la imagen en la construcción de visiones sobre la ciudad o de la importancia del cine en su difusión. Desde la invención del cinematógrafo, la propaganda institucional se ha servido de sus realizaciones para influir en la percepción individual y colectiva de hechos y realidades. Hollywood, la verdadera industria norteamericana, ha colaborado más que la política o el ejército en la divulgación del modo de vida y los lugares comunes de Estados Unidos. En su conocido tratado sobre los medios de comunicación, el teórico canadiense Marshall McLuhan (1911 – 1980) reflexiona sobre los cambios sociológicos que éstos motivan y que son apli-

cables a la experiencia de la arquitectura y el urbanismo. Al extender las facultades físicas o psíquicas de las personas, el cine provoca modificaciones subliminales de conducta que permiten interpretaciones alternativas de los espacios urbanos. En un momento en el que la participación pública se configura como un importante factor de decisión en los proyectos públicos, la regeneración urbana demandada por los ciudadanos puede plantearse a partir de narraciones visuales y personales de la ciudad mostradas a través del espacio cinematográfico.

## Referencias

- Castro, J. (2002). El nacimiento de un estilo. *Miradas de cine*, 2(5). Retrieved from [http://www.miradas.net/0204/clasicos/2002/0205\\_romaciudad.html](http://www.miradas.net/0204/clasicos/2002/0205_romaciudad.html)
- De Pedro, J. M. (2004). Federico I el Grande. *Miradas de cine*, 4(1). Retrieved from [http://www.miradas.net/0204/estudios/2004/01\\_ffellini/articulo.html](http://www.miradas.net/0204/estudios/2004/01_ffellini/articulo.html)
- Farré, S. (2004). La commare seca. *Miradas de cine*, 4(1). Retrieved from [http://www.miradas.net/0204/estudios/2004/01\\_ffellini/roma.html](http://www.miradas.net/0204/estudios/2004/01_ffellini/roma.html)
- Fellini, F. (Director). (1972). *Roma* [Motion picture]. Italia/Francia: Ultra Film/Artists Associes.
- McLuhan, M. (1971). *The Medium Is the Massage*. Harmondsworth, UK: Penguin Books.
- Moretti, N. (Director). (1994). *Caro diario* [Motion picture]. Italia/Francia: Sacher Film/Banfilm/La Sept Cinéma.
- Rossellini, R. (Director). (1945). *Roma città aperta* [Motion picture]. Italia: Excelsa Film/Minerva Film AB.
- Yáñez, M. (2004). El diario íntimo, el ensayo filmico. *Miradas de cine*, 4(4). Retrieved from [http://www.miradas.net/0204/cults/2004/0404\\_carodiario.html](http://www.miradas.net/0204/cults/2004/0404_carodiario.html)

# EL MOVIMIENTO CIUDADANO 15M COMO AGENTE DEL CAMBIO DE PARADIGMA CULTURAL

**Paloma Fernández Fernández**

Profesora contratada doctora

Facultad de C.C. de la Comunicación. Universidad Francisco de Vitoria. Ctra. Pozuelo-Majadahonda, km. 1,8. Madrid (España) 28227 Tlfn: +34 917091400 Email: p.fernandez.prof@ufv.es

## Resumen

Una de las características que se atribuye a las ciudades en general, es la espontaneidad de sus ciudadanos como colectivo urbano que, si bien se caracteriza por el anonimato y la independencia, muestra conductas inesperadas ante situaciones nuevas, dando lugar al encuentro entre personas de diferente idiosincrasia, clase social o nivel cultural, constituyéndose en un fenómeno que es consecuencia del encuentro, la cooperación, la empatía de unos ciudadanos con otros a través de sus actividades sociales, políticas, económicas y culturales.

Un ejemplo reciente se ha manifestado en Madrid en forma de Movimiento 15-M, que pudo parecer espon-

táneo en sus inicios y por tanto, destinado, según la creencia popular, a desaparecer, y sin embargo, continúa en estos días y conocemos su origen, causas inmediatas y justificación. Este hecho nos ha llevado a considerar el entorno urbano como ámbito de ensayo y desarrollo de ideas y conocimientos que enlazan con la visión de la ciudad como una enorme escuela; el modo en que la ciudad desenvuelve este rol, consiste en albergar e incubar determinadas iniciativas ciudadanas, de las cuales sólo algunas se consolidan en forma de enseñanza, desarrollando un modelo de educación ciudadana democrática, constructiva y autónoma.

## Palabras clave

*Ciudad, ciudadano, democracia, escuela, espontaneidad, movimiento 15M, paradigma.*

## Abstract

One of the characteristics that are attributed to the cities in general, is the spontaneity of its citizens like urban group who, although characterizes by the anonymity and independence, shows unexpected conducts before new situations, giving rise to the encounter between people of different idiosyncrasy, social class or cultural level, constituting itself in a phenomenon that are consequence of the encounter, the cooperation, the empathy of citizens with others through its social, political, economic and cultural activities. A recent example has pronounced in Madrid in form of Movement 15-M, that could seem spontaneous in its beginnings and therefore, destined, according to the popular belief, to disappear, and nevertheless, continues in these days and we know its origin, immediate causes and justification. This fact has taken to us to consider the urban surroundings like scope of test and development of ideas and knowledge that connect with the vision of the city like an enormous school; the way in which the city develops this roll, consists of lodging and incubating certain citizen initiatives, of which only some consolidate in education form, developing a model of democratic, constructive and independent education citizen.

## Key words

*City, citizen, democracy, school, spontaneity, movement 15M, paradigm.*

## Introducción

La ciudad como contexto es un escenario vital importante para el ser humano actual, tanto como la Naturaleza lo fue en el pasado, porque su atmósfera social, cultural y económica son el marco en el que se encuadran las vidas de millones de habitantes del planeta; sobre la ciudad se construyen vidas individuales, familiares y de colectivos heterogéneos unidos por una visión común de un tema o aspecto de la realidad. La ciudad y los ciudadanos es la razón de ser de perfiles profesionales como los alcaldes, concejales, urbanistas... que aseguran el funcionamiento óptimo de la ciudad para que sus habitantes, los ciudadanos, puedan desarrollar su vida adecuadamente. Ahora bien, el ciudadano no sólo habita la ciudad sino que participa y alienta cómo debe ser el modelo de relaciones entre los distintos actores de la ciudad como un órgano vivo que produce constantemente una nueva visión de su esencia, más allá de su carácter de espacio físico, para dotarla de un espíritu subyacente que haga de ella una realidad democrática, más justa y más adecuada a las personas que la habitan. Las acciones o movimientos para alcanzar el ideal no son constantes, ni homogéneos, ni perfectos, pero produce cambios a corto, medio o largo plazo.

Una de las características que se atribuye a las ciudades en general es la espontaneidad de sus ciudadanos como colectivo urbano que se caracteriza por el anonimato y la independencia y muestra conductas inesperadas ante situaciones nuevas, dando lugar al encuentro entre personas de diferente idiosincrasia, clase social o nivel cultural, constituyéndose en un fenómeno que es consecuencia del encuentro, la cooperación, la identificación de unos ciudadanos con otros.

Además de revelar las coincidencias entre los ciudadanos, la espontaneidad muestra el potencial creativo del colectivo, lo que hace de este rasgo de la personalidad de la ciudadanía uno de los más atractivos y valorados por

quienes conviven en el entorno urbano y actúa como motivación para quienes deciden cambiar de ámbito vital moviéndose de los pueblos a la ciudad o de una ciudad a otra.

La posibilidad de encontrar lo nuevo, lo inesperado, es visto al mismo tiempo como una oportunidad de generar nuevos caminos, nuevas respuestas, fórmulas renovadas de vida que ofrecen una salida válida a las búsquedas personales e individuales de cada ciudadano.

Habitualmente se identifica la espontaneidad con la improvisación, lo fácil, lo despersonalizado o incluso lo carente de racionalidad, aunque esto no es correcto en la mayoría de los casos en los que se observa una conducta espontánea. Generalmente hay una gran carga de racionalidad detrás de todas las acciones porque, analizadas con detenimiento, provienen de una evolución de hechos, opiniones, creencias o conductas que se han ido conformando a lo largo de un tiempo, conformando una opinión pública o un estado de ánimo colectivo que finalmente cristaliza en una reacción de las denominadas, erróneamente, espontáneas.

Un ejemplo reciente se ha manifestado en Madrid en forma de movimiento ciudadano autodenominado 15M, refiriéndose a la fecha de su inicio, 15 de Mayo de 2011; pudo parecer espontáneo en sus inicios y por tanto destinado, según la creencia popular, a desaparecer, y sin embargo, continúa en estos días y conocemos su origen, causas inmediatas y justificación. No es objetivo de este trabajo estudiar la génesis de este movimiento ni sus argumentos o justificación, sino constatar la importancia que puede tener en el hipotético cambio de modelo cultural que políticos, sociólogos y antropólogos vienen vaticinando desde finales del siglo XX, a partir de la observación de crisis en las estructuras económicas y sociales de la modernidad.

Los más recientes acontecimientos económicos y sociales producidos en el Norte de África en forma de revueltas contra el poder político establecido y en demanda de reformas que garanticen una democracia real, se han desatado con violencia para enfrentarse a sistemas de gobierno dictatoriales o tiránicos. Estas revueltas se han producido después de iniciarse una crisis económica en los países desarrollados que todavía no ha tocado a su fin y que sin embargo no había dado lugar a manifestaciones ciudadanas visibles, sólo en los foros político-económicos se debatían las medidas a tomar para restablecer la situación anterior, pero contagiados por la energía de los ciudadanos de los países del norte de África, los jóvenes europeos comenzaron a mostrar su desconfianza y rechazo hacia el modelo económico de libre mercado que, amparado en contextos democráticos, ha colapsado.

Grecia, la cuna del logos y la razón, cuya cultura inspiró el desarrollo cultural de Occidente, ha sido la primera sociedad europea en recibir con dureza la crisis económica con las penalidades sociales y humanas que comporta, aunque no está sola en ese descenso a “los infiernos” sino que va seguida de la segunda referencia cultural en el mundo Occidental, Italia, que es lo mismo que decir Roma, en cuyo seno ha quebrado el sistema político antes que el económico, y tiene en su historia el logro de haber sido la sociedad que construyó el primer sistema legislativo y de gobierno que sirvió de modelo a otros pueblos vecinos. Grecia e Italia se han fracturado pero otros países europeos pugnan en el seno de la Unión Europea por evitar su declive como Alemania, Francia, España, Reino Unido, Portugal...

Estos acontecimientos cercanos, sus antecedentes particulares, y los cambios operados en sociedades como la norteamericana en la que por primera vez gobierna un presidente de raza negra, junto a los países emergentes agrupados bajo las siglas BRIC (Brasil, Rusia, India y China), nos permiten conjeturar que el Movimiento 15M está integrado en un sistema global de movimientos desestructuradores del modelo cultural predominante hasta principios del s.XXI, como si se tratara de movimientos sísmicos en distintos lugares del mundo que, analizados

en conjunto, nos indican que el mundo está cambiando en su totalidad aunque todavía sea difícil visualizar el resultado o conclusión de ese “cataclismo cultural”; en palabras del profesor de psicología y filosofía del Institute of Studies de California (CIIS), Richard Tarnas, se trata de un cambio de paradigma cultural como consecuencia de una crisis que tiene sus raíces profundas más allá de cuanto alcanzamos a contemplar en nuestro horizonte: “En efecto, el mundo objetivo ha estado regido por la Ilustración; el mundo subjetivo, por el Romanticismo. Juntos han constituido la visión moderna del mundo y la compleja sensibilidad moderna. Se puede decir que lo que sostiene al alma moderna es la fidelidad al Romanticismo, mientras que el pensamiento moderno debe su lealtad más profunda a la Ilustración. Una y otro viven en nosotros, plena aunque antitéticamente. Por eso, en las profundidades de la sensibilidad moderna hay una insoportable tensión de opuestos. De aquí el pathos desgarrado que subyace a la situación moderna.” (Tarnas 2008, p.63)

La argumentación de Tarnas es parte, hoy en día, del discurso político de nuestro país; sociólogos, economistas, filósofos y periodistas hablan del cambio de paradigma como una constatación de que todas las convulsiones del mundo de los últimos 10 años anuncian algo más que un cambio, un nuevo orden, sobre el cual se especula tratando de atisbar cómo será y en qué consistirá sin que podamos verlo porque está atravesando nuestras vidas individuales y el ser colectivo, porque afecta a todos los órdenes y no podemos separarnos lo suficiente de nuestra realidad para verlo objetivamente.

Es en este contexto en el que ha surgido el Movimiento 15M y de ahí su interés para este análisis, porque puede ser observado más de cerca y, mientras se desenvuelven los acontecimientos, podemos acercarnos a este colectivo para tratar de ver qué mueve a los ciudadanos y que produce de beneficio para los mismos.

## Objetivos

Esta investigación tiene como objetivo observar el movimiento ciudadano surgido en Madrid el 15 de Mayo de 2011 y por ello denominado 15M, desde el punto de vista de su repercusión social y evaluar sus características para comprender su éxito y continuidad así como sus posibles valores como referente para la sociedad actual. No se analizan las reivindicaciones ni las peticiones o propuestas de tipo político y económico que ha elaborado a lo largo de sus 5 meses de existencia en Octubre de 2011, sino que interesa a esta investigación el modelo de organización y sus enseñanzas.

El objetivo general es analizar este movimiento por su carácter educativo y desarrollador de un modelo de convivencia y gestión de la ciudad que podemos identificar con la idea de ciudad-escuela por su carácter colaborativo, diverso, espontáneo, creativo y responsable.

## Metodología

La irrupción y seguimiento del movimiento 15M se ha observado a través de la información en los medios de comunicación y mediante la propia página web creada por la organización nacida en el seno de la concentración que le dio origen. Para la finalidad del artículo la observación, el análisis y la reflexión sobre este acontecimiento en la ciudad de Madrid, son las herramientas adecuadas.

La metodología de este trabajo consiste en la observación de los acontecimientos relacionados con el 15M en el contexto social, económico y cultural de España, y su análisis para, mediante la reflexión, aportar una visión de este movimiento desde el punto de vista de sus valores sociales. No es objeto de este estudio el análisis del movimiento desde el punto de vista político y se evalúan sus propuestas, sino su modo de existencia y funcionamiento por sus características genuinas de movimiento urbano, social y creativo.

## 1. Los movimientos sociales

Todos medios de comunicación de alcance nacional o autonómico han recogido ampliamente la denominada “acampada de indignados” de la Puerta del Sol de Madrid que se inició el 15 de Mayo, dando lugar a la denominación 15M y transcurridos unos días se comenzó a hablar del “Movimiento 15M” al constatarse su voluntad de permanecer y producir un efecto en los órganos políticos de decisión y, lo más interesante, se advierte un deseo de los integrantes de esta iniciativa de continuidad y consolidación en unos fundamentos teóricos de dicho movimiento social y su traducción a la escena pública, convirtiéndose en un actor colectivo a tener en consideración en las decisiones políticas, sociales y económicas que rigen en España.

Siguiendo a Riechmann y Fernández Buey (1994) que definen un movimiento social como “un agente colectivo que interviene en el proceso de transformación social (promoviendo cambios u oponiéndose a ellos)” (p.47), podemos considerar que el movimiento 15M cumple con las premisas de la definición. Más allá de esta constatación, Melucci (1994) advierte que “es necesario volver a plantearse la acción social a partir del proceso por el cual su significado se construyen en la interacción social (...) son los actores sociales quienes producen el sentido de sus actos a través de las relaciones que entablan entre ellos” (p.127), poniendo el enfoque en los ciudadanos y sus relaciones, lo que es fundamental como aportación en el movimiento 15M, la capacidad de generar cohesión entre individuos de distinta edad y clase social y cultural para aportar soluciones de futuro al colectivo del país, aunque la mayor incidencia de participación se ha producido entre los menores de 30 años, el colectivo más afectado por la crisis económica que ve con preocupación su futuro.

El lugar elegido para esta iniciativa ciudadana aporta una gran significación al movimiento, la plaza pública, donde en la Antigüedad se debatían todos los asuntos que afectan a la comunidad o a los ciudadanos. La Puerta del Sol de Madrid, siempre ha sido escenario de los hechos históricos relevantes de la ciudad y con esta iniciativa que sigue a las acciones llevadas a cabo previamente en ciudades como El Cairo, en la Plaza Thagir, Libia, Siria, Túnez, en la ola creciente de asentamientos reivindicativos de participación democrática que recorrió el Norte de África y algunos países árabes en la primavera-verano de 2011, donde esas plazas tomadas por miembros de movimientos ciudadanos cobraron el valor de los recintos parlamentarios de las democracias desarrolladas, imponiendo por la fuerza de la palabra el respeto a sus derechos ciudadanos de participación en las decisiones políticas que condicionan su existencia. Entronca así este movimiento con los grandes movimientos sociales habidos en la historia que describe el profesor Paloma (2002), quien reflexiona respecto al origen o génesis de los movimientos sociales: “los movimientos sociales son expresiones colectivas de una voluntad consciente de intervenir en el proceso de cambio social. Voluntad ésta expresada por colectivos e individuos situados en una posición subalterna respecto al poder hegemónico —económico, político y/o cultural—, cuyo espacio de actuación preferido —pero no exclusivo— como lugar de socialización y de representación es la calle; esto es, el ámbito extrainstitucional.” (p.10).

Habermas (1987b) aporta una versión de tipo más funcional: “A partir de estas dos referencias, los movimientos sociales alternativos podrán caracterizarse como espacios de socialización antagonista, donde va conformándose, mediante la solidaridad colectiva, la identidad de nuevos contrapúblicos subalternos, definidos por el uso del “poder de la calle” para “tomar la palabra.” (p.556).

## 2. La ciudad como educadora del ciudadano

La fórmula asamblearia elegida por el colectivo de los autodenominados “indignados” que se instalaron en la Plaza de la Puerta del Sol de Madrid, más allá de ilustrar una forma de hacer política, ha concentrado los esfuerzos en el debate, el intercambio de ideas y la firme convicción de que esa es la única vía para asumir de forma activa un papel en el desarrollo de la sociedad y la resolución de problemas que afectan al ciudadano hoy en día, especialmente la crisis económica, abordando de forma sistemática cada tema a discutir mediante la reunión de ciudadanos anónimos que quieren participar y confrontar distintos puntos de vista para adoptar de forma colectiva la postura o actitud que el conjunto decida en cada caso, lo que acerca este sistema organizativo al concepto de escuela, en el sentido de que posibilita a cada persona que lo desee el acercamiento a una temática que se analiza, se debate sobre las posibles soluciones y puntos de vista, constituyendo un aprendizaje básico de ciudadanía para todo el que participa y una forma viva de enseñanza de los valores democráticos, más allá de las distintas ideologías políticas que operan en España.

El modelo 15M se sustancia en el modelo griego de la polis y del ágora, la ciudad y la plaza pública donde cualquier individuo puede exponer sus ideas, ser escuchado y formarse una opinión, esto es en sí mismo una transformación que opera por la vía del aprendizaje, ya que el individuo aprende en sentido literal es decir, llega a conocer ampliamente lo que previamente conoce sólo desde su punto de vista.

Este ejemplo de lo que parece espontáneo y efímero en primera instancia pero se observa que no lo es por sus causas, desarrollo y finalidad, nos conduce también, por la vía de la observación de su evolución, al concepto de movimiento-escuela por cuanto el movimiento 15M ha puesto en práctica el formato de ágora de la cultura griega, rescatando de forma inesperada el sistema de debate de ideas en la plaza pública, para lo que la Puerta del Sol de Madrid así sido escenario fundamental; la práctica de la discusión ordenada y respetuosa y la fórmula de recogida de acuerdos mediante el sistema de asambleas por áreas, ha sido seguida de forma ejemplar, produciendo en la sociedad un gran impacto por la escurpulosidad de la puesta en escena y la convicción de que es el mejor sistema posible, recogiendo el reconocimiento y apoyo de ciudadanos que masivamente han acudido a la Puerta del Sol a participar y formar parte de las decisiones que se toman mediante debate y votación, produciendo propuestas que el movimiento ha trasladado a las autoridades públicas; más allá de la consecución de resultados consolidados que todavía están por llegar, lo que verdaderamente ha impactado en la mente de ciudadanos de todo el mundo, ha sido la forma de organización básica, mediante asambleas generales que, una vez levantado el campamento del centro de Madrid, se ha desglosado en asambleas de barrio, actuando el movimiento como un punto de encuentro y aprendizaje de la forma de democracia básica en la que cualquier ciudadano puede hablar y participar, lo que hace de este movimiento una escuela de democracia que ha renovado la confianza en que la convivencia es posible y que es fructífero entenderse por un bien común.

Por tanto, ni espontáneo, ni efímero, el Movimiento 15M ha marcado un punto de inflexión en el desarrollo de los acontecimientos políticos que ha impregnado sobre todo a los jóvenes y son su fórmula organizativa y su

método de trabajo lo que evaluamos en este trabajo.

“En una palabra: los nuevos conflictos se desencadenan no en torno a problemas de distribución, sino en torno a cuestiones relativas a la gramática de las formas de la vida” (Habermas, 1987b, p. 556).

## Conclusiones

La unidad de sintonía entre jóvenes y adultos inquietos por crear nuevas formas de convivencia y de relaciones, es algo más que espontaneidad, más bien se trata de un momento de iluminación en el que se asume colectivamente la responsabilidad de trabajar en conjunto para hacer posible una salida a las sociedades desarrolladas sumidas en una crisis económica, moral y humana que se percibe mayor que otras vividas a lo largo de la historia por el mero hecho de estar experimentando en primera persona la necesidad del cambio. En ese contexto los individuos organizados colectivamente en el ámbito de las grandes ciudades españolas, se constituyen en centro de ensayo y análisis de las aportaciones que todos y cada uno hacen para extraer los conocimientos, compartirlos y tratar de consolidarlos en ideas, aportaciones y acciones; es la labor que ejercitada de forma constante deviene en escuela de ciudadanos, la que mayor incidencia ha tenido en el desarrollo de este movimiento puesto que los individuos concentrados en las plazas públicas han ejercido su responsabilidad en el futuro de nuestra sociedad mediante el empleo de la palabra, la lógica, la racionalidad y la discusión de ideas como punto de partida, ejerciendo la función esencial y primera de toda escuela pública, la de crear conocimiento y adoptarlo como parte sustancial de la persona que queda modificada y desarrollada durante el proceso de aprendizaje.

El movimiento 15M que se inicia para trabajar por un mundo mejor, se ha integrado como parte de la transformación que supone un cambio de paradigma, resultando agente del mismo a través de su actuación como escuela básica de convivencia y cooperación entre ciudadanos.

No es casual que se haya desarrollado en las ciudades por su carácter polifacético, multicultural y rico en aportaciones individuales; la ciudad produce creaciones diarias en todos los ordenes de su existencia, muchas de ellas producto de la repetición, la imitación o contagio de actividades o actitudes, la convivencia entre colectivos y la transferencia de conocimientos o decisiones. En el movimiento 15M no se puede hablar de repetición, ni de conductas imitadas, tampoco de colectivos concretos porque su carácter ha sido abierto, liberador, cercano, tolerante y creativo, si bien podría no parecerlo porque su acción se ha desarrollado sobre la base de la fórmula democrática aprendida hace milenios de los griegos; no es totalmente nuevo el sistema de organización y de toma de decisión que ha adoptado, pero si es nuevo el uso que le han dado a esta fórmula ya fagocitada por las sociedades desarrolladas hasta el punto de tergiversarla o distanciarse de sus principios fundadores. Lo que es nuevo es la adopción de este modelo por colectivos dispares que coinciden en considerar la fórmula asamblearia como la más democrática y productiva, la canalización al sistema político vigente, sin violencias revolucionarias o irracionales, y su continuación fuera de los cauces establecidos para no perder su autenticidad y su vocación como movimiento social, urbanita y universal.

## Referencias

Habermas, J. (1987b). Teoría de la acción comunicativa. II. Crítica de la razón funcionalista. Madrid: Taurus.

Melucci, A. (1994). “¿Qué hay de nuevo en los “nuevos movimientos sociales”?”. En Laraña, E. y Gusfield, J. (eds.), Los nuevos movimientos sociales (pp. 119-149). Madrid: CIS.

Paloma, F. M. (2002). “Los movimientos sociales como espacios de socialización antagonista”.

En *Página Abierta*, nº 131 (pp. 10-13). Madrid.

Riechmann, J. y Fernández Buey, F. (1994). *Redes que dan libertad*. Barcelona: Paidós.

Tarnas, R. (2008). *Cosmos y psique*. Girona: Paidós.

[www.movimiento15m.org](http://www.movimiento15m.org)

[www.elpais.es](http://www.elpais.es)

[www.el mundo.es](http://www.el mundo.es)

# LA CIUDAD IMAGINARIA

Videojuegos, cómic  
y ciudad



# LA CIUDAD ESTRATÉGICA: PROPUESTAS URBANAS EN LOS JUEGOS DE SIMULACIÓN ESTRATÉGICA ON-LINE.

**Pedro J. Gómez Martínez (Ph. Dr.)**

Profesor de Comunicación

Facultad de Comunicación. Universidad Francisco de Vitoria. Ctra. Pozuelo – Majadahonda, Km. 1,800 MADRID (España)

CP 28221 Tlfn: + 34 913510303

Email: p.gomez.prof@ufv.es

## Resumen

Los simuladores estratégicos en la red han inundado las listas de éxito o “tops” de los juegos gratuitos, tipo browser, aquellos a los que el usuario puede acceder sin instalación previa de programas, con el simple uso de su navegador. En estos simuladores se parte siempre de una propuesta urbana que es la base del juego y en la que el jugador debe determinar la asignación de recursos más apropiada para el florecimiento de las ciudades.

Siendo amplia la oferta, dado el número de títulos que podemos encontrar entre estos simuladores, el repertorio de posibilidades que se potencia en cada uno de ellos es, en realidad, mucho más cerrado de lo que pudiera suponerse. Contrasta esta uniformidad en los

planteamientos con la riqueza estética de los iconos escogidos para la designación de los diferentes espacios. Se da también una cierta tendencia a alinear dicha estética con el tono emotivo del juego, la época en la que se ambienta y el género que se evoca.

Tras estas circunstancias subyace siempre una intención en la manera de entender el diseño de la ciudad y sobre todo en la forma de potenciar la funcionalidad de sus diferentes espacios. La superación de unos valores o el refuerzo de otros, se convierten en huellas inevitables de esa intención: los marcos de referencia y las formas concretas de entender el concepto de ciudad ideal y de lo que se quiere favorecer en ella.

## Palabras clave

*Videojuegos, urbanismo, simulación por ordenador, simulación estratégica, estrategia, MMORPG*

## Abstract

The strategic on-line simulators have grown at the “tops” of the free games, browser type, those in which the users can access without prior installation of programs, simply using the browser. These simulators are always part of a city proposal that is the foundation of the game and the player must determine the appropriate allocation of resources for developing the cities.

Being large the number of titles that can be found among these simulators, the repertoire of possibilities that we can find is not so big. It contrasts this uniformity in the approaches to the aesthetic richness of the icons chosen for the designation of the different spaces. There is also a tendency to align this aesthetic with the emotional tone of the game, very linked with the era that the play evokes.

After these circumstances always an intention behind the way we understand the design of the city and above all in the way of enhancing the functionality of its different spaces. Overcoming or reinforcing values of others, become unavoidable traces of that intention: the frames of reference and the specific ways of understanding the concept of ideal city and what we want to encourage it.

## Key words

*Videogames, urban planning, computer simulation, strategic simulation, strategy, MMORPG .*

## Introducción

Conocida la influencia de los videojuegos en nuestra conducta y en la manera en que contribuyen a reforzar hábitos y experiencias personales o a determinar en parte nuestra percepción del mundo, así como también a ayudarnos en la adquisición de destrezas y habilidades (Pérez Martín & Ruiz, 2006), consideramos interesante realizar un estudio indagatorio que nos permitiera conocer mejor las características de un grupo muy popular de juegos, generalmente gratuitos o co-financiados, que centran su temática en la ciudad (estado y nación), para conocer mejor la orientación predominante de los mismos.

Se trata de juegos de simulación estratégica. El objetivo de estos juegos no es otro que el de poner a prueba el proceso de toma de decisiones del sujeto, frente a una realidad dada y con vistas a una meta que es en todos los casos la misma: el crecimiento y la expansión. Aunque son hoy juegos de consumo masivo, su origen lo encontramos en los primeros juegos de estrategia militar que buscaban el ejercicio creativo “sin poner en riesgo la vida humana, ni la seguridad nacional” (Root-Bernstein, 2002: 274), pero que a diferencia de éstos, reducían la estrategia a mera táctica.

El conjunto de las decisiones tomadas conforma lo que denominamos estrategia, siendo a su vez la misma, el resultado de un número limitado de combinaciones (Nieto, 2011). Una de las esencias del éxito, como reconocen diversos autores (Marqués, 2011) estriba en la capacidad del planteamiento para reforzar la autoestima del jugador y para adiestrarle en la consecución de metas.

Estos juegos se han desarrollado como un instrumento de fidelización web dado que por lo general, el sujeto emplea breves tiempos de juego, una o varias veces al día y durante varios días (Chen, 2011). Y todos ellos desarrollan un sistema de autofinanciación muy similar que permite jugar con alguna ventaja mediante la compra de alguna clase de bonos (con diferente nombre según el juego), los cuales permiten agilizar resultados tras la toma de decisiones (que el jugador pueda ver reducido su tiempo de espera tras una decisión), mejores herramientas, etc... Otras fórmulas de financiación incluyen desde la inserción de banners publicitarios a suscripciones de diverso tipo (Subirana & Cabañas, 2007: 14).

## Objetivos

El objetivo de nuestro estudio fue determinar cuáles son, actualmente, las tendencias urbanas que se refuerzan en los simuladores estratégicos que utilizan la representación de la ciudad como tablero, o base del juego (interfaz gráfica de usuario).

Como ya hemos advertido, en casi todos estos juegos la representación de la ciudad puede y suele abarcar entidades geográfico-sociales de orden mayor, como la región o el estado. El usuario/jugador, por tanto, asume el rol de gobernante de una o varias de estas ciudades, dependiendo de sus decisiones la prosperidad de la comunidad virtual representada en el juego.

## Hipótesis

Los espacios que se representan en todas estas simulaciones introducen al jugador en un universo “simbólico colectivo de inclusión” (Belli & López Raventós, 2008: 176) que suele ajustarse, según su función, de acuerdo a una selección de lugares bastante cerrada y que podríamos resumir en:

- Mina / Granja (función: extracción de materias primas)
- Fábrica / Astillero / Herrería (función: fabricación de bienes de equipo)
- Estación / Puerto/ Aeropuerto (función: comunicación)
- Templo (función: espiritual, generalmente asociada a la suerte o fortuna)
- Cuartel / Fortaleza / Torre (función: defensa)
- Viviendas (función: residencial)
- Centros comerciales / mercados (función: comercio)
- Administración / Senado / Palacio (función: política)
- Universidad / centros de investigación / simuladores<sup>1</sup> (función: investigación y/o adiestramiento de los seres simulados lo que mejora su productividad en algún sentido)

Nuestra hipótesis se resume en el hecho de que los edificios que se representan en los juegos de simulación estratégica para navegador tienden mayoritariamente a promover los espacios productivos, frente a los espacios de ocio o de habitabilidad, y lo hacen generalmente de dos formas:

1. con una dinámica de juego que, en sí misma, prima o bonifica esa productividad;
2. con una estética visual que favorece en los espacios productivos, los aspectos estéticos positivos y que a su vez, minimiza los negativos.

---

1 Por redundante que pueda parecer, algunos de estos juegos plantean como ítem jugable el uso de simuladores para adiestrar en algún sentido a la población simulada del juego. Paradoja que, en nuestra opinión, no es sino un reconocimiento implícito de los diseñadores respecto al valor formativo de cualquier simulador.

Y también que la estructura y la dinámica del juego es muy similar en todos ellos. Esto facilita la accesibilidad pues simplifica para el usuario con alguna experiencia la rápida asimilación de las reglas sin que se haga necesario invertir demasiado tiempo en ese aprendizaje.

Así por ejemplo es frecuente encontrar una estructura piramidal en la dinámica del juego, en la que el usuario debe lograr unos determinados espacios para que se desbloqueen otros (ejemplo, un aeródromo para que el espacio denominado “fábrica” pueda construir aviones).

## Metodología

Ante la ingente oferta y la escasez de medios de que disponíamos, se trabajó con una muestra de 10 casos sobre un total difícil de determinar pero que estimamos, de acuerdo a diversas prospecciones realizadas con anterioridad, en torno a 200. Tal cifra no recoge sin duda la totalidad de títulos existentes en la red, a disposición del cibernauta. Tampoco lo pretende pues no paran de aparecer nuevos títulos cada mes, pero sí se encuentran en esta lista la mayor parte de los más difundidos sobre este género durante el periodo enero-junio de 2011.

Nuestro criterio para acotar se basa por tanto en el impacto social y se recurrió a las más habituales listas de éxitos de videojuegos en la propia red, los denominados tops. Dichas listas de éxitos se retro-alimentan diariamente merced a las votaciones de los usuarios de los juegos y aquí es preciso reconocer que el modo en el que se suele estimular al usuario para que vote, tiende a viciarse con la obtención de alguna clase de bonificación en el propio juego que está jugando. En otras palabras: desde cada juego se anima al usuario para que pinche vínculos que proporcionan votos al juego a cambio de obtener en él las bonificaciones, más o menos proporcionales al tiempo que se le hace perder en una actividad, en principio, de escaso interés para el internauta.

Y por ello, se puede argumentar con cierta razón, que los votos de las listas están de algún modo comprados. Ahora bien, cuando el usuario decide perder esos minutos en conectarse a las listas y votar, no cabe duda de que lo hace sólo cuando el juego ha captado su interés lo suficiente (pues esas bonificaciones no sirven para nada más que para ganar algunas ventajas en el propio juego) y hasta podríamos asegurar que insistirá en votarlo en la justa proporción de ese interés (si está muy “enganchado”, demandará más bonificación para conseguir más ventajas y jugar mejor). Por tanto estimamos que se trataba de un indicador muy claro de la relevancia de un juego, puesto que su reiterada aparición en las listas de algún modo garantizaba que hay muchos jugadores, muy interesados en el juego. La otra posibilidad, que fueran pocos pero extremadamente interesados, entraría en una pauta de comportamiento patológica, lo que se descarta en este estudio por pura estadística.

Se escogieron aleatoriamente 10 listas de entre las 10 primeras listas que aparecieron 10 días aleatorios del periodo comprendido en el buscador google (por ser el más utilizado y conocido), utilizando diferentes descriptores de búsqueda cada día en los que empleábamos diversas combinaciones aleatorias de 2 o 3 de estas palabras y grupos de palabras: “MMORPG” (nombre que se le da a estos juegos: Massively Multiplayer Online Role Playing Game), “TOP GAMES”, “BROWSER GAMES”, “STRATEGY GAMES” y “JUEGOS DE ESTRATEGIA EN RED”.

Obtenidas las 10 listas se seleccionaron los 10 títulos que más se repetían. Ese fue el corpus de la investigación.

Respecto a la validez externa de la muestra (10 sobre 200; lo que nos da aproximadamente un 5% del total de juegos de este tipo con alguna relevancia), entendimos que si bien los resultados que nos aportara no serían rotundamente extrapolables a todo el universo, sí que nos permitían detectar, con cierta seguridad, tendencias de diseño y concepción en lo que respecta al sentido que estos populares juegos le dan al espacio urbano y su función, lo que constituía, recordemos, nuestro objeto principal de búsqueda.

## 2. Resultados

### 2.1. Protocolo

Para concretar los elementos de análisis elaboramos un pequeño protocolo que detallamos a continuación:

1. Medida (porcentaje) de la superficie de la interfaz gráfica destinada a actividades productivas (materias primas, fabricación, comercio y comunicación)
2. Medida (porcentaje) de la superficie de la interfaz gráfica sin una función específica o concebida como mero ornamento del juego
3. ¿La dinámica del juego favorece un modelo de expansión de la ciudad basado en criterios sólo y estrictamente de rentabilidad económica? (Cuando el juego proponga un solo espacio en el que se sugiera otra clase de beneficio, la respuesta será, en todos los casos, NO).
4. ¿Las fábricas y otras instalaciones industriales son representadas con humo o algún icono o animación que denote efectos nocivos contra el medio ambiente?
5. ¿Qué edificios se representan con una ornamentación más profusa en detalles?
6. ¿Hay algún tipo de bonificación o beneficio que se obtenga por tomar decisiones que beneficien un crecimiento de la ciudad en sus áreas de bienestar y descanso?
7. ¿Plantea el juego la posibilidad de un crecimiento mediante el uso de la guerra contra otros jugadores (estrictamente militar, excluida la denominada guerra comercial o de otro tipo)?
8. ¿Plantea el juego la posibilidad de un crecimiento y mejora de la ciudad mediante algún otro tipo de agresión a otras ciudades, excluida la guerra?
9. ¿Muestra el juego indicadores de bienestar de los ciudadanos?
10. Según la dinámica establecida en el juego, ¿son las mejoras urbanísticas la variable que más puede incrementar los indicadores de bienestar de la población virtual?

En la medida del espacio se utilizaron calibradores y reglas convencionales. En cada uno de los casos, se calculó la superficie en milímetros de la totalidad de la interfaz gráfica de usuario o GUI, así como de cada icono observado dentro de ella.

Se sumaron los porcentajes de los espacios de una misma actividad en cada juego y se extrajo la media de todos los juegos para esa actividad. Los resultados de esta medición podemos verlos en el cuadro de datos n° 1.

Se estimó que el procedimiento de medida era adecuado pues al ser el coeficiente una medida relativa no incidía como variable el tamaño del monitor de observación. Y el instrumento de medida sin ser de una gran sofisticación, garantizaba la estabilidad del resultado puesto que se utilizaba siempre el mismo en una misma pantalla o terminal (dispositivo de juego).

## 2.2. Datos

La media de los resultados obtenidos para los puntos 1 y 2 del protocolo, fue la siguiente:

Sector / Actividad	Superficie en %
Sector Productivo	31
Sector Servicios	5
Sector ocio y residencial	17
Espacio ornamental (sin función determinada)	11
Defensas	30
Otros	6

Tabla n° 1; fuente: elaboración propia.

Respecto al punto 3 del protocolo (¿La dinámica del juego favorece un modelo de expansión de la ciudad basado en criterios sólo y estrictamente de rentabilidad económica?) se detectó una superioridad de casos en los que la respuesta sólo podía ser afirmativa, pues no se apreciaba en las reglas del juego, ninguna otra meta, ni tan siquiera parcial. Tan solo en el popular Grépolis, se observó la existencia de un espacio denominado “templo”, cuyo beneficio era la obtención de lo que en el juego se denominaban “favores divinos” (suerte) en un sentido algo más amplio que el mero aumento de la riqueza económica. Los datos del cuadro n° 2 así nos lo muestran.

Expansión ligada a:	%
Rentabilidad económica	90
Otros	10

Tabla n° 2; fuente: elaboración propia

Respecto al punto 4 del protocolo, se comprobó que sólo 2 de los 10 juegos analizados representaban las zonas industriales con algún elemento que implicara el reconocimiento de sus efectos contaminantes. Y al contrario de esto, siempre la edificación de estos espacios generaba beneficios inmediatos para la ciudad y sus habitantes.

La mayor profusión de detalles en la ornamentación de los edificios se dio sobre todo en los edificios consignados como centros de la actividad política y se establecía por lo general en ellos, el acceso a la pantalla principal en la toma de decisiones. En algunos casos, los elementos ornamentales se daban con mayor profusión en las áreas de la ciudad destinadas a la comunicación. Podemos ver la distribución de casos en el cuadro de datos n° 3:

Tipo	Función	Número de casos	%
Administración, Sena- do...	Política	6	60
Puerto, estación...	Comunicaciones	2	20
Universidad	Investigación	1	10
Templo	Espiritual	1	10

Tabla nº 3; elaboración propia.

En ninguno de los juegos analizados se detectó que la dinámica del juego promoviera ninguna clase de bonificación o beneficio por la promoción de zonas de ocio, zonas verdes o de bienestar y descanso (punto nº 6 del protocolo).

En todos los casos, la dinámica del juego favorecía el crecimiento de la ciudad del jugador haciendo uso del recurso a la guerra contra otros jugadores (punto nº 7 del protocolo), lo que no resulta extraño pues la mayoría de estos juegos se autodenominan como “juegos de guerra” por mucho que no lleguen a serlo en sentido estricto. Tal vez esta característica sea la que más promueve el interés de los usuarios, a juzgar por el llamativo dato de que entre los 10 juegos del top, todos ellos reunían de algún modo esta característica, la de incorporar la guerra como herramienta de prosperidad. Aún con todo, la guerra no se planteaba como la única vía de crecimiento, aunque sí la más arriesgada por las pérdidas que puede ocasionar al jugador, pero también la más rápida, por los beneficios inmediatos que le puede proporcionar.

Todos los juegos primaban el desarrollo comercial como un elemento de algún peso en las puntuaciones (punto nº 8 del protocolo).

De los 10 juegos analizados, 8 incluían la característica de mostrar al jugador algún indicador del grado de bienestar de los ciudadanos (punto nº 9 del protocolo) y esto era en todos los casos un factor con incidencia en la productividad de la ciudad. Sin embargo, en ningún caso las mejoras urbanísticas por sí solas, incidían en el incremento de bienestar de los ciudadanos virtuales (punto nº 10 del protocolo).

## Conclusiones

A la vista de estos resultados y por mucho que no fuera éste nuestro objeto de estudio, resulta ineludible una mínima reflexión sobre ello: lo primero que sorprende es sin duda que entre los juegos de estrategia preferidos por el ciberpúblico, estén aquellos en los que se incluye la guerra como una opción de crecimiento de la ciudad, a pesar de la abundancia de títulos de “gestión” no bélica, los conocidos en el mundo anglosajón como tycoons, es decir, juegos de corte meramente empresarial (que no contemplan la guerra como recurso dentro del juego). Lo señalamos simplemente, sin querer profundizar más en ello, pues la muestra tampoco nos permite hablar de una tendencia global, sino únicamente de un preocupante indicio.

Intuimos que puede haber en este hecho alguna relación con respecto al momento histórico en el que se realiza la toma de datos, plena crisis económica. El hartazgo de la opinión pública manifestado de muy diversas maneras

contra formas de progreso especulativas tal vez pueda haber favorecido su fascinación por otras como la conquista militar y el recurso a la guerra como alternativa para el dominio.

De modo colateral también se aprecia la inequívoca uniformidad de estos juegos en lo referente a la elección de espacios representativos de la ciudad y de las dinámicas de juego. Se podría decir que todos los juegos analizados parten de un concepto muy similar y que las variaciones se centran en la ambientación que viene refrendada a su vez por los iconos de la interfaz gráfica de usuario.

Consideramos suficientemente demostrado que en estos juegos se promueve una visión del núcleo urbano claramente orientada a la expansión económica y que la obtención de puntos dentro de la dinámica del juego, guarda una relación directa con la consecución de dinero y/o materias primas, sin que se potencien prácticamente otras, como las que parten del nivel de bienestar de los ciudadanos virtuales.

Así mismo, que el modelo de crecimiento se inspira fuertemente en la rivalidad de unas ciudades contra otras, llegando esta rivalidad, con frecuencia, a aconsejar el uso de la guerra como forma de conseguir una aceleración en ese crecimiento y las metas establecidas en el juego.

Por todo lo cual estimamos contrastada nuestra hipótesis respecto a que “los edificios que se representan en los juegos de simulación estratégica para navegador tienden mayoritariamente a promover los espacios productivos, frente a los espacios de ocio o de habitabilidad” (epígrafe 2). Y así mismo que “la estructura y la dinámica del juego es muy similar en todos ellos” (epígrafe 2).

## Referencias

BELLI, Simone & LÓPEZ RAVENTÓS, Cristian (2008) “Breve historia de los videojuegos” en Atenea Digital. N° 14, Barcelona.

CHEN, Kuan-Ta; HUANG, Polly; HUANG, Chun-Ying & LEI, Chin-Laung. Game “Traffic Analysis: An MMORPG perspective”. ACM. Recuperado de: <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=1065988>

FRASCA, Gonzalo (2009). “Juego, videojuego y creación de sentido. Una introducción” en Comunicación. Núm. 7, Vol. 1. Sevilla.

MARQUÉS GRAELLS, Pere (2011). Los videojuegos Departamento de pedagogía aplicada. Facultad de Educación. Universidad Autónoma de Barcelona. Recuperado de <http://peremarques.pangea.org/videojue.htm>

NIETO, José H (2011) Juegos de estrategia. ACM. Madrid.

PÉREZ MARTÍN, Joaquín & RUIZ, Julio Ignacio (2006). “Influencia del videojuego en la conducta y habilidades que desarrollan los videojugadores”, en Edutec. Revista electrónica de tecnología educativa. Núm. 21 Recuperado de:

<http://edutec.rediris.es/Revelec2/revelec21/jpere>

ROOT-BERNSTEIN, R & M (2002) El secreto de la creatividad. Kairós. Barcelona.Mmmm

SUBIRANA, brian & CABAÑAS, Manuel (2007) “Videojuegos NMORPG: Los escenarios virtuales impactan con fuerza en el mundo real”. Cuadernos del EB Center. Top Ten Technologies Project. Barcelona.

# LA IMAGEN URBANA A TRAVÉS DEL VIDEOJUEGO: LONDRES

**M<sup>a</sup> Aránzazu Pérez Indaverea**

Doctoranda, grupo de investigación ARTCONTE

Facultade de Xeografía e Historia. Universidade de Santiago de Compostela. Praza da Universidade, n<sup>o</sup>1, Santiago de Compostela (España) CP 15782 Tlfn: + 34 881811000 ext. 12599 Email: aranzazu.perez@usc.es

**M<sup>a</sup> Lourdes Pérez Indaverea**

Máster en Diseño y creación de videojuegos

Tech Talent Center. Universitat Politècnica de Catalunya. C/ Badajoz 73-77, Barcelona (España) CP 08005 Tlfn: + 34 647156055 Email: ml.perezindaverea@gmail.com

## Resumen

La aparición del videojuego hace más de medio siglo como una nueva manifestación cultural y medio, ha llevado consigo una serie de cambios en la percepción y la narración. Las condiciones técnicas del medio y sus particularidades han provocado una adaptación en la forma en la que presenta los espacios urbanos. Habiéndose convertido en la industria cultural que más ingresos genera y una de las más consumidas, consideramos que el estudio de su lenguaje es hoy de capital importancia. Teniendo en cuenta el frecuente uso de las grandes urbes como escenarios en este medio, proponemos un estudio de su representación dentro de un enfoque cultural y técnico. Para ello, analiza-

remos comparativamente y de forma interdisciplinar cuatro títulos en los que la ciudad de Londres se convierte en un elemento fundamental para el desarrollo del juego. De esta forma, podremos tener un referente físico, con una gran presencia en otros medios y una imagen perfectamente codificada; esto facilitará la comparación con la representación en el videojuego. Con este estudio pretendemos conocer cómo se construye una representación urbana en un videojuego, cuáles son sus características, objetivos y aportaciones, para finalmente analizar si estas representaciones pueden llegar a tener alguna repercusión sobre el mundo físico.

## Palabras clave

*Ciudad, videojuego, Londres, interactividad, representación urbana, virtual.*

## Abstract

The appearance of a new cultural manifestation and media, the videogame, has led to a series of changes in perception and narration. The technical conditions and particularities of this media have caused an adaptation in the way they show urban spaces. Videogames have become in the cultural industry that creates more income and one of the most consumed. This makes us consider that studying its language now it is very important. Having in mind the common use of big cities as settings in this media, we propose a research from both cultural and technical focuses about how they are depicted. In order to do so, we are analyzing compa-

ratively and from an interdisciplinary approach four games that show the city of London, and that turns it in a fundamental element for the game. Therefore, we are working with a physical reference, with a great presence in other media and a perfectly codified image; this will facilitate the comparison with how it is represented in videogames. Our aims with this research are getting to know how it is created an urban representation in videogames, what are their characteristics, objectives and contributions, to finally analyze if they can have any impact on the physical world.

## Key words

*City, videogame, London, interactivity, urban representation, virtual.*

## Introducción

La realidad urbana ha sido una constante inspiración para todas las manifestaciones artísticas durante el siglo XX. Cada medio y movimiento ha impreso de un carácter propio a cada una de estas visiones. Por ello, parece lógico que tras la aparición en 1958 y desarrollo de un nuevo medio, como es el videojuego, pronto se abordaran temáticas urbanas. Este ha realizado una carrera meteórica de avances técnicos que han condicionado su estética, la cual ha tenido como principal referente para su desarrollo al mundo del cine. Pero superando una mera estilización digital que ya mostraba su modelo, el medio del videojuego iba más lejos por la que consideramos que es su principal característica definitoria: la interactividad. Este elemento ha llevado consigo un cambio en la percepción espacial a través del fenómeno llamado inmersión. Podemos explicar este fenómeno aplicando al videojuego las teorías de la transparencia postmoderna del filósofo esloveno S. Žižek (1996). Así, la interfaz gráfica hace olvidar al jugador que está accediendo a un espacio a través de una máquina, teniendo este la sensación de que lo que experimenta es un mundo físico. El videojuego, no sólo ha aportado una nueva forma de representación y percepción, a mayores, se ha convertido en la industria cultural que más beneficios genera en Occidente y en pocas décadas ha ampliado su público hasta, según datos de la National Gamers Survey de 2009, el 83% de la población estadounidense. Por todo esto y ante la práctica inexistencia de investigaciones sistematizadas sobre este campo, creemos que resulta más que justificado estudiar de qué manera aborda la representación del espacio urbano.

## Objetivos

Nuestro principal interés es conocer cómo se construye una representación de las ciudades en los videojuegos. Si estas mantienen las características de otros medios o bien, si han modificado la imagen que se ofrece del mundo urbano y con qué finalidad. Un análisis cronológico nos permitirá comprobar si se han producido cambios o se ha mantenido alguna tendencia en la forma de aproximarse a este tipo de representaciones. Con todo ello, llegaremos a conocer las aportaciones de este medio a las formas de exponer las realidades urbanas y qué se busca mostrando esas imágenes. Finalmente, queremos saber si estas manifestaciones pueden interesar o repercutir de algún modo a ciudades con existencia física.

## Metodología

Proponemos un estudio cualitativo, usando herramientas de análisis histórico artístico y técnico. Para analizar de qué forma se presenta la ciudad realizaremos una introducción a la construcción de entornos en el videojuego, un estudio interdisciplinar comparativo entre cuatro títulos que abordan un mismo escenario, Londres, desde diferentes géneros, para finalmente realizar una serie de conclusiones y críticas sobre la representación de dicha urbe. Iniciaremos este estudio llevando a cabo un recorrido, paso por paso, a través del proceso de creación de un mundo urbano en el videojuego. Esto nos permitirá señalar cada uno de los elementos que lo componen, lo que nos permitirá estudiarlos posteriormente en los videojuegos que hemos elegido como casos de estudio. Realizaremos esta primera parte mediante el análisis de la experiencia propia, tanto de juego, como de diseño de espacios virtuales y del estudio de fuentes escritas, en este caso, manuales de diseño de videojuegos. Previamente será necesario hacer algunas reflexiones generales que explican la percepción y relación del jugador, con el espacio propio del videojuego. Una vez obtenidos los elementos clave en la construcción de una representación urbana en este medio, procederemos al análisis de los casos específicos. Para ello, seguiremos un esquema en el que aparecerán en primer lugar, la contextualización de la obra, la justificación de su elección, su argumento y ubicación de la representación urbana en el mismo. En un segundo apartado, el análisis de qué espacio de la ciudad se ha elegido, cómo se representa, qué recursos se emplean y porqué. En tercer lugar, expondremos unas breves conclusiones sobre dicha manifestación. Así, por último, podremos extraer unas reflexiones generales sobre las representaciones urbanas en los videojuegos.

Hemos elegido la ciudad de Londres porque nos permite tener un referente físico con una amplia presencia en los diferentes medios artísticos y de comunicación, la cual ha generado la creación de una iconografía urbana y un imaginario de la misma muy definidos. El estudio sobre una ciudad con existencia física nos facilita el trabajo de un análisis comparativo con su doble virtual y paralelos ofrecidos por otros medios. Londres se define como una metrópolis que intenta destacar en su posicionamiento en la competencia entre las ciudades globales. Abierta, cosmopolita, metrópolis, centro de tendencias, etc. compagina su sofisticación con una serie de elementos mitológicos asociados a toda una serie de iconos urbanos; desde la caída de la ciudad cuando los cuervos de la Torre de Londres vuelen, a la densa niebla y llovizna que acompaña a Sherlock Holmes en sus investigaciones, o a la existencia de callejones para magos frecuentados por Harry Potter. Sin mencionar la creación durante las últimas décadas de edificios e intervenciones urbanas que han contribuido a definir aún más su imagen como centro cultural y de negocios mundial, como se puede ver en las diferentes intervenciones en la zona de Canary Wharf. Este afán por definirse y diferenciarse, por ofrecerse como mejor opción, tanto para vivir, como para visitar o ser

la sede de diferentes eventos o negocios es una constante entre las ciudades actuales. Por esta razón intentaremos conocer a través de un análisis conjunto histórico-artístico y técnico, el imaginario que define a Londres en los videojuegos y a través de qué recursos se consigue. Creemos que este abordaje interdisciplinar será enriquecedor y contribuirá a abarcar la complejidad de un lenguaje y una estética, dependiente de forma directa de la técnica y que se encuentra en pleno desarrollo.

## 1. La construcción de un escenario urbano para un videojuego

Actualmente, prácticamente todas las ciudades que existen físicamente tienen, en mayor o menor medida, una realidad paralela virtual. Son numerosas ya las que sirven como escenario para el desarrollo de aventuras digitales. Lo primero que debemos tener en cuenta es que en el videojuego la ciudad se convierte en un campo de juego, por lo que su finalidad básica será contribuir a una experiencia lúdica. Como ya hemos señalado, la principal característica de la misma será el sentimiento de inmersión a través de la interactividad. Pero si hay una premisa que definirá el diseño de estos entornos y que ha sido una constante a lo largo de la breve vida del videojuego, es el desarrollo progresivo de interfaces basadas en la intuición.

Todo juego, digital o no, se define por una serie de leyes que crean un círculo mágico (Huizinga, 1998), un espacio donde las leyes de nuestra vida cotidiana se subordinan a las que rigen el juego. Entender y poder adoptar rápidamente las reglas que condicionarán nuestro progreso y posible victoria es un aspecto fundamental de la diversión. Si el esfuerzo requerido para entenderlo supera nuestro interés inicial, provocará que nuestra atención se desvíe rápidamente, abandonando de esta forma el círculo mágico. En el caso del videojuego, el círculo mágico se crea fundamentalmente en nuestra mente. Asumimos que la representación espacial de la pantalla y cada vez más, el espacio donde jugamos se rige, de forma temporal, por sus reglas. De esta forma, como señala E. Castronova (2005) se construye una especie de barrera que protege la fantasía del juego, del mundo físico; pero también señala que progresivamente, esta barrera se está convirtiendo en porosa, permitiendo que se filtren características de ambas realidades, creando “mundos sintéticos”. En cualquier caso, estas premisas explican por qué los videojuegos buscan referentes en el mundo físico y mantienen las leyes físicas del mismo. Además, el conocimiento directo o por otras referencias de los espacios representados en ellos contribuye a reforzar la imagen dada de un determinado espacio, y por lo tanto, a que el proceso de inmersión sea más rápido a través del reconocimiento inmediato. La interactividad crea una ilusión de libertad al poder desplazarnos parcialmente por el mundo del juego, pero como veremos se trata sólo de una ilusión.

No obstante, el videojuego distorsiona la realidad física para eludir todo obstáculo que suponga un entorpecimiento en el dinamismo y su objetivo final, la diversión. De esta forma, los escenarios reales se ven modificados para adaptarse a las necesidades de su discurso narrativo, que puede ser más o menos complicado. El lenguaje empleado para construir el videojuego es simbólico, por lo que no resulta evidente, a menos que se analice. Con esto queremos decir que para estudiarlo deberemos buscar los símbolos e iconos<sup>1</sup> que emplea. En cualquier caso,

---

1 C. Sanders Peirce definía los símbolos como signos cuya relación con el objeto o significado es fruto de una convención social, arbitraria; y los iconos como aquellos signos que tienen una relación de semejanza, en tanto se parecen al objeto que representan, son metáforas visuales que por su fácil comprensión entre individuos de una misma base cultural, suelen usarse para elementos genéricos para que la comprensión sea inmediata, por ejemplo los corazones que representan los niveles de vida.

como ya señalamos, basan su lenguaje en el conocimiento que sus usuarios poseen de las convenciones cinematográficas en la construcción del espacio, el uso del espacio diegético y no diegético, los puntos de vista, etc.

El jugador se relaciona con el entorno del juego a través de un avatar; un personaje presente en la pantalla, protagonista de la narración, con el que se produce un proceso de identificación al vernos proyectados en él. Las capacidades y cualidades exploratorias del avatar condicionarán la manera en la que el espacio del videojuego es percibido. Esto posibilitará en ocasiones, el establecimiento de relaciones totalmente novedosas con el espacio representado. No obstante, se producen una serie de incoherencias de relación con el espacio provocadas por el rendimiento técnico y el esfuerzo que supondría generar un entorno en el que toda acción del avatar pudiera realizarse con cualquier elemento del mismo. De esta forma, podemos afirmar que, la sensación de libertad de acción en el entorno creado es falsa.

El primer aspecto que se desarrolla en un videojuego son sus mundos. En ellos trabajan no sólo programadores, también artistas que aplican criterios estéticos, inspirándose muchas veces de forma directa en las manifestaciones artísticas contemporáneas o del pasado; ellos, “pintan paisajes urbanos” con píxeles. Son equipos multiculturales y multidisciplinares que dan su propia visión de la ciudad. Algunas veces, logran dar un halo de magia, una nueva visión o propiciar nuevas experiencias a una urbe como lo ha hecho la literatura. Otras veces, consiguen ofrecer una visión crítica de lo establecido. En cualquier caso, como manifestaciones culturales no pueden disociarse del contexto en el que aparecen y de las diferentes ideas o hechos vinculados a una determinada ciudad en un momento específico.

El desarrollo de un videojuego tiene muchos paralelismos con la producción de una película. Se plantea un argumento, se elabora un guión en el que se definen, las reglas, los puzzles que condicionarán el desarrollo del mismo. En ese momento, el equipo artístico empieza a preparar a los personajes y escenarios, definiendo el concepto artístico. Una vez listos el gameplay y la estética del juego, este pasa a la fase de producción, donde artistas y modeladores desarrollan los prototipos del entorno. Los primeros modelos físicos se hacen con cubos, son meros esbozos. En ellos se intenta probar si el entorno funciona, o lo que es lo mismo, si resulta lógico y divertido. En caso de recibir el visto bueno, se empiezan a pulir las formas poligonales, para hacer un modelado de alto nivel y empezar a introducir detalles y texturas. Este es un proceso de optimización en el que, paso a paso, se van implementando diferentes capas, la aplicación de texturas y mapping<sup>2</sup>, culminando con los lightmaps. El mapeado de luces consiste en aplicar focos de luz, que no se corresponden con la que sería la luz real y que quedan integrados en el entorno. Estas luces permanentes permiten por una parte, crear ambientes determinados y por otra, al estar ya renderizadas, que el procesador de la consola no se ralentice al tener que procesar todos los datos lumínicos del entorno.

Llegados a este punto podemos hablar de la fase de postprocesado, en la que se aplica un número indeterminado de filtros o shaders, todo dependiendo de la potencia de la consola. Estos programas son independientes del código principal del juego y por tanto le afectan por completo, llegando a condicionar su estética final. Uno de los filtros más famosos es el toon shader, que aplica un efecto de estética de cómic, de dibujo manual, a todo el juego. El entorno del juego estaría en este punto listo para la versión beta del juego, una versión ya cerrada del mismo. Esta se someterá a numerosas pruebas que llevan a los últimos retoques. Una vez superada esta etapa, el juego ya es un candidato a lanzamiento y las decisiones sobre cualquier modificación vendrán dadas bien por

---

2 Proceso por el que se busca dar una sensación detallada de relieve e iluminación a las texturas a través efectos ópticos.

los productores o por los editores. Muchas veces, llegados a este punto, existen condicionamientos políticos que pueden llegar a modificar el juego, y sus entornos en lo que nos respecta. La presentación de visiones apocalípticas, violentas o vandálicas, entre otras, de ciertas ciudades ha causado en más de una ocasión que la opinión pública o la clase política manifieste su malestar frente al juego, incluso antes de que este se haya publicado. Tal vez uno de los casos más famosos sea la saga Grand Theft Auto, que usa escenarios urbanos reconocibles, pero evita posibles vetos cambiando los nombres de las ciudades.

## 2. Análisis de los casos propuestos

Existe una tendencia por la representación de las grandes urbes, como escenarios donde todo es posible. La escala global, el albergar a diferentes culturas, el tener iconos reconocibles, la encarnación de ciertos valores, clichés, fácilmente identificables para el gran público hacen de ellas escenarios ideales para las grandes producciones. Es por eso que abordaremos ahora el caso de Londres para intentar entender de qué forma se pueden presentar, qué recursos se utilizan y a qué responden los mismos. A continuación analizaremos por orden cronológico de publicación los videojuegos elegidos: Tomb Raider 3, Hellgate: London, Resistance: Fall of Man y Gran Turismo 5.

### 2.1. Tomb raider 3: Lara Croft Adventures

Desarrollado por Core Design (Derby, Reino Unido) fue lanzado al mercado en 1998. Es la tercera entrega de la famosa saga con el mismo nombre, Tomb Raider, una serie de juegos de acción/plataformas<sup>3</sup>. Este, nos sitúa en la piel de Lara Croft, una joven arqueóloga que buscando en India un artefacto considerado mágico, se ve envuelta en una trama de sucesos paranormales, espionaje y conflictos internacionales. Esto la lleva a recorrer diferentes ciudades del mundo, entre las que se encuentra Londres. Esta saga de aventuras no puede evitar recordarnos a la cinematográfica Indiana Jones. La franquicia Tomb Raider es una de las más exitosas y longevas en el mundo de los videojuegos. Gracias a su carismática y atractiva protagonista femenina y a la fusión de aventuras, arqueología y espionaje en entornos urbanos, este juego consiguió vender para Playstation 3.3 millones de copias en todo el mundo y 1.5 para PC (Vgchartz, nd).

Esta obra, hija de un estudio británico, da una visión muy próxima de la metrópolis inglesa. Buscan presentar una ciudad realista y contemporánea al momento del lanzamiento, a finales de los años noventa. El juego contó con un gran presupuesto gracias al éxito de los títulos anteriores de la saga. En buena medida, este fue invertido en el desarrollo de su propio motor gráfico con la intención de lograr un mayor realismo. No podemos obviar que estamos hablando de una obra que tiene trece años, por lo que muchos detalles que en su momento eran adelantos gráficos destacables -como los efectos de partículas como la lluvia, el humo, etc. o las transparencias en los objetos- pueden antojarse arcaicos a día de hoy. Encontramos geometrías muy planas, con muy pocos polígonos y texturas muy pixeladas; esto se debe a que en ese momento el hardware no era capaz de procesar grandes texturas, por lo que tenían que manejarse unas pequeñas y con un tamaño de archivo reducido. Londres aparece así cuadrículada, plana y oscura. En ella se repiten muchos materiales, pero se destacan los edificios y monumentos icónicos de la ciudad con texturas y geometrías únicas. Los niveles londinenses consisten principalmente en misiones de espionaje; tanto su distribución espacial, en su ubicación y escenas de exteriores-interiores, como su estética nos recuerda a la de películas de acción contemporáneas. Una protagonista que debe infiltrarse en la

---

3 Género que combina la recolección de ítems, con resolución de puzles y lucha y la resolución de problemas a través de diferentes acrobacias como salto para llegar a otras superficies o plataformas.

base secreta, vestida de negro, moviéndose por los conductos de ventilación y haciendo para ello piruetas, podría corresponderse perfectamente con escenas de películas como *Misión Imposible*. Durante estas fases del juego nos encontraremos visitando varias zonas de la ciudad, entre las que cabe destacar:

- La de Saint Paul's Cathedral. En el nivel "Thames Wharf" la catedral se distingue al fondo, pixelada; Lara Croft intenta infiltrarse por los tejados a dos aguas con chimeneas típicos de la metrópolis. Vemos una urbe deteriorada por la humedad, con paredes dañadas, desconchadas, en las que el tradicional ladrillo queda a la vista. Es un Londres industrial, con grúas y andamios, una imagen repetitiva. En ella los edificios son cúbicos y simétricos. Se nos mantiene, sin posibilidad de movernos hacia otra área de la ciudad, en un patio de luces colindante a la Catedral; a través de este, encontramos entradas a los edificios que nos llevan a diferentes pasadizos, que conducen al propio campanario de Saint Paul. Este no es fiel a la realidad, pero sirve de puerta de acceso a la cúpula de la Catedral; aquí se hace un esfuerzo por diferenciar las texturas, destacando la importancia del punto en el que nos hallamos. El intento de emulación del referente físico es evidente, especialmente en las columnas de la parte superior. Mientras una luna grande y verdosa ilumina el escenario, una serie de partículas negras fingen ser una lluvia que corona la escena; no son muchas, ya que el consumo de recursos de la consola que requieren es grande. La banda sonora presenta a una ciudad sigilosa cuando estamos en las partes más altas, con algún sonido ocasional de coches, cuervos y de la propia protagonista. Pero conforme bajamos de altura, el ruido de la ciudad se hace cada vez más notorio, fundamentalmente por el tráfico, coches y camiones que esperan avanzar, y algún tren.
- Aldwych Station: En el siguiente nivel, nos encontramos con otro elemento icónico de Londres, el metro. La estética de esta estación es más fiel a la realidad física, pero debemos pensar que es porque resulta más sencillo reconstruirla; se trata de un espacio cerrado, formado por pasillos y relativamente uniforme, ya que no hay una gran diversidad de elementos decorativos. No obstante se alteran tanto la distribución, como el plano de la estación. Lara accede a la misma por pasadizos subterráneos o por conductos de ventilación inexistentes en la realidad física, pero que ayudan a potenciar el aura de secretismo propio de una misión de espionaje. Aún así, los elementos decorativos y del mobiliario, como las taquillas, el salón principal, la bajada a los andenes o el propio andén convierten en fácilmente reconocible al metro londinense.

Podemos afirmar que este juego pertenece ya una generación pasada. El hardware de finales de los noventa no permitía ni grandes escenarios, ni un gran detallismo. Por ello, se nos presentan módulos cerrados que simulan ser espacios abiertos. Este es un Londres que pretende ser realista, buscando referentes directos en el mundo físico, pero acaba siendo un escenario imaginario, caracterizado como ciudad moderna y en cierta decadencia. No obstante, quedan retazos que nos hablan de la grandiosidad de otra época, como lo hace la ya citada Catedral.

## 2.2. Hellgate: London

Publicado en 2007 por FlagShip Studios (San Francisco, EEUU) *Hellgate London* nos presenta un futuro post-apocalíptico. En él, la humanidad debe esconderse en el subsuelo-metro-de Londres para sobrevivir al ataque de las fuerzas del infierno. Se forma un ejército de neotemplarios cuya misión es cerrar todas las brechas infernales que se han abierto en la ciudad y exterminar a los demonios que la asolan. Es un juego de acción-rpg mezclado

con shooter<sup>4</sup>; el jugador asume el rol de uno de estos templarios y debe salir a la superficie para luchar contra toda clase de bestias infernales a lo largo de Londres.

Este es un juego de características singulares, ya que aunque tuvo una acogida pobre por la crítica, el público lo recibió con interés, creándose una comunidad de jugadores bastante grande. Debemos señalar que entre sus desarrolladores se encontraban los creadores de los bestsellers Diablo y Diablo 2. La influencia de estos títulos es clara en Hellgate, tanto en la dinámica de juego, como en el inventario y el sistema de objetos. El estudio desarrollador tuvo muchos problemas económicos en la fase final, lo que tuvo graves repercusiones sobre el resultado del mismo; a esto se sumó una mala gestión, que desembocó en el cierre de servidores del servicio de soporte de juego y de la versión online sólo dos años después de su lanzamiento. Aún así, consiguió hacerse un nombre entre los títulos para PC de ese año y se ha anunciado su reedición por parte de otro estudio.

El juego está enteramente ubicado en la ciudad de Londres y su subsuelo, al que se asocian múltiples leyendas urbanas. Para el diseño de los escenarios se realizó un estudio intensivo de la urbe y de cómo se podría modificar de manera acorde con la historia. A pesar de no seguir un esquema real de la ciudad – por ejemplo, todas las zonas de subsuelo se generan dinámicamente- recoge muchos de los edificios y monumentos característicos de la misma. Nos encontramos con la Catedral de Saint Paul, el Museo de Historia Natural, el Big Ben, el Puente de Londres, Covent Garden e incluso con las cabinas telefónicas rojas, todo un emblema de la ciudad. Pero como comentábamos, muchas de las calles son anónimas, no responden al mapa del Londres físico, sin embargo, estas actúan como atajos, ayudando al jugador a desplazarse con una mayor agilidad entre los enclaves destacados, fomentando un juego dinámico.

La visión de la ciudad es literalmente, apocalíptica, siguiendo una estética tech-noir característica de la ciencia ficción futurista. Nos encontramos ante una Londres asediada, en una noche eterna, cubierta de cenizas y polvo. Los monumentales edificios han disminuido en tamaño y en detallismo; no obstante, son perfectamente reconocibles y no dejan de ser impresionantes lo que se enfatiza a través de una visión en contrapicado de los mismos. Todos los detalles visuales están muy cuidados ya sean objetos, edificios, materiales, etc. Se muestra una ciudad actual, que se corresponde con la que conocemos, pero ha caído en desgracia, quedando sepultada bajo el polvo. Los personajes caminan entre sus ruinas, vías donde coches han colisionado y elementos urbanos han sido derribados.

El metro de la ciudad, se ha reproducido fielmente, aunque afectado por el paso de los años y el efecto de las invasiones. Se presenta como el refugio de los humanos supervivientes y el sistema para moverse más rápido por la ciudad. Tanto el paralelismo con su uso durante la II Guerra Mundial y el mensaje que se lanza sobre su famosa eficacia, parecen claros. Su mapa, ha sido utilizado para marcar los diferentes niveles y escenarios del juego. En el metro encontramos no sólo protección, también centros médicos, taquillas donde el jugador puede dejar sus cosas, comercios y personajes que darán al jugador más misiones. Es un foco de dinamismo en la ciudad. La banda sonora ayuda más que a reforzar la imagen de la ciudad, a apoyar la narración, en un estado de alerta continuo. Al hablar los personajes tienen diferentes acentos ingleses, lo cual ayuda a dar una imagen cosmopolita y de refugio para todos los habitantes del país. En cualquier caso, todo en este juego está diseñado para sorprender, asustar,

---

4 El género Action RPG o Action roleplaying game se caracteriza por la selección de clases de personaje y la personalización del mismo mediante un sistema de niveles y/o habilidades y por el tipo de lucha que permite usar dichas habilidades a partir de un coste de energía. Mientras que el género shooter se centra en disparar proyectiles a enemigos con diferentes armas.

generar desasosiego en el jugador, todo mediante un lenguaje propio del neobarroco.

### 2.3. Resistance: Fall of Man

Insomniac Studios (Burbank, EEUU) lanzó en 2007 *Resistance: Fall of Man*. Este título presenta una realidad alternativa del siglo XX, en la que toda Europa ha sido destruida e invadida, siendo el último bastión de la resistencia Gran Bretaña. En esta narración, la II Guerra Mundial no se ha producido. En cambio, la humanidad está siendo destruida por unos invasores de origen desconocido denominados “quimeras”; estos arrasan con todo y con todos los que se encuentran en su camino, bien contagiándolos con un extraño virus que convierte al infectado en uno de ellos, o bien asesinandolos. Ejercen la violencia con un arsenal futurista muy superior al de los ejércitos humanos de la época. Para introducirnos en la historia se nos pone en la piel de Nathan Hale, un soldado de las fuerzas estadounidenses que aterriza en Londres para ayudar contra la invasión. Al contrario que el resto de su escuadrón, que muere infectado, el virus muta positivamente en Hale, dándole más resistencia frente a los enemigos.

Siendo este uno de los primeros FPS<sup>5</sup> para PS3, nos encontramos con gráficos que explotan el potencial de la consola, otorgando al juego un aspecto muy cuidado y pulido. Estamos ante un juego muy completo, con un trasfondo narrativo muy trabajado. No sólo se encarga de situar al usuario en un entorno muy estudiado en cuanto a ambientación gráfica, sino que se complementa con una historia paralela totalmente documentada antes y durante el juego. En esta narración encontraremos numerosas referencias históricas que emulan la década de los 50, donde se fusionan fotos de archivo con cinemáticas de alta resolución a modo de documental. Todo esto busca generar una mayor sensación de realismo, que el jugador empatice rápidamente con su avatar y el proceso de inmersión sea rápido y profundo.

El realismo de los escenarios con respecto a la urbe de la época es difícil de analizar porque nos encontramos en un Londres alternativo. Inmersa en una guerra mundial atípica, la ciudad aparece destruida y parcialmente invadida por estructuras de los invasores. Estos han erigido edificaciones en la capital británica, convertida en su base central para la invasión de las islas. A pesar de que los desarrolladores se han permitido bastantes licencias debido a este falso histórico, varios edificios emblemáticos, como la National Gallery, han sido reproducidos con bastante exactitud. Aún así, la estructura de la ciudad se ve alterada por la guerra y se aprovecha esta excusa para poder moldearla al gusto de los desarrolladores. Aún así, los jugadores acceden a un Trafalgar Square perfectamente reconocible. Esto permite por un lado la inmersión en la representación urbana a través del reconocimiento de sus elementos más icónicos, como adaptar los escenarios para mejorar y dinamizar el gameplay. A mayores, para aumentar la carga dramática y denotar la gravedad de la situación el juego incluye cinemáticas en las que se muestra el caos a través, por ejemplo, de la explosión del London Bridge o del asedio al Big Ben.

A nivel estético el juego se aprovecha de la destrucción propia de los escenarios bélicos. Se nos presentan muchas edificaciones derruidas, juegos de luces y sombras y grandes cantidades de partículas (polvo o niebla) que nos impiden ver completamente Londres. De nuevo se busca dotar de connotaciones emocionales el espacio a través de estos recursos. Aparte, por el carácter de acción frenética que marca a algunas fases del juego, muchos escenarios no están pensados para que el usuario se detenga a observar el entorno digital en el que se encuentra su avatar.

---

5 FPS o first person shooter es un género que se centra en disparar proyectiles a los enemigos visto desde la perspectiva del personaje controlado.

Aún así, los grandes monumentos mencionados anteriormente aparecen destacados y totalmente reconocibles para el usuario. Es un juego gris, de colores siempre en una gama apagada, grises, ocre y verdes oscuros, que nos transmiten una sensación desoladora. Pero esa gama también nos transporta a una época, en la que apenas se utilizaba la fotografía en color y predominaban las imágenes ocre y sepia. El propio Damon Iannuzzelli, diseñador principal de personajes, declaró que con una temática tan gris no había lugar para colores alegres y fuertes (Resistance: Fall of Man - Behind the Scenes, nd). No obstante, puntualmente, el rojo tiñe la pantalla o destaca algunos objetos del escenario para romper con la monotonía y generar un mayor impacto.

Encontramos un alto nivel de detalle cuando los personajes se sitúan en interiores. Llegado un momento, parecemos en lo que creemos identificar como Covent Garden semiderruido, con sus puestos y cafeterías, que ahora se encuentran en un estado deplorable, pero nos remiten al estilo de vida existente antes de la invasión. De la misma forma, todos los edificios a los que accedemos están muy elaborados; muchos a base de repetir recursos, pero estos le dan cierta personalidad a la ciudad y nos hacen asimilar que estamos en un ambiente británico, como comprobamos con las típicas construcciones en ladrillo.

El usuario tiene bastante libertad para recorrer el escenario porque el juego busca evitar la linealidad. Por lo que se nos permite entrar en edificios, diferentes calles y callejones, generando un mayor grado de inmersión en la ciudad digital. A ello también contribuye la meteorología del juego; aunque sea de día, siempre nos encontramos con un sol bajo, que proyecta una luz muy tenue y cielos nublados que lo único que hacen es alimentar esa sensación de desasosiego y devastación. En el juego se habla también de un tema de actualidad para nosotros, el cambio climático, aunque aquí supuestamente producido por los enigmáticos invasores; este es tan drástico y evidente que hay nevadas inesperadas y el jugador se encuentra frente a un río Támesis helado.

La música y los sonidos buscan integrarse. La primera con tintes épicos, busca pasar desapercibida pero sin abandonar el subconsciente del jugador, tratando de evocar diferentes sensaciones. Veinticinco actores dieron voz a los diferentes personajes, cada uno con un acento marcado. A nivel sonoro el juego se aprovecha de la capacidad del disco BluRay para introducir una cantidad enorme de efectos y música de gran calidad. Podemos concluir que Insomniac buscaba hacer un juego gris y realista, con gran influencia cinematográfica, que se evidencia en una estética que sigue la del cine bélico clásico.

## 2.4. Gran Turismo 5

Desarrollado por Polyphony Digital (Tokyo, Japón), fue publicado en 2010. Gran Turismo (GT) es una saga de simulación realista de carreras de coches. Su última entrega, al igual que sus predecesoras, es un emblema tanto del género, como de las consolas PlayStation. El juego sobresale por su apartado gráfico, muy cuidado, tanto en los modelos de los automóviles, como en los escenarios en los que no se escatima en detalles. Ofrece dos modalidades de juego, según la modalidad se asume el rol de piloto o de director de equipo.

Para conseguir en los modelos en 3D la mayor fidelidad posible a la realidad física, el equipo de Polyphone se puso en contacto con los creadores de los automóviles reales. Para esta última entrega se modelaron a máximo detalle alrededor de 200 automóviles. Éstos se sumaron a aproximadamente otros 800 modelos ya existentes en las versiones anteriores. Esta saga ha llegado a influir en el mercado automovilístico real, ya que vehículos que eran exclusivos para determinados mercados empezaron ser solicitados en otros países, provocando una internacionalización de modelos y compañías. Además, esta versión incorpora una representación 3D de la pista

de entrenamiento de Top Gear, un exitoso programa de televisión británico sobre el mundo de la automoción. Esto nos muestra la estrecha relación que hay entre los ámbitos del videojuego y el televisivo, cosa que se refleja también en la posibilidad de ver de nuevo la carrera realizada con una disposición de cámaras similar a la de una carrera real retransmitida.

GT5, frente a sus predecesores, busca lograr un mayor dinamismo en las carreras. Para ello se incorporan efectos climáticos, como lluvia o nieve, que se calculan a tiempo real basándose en factores como la temperatura, la humedad y la presión atmosférica. Si el jugador decide utilizar el modo vista dentro del coche verá estos efectos a través de la luna y cómo afectan a la conducción. Si mientras esté ocurriendo la carrera está atardeciendo o amaneciendo en el juego, la luz variará durante su desarrollo. Esto junto con el polvo levantado por las ruedas, las chispas al rozar con algún elemento del escenario u otro coche, el humo del tubo de escape y el poder escoger entre luces largas y luces cortas, dota al juego de una riqueza visual que no sólo permite que el juego gane en realismo, también ofrece una fuente de fruición ante todo tipo de detalles y el mimo con el que los diseñadores se han volcado en la creación de ambiente.

Centrándonos en el circuito de Londres, estamos ante una copia completamente fiel a la ciudad, donde se han escogido sus calles más representativas a modo de pista. Durante la carrera estaremos en el centro; pasamos por Picadilly Circus o al lado de la National Gallery, ya que el circuito pasa por Trafalgar Square. Si nos fijamos con detenimiento en las geometrías de los edificios que pasamos en las rectas, veremos que son bastante planas. Pero siempre que hay un giro o una edificación de frente, se cuidan más y se detallan, ya que a la velocidad que está pensada que vaya el coche y la distribución del circuito no es necesario el mismo grado de detalle en todas las zonas. Por otro lado, en las partes más bajas de la pantalla es donde encontramos la geometría más trabajada porque es la más importante en el ángulo de visión del usuario; lo mismo ocurre con las esquinas y tejados de edificios especialmente llamativos. De todas formas, la alta calidad de las texturas consigue un efecto de profundidad muy realista, probablemente ayudado por tecnologías como el normal mapping. El reflejo que podemos observar en las cristaleras y ventanas de algunos edificios, que brillan y cambian conforme nuestro punto de vista, contribuye a dotar a la ciudad de vida y profundidad. El mismo efecto se causa añadiendo espectadores, modelos 3D animados muy básicos, colocados a los lados de la pista; y pancartas que decoran la ciudad dando a entender que se ha preparado especialmente para el evento automovilístico, buscando generar emoción en el jugador. Él es el principal protagonista en este escenario urbano.

La banda sonora es alegre y con un importante énfasis en el ritmo; en general de grupos de rock contemporáneos que acompañan el sonido del motor y de las ruedas derrapando. Todos los efectos sonoros están muy cuidados ya que se busca el mayor realismo posible y provocar la mayor inmersión del jugador, intentando que este realmente se sienta en la cabina de su coche. A diferencia de los juegos anteriores podemos concluir diciendo que nos encontramos frente a un Londres vivo. Por defecto, se nos presenta a plena luz del día, en cualquier caso siempre realista, es un espacio donde se fomentan los ritmos y por tanto, la velocidad. Londres se nos muestra como una ciudad moderna y dinámica. Aunque, si nos fijamos en su cielo, veremos que no está libre de nubes, recordándonos uno de los tópicos más tradicionales sobre esta urbe.

## Conclusiones

El primer aspecto que resulta evidente tras un análisis de la representación de Londres en los videojuegos estudiados es su énfasis en el espacio concreto y sus elementos más característicos. Todos estos juegos presentan el centro de la ciudad, sobre todo su arquitectura neoclásica, lo que la convierte en inmediatamente reconocible. Mientras, los elementos neogóticos asimilados con tanta fuerza a la ciudad, están presentes de forma muy sutil. Cabe enfatizar que este es el caso de uno de los iconos tradicionales de Londres: el Parlamento. Probablemente el recurso a los monumentos y edificios de época neoclásica busque por una parte la mayor monumentalidad que normalmente se le atribuye a este estilo; y por otra, permita un modelado más sencillo del entorno al basarse en formas más cercanas a las geométricas puras. En cualquier caso, se recurre a monumentos, espacios que los media han convertido en entornos familiares e inmediatamente reconocibles lo que refuerza la imagen e iconos que identifican la ciudad. Pero no es sólo visible en los elementos construidos, el *genius loci* de Londres se refuerza con la iluminación y los elementos climáticos asociados a la ciudad. El tiempo nublado y lluvioso y la ausencia de colores brillantes mantienen la imagen gris de la capital británica.

En los casos estudiados, el escenario urbano se convierte en una selección de unos elementos concretos de la ciudad, de iconos. Estos se modifican con la intención de generar un ambiente determinado, dando como resultado visiones múltiples de una misma ciudad. El escenario llega a cobrar tanta importancia para la narración y el desarrollo de la historia que se acaba convirtiendo en un personaje más, como podemos ver en *Hellgate London*. Al énfasis de ambientación contribuye la banda sonora, que refuerza el sentimiento que se intenta transmitir al jugador. En cualquier caso, podemos decir que existe un canon de representación urbana basado en el neobarroco digital y en una estetización constante de todos los elementos que conforman la ciudad, incluso en las representaciones realistas. Como hemos visto, su desarrollo se ve condicionado por los avances técnicos pero se inspiran de forma directa de las representaciones llevadas a cabo por otros medios artísticos. Creemos que el videojuego se mantiene en una etapa de experimentación y que progresivamente conformará un lenguaje propio y característico que potencie su principal característica, la interactividad.

La situación de Londres como una capital mundial se reafirma por la dimensión histórica que se da de la ciudad. Se la trata como un referente a nivel mundial; primero al presentarla como escenario de hitos históricos, como la Guerra Mundial, aunque adaptada al género de ciencia ficción; y segundo, a través de su presentación como bastión de la supervivencia del ser humano en momentos de crisis mundial. El nivel de impacto, repercusión e implicación emocional de cualquier hecho de gran magnitud en una ciudad tan familiar para nosotros, simplemente por su constante presencia en los media, es mucho mayor que la de una que está fuera de este sistema de representaciones. La destrucción de iconos de escala internacional, como el Big Ben, lleva consigo una mayor implicación emocional por el sentimiento de cercanía hacia ese elemento.

Resulta evidente, pues, que la utilización de una ciudad como escenario de un videojuego lleva consigo en primer lugar, una importante repercusión publicitaria. Permite conocer, difundir y experimentar durante horas tanto la urbe, como en ciertos casos, algunas de las actividades que se pueden realizar en ella, haciendo hincapié en los elementos turísticos. Esto podría ponerse en relación con el concepto desarrollado por J.C. Herz (1997), de turismo virtual. En cualquier caso, otros autores han visto en este tipo de planteamientos el riesgo de un tipo de neoplatonismo (Quéau, 1993), en el que la idea, lo virtual, gane importancia dejando de lado la experiencia física. Concluimos afirmando que las grandes ciudades se seguirán manteniendo como referentes para el desa-

rollo de entornos de videojuegos. Que este fenómeno resulta positivo para las ciudades elegidas por la difusión y su reafirmación como ciudad dentro del conjunto de ciudades globales. Y por último, que resulta necesario un mayor desarrollo del medio y del lenguaje del videojuego para que sus escenarios respondan de forma coherente y con propuestas que se adapten correctamente a su principal característica, la interactividad.

## Referencias

Castronova, E. (2005). *Synthetic worlds*. Chicago: The University of Chicago Press. P, 3.

Hagoort, T. y Hautvast, C. (2009). United States National Gamers Survey, TNS, Newzoo y Gameindustry.com. consultada el 12 de Junio de 2011, disponible en [http://www.tnsglobal.com/\\_assets/files/Factsheets\\_US.pdf](http://www.tnsglobal.com/_assets/files/Factsheets_US.pdf)

Herz, J.C. (1997). *Joystick Nation: How Videogames Ate Our Quarters, Won Our Hearts, and Rewired Our Minds*. Boston: Little, Brown, and Co..

Huizinga, J. (1998). *Homo ludens* (1ª ed. 1954). Madrid: Ed. Alianza. P, 61.

Quéau, P. (1993). *Lo virtual. Virtudes y vértigos*. Barcelona: Ediciones Paidós. P, 18.

Zizek, S. (1996). *Cyberspace, or the virtuality of the real*, *Journal of the centre for freudian analysis and research*, vol. 7, consultada el 10 de junio de 2011, disponible en [http://www.jcfa.org/past\\_papers/Cyberspace%20and%20the%20Virtuality%20of%20the%20Real%20-%20Slavoj%20Zizek.pdf](http://www.jcfa.org/past_papers/Cyberspace%20and%20the%20Virtuality%20of%20the%20Real%20-%20Slavoj%20Zizek.pdf)

Resistance: Fall of Man - Behind the Scenes - Concept Art. (nd), consultada en Youtube el 27 de junio de 2011, disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=D4IKo1R2on4&NR=1>

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (PS). (nd), consultada en Vgchartz el 26 de junio de 2011, disponible en <http://gamrreview.vgchartz.com/game/2474/tomb-raider-iii-adventures-of-lara-croft/>

Tomb Raider III: Adventures of Lara Croft (PC). (nd), consultada en Vgchartz el 26 de junio de 2011, disponible en <http://gamrreview.vgchartz.com/game/6505/tomb-raider-iii-adventures-of-lara-croft/>

# EL VÉRTIGO DINÁMICO: RELACIÓN FIGURA – FONDO EN EL PAISAJE URBANO DEL CÓMIC DE SUPERHÉROES

**Diego Pérez Galindo**

Investigador/Doctorando

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla. C/Laraña nº3, Sevilla (España) CP. 41003 Tlfn: + 34 646025024 Email: galindoart@hotmail.com

**Áurea Muñoz del Amo**

Profesora Ayudante Doctora

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

**Luz Marina Salas Acosta**

Profesora Ayudante Doctora

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

**Enrique Quevedo Aragón**

Profesor Sustituto Interino

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

**Raúl Ruiz Mateos**

Profesor Sustituto Interino

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla.

## Resumen

Este trabajo tiene como objetivo principal analizar la relación que se establece entre “figura y fondo” dentro del contexto urbano en el que habitualmente se ambientan los cómics de superhéroes y cómo se articula dicha relación cuando se trata de composiciones inusuales. Nos centraremos en dos aspectos fundamentales. Por un lado, en el análisis de los ángulos de visión extremos que, con frecuencia, se emplean en el cómic y que tienen lugar debido a la manera -poco usual- que tienen de desplazarse los seres sobrenaturales que suelen protagonizar esta clase de historias. Por otra parte,

se examinarán los elementos clave más empleados en la visión apocalíptica de la ciudad, en el que inscriben las recurrentes escenas de lucha entre superhéroes y villanos. Por todo ello, deberemos sopesar el papel de los encuadres de escena escogidos, de la composición de los elementos que la conforman, de la iluminación, del color, del gesto y los grafismos, las perspectivas y sus diversos grados de deformación... En definitiva, estudiaremos el poder de sugestión que proporciona el uso de los elementos formales en el diseño de escenarios urbanos dinámicos.

## Palabras clave

*Cómic, dibujo, ciudad, composición, figura, fondo*

## Abstract

This work is focus in to analyze the relationship established between “figure and background” in the urban context (which usually is the background for superhero’s comics) and to study the possibilities to articulate unusual compositions. We are going to focus on two key issues. On one hand, the analysis of extreme viewing angles, often used in comics which take place in cities, because superheroes move differently to hu-

mans. On the other hand, we will discuss about the apocalyptic vision of the city, full of battle scenes with superheroes and villains. Therefore, we must think about the scene and how is made: composition, lighting, color, gesture and graphics, perspective, distortions .... In short, we are going to study the power of suggestion and the use of formal elements in the design of dynamic urban landscapes.

## Key words

*Comic, draw, city, composition, figure, background*

## Introducción

En el texto que presentamos a continuación, abordaremos la relación entre figura y fondo en el paisaje urbano, dentro de las representaciones desarrolladas en el cómic de superhéroes americano. Nos acercaremos a esta cuestión desde diferentes puntos de vista. Primeramente, veremos el empleo que hacen los dibujantes de los elementos formales de la imagen. Después analizaremos los juegos de destrucción visual que tienen lugar en las ciudades que se sirven de escenario para las luchas entre héroes y villanos y en qué medida estas luchas confieren a la ciudad un tono apocalíptico. La intención es analizar los procesos creativos que tienen lugar en la ilustración de superhéroes en función de la historia representada.

## Objetivos

Nuestro principal objetivo es poner de relieve la importancia que tiene el fondo en los cómics ambientados en escenarios urbanos y cómo la elección del diseño arquitectónico redundará en la significación de la narración gráfica. Al mismo tiempo trataremos de evaluar las posibilidades que ofrece el empleo de puntos de vista acusados, el uso de perspectivas forzadas y el empleo de los elementos formales más frecuentes.

## Metodología

El presente trabajo se ha construido desde una posición crítica y fundamentalmente reflexiva. En este sentido, cabe decir que el texto elaborado se ha nutrido del debate continuado entre sus autores en relación al tema de análisis (pertenecientes al área de dibujo). En términos puristas, podríamos decir que se utilizó un enfoque racionalista a la par que constructivo.

En cuanto a los límites de nuestro artículo, debemos concretar que, aún tratándose de un visión genérica, nos

referiremos principalmente al mundo del cómic de superhéroes americano, pues en él podemos encontrar con facilidad ejemplos relacionados con el tema sobre el que vamos a trabajar; es decir sobre la relación que se establece entre el superhéroe y el entorno urbano cuando éste hace de escenario de sus aventuras y al modo de conseguir efectos dinámicos a partir del vínculo figura-fondo.

## 1. El vértigo dinámico

Diariamente desarrollamos nuestra actividad como individuos sobre el espacio urbano. Transitar por la ciudad es algo habitual para una inmensa mayoría de personas. Este hecho hace que los edificios, carreteras, papeleras y demás mobiliario de la ciudad se haya acabado convirtiendo en una suerte de ‘entorno natural’ para el ser humano. Nuestra existencia se desarrolla sobre el terreno, por lo que parece lógico que, para facilitar la ingente cantidad de actividades que se llevan a cabo de continuo, transformemos el espacio redimensionándolo, modificándolo, introduciendo elementos que allanen el camino, creando rampas, escaleras, Acerados... y procurando establecer una estructura ordenada que sirva para regular la movilidad -todo ello a escala humana-.

Pero ¿qué ocurriría si le diésemos la vuelta a las leyes de la gravedad y pudiésemos experimentar el paisaje urbano de un modo completamente diferente, desde otro punto de vista, desde otra posición? ¿qué ocurriría si, por ejemplo, pudiésemos sobrevolar los edificios de la ciudad desplazándonos en el aire a nuestro antojo? La respuesta a esta pregunta podemos encontrarla, en parte, en los cómics de superhéroes. En ellos la urbe se transforma en un lugar dedicado a la acción, a la vigilancia y la batalla, por el que vuelan, planean, saltan y corren seres sobrenaturales con infinidad de cualidades extraordinarias que rompen constantemente las barreras de la física y lo racional.

Las viñetas de los cómics (especialmente los de factura americana) están repletas de escenas en las que superhéroes y villanos son capaces de recorrer enormes distancias en pocos segundos, de sobreponerse a las proporciones habituales, de realizar movimientos imposibles o de transformar el espacio en un abrir y cerrar de ojos, en definitiva, son capaces de llevar a término cualquier movimiento o actividad que idee el dibujante. En la representación de estas acciones, lo más común es que la ciudad aparezca como fondo; unas veces como mero encuadre contextualizador, otras como elemento funcional y, por lo tanto, activo. Sea como fuere, en el cómic, el diseño de la ciudad suele tener un papel sustancialmente importante. Pongamos por caso lo que sucede con el archiconocido Superman, el hombre de acero de la editorial DC, o a Batman -. En el caso de Clark Kent, Metrópolis (la ciudad vigilada por el cruzado de la capa roja) recuerda a la época dorada de la ciudad de New York; en cambio, en el del hombre murciélago, Gotham City es una ciudad con un marcado carácter gótico. El perfil de ambas urbes está conformado por la silueta de grandes rascacielos. Pero a diferencia de la primera, donde se muestra una ciudad luminosa, de edificios dorados, en las calles que recorre Bruce Wayne la oscuridad y los bajos fondos otorgan una visión de carácter eminentemente apocalíptico y ruinoso, el de una ciudad consumida por el crimen. A este respecto podríamos decir que existe una relación directa entre los personajes, sus cualidades y la manera de representar sus correspondientes contextos urbanos. Incluso el aspecto de la ciudad puede variar transitoriamente (de esa forma, si el personaje está atormentado, la ciudad se representará oscura y cubierta por nubes).

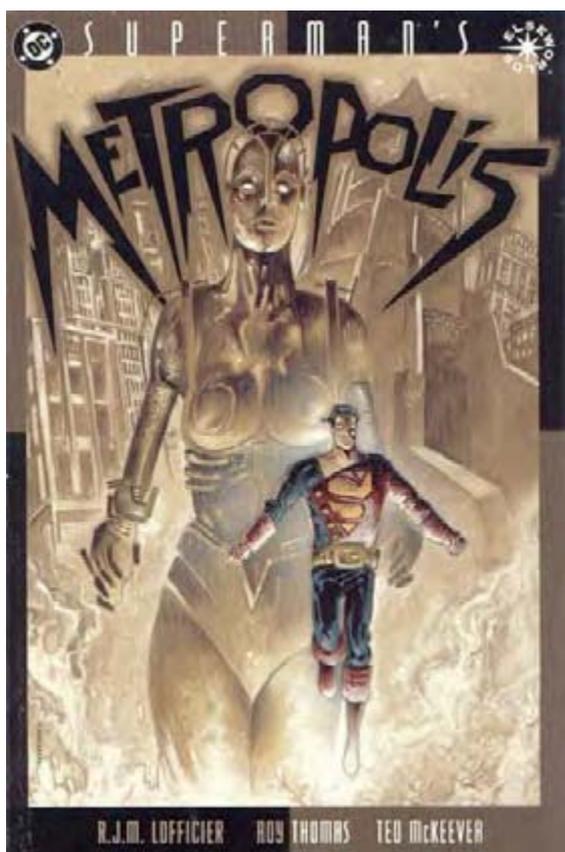


Figura 1, Ted McKeever, 'Superman's Metropolis Cover', 1996, Dc Comics.



Figura 2. Peter Milligan, 'Batman's Dark Knight – Dark City' Cover, 1990, Dc Comics.

## 1.1. Figura y fondo: elementos formales

“Dibujar es poner una línea alrededor de una idea.” Henri Matisse.

Para atender con rigor a los elementos que configuran una imagen es necesario entender, al menos en parte, el proceso que se ha seguido en la elaboración de dicha imagen. En el ámbito del cómic y la ilustración gráfica, la imagen se genera (tradicionalmente) a partir de un dibujo a mano alzada (aunque actualmente existen numerosas particularidades que conviene tener presentes, sobre todo en relación al empleo de las nuevas tecnologías de creación digital). Para empezar, se debe tener presente que el dibujo de cómic, en origen, tiene una finalidad narrativa. Es decir, que es un medio destinado a la recreación y descripción de situaciones/acciones que tienen lugar durante de un periodo definido de tiempo. El cometido del dibujante es, en este sentido, ciertamente complejo. El ilustrador debe conseguir atraer la atención del espectador y conducirlo a través de viñetas y página sucesivas, tratando de mantener su interés en la historia mientras procura que la lectura guarde un ritmo fluido. Éste es un trabajo que consiste no sólo en componer los elementos dentro de una escena concreta, de una viñeta; el dibujante también debe componer la página y estudiar la forma en la que se interrelacionan las distintas viñetas entre sí. Todo ello atañe al dinamismo de la escena, el cual tiene mucho que ver con el mencionado ritmo: no es lo mismo una escena en la cual la actividad se limita a la conversación distendida entre dos personajes relajados, que una en la que esos mismos personajes están enzarzados en plena batalla. A la diferenciación de ambas contribuirá el uso de las formas, del color, de los tipos de plano empleados, del encuadre, el grafismo, la

luz... siempre teniendo en cuenta la línea argumental de la historia, el diálogo y su interacción con el resto de viñetas de la página. En definitiva, se el dibujante debe ajustar el dinamismo de la escena a aquello que necesita el momento representado.

Vamos a centrarnos en el proceso de ejecución de una de estas viñetas, concretamente en el papel que juega el fondo en el cómic. En la imagen que se muestra a continuación (Figura 3) podemos ver el proceso que sigue el reputado dibujante gaditano Carlos Pacheco, fichado por la editorial Marvel, durante los primeros pasos en la elaboración de una viñeta. El momento de abocetaje es clave en la articulación de los personajes y el diseño compositivo. La viñeta se construye sobre un tanteo inicial y, una vez que el artista está conforme con el encuadre y movimiento de las estructuras corporales, pasa a su definición y, por último, a la inclusión del fondo. En esta ocasión el fondo prácticamente no se precisa hasta el último momento. Y se hace adecuándolo al personaje, con objeto de reforzar su movimiento.



Figura 3. Proceso de elaboración de una viñeta por Carlos Pacheco.

La importancia del fondo se encuentra en estrecha relación con el desarrollo narrativo de la historia y con el plano escogido en la viñeta. Evidentemente, no es lo mismo un plano entero, elegido con la intención de centrar la visión en el personaje, que uno general o de situación, donde el objeto es ubicar espacialmente la acción. Con frecuencia el fondo de la viñeta actúa como una sencilla escenografía que acompaña a la acción; aunque existen momentos en los que el fondo se convierte en el absoluto protagonista de la escena. Un ejemplo de esto últimos podemos apreciarlo en la figura 4; una viñeta en la que tiene lugar un acontecimiento de magnitud casi apocalíptica que se desarrolla en la ciudad de Nueva York. En esta escena, creada por Rafael Sandoval y Roger Bonet (duo de dibujante y entintador de Marvel, afincados en Barcelona), el elemento urbano cobra una relevancia extraordinaria, mientras que los personajes quedan diluidos en la maraña de explosiones y edificios del plano picado que se hace sobre la ciudad (de ahí el apoyo de la expresión de sus gestos que se busca en el plano detalle de la esquina inferior derecha de la imagen).

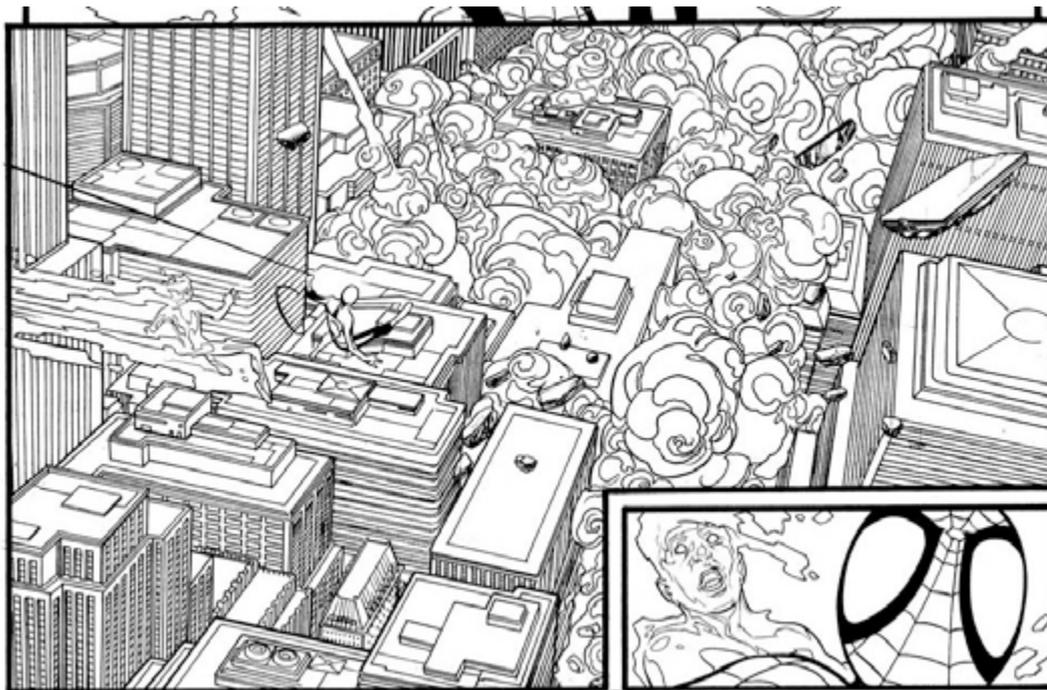


Figura 4. Viñetas 4 y 5 de la página 1 del cómic 'Ultimate Enemy' n° 2, 2010, Marvel.

Aquí el dinamismo de la escena queda transferido al paisaje urbano. Para recalcar el dramatismo de la escena, se tiende a representar los edificios de la ciudad con una perspectiva acentuada, inclinando el plano de tierra con objeto de ofrecer al espectador un paisaje construido a base de líneas diagonales, contrarias al estatismo habitual de las verticales y horizontales. Los puntos de vista utilizados para estas representaciones suelen situar el ojo del espectador sobrevolando la ciudad, lo que contribuye a generar cierta sensación de vértigo. Se trata de efectos que enfatizan el movimiento de las escenas, las cuales devienen más dinámicas y, por lo general, también más sugerentes. En consecuencia podríamos decir que los puntos de vista diferentes, aquellos que ofrecen una panorámica nueva del paisaje, suelen asociarse a discursos excitantes. En este sentido y dada la cantidad de líneas que se pueden encontrar en la ciudad (pues los edificios son, al fin y al cabo, elementos geométricos dispuestos en el espacio con infinidad de aristas) podemos afirmar que ésta es, sin duda, el escenario perfecto para acciones que requieren de dinamismo.

A lo dicho debemos sumar que el fondo (la ciudad) opera en relación al personaje y viceversa. En referencia a ello la línea adquiere una dimensión cardinal. En el dibujo de cómic la línea es un componente formal clave. No es únicamente un descriptor gráfico, también es un elemento dinamizador básico. La línea recta aporta dinamismo tan sólo con una ligera inclinación en el espacio (como sucede con las figuras geométricas) mientras que una línea flexible, de carácter más arbitrario (la propia de las formas orgánicas), con sus constantes cambios de dirección y curvaturas indican, de manera intrínseca, la presencia del movimiento. En los cómics ambientados en la ciudad sucede que ambos tipos de líneas se mezclan. De esa forma, cuando las figuras humanas aparecen en contraposición a un fondo urbano, pueden darse dos casos. Por un lado que dicho fondo se represente tomando un punto de vista perpendicular a los edificios, entonces el contexto se estatiza y las líneas construyen una ciudad sólida, apuntalada a base de ángulos rectos, pero también fría. Por otro que se establezca un punto de vista oblicuo a las formas y planos que componen el fondo; en ese caso la escena, automáticamente, se dinamiza. De ahí que en las escenas de acción se incrementen de manera exponencial las líneas diagonales.

En cualquier caso, la combinación de líneas diagonales rectas y otras de carácter orgánico constituye un recurso muy útil en la acentuación del movimiento en una viñeta, pues el contraste entre ambos tipos de líneas contribuye a crear, si cabe, aún más dinamismo. En la figura 5, por ejemplo, podemos ver cómo los bloques de pisos que se ensamblan el fondo, representados con una ligera angulación del punto de vista, ayudan a evidenciar las cualidades extraordinarias de los superhéroes que protagonizan la escena, el vuelo de uno y el balanceo del otro.



Figura 5. Viñetas 1 y 2 de la página 1 del cómic ‘Ultimate Enemy’ nº 2, 2010, Marvel.

De la misma forma, resulta revelador observar cómo, dentro del mismo cómic, los recursos gráficos y compositivos varían de un momento a otro, entre viñetas sucesivas, evitando caer en la repetición de esquemas pero conservando el dinamismo de las mismas. En la figura 6 podemos observar una concatenación de viñetas con cuatro puntos de vista diferentes, como haciendo el eco del movimiento pendulante del protagonista. En la primera se renuncia a las líneas diagonales, presentado una ciudad relativamente estable; en la segunda las aristas de los edificios se agudizan; en la tercera, aparece el personaje visto desde un plano contrapicado, con el cielo a sus espaldas; mientras que en la última pasa todo lo contrario, y la mirada se dirige de vuelta a la ciudad y lo que sucede en ella. El efecto final que provoca ese zig-zag de planos en alternancia



Figura 2. Página 1 del cómic 'Ultimate Enemy' n° 2, 2010, Marvel.

El color también es un recurso formal de gran importancia. Si comparamos la página del cómic que aparece en la figura 6 con las viñetas de las figuras precedentes (4 y 5), veremos que existe una correspondencia entre ellas. Las anteriores son los dibujos lineales que, ahora, aparecen a color y maquetados en secuencia. La diferencia estriba en que, tras el coloreado, los elementos que componen la viñeta adoptan una nueva jerarquía. Ahora el fondo se suaviza mientras que los personajes, de colores más brillantes, resaltan y toman la batuta de la composición. Y lo mismo sucede en última escena, donde la explosión cobra una relevancia excepcional gracias al uso del color como potenciador de la imagen. En definitiva, todos los aspectos formales que participan en la construcción de una imagen (encuadres, angulaciones, iluminación, la línea, el color, el contraste...) se enfocan hacia la consecución de un mismo objetivo: procurar el dinamismo de la escena para avivar las emociones del lector-espectador.

## 1.2. Apocalipsis

“Una era construye ciudades. Una hora las destruye.” Séneca.

Al aunar conceptos como “edificio”, “ciudad” y “destrucción” resulta inevitable pensar en las guerras que en estos momentos se desarrollan en nuestro mundo y en los atentados terroristas que siembra el caos y la destrucción (ningún ser humano que piense en acontecimientos de esa clase, escapa de la imagen que conmovió al mundo el 11 de septiembre de 2001). En este sentido, cabe decir que es relativamente fácil encontrar visiones apocalípticas en el cómic de superhéroes; sobre todo entre las historias ambientadas en la decadencia de la sociedad postmoderna.



Figura 7. Cardy, N. (Cover artist) ‘Superman’, Vol. 1 # 262 “The Skyscraper that screamed for its life”, 1973, Dc Comics.

Figura 8. Fotograma de telediario del atentado del 11 de septiembre en Nueva York.

En los cómics de superhéroes la imagen que percibimos de la ciudad es, con frecuencia, la de un campo de batalla. El arquetipo narrativo de la tira americana se basa en la lucha continuada entre el bien y el mal; y la ciudad suele ser el telón de fondo de esas pugnas. A causa de la reiteración de ese tipo de escenas, el ilustrador se ve en la obligación de dominar un extenso repertorio de recursos iconográficos, para evitar la repetición: fracturas de edificios, cristales explosionados, rupturas de suelos... todo un sinfín de elementos que combinar para crear nuevas imágenes... Y es que las imágenes de referencia que habitualmente utilizan los dibujantes, así como los prototipos mentales con los que trabajan, constituyen una fuente de modelos visuales fundamental para el ilustrador profesional. A este respecto, en las últimas décadas, el veloz desarrollo de las nuevas tecnologías se ha unido a la expansión que han experimentado las redes de información digitales para conformarse como especie de biblioteca virtual donde hallar toda la información necesaria, también en lo relativo a las imágenes.

## Conclusiones

Para concluir diremos que en el cómic de superhéroes, especialmente en el americano, existe una clara tendencia a representar ciudades imponentes y a guionizar historias que, con frecuencia, desembocan en algún tipo de aparatosa destrucción urbanística, fruto del enfrentamiento del héroe y su antagonico. Tal vez sea por la espectacularidad que provocan las imágenes de catástrofes o las posibilidades que encuentran los dibujantes en la viñeta para idear múltiples realidades alternativas de manera inofensiva pues, como por arte de magia, de un número de cómic a otro las ciudades vuelven a reconstruirse. Sea como fuere, la visión ruinoso del paisaje urbano posee un atractivo innegable y en él radica, sin duda, buena parte del atractivo visual de las ilustraciones de los cómics (y por extensión, también de sus versiones fílmicas). En consecuencia podemos decir que en la narrativa gráfica la ciudad se ha convertido en un escenario recurrente para la representación de la lucha entre el bien y el mal, pues lo arquitectónico encierra un potencial plástico especialmente interesante para el artista gráfico.

## Referencias

- McClaud, S. (1995) *Cómo se hace un cómic*. Barcelona: Ediciones B.
- Eisner, W. (1985) *El cómic y el arte secuencial*. Barcelona: Norma.
- Figura 1. McKeever, T. (1996), *Superman's Metropolis*. Dc Comics.
- Figura 2. Milligan, P. (1990), *Batman's Dark Knight – Dark City*. Dc Comics.
- Figura 3. Pacheco, C., Blog: <http://grafitosexpuestos.blogspot.com/>
- Figura 4, 5 y 6. Sandoval, R. (2010), *Ultimate Enemy*, nº 2. Marvel.
- Figura 7. Cardy, N. (1973) *Superman*, Vol. 1 # 262 "The Skyscraper that screamed for its life". USA: Dc Comics.
- Figura 8. Fotografía del atentado del 11 de septiembre en Nueva York.

# LES CITÉS OBSCURES (LA TOUR): FRANÇOIS SCHUITEN, PIRANESI Y LA CIUDAD IMAGINARIA

**Áurea Muñoz del Amo**

Profesora Ayudante Doctora

**Diego Pérez Galindo**

Investigador / Doctorando

Facultad de Bellas Artes. Universidad de Sevilla. C/Laraña 3, Sevilla (España) CP

41003 Tlfn: + 34 659919115 Email: aurea@us.es

## Resumen

Les Cités Obscures es una de las sagas gráficas más conocidas del dibujante belga François Schuiten. En ella Schuiten propone un recorrido a través de un variado paisaje arquitectónico nutrido de multitud de complejas referencias artísticas. Con este trabajo pretendemos viajar al interior de uno de esos particulares escenarios urbanísticos: el recreado en La Tour. Las

sugerentes arquitecturas de La Tour se construyen en base a las imágenes de la popular carpeta de grabados de Le Carceri, de Giambattista Piranesi. Schuiten nos muestra en su obra un universo paralelo de una inmensa riqueza gráfica el cual, además, constituye una lúcida aproximación visual a las famosas cárceles imaginarias del maestro italiano.

## Palabras clave

*Ciudad, imaginación, Schuiten, Tour, Piranesi, Carceri, grabado, dibujo*

## Abstract

Les Cités Obscures is one of the best known comics by the Belgian artist François Schuiten. Schuiten proposes a trip through diverse architectural landscapes. There are many artistic references in it. In this article we will travel into one of those particular urban landscapes: the landscape recreated in La Tour. The striking

architecture we can see in La Tour is inspired in the popular serie of artprints titled Le Carceri, engraved by Giambattista Piranesi. Schuiten shows a rich drawing style in his comics. In conclusion, La Tour is a lucid visual approach to the famous Italian master's imaginary prisons.

## Key words

*City, imagination, Schuiten, Tour, Piranesi, Carceri, engraving, drawing*

## Introducción

A lo largo de las siguientes páginas trataremos de desentrañar los principales nexos de unión entre la popular carpeta de grabados *Carceri d'invenzione*, de Giovanni Giambattista Piranesi (1720-1778) y la novela gráfica titulada *La Tour* (volumen de la conocida saga de *Les Cités Obscures*) del dibujante belga François Schuiten (1956-), quien se inspiró en el maestro italiano para su realización. Unos vínculos que tienen como telón de fondo, por un lado, la profunda atracción que ambos artistas sienten hacia la arquitectura y la potencial plasticidad de sus volúmenes, por otro, una sensibilidad común hacia los valores propios del dibujo y la gráfica. Trataremos, en definitiva, de ahondar en los pilares del universo creativo de Piranesi y Schuiten a través del análisis de las *Carceri* y de *La Tour*, pues creemos que esta última es, probablemente, una de las aproximaciones visuales más lúcidas que se han hecho a las famosas cárceles imaginarias del italiano desde el mundo del cómic.

## Objetivos

Nuestro objetivo es, fundamentalmente, uno (lo que no quiere decir que se trate de un objetivo sencillo de alcanzar). La meta que perseguimos con este artículo es subrayar el vínculo existente entre la obra gráfica (cómic) de F. Schuiten y la obra gráfica (grabado) de G. Piranesi y la especial importancia que, dentro de esta relación, cobra la arquitectura como puente de unión entre la imaginación del belga y la del italiano; una relación que va más allá del contexto social, cultural e incluso temporal.

## Metodología

El presente trabajo es producto de una reflexión crítica y dialogada en torno a la obra de los dos artistas gráficos mencionados, previamente sustentada en el análisis y estudio previo del caso de manera individualizada. Cabe subrayar al respecto que los autores de este texto son conocedores de ambos territorios artísticos, estando cada uno especializado en uno de los dos campos que tocaremos a lo largo de las siguientes páginas (arte gráfico e ilustración artística).

En lo que atañe al planteamiento estructural del trabajo destacar que, para comprender y poder analizar en su justa medida la relación existente entre el trabajo que Schuiten realiza en *La Tour* y la serie de grabados de las cárceles de Piranesi (su referente iconográfico más inmediato) hemos creído conveniente detenernos, en primer lugar, en la obra del italiano para, posteriormente, analizar la del dibujante belga en relación a ella. Nuestra intención es observar la compleja articulación de referentes artísticos y visuales que se encuentran tras los aguafuertes de Piranesi como paso previo al estudio del modo en el que Schuiten se apropia de las imágenes del grabador para crear la ciudad que aparece en las páginas de *La Tour*. Todo ello poniendo de relevancia, como no podía ser de otra manera, el papel que juega la arquitectura en la mencionada relación.

# 1. Sobre Piranesi y su relación con la arquitectura

La obra y figura de Piranesi constituye un referente significativo de la diversidad estilística que coexistió durante el siglo XVIII. La obra de este sobresaliente grabador está aderezada con los principales y más variados condimentos de su época, estética y conceptualmente hablando. En Piranesi confluyeron el interés por la arquitectura, por el pasado antiguo de la Roma imperial, el bagaje barroco italiano, el gusto por le vedute venecianas, la mirada analítica hacia el detalle... y no en vano su obra gráfica fue un valioso referente para la formación histórica y visual del artista neoclásico y punto de inflexión hacia la nueva corriente romántica. Y es que, como es bien sabido, no siempre es posible clasificar estilísticamente a los artistas en compartimentos estancos para facilitar su ubicación dentro de la intrincada historia del arte. Piranesi es uno de esos artistas plurales y complejos, a caballo entre distintos movimientos y participante activo en todos ellos.

## 1.1. Piranesi, el grabador

Piranesi fue, ante todo, grabador. El grabado fue su lenguaje; su principal vía de expresión plástica y la practicó con intensidad a lo largo de su vida, habida cuenta de sus aspiraciones frustradas como arquitecto. No en vano su relación con la arquitectura fue determinante en su formación como grabador, pues fue el soporte iconográfico de toda su producción gráfica, constituyéndose como su principal y más recurrente temática. Sin la arquitectura Piranesi, probablemente, no sería el artista que llegó a ser.

Piranesi, siendo joven, estudió arquitectura en Venecia, primero con su tío, Matteo Lucchesi (quien le inculcó su profesión como vocación) y después con Giovanni Antonio Scalfarotto. De ellos aprendió los fundamentos arquitectónicos que más tarde practicaría en sus imágenes. Así, por un tiempo, coqueteó con el oficio de arquitecto y ornamentalista, aunque sólo llegó a ejercer de lo primero en una ocasión. El oficio de grabador le vino en cierto modo, al encuentro.

Piranesi se trasladó a Roma en 1740, donde quedó fascinado por la majestuosidad de las ruinas antiguas que sembraban la ciudad. Por aquel entonces la ciencia de la arqueología era un portal hacia el pasado que, aunque carecía de exactitud cronológica, empezaba a generar interés en un gran círculo de intelectuales. Piranesi, embriagado por la exuberancia de los restos arqueológicos que se asomaban aquí y allá en la urbe romana, pronto se sumó a la corriente y comenzó a registrar y catalogar las piezas y los restos de edificios romanos que le circundaban, dibujándolos, mientras permanecía al tanto de los nuevos hallazgos que se iban produciendo en el entorno.

La pasión que sintió por la antigüedad romana, especialmente por sus diseños arquitectónicos, está presente en toda la obra grabada del italiano. Aunque es, a nuestro parecer, en sus estampas iniciáticas donde ese entusiasmo es más desbordante: en la serie de grabados que conforman las carpetas tituladas *Prima Parte di Architetture e Prospettive inventate* (1743), en *Le vedute di Roma* (1748) o en *Opere Varie* (publicadas en 1750)... pero, sobre todo, en sus *Carceri d'invenzione* (1745). *Carceri d'invenzione*, a pesar de que fue una de las series más tempranas de Piranesi (la realizó con apenas veintidós años) no es ni mucho menos fruto de la inexperiencia. Más bien lo contrario. El contacto de Piranesi con las técnicas de estampación había comenzado mucho tiempo atrás, primero junto a Carlo Zucchi, estando aún en Venecia, con quien sentó sus bases estilísticas, y más tarde en el taller del afamado Giuseppe Vasi, ya en Roma, con quien perfeccionó su técnica. Las *Carceri d'invenzione* gozan hoy del reconocimiento de los expertos, aunque no fue así en su tiempo. Entre sus coetáneos resultaron

más populares el resto de las series, más descriptivas (y también más clásicas). Los grabados de escenarios y monumentos romanos en los que se especializó Piranesi, y de los que tantas carpetas editó, gozaron de gran aceptación entre sus contemporáneos; sobre todo en Inglaterra, donde sus interpretaciones gráficas de la Roma antigua fueron muy demandadas. Tan sólo los artistas del Romanticismo supieron ver la genialidad que hoy, siglos después, vemos en las cárceles.



Figura 1, Giovanni Battista Piranesi, 'Prima parte di architetture e prospettive (Gruppo di scale ornato di magnifica architettura...)', 1743, aguafuerte. Wake Forest University Print Collection, Winston-Salem.

Piranesi demostró desde un principio, en su Prima Parte di Architetture que le preocupaban cuestiones como el centro visual, la perspectiva, el fraccionamiento, la ordenación de la estructura, la composición, la relación entre las proporciones... y potenciaba, de manera destacada, la presencialidad de la arquitectura (basta fijarse en el tamaño de las figuras en relación a los espacios representados). Es decir, le interesaba fundamentalmente la idea de lugar. Ese interés queda especialmente reflejado en las cárceles, donde sus inquietudes se amplifican. En ellas los espacios se desintegran para volver a recomponerse. Es el propio espectador quien debe encontrar la lógica de las arquitecturas propuestas pues, a la manera de las escenografías barrocas, estas no son más que ilusiones.

Obviamente, para el Piranesi grabador la formación como arquitecto resultó clave: no sólo le sirvió para aprender los fundamentos de la representación perspectiva, también le brindó un valioso adiestramiento en el dibujo. Huelga decir que Vasi pronto se dio cuenta del potencial de su alumno y que, ante el temor a ser superado, le despachó como discípulo aduciendo que su concepción del grabado era excesivamente pictórica y que sería mejor pintor que grabador. En cierto modo tenía razón, pues, siendo veneciano, Piranesi había ido construyendo esa consciencia pictórica del grabado desde pequeño, como no podía ser de otra manera. No obstante, con frecuencia se ubica a Piranesi entre los autores neoclásicos. En esencia, si sólo atendemos a su faceta analítica, a la que busca entre las ruinas, a la que trata de captar el espíritu lejano de los antiguos, sus modelos arquitectónicos,

a esa parte del Piranesi apasionado por el pasado que en algún momento visitó Herculano, tal vez. Pero Piranesi era mucho más complejo. De joven sus influencias fueron muchas y variadas. Del Palladio manierista aprendió el amor por el estudio y revisión de la arquitectura romana, in situ, insertada en la diáfana atmósfera de su Venecia natal. De sus coterráneos venecianos, Canaletto y Tiépolo, el regusto de los últimos coletazos barrocos por la luz vigorosa y rutilante, contrastada, casi siempre lateral, que se aprecia en las vedute (la temática por excelencia de Canaletto y que sería también la suya), y por el color, que Piranesi nunca empleó pero que supo traducir al blanco y negro con sabiduría, respetando sus correspondencias tonales. Pues aunque Piranesi nunca llegó a ejercer como pintor, en el tratamiento acromático de sus estampas se observa una siempre latente consideración del color (la misma que intuyó Vasi), herencia de su cultura visual veneciana.

## 1.2. Las cárceles

Si comparamos las estampas realizadas para la Prima Parte di Architettura con las Carceri d'invenzione (ambas realizadas prácticamente en la misma época) observamos que existe un significativo giro interpretativo y técnico. La arquitectura que representa Piranesi en todas sus series es siempre megalómana. El veneciano aseguró sentirse abrumado ante la amplitud de los escenarios romanos y por la rareza de las desmesuradas moles de mármoles que se encontraban diseminadas por doquier. Una sensación que probablemente trató de potenciar introduciendo esos personajes que, en ocasiones, aparecen en la inmensidad de sus escenas, tan diminutos que a duras penas se pueden localizar. En este sentido podemos decir que Piranesi no concibió la imitación respetuosa de los patrones clásicos, sino que los sobrepasó y exageró. Esa monumentalidad es aún mayor en las prisiones, donde extremó los ángulos de visión de los espacios arquitectónicos magnificándolos si cabe aún más, hasta puntos que a veces rayan lo imposible. La leyenda cuenta que esos intrincados espacios fueron producto de las alucinaciones que Piranesi sufrió estando enfermo de malaria. Sea o no cierto, la verdad es que sus cárceles derrochan una fantasía delirante, que si no fue producto de la locura, al menos sí que lo fue de la más absoluta libertad creativa.

Pero donde radican las mayores diferencias entre las cárceles y el resto de las series es, sobre todo, en lo referente a ese concepto pictórico que señalábamos antes. Para sus prisiones Piranesi no imagina sólo una nueva arquitectura, sino todo un conjunto atmosférico, contenido entre masas de oscuridad apenas atravesadas por unos cuantos haces de luz contrastantes. Imagina un lugar, pero también una atmósfera. Al observar sus aguafuertes nos llaman poderosamente la atención las ambientaciones lumínicas de sus antojadizas y enrevesadas escenografías. Piranesi confunde al espectador con las sombras caprichosas que arrojan antiguas arquitecturas, corredores, pasarelas y escaleras que van y vienen sin un destino concreto: una ambigüedad espacial desconcertante. Para ellas Piranesi reinventa la sombra. Utiliza líneas y tramas más abiertas y expresivas que sus habituales y ordenados trazos paralelos; planteando un dibujo a mano alzada que dista mucho del control gráfico que demuestra en otras estampas y que le da a sus cárceles un punto de ensalzamiento a la antigüedad decadente que no tienen el resto de sus series, más racionales. El empleo de las luces, de las sombras y de los contrastes está directamente relacionado con la concepción formal de la estructura arquitectónica que idea para sus escenarios.

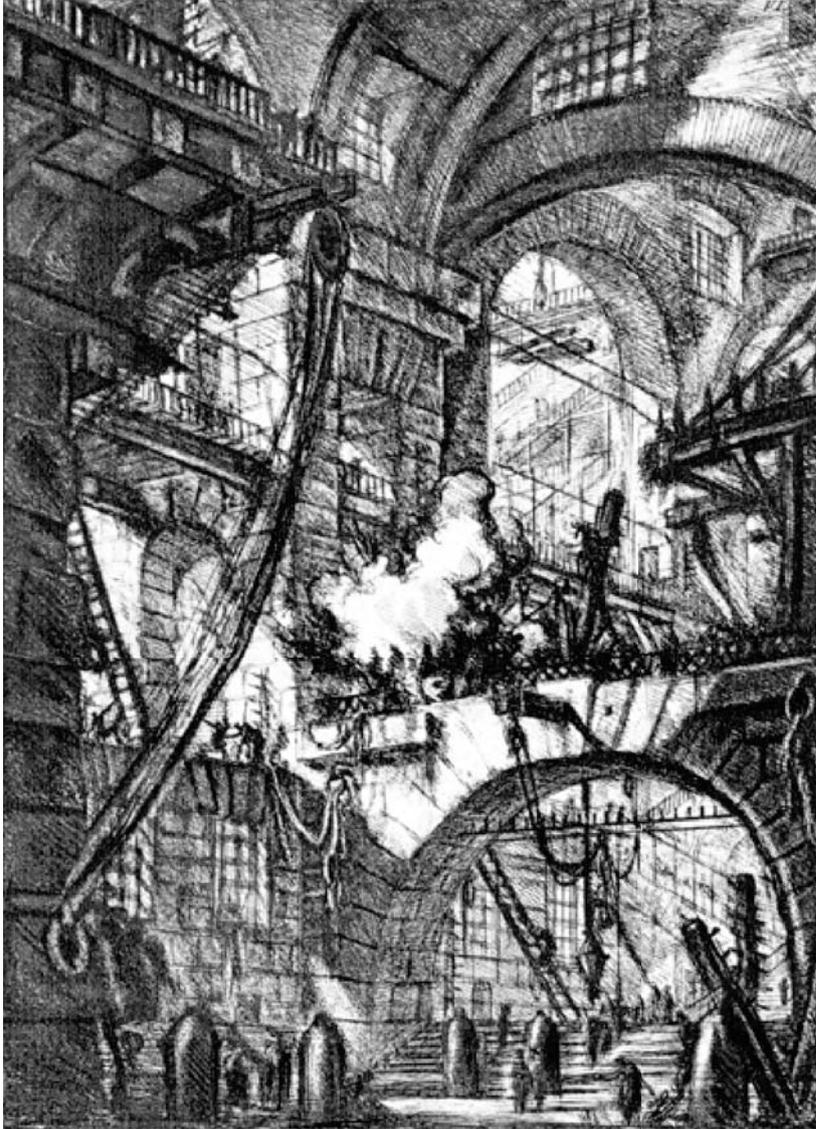


Figura 2, Giovanni Battista Piranesi 'Carceri d'invenzioni (Il fuoco)', 1761, aguafuerte. Detroit Institute of Art, Detroit.

Las prisiones pasaron por dos momentos diferentes y sustanciales. La serie se compuso, en un primer momento de 14 planchas, aunque Piranesi decidió hacer una reedición posterior, casi diecisiete años después, y ampliarlas hasta 16. Esto le obligó a retocar las matrices, probablemente ya desgastadas. Entonces Piranesi aprovechó para hacer algunos retoques importantes. Como advirtió M. Yourcenar (Yourcenar, 1987), los cambios formales que introdujo Piranesi para esa nueva edición de las cárceles fueron, principalmente, de dos clases. Por un lado multiplicó los trazos para poder hacer entintados más generosos, por otro disminuyó los espacios reservados a las luces, aumentando las masas de sombra. El contraste entre las zonas iluminadas y las oscuridades provocan claroscuros injustificables, deudores de la tradición barroca pero visionarios en cuanto a sensibilidad. Un tratamiento lumínico que se observa también en otras series de su juventud, como las vedute de Roma, aunque sin duda mucho más mesurado.

La segunda intervención de Piranesi en las Carceri d'invenzioni fue más agresiva. Los cobres, grabados al aguafuerte, sufrieron nuevas mordidas, combinadas con la talla directa y el uso de algunos efectos de resinado y mordida abierta. Con toda probabilidad en ello tuvo mucho que ver Rembrandt, a quien Piranesi admiraba y

cuyas estampas tuvo la oportunidad de estudiar en el intervalo de tiempo entre una y otra edición. A la observación de los grabados del genio holandés parecen deberse las pérdidas de detalles que se aprecian sobre todo en las áreas en sombra, que ahora son mucho más sugerentes y misteriosas. Y es que, de la misma forma que lo fue Rembrandt: 'Técnicamente, Piranesi es asombroso e ilimitado: un rayado nervioso y preciso, un gris que parece metal bruñido hace brillar los medios tonos de las piezas menores, un brío claroscuro, tenebroso, creando un contraste dramático de los negros (Espinós Díaz, 1998)'. Además, durante la transformación de las cárceles, Piranesi añadió nuevos elementos mecánicos (ruedas, poleas, grúas...), unas veces en primer plano, otras ocupando los huecos más recónditos, inactivos casi siempre. La mayoría de las veces insinuados entre sombras. Con la introducción de esta clase de objetos de connotaciones ciertamente explícitas Piranesi abre la puerta hacia una suerte de terror psicológico subliminal. Un matiz respecto a la versión anterior (mucho más sobria y menos tenebrosa) que, unido a la desorbitada proporción de las arquitecturas con respecto a las figuras que transitan por ellas y a la atmósfera empastada en sombras, respalda la idea que muchos estudiosos han mantenido de que en los grabados de las cárceles asoma una visionaria percepción de lo sublime que avanza la llegada del movimiento romántico. En relación a ello podríamos decir que las Carceri d'invenzioni evolucionan hacia una concepción espacial donde la atmósfera, la ambientación de la escena, constituye un elemento consustancial a la arquitectura que representa.

## 2. Sobre Schuiten y su relación con la arquitectura

Como ocurría con Piranesi, para François Schuiten la arquitectura ha sido un leiv motiv permanente en su obra. Resulta curioso y muy revelador observar los paralelismos entre la vida de Piranesi y el contexto en el que se forma el dibujante belga. Schuiten, como Piranesi, estuvo rodeado de arquitectos desde la infancia. Nace en Bruselas, en 1956, en una familia de arquitectos. Sus padres fueron arquitectos y, de sus cinco hermanos, dos resultaron ser igualmente arquitectos; además uno de ellos, Luc Schuiten, ha colaborado con él en múltiples proyectos. No en vano, Schuiten ha trabajado diseñando escenografías y decorados arquitectónicos para múltiples campos artísticos, como el cine, la animación en 3D, etc... Cabe suponer que, dado el contexto, éste tenía que revertir de alguna manera en sus viñetas, como sucedió en el caso de Piranesi; pues la formación de ambos fue (salvando las distancias) similar en muchos aspectos.

### 2.1. Schuiten, dibujante

De la misma manera en la que Piranesi no tardó en alcanzar el éxito como grabador, el Schuiten dibujante, que despegó junto a Claude Rénard a principios de los ochenta, no tardó en formar parte de la élite del cómic belga. Desde el comienzo las escenografías por las que transitaban los personajes de sus cómics fueron sello de autor. Los diseños arquitectónicos de corte decimonónico ideados por Schuiten se caracterizan por la heterogeneidad de sus formas. Con un halo de surrealismo embebido de rigor germánico, sus diseños urbanísticos iniciales bien podrían calificarse como una suerte de 'futurismo arquitectónico'. Las referencias visuales son, en consecuencia, igualmente heterogéneas y desembocan, necesariamente, en lo que Lus Arana denomina hipertrofia estilística (Lus Arana, 2007), en clara alusión al manierismo arquitectónico que caracteriza a los escenarios que idea Schuiten.

La saga de cómics *Les Cités Obscures* comenzó su andadura a principios de los años 80, al mismo tiempo que la carrera de Schuiten empezaba a despegar. La colección es, a día de hoy, una serie de culto. Los motivos son ciertamente razonables. Se trata de una saga elaborada al modo de *Las Ciudades Invisibles* de Ítalo Calvino, es decir, por acumulación de material en torno a un eje transversal que lo ensarta y dota de sentido (Calvino, 1994). A través de los distintos números de *Les Cités Obscures* va tomando forma un mundo imaginario que, en cada volumen, narra una historia ambientada en una ciudad estado y civilización diferente e independiente, con sus propios diseños arquitectónicos. Esas ciudades se encuentran en una especie de planeta muy similar a la tierra, pero radicalmente opuesto a ella, que rota alrededor del sol aunque en un punto enfrentado de la órbita gravitacional. Algunas de las urbes oscuras están inspiradas en ciudades reales, como Bruselas, Génova o París. Otras, como Calvani o Urbicanda, son producto de su imaginación. En cualquier caso, el elemento protagonista es la arquitectura. Tanto es así que, podría decirse, incluso la propia naturaleza gráfica de la saga está supeditada a ella.

Las cooperaciones de Schuiten con otros autores son frecuentes; pero, de todas ellas, quizás una de las más fructíferas ha sido la que llevó a cabo con el guionista Benoît Peeters para la creación de *Les Cités Obscures*. Sin duda la unión de ambos genios fue fundamental para la concepción de la saga; no obstante, cabe subrayar que Schuiten imprime una estética muy particular a sus creaciones. El diseño escenográfico de sus viñetas siempre refleja su autoría gráfica, a pesar de las posibles influencias derivadas de sus colaboraciones con otros autores. Esa seña de identidad característica es la forma en la que Schuiten aborda el paisaje arquitectónico en sus dibujos, la variedad estilística que confluye en sus construcciones y la manera que éste tiene de realizar dicho ensamblaje. Las elucubraciones arquitectónicas del dibujante parecen enraizar con algún momento del siglo XVIII ó XIX, aunque divergen sustancialmente de su estética hacia una suerte de heterogénea divagación formal anclada en el pasado. La serie de *Les Cités Obscures* constituyen una especie de campo para la experimentación arquitectónica, para la búsqueda del límite entre lo razonable y lo surreal, entre lo imaginado y lo imaginable.

## 2.2. La Tour y las 'cárceles' de Piranesi

En la historia de la estampa y el arte gráfico la serie *Carceri d'invenzione* es una de las que más profundamente han calado en el imaginario popular. Como hemos apuntado, la carpeta ya supuso, con toda probabilidad, un importante referente para Goya y, más tarde, para los románticos. No en vano, a día de hoy podemos distinguir la influencia de las imágenes de las prisiones en la obra de multitud de autores contemporáneos, procedentes de las más diversas disciplinas creativas. Dentro del ámbito de la estampación gráfica tenemos el ejemplo de la obra del grabador francés Erik Desmazières; en el del videoarte a Ana María Tavares (con piezas como *Airshaft*, dedicada a Piranesi); en el de la arquitectura tenemos el caso de Peter Eisenman (a resaltar la propuesta artística que presentó para la Biennale di Venezia de 2004) y en el mundo de la ilustración tenemos el excepcional trabajo que estamos analizando en relación a la obra del italiano, el que realizó François Schuiten en *La Tour*. En cualquier caso, a esta lista, podrían sumarse con toda probabilidad otras muchas propuestas artísticas; un hecho que constituye, en sí mismo, una prueba fehaciente de la contundencia plástica y conceptual de la propuesta arquitectónica de Piranesi.

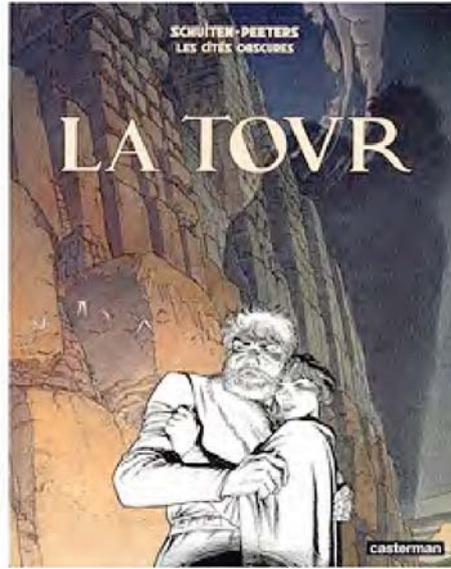


Figura 3, Giovanni Battista Piranesi, 'Carceri d'invenzioni (Plancha I)', 1761, aguafuerte y buril. Kemper Art Museum, St. Louis.

Figura 4, François Schuiten & Benoît Peeters, 'La Tour (Les Cités Obscures)'. Portada. (Schuiten, 1987)

De cualquier forma, el caso de La Tour es uno de los más singulares de la colección de Les Cités Obscures. La historia que cuenta no sólo fue fruto de la colaboración de Schuiten con B. Peeters, también lo fue de una atemporal pero profunda conexión con la sensibilidad de Piranesi. La Tour sale a la luz en 1987 y narra la historia de un personaje al cual, no por casualidad, llaman Giovanni Battista. El protagonista de la novela es el encargado de cuidar una construcción a la que denominan la torre y que posee unas dimensiones desconocidas. Dicha torre, laberíntica en su interior, resulta responder a una estructura cilíndrica muy similar a una gran torre de Babel (que el propio autor desvela con la imagen del cuadro homónimo de Pieter Brueghel). La forma de la atalaya es fundamental en el transcurrir de la novela gráfica. Conforme se avanza en la obra, el lector va descubriendo la estructura de la torre y es sólo cuando por fin éste ha penetrado en sus entrañas cuando halla las claves para reordenar sus espacios internos, para racionalizar su organización y conformar una imagen mental de la integridad del lugar y de la trama que tiene lugar en él.

En este número, el tercero de la saga de Les Cités Obscures, Schuiten propone un diseño urbanístico sustancialmente alejado de aquellos que ideó para las historias precedentes. En La Tour las claves del futurismo decimonónico que había caracterizado a sus escenografías con anterioridad se diluyen, para dejar paso a una inteligente reinterpretación de los enrevesados calabozos imaginados por Piranesi. Una reinterpretación que, sin duda, podría calificarse como un ejercicio de racionalización de las propuestas estructurales del maestro italiano (a pesar de que el carácter onírico de las cárceles, lógicamente, queda reflejado en la versión de Schuiten). En este sentido, resultaría factible entender la propuesta arquitectónica del dibujante belga como una aproximación visual vinculada a las reflexiones de Michel Foucault en torno al espacio, del cual decía: 'el espacio en el que vivimos (...) es un espacio heterogéneo.

En otras palabras, no vivimos en una especie de vacío, dentro del cual localizamos individuos y cosas. (...) vivimos dentro de una red de relaciones que delinean lugares que son irreducibles unos a otros y absolutamente imposibles de superponer (Foucault, 1986)'.

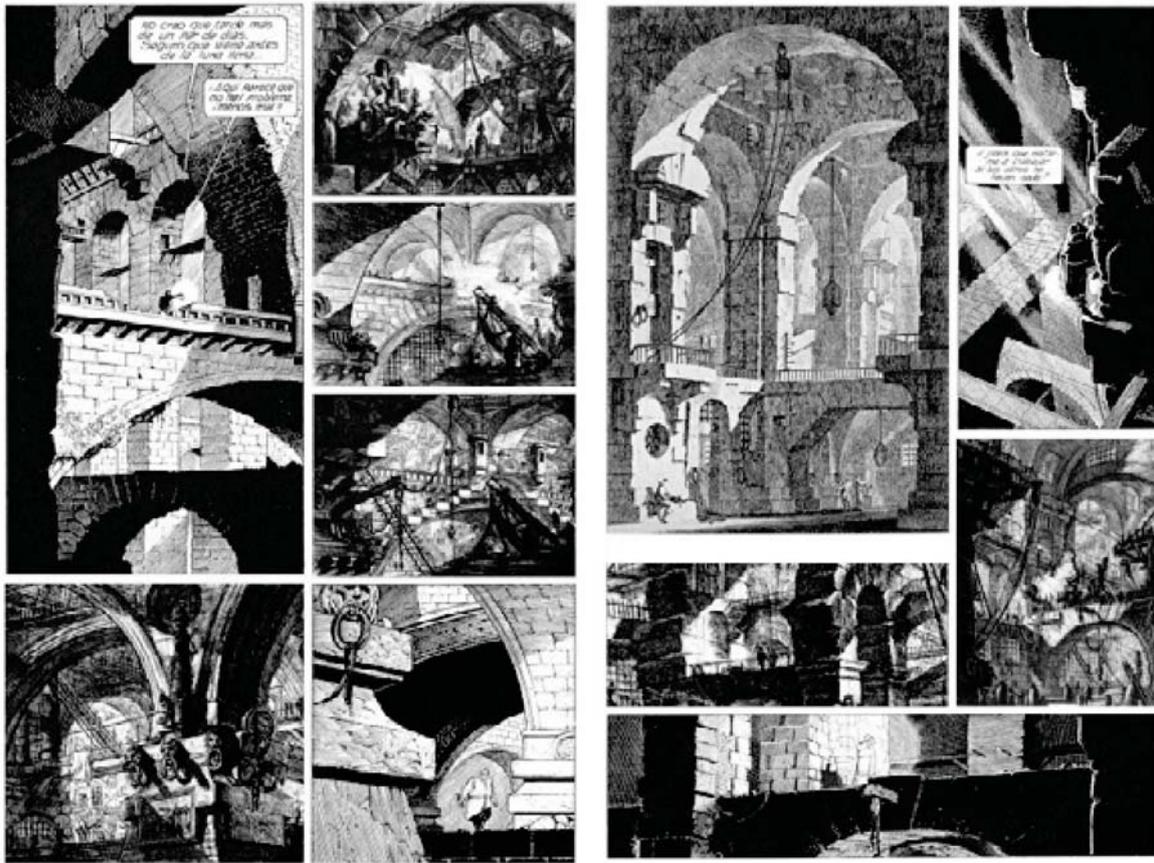


Figura 5, François Schuiten & Benoît Peeters, 'La Tour (Les Cités Obscures)'. (Schuiten, 1987)

Figura 6, François Schuiten & Benoît Peeters, 'La Tour (Les Cités Obscures)'. (Schuiten, 1987)

Carceri d'invenzione fue concebida como una suerte de carpeta de vistas interiores. Entre las vedute de Piranesi, Le Carceri constituye uno de los grupos de mayor singularidad (parangonable quizás a los Caprichos de Goya). Tal vez por ello en los dibujos de Schuiten también resulta de capital importancia el concepto de veduta. La veduta italiana, la que practicara Piranesi, en las páginas del belga queda circunscrita al perímetro de la viñeta. De esa forma, viñeta a viñeta, veduta a veduta, se construye la historia. La composición entre los distintos escenarios marca el recorrido del personaje protagonista del cómic. En este sentido podríamos decir que el concepto de veduta que emplea Schuiten es muy similar a aquel con el que trabajó Piranesi, pues ofrece un paseo turístico por un mundo desconocido, con imágenes de distintos espacios que, una tras otra, acaban por revelar la complejidad urbanística de la ciudad en la que se desarrolla la acción.

En La Tour, Schuiten utiliza la serie de las cárceles de Piranesi como telón de fondo imprescindible donde enmarcar su historia, reinterpretándolas en función de las necesidades narrativas del guión. Sin ese lugar como trasfondo, el argumento de su novela gráfica sería, necesariamente, otro. Aprovechando la teatralidad de los artificiosos y casi imposibles escenarios de Piranesi, el dibujante propone un paisaje arquitectónico de corte medieval, a medio camino entre el espíritu románico, gótico y renacentista. Dichas arquitecturas están sometidas a modificaciones de tipo diverso para permitir que los personajes se desplacen por las viñetas: unas veces Schuiten introduce las imágenes originales tal cual, otras las simplifica, hace un zoom o las rediseña... dependiendo de las necesidades del relato, ya que de la lógica secuencia entre los distintos espacios depende su credibilidad. Escaleras, laberintos, juegos de escala, juegos perspectivos, geometrías improbables, maquinarias... son los el-

elementos que podemos hallar en las estampas de las cárceles y son los mismos que Schuitem revisita. Los trampantojos, los juegos de luces, las yuxtaposiciones y superposiciones que tienen lugar en las escenas de Schuitem se formulan en base a un análisis continuado de la obra de Piranesi; al tiempo que asoman en ellas ciertas trazas que nos remiten - porqué no- a Escher. Aunque Schuitem, en ese ejercicio de racionalización del que hablábamos anteriormente, procura mantener la coherencia del espacio por el que se mueven sus personajes.

En todo caso, además de la obligatoria adaptación del diseño del recorrido arquitectónico para respetar la continuidad narrativa de la historia, es quizás en la composición lumínica donde recae el grueso del peso discursivo. Las luces focalizadas, las misteriosas sombras y, por supuesto, los dramáticos contrastes, actúan como elementos conductores esenciales de una novela conscientemente concebida en blanco y negro (en lógica correspondencia con las imágenes que componen la carpeta de grabados sobre la que se inspira). Los profundos claroscuros aportan una carga de teatralidad básica para la ambientación de la historia, donde la riqueza de texturas y grafismos propia del lenguaje del grabado juega un papel importantísimo dentro de la lectura visual de la novela. La adaptación que hizo Schuitem de las estampas y arquitecturas de Piranesi es muy inteligente, pues no sólo supo explotar las cualidades narrativas originalmente implícitas en la serie de Piranesi, sino que aprovechó lúcida-mente los recursos gráficos característicos del grabado en beneficio de su propia obra. La Tour es un trabajo que viene a resaltar no sólo los aspectos más teatrales (y en ese sentido también barrocos) de las fantásticas prisiones de Piranesi, sino la universalidad de la capacidad narrativa de la imagen gráfica a través del claroscuro. Y es que la arquitectura es volumen, son formas cuyo carácter se revela cuando la luz incide en ellas. Es por ello que, entendemos, la concepción lumínica que ambos autores emplean resulta consustancial a la noción constructiva con la que diseñan sus escenarios.

## Conclusiones

De todo lo dicho anteriormente podemos concluir que la relación entre Schuitem y Piranesi es manifiesta en muchos aspectos. Obviamente lo es a raíz del nexo entre las obras que hemos tratado, La Tour y Carceri 'invenzione, pero también lo es en relación a la direccionalidad de los intereses y experiencias vitales y creativas de ambos artistas, siempre vinculadas al hecho arquitectónico. En este sentido podríamos decir que el elemento catalizador de sus preocupaciones es el espacio constructivo, el lugar. Los dos, en sus respectivos trabajos, demuestran un absoluto compromiso con la arquitectura como medio a través del cual estudiar la relación entre el ser humano, su entorno y el modo en que éste puede reconfigurarse al antojo de la imaginación.

La frecuencia con la que los espacios de las prisiones ideadas por Piranesi han servido de inspiración para otros creadores supone un claro síntoma del poder de atracción que provoca la plasticidad de las formas que componen las imágenes de su famosa carpeta de grabados. Las Carceri d'invenzione han pasado a conformar parte integral del imaginario colectivo, constituyendo una referencia visual ineludible para todo aquel que se aproxima a la arquitectura desde la libertad creativa y el gusto por las ilusiones visuales.

Podríamos decir que en las cárceles Piranesi aunó la sustancia de Roma y la de su propia imaginación: una concepción estética cargada de cierto primitivismo surrealista y de una potente y premonitoria dosis romántica. Todo un compendio estético que, tras pasar por el filtro de la racionalización gráfica de Schuitem y sumarle (además) nuevos referentes, en La Tour deviene en una compleja estructura estilística sólo factible en las páginas de sus cómics. Dentro de este contexto, la arquitectura diseñada por Piranesi y repensada por Schuitem se

transforma en una suerte de vehículo de ideas, capaz de romper fronteras y acercar momentos pertenecientes a tiempos y culturas diferentes.

## Referencias

Calvino, I. (1994) En la nota preliminar de *Las ciudades invisibles*. Madrid: Ed. Siruela (11).

Espinós Díaz, A., Gómez Frechina, J., & Montoya Beleña, S. (1998). En el catálogo de la exposición Piranesi, una visión del artista a través de la colección de grabados de la Real Academia de Bellas Artes de San Carlos. Valencia: Consorci de Museus de la Comunitat Valenciana, Generalitat Valenciana.

Foucault, M (1986) Of other spaces. En *Diacritics* N° 16 (22-27).

Lus Arana, L. M. (2007). Piranesi/Schuiten. Arquitectura, cómics y clasicismo. [http://www.homines.com/comic/piranesi\\_schuiten\\_\\_01/index.htm](http://www.homines.com/comic/piranesi_schuiten__01/index.htm)

Yourcenar, M. (1987) El negro cerebro de Piranesi. En *A beneficio de inventario* (111-156). Madrid: Ediciones Alfaguara.

## Figuras

Figura 1. Wake Forest University Print Collection, Winston-Salem. <http://www.wfu.edu/art/pc/pc-piranesi-catalog.html>

Figura 2. Detroit Institute of Art, Detroit. <http://www.dia.org/object-info/a0fdb008-3d3c-47c9-976a-3c6e-de340e6e.aspx?position=10>

Figura 3. Kemper Art Museum, St. Louis. <http://kemperartmuseum.wustl.edu/collection/explore/artwork/1120>

Figura 4, 5 y 6. Schuiten, F. & Peeters, B. (1987) *La Tour*. En *Les Cités Obscures*, 1987.

# LA REPRESENTACIÓN DE LA CIUDAD EN EL VIDEOJUEGO: DEL VIRTUOSISMO GRÁFICO AL COMPROMISO NARRATIVO

**Mar Marcos Molano / Michael Santorum**

Profesora Titular UCM

Facultad CC. Información. Universidad Complutense de Madrid. Av. Complutense (España) CP 28004 Tlfn: 91 394 21 61

Email: marmarcosmolano@gmail.com

**Michael Santorum**

Desarrollador de videojuegos

Mercury Steam. Email: michael.santorum@gmail.com

## Resumen

La imitación de la realidad, el perfeccionamiento en la representación de la misma a través de las imágenes, lleva al videojuego a la elaboración de entornos de inmersión con una ejecución cada vez más compleja y elaborada en lo que a gráficos se refiere: la representación de las ciudades donde desarrollar las acciones en determinados videojuegos deviene elemento esencial de su construcción narrativa, transformándose en lugar por excelencia para la interacción. Ello no quiere decir que la totalidad de videojuegos se consagren a

la representación de entornos realistas, muchos de ellos representan lugares fantásticos derivados de juegos figurativos de modelos clásicos. En cualquier caso, y a diferencia del cine o la fotografía, el videojuego no es un sistema de registro de lo real, por lo que dicha representación 'mimética' de la ciudad se aproxima más a las convenciones representativas de la pintura que a los modos cinematográficos o fotográficos, bebiendo de fuentes que abarcan desde el Renacimiento a la pintura contemporánea.

## Palabras clave

*Representación de la ciudad, videojuegos, entornos de inmersión, interacción.*

## Abstract

The imitation of reality, the improvement in the representation of it through images, leads the videogame to the development of immersive environments that require more complex and elaborated graphics: the representation of cities where develop game actions become essential for narrative construction, becoming the best place to interact. This does not mean that all games use real environments, lots of them repre-

sent fantastic places based in figurative structures from classical models. In any case, unlike film or photography, the videogame is not a registration system of reality, so that image is closer to the representational conventions of painting than film or photography, drinking from sources ranging from the Renaissance to contemporary painting.

## Key words

*Representation of the city, videogames, immersive environments, interaction.*

## Introducción

La construcción del espacio en el videojuego no escapa a la ‘norma’ representativa considerada institucional desde el Renacimiento: un sistema proyectivo en el que la imagen emerge a borbotones en el monitor de un ordenador o en el de una consola, y en el que los parámetros de creación parecen acercarle a las disposiciones perceptivas y plásticas creadas para la pintura y para el lenguaje cinematográfico. Ahora bien, el encuadre, lejos de clausurarse en su propio marco, escapa a sus límites; el punto de vista lejos de aproximarse a una mirada natural, puede adoptar las posiciones más variadas e inverosímiles... En este punto, resulta esencial la posibilidad de movimiento que confiere la ‘actuación’ del jugador dentro del espacio de inmersión recreado.

La necesidad de evidenciar la espacialidad en una superficie plana a través de la generación de volúmenes, la exigencia de perspectiva y la tendencia a articular espacios en profundidad que se ajustaran a la visión del ojo y recrearan cierta ‘mirada natural’, abandonando la pesadez de la construcción en bloque, la organización jerárquica de las figuras y el recurso a valores simbólicos, fue la constante renacentista. Los artistas florentinos basaron el Renacimiento en el empleo de un sistema de representación que hibridaba la óptica euclidiana con la armonía de los modelos clásicos: la proporción armoniosa y el cálculo matemático sustituirán definitivamente las claves de representación plástica medieval al aplicarse como principios estéticos. Fue Brunelleschi quien creó un nuevo orden artístico, elaborando para la pintura lo que se denominaría ‘perspectiva’ que consistía en “...calcular bien y con razón, las disminuciones de tamaño que aparecen ante nuestro ojo cuando los objetos se hayan cerca o lejos” (White, 1987, p. 117). A partir de él, surge la ‘norma’ y la perspectiva pasará a ser el modelo normativizado de representación del espacio, ilusoriamente tridimensional, sobre una superficie plana: el objeto va liberándose de su tiranía respecto al plano porque ahora en primer lugar se crea el espacio y luego, se van disponiendo dentro de él los objetos sólidos del mundo representado en concordancia con sus reglas. La disminución en perspectiva, junto con la unidad de iluminación, gradación del color y texturas, empezaron a ser las herramientas esenciales del artista. Pero no sólo eso. La propuesta de Brunelleschi supuso también la cristalización final de una relación cada vez más estrecha entre espectador y espacio representado en la superficie pictórica (Francastel, 1990), puesto que la ‘norma’ establece la posición y la distancia del observador gracias a un sistema matemático y exacto desde el punto de vista de la lógica. El resultado es una aproximación a un espacio finito y matemáticamente homogéneo, en el que ‘ver’ es ‘comprender’ y en el que el conocimiento simbólico no es ya el elemento de la comprensión de lo que se ve.

## Objetivos

- Comprobar cómo el diseño de la ciudad en el videojuego se acomoda a su necesidad narrativa.
- Analizar cómo se construye el espacio del videojuego y determinar sus influencias e interacciones respecto de otros sistemas de representación visual.
- Analizar 5 casos para ver cómo se construyen las ciudades y cómo se acomodan a la narración en función del periodo histórico que el juego recrea.

## Metodología

La metodología responde a un enfoque dialógico en el que no se pretende destacar las presencias arquitectónicas de la ciudad en el videojuego, sino las influencias de la construcción de las ciudades en su reconstrucción para el juego y cómo éstas son lugares para la contextualización e interacción entre los personajes. Con este enfoque trataremos de responder a ciertas cuestiones planteadas en el proceso de observación: cómo se disponen los espacios de la ciudad; cómo se mueve el jugador a través de ellos; de qué manera la creación de entornos narrativos contribuye a la identificación del jugador y, por último, cómo enseña el juego la navegación espacial.

De este modo, podremos comprobar cómo se configura una estructura narrativa que se adecúa a la estructura arquitectónica de la ciudad concreta que recrea el videojuego y que utiliza las características de las ciudades y los sujetos que las pueblan como inspiración para la recreación del espacio y la narración.

### 1. La creación del espacio en el videojuego

Durante siglos, la constante investigación pictórica aplicando la regla renacentista hacía pensar que las normas de la perspectiva coincidían con la fisiología de la visión humana, en perfecta armonía con la estructura de la naturaleza plástica. El sistema pictórico así diseñado tuvo tal paralelismo, siglos después, con el fotográfico, que no puede hablarse de abandono del viejo sistema de representación sino más bien del grado de convención del sistema creado: a partir de mediados del siglo XIX, los artistas ‘institucionalizaron’ el espacio geométrico centralizado del siglo XV, siendo esto posible gracias a que la invención de la fotografía, con su reducción estática y monofocal, sentó las bases para una divulgación efectiva de un sistema coherente de dimensiones universales y su sólida consolidación a través de su novedoso mecanismo de registro de lo real. El cine lleva al extremo los planteamientos normativos renacentistas, al tiempo que permite hablar del mayor grado de iconicidad jamás conocido hasta el momento. Y si bien no utiliza sino imágenes inmóviles, el dispositivo de proyección de dichas imágenes a una cadencia regular, ofrece la impresión de una continuidad que el observador no puede distinguir del movimiento real dadas las características innatas de su sistema visual. Y pese a las similitudes de la imagen cinematográfica y la videográfica, el videojuego no es un sistema de ‘registro’ (de la realidad), no actúa como “index” (Dubois, 1994), por lo que los espacios recreados pertenecen exclusivamente al universo que el autor quiera reflejar. En este sentido, podría afirmarse que la creación espacial en el videojuego se acerca más a la pintura y sus sistemas aditivos de producción, que al cine y sus sistemas sustractivos de representación.

Pero no sólo eso, los espacios que propone el videojuego son entornos inabarcables que se extienden más allá del marco del monitor. Este hecho pone en relación la representación del espacio en el videojuego con la renovación de la tradición occidental del realismo pictórico tal como se había practicado desde el Renacimiento. Dicha renovación afectaba a los límites pictóricos, a la función de lo que iba a encerrar la escena representada en contraste con la realidad circundante al servicio de una ilusión determinada. Si en 1966 Michel Foucault mencionaba la idea del cuadro con muchos marcos posibles, la estructura espacial del videojuego permite hablar de un espacio con muchos encuadres posibles, en función de la mirada entrenada del jugador. La posibilidad de encuadrar la realidad presente se hace efectiva en el videojuego ofreciendo infinitas posibilidades que a su vez se multiplican por el número de jugadores activos en el juego. Sin embargo, el hecho mismo de acceder a una realidad cuya arquitectura escapa a los límites del marco, mata definitivamente la función simbólica de la mirada generada durante siglos de representación. La obra en sí misma aparece como un espacio aleatorio, en constante actividad, azaroso, sin mediación del autor. Un espacio que responde a códigos que parecen funcionar automáticamente una vez automatizadas las reglas del devenir del jugador en el entorno. Teniendo en cuenta además, que esos espacios no existen hasta que son alcanzados por el jugador y que aparecen, curiosamente, sin que éste los reclame.

Los espacios diegéticos imaginarios se proponen al jugador como entornos de inmersión, como universos en los que actuar con representaciones gráficas cercanas a objetos y sujetos que se le presuponen reconocibles. Dado el sistema de creación, el grado de iconicidad es menor que en el cine y, por tanto, la idea de simulacro debería desvanecerse o al menos, reducirse, acercándose más a los fronterizos territorios de la pintura, pero ello no ocurre, quizá por la cultura de imagen del jugador, quizá por su elaborada secuencialidad, quizá porque toda representación parte de un referente de la realidad.

No obstante, pese a la gran belleza de algunos gráficos, capaz de recrear entornos que van de lo exótico a lo urbano, de los futuristas a los medievales, la necesidad parece ser conseguir el mayor grado de fidelidad con la realidad: cuando más aspecto humano tiene un personaje humano, parece que es mejor el diseño, cuando más se acerca la recreación de un objeto al objeto mismo, tanto mejor parece ser el diseño final. Ahora bien, la idea de que toda imagen tiene su origen en lo real puede resultar engañosa si sólo se utiliza como argumento para reducir a una de las características esenciales de la naturaleza icónica, la modelización de la realidad, que coloca esa imagen en una escala simplista que indica el grado de correspondencia entre una —la imagen— y otra —la realidad—.

De este modo, los procesos de creación espacial en el videojuego, como en la pintura, pasan, en un primer momento, por un triple proceso de selección, abstracción y síntesis, que permiten extraer de la realidad los rasgos pertinentes y, en una segunda fase, por la abstracción del observador, al seleccionar unos elementos plásticos que deberán ejercer el papel de los elementos reales. Este proceso requiere una gran abstracción dado que “persigue el aislamiento de aquellos hechos irreducibles e invariables en toda imagen. Es decir, ir eliminando características y atributos que puedan ser considerados superfluos a la hora de definir algo como una imagen, para al final encontrarnos con aquellos aspectos específicos de esa imagen” (Villafañe y Minguez, 1996, p. 30).

En definitiva, en la composición del espacio para el videojuego, los elementos plásticos tienen un valor por sí mismos, valor que deviene relativo porque el contexto de representación que se crea al componerlos los modifica, activando o rebajando esos valores plásticos inherentes.

## 2. La recreación de la ciudad en el videojuego

La forma que adquiere la representación de los entornos como ciudades en el videojuego obedece no sólo al virtuosismo gráfico sino a planteamientos de orden narrativo. Si bien es cierto que la evolución en el desarrollo gráfico permite recrear el entorno de la ciudad con una perfección hiperrealista, poblando el espacio de detalles escrupulosamente definidos, el interés no es mostrar la fotografía estática y monofocal del espacio, sino un lugar creíble para el desarrollo de una estrategia narrativa al servicio del juego y, naturalmente, del jugador, pieza clave de la construcción del relato en el videojuego. La ciudad no es sólo un espacio entendido como lugar sino un entorno multifocal entendido como elemento narrativo que contribuye a la identificación del jugador, que se acomoda a las necesidades de su personaje y a la consecución de sus objetivos en el juego. Al transformar la ciudad en un espacio tridimensional que se experimenta a través del movimiento y las acciones de unos personajes que lo navegan, puede entenderse cómo el videojuego construye la conciencia espacial y cómo el espacio se transforma en elemento significativo para el juego.

El videojuego negocia con el jugador cómo será su viaje por la ciudad. Y si bien le ofrece una estrategia de visita específica a través de las normas del juego concretadas en un mapa que refuerza la legibilidad de la ciudad, el jugador, como peatón, tiene también la opción de pasear la arquitectura de la ciudad, recrearse en la contemplación de sus edificios, sus calles, sus jardines y establecimientos... y ello porque la ciudad que recrea el videojuego es una ciudad viva con arquitectura humana, una ciudad que está en funcionamiento, con seres que la habitan y que interactúan entre ellos, diseñados conforme a las características de las ciudades en que residen y el periodo histórico que el videojuego recrea.

### 2.1. La ciudad fortificada: el caso de Assassin's Creed

La ciudad medieval es un espacio amurallado entendido como fortaleza defensiva y refugio de sus habitantes fundamentalmente campesinos. En el burgo se favoreció el fortalecimiento de la economía y la especialización laboral en forma de gremios. La ciudad medieval islámica es una ciudad que no se exhibe, la casa es elemento esencial, lugar donde transcurre la vida y la construcción urbana responde a trazados de calles irregulares e intrincadas. La Medina es el núcleo central donde se sitúa la Mezquita y las calles comerciales. El aspecto de la ciudad es desordenado, atropellado, comprimida entre calles oscuras con edificios muy próximos entre sí. La higiene es insuficiente entre aguas negras y basuras de todo tipo. El agua, bien indispensable para los ciudadanos entra bien a través de riachuelos, pozos o cisternas para recoger el agua de lluvia, saliendo de la ciudad en forma de agua sucia que desemboca en el riachuelo de origen.

Assassin's Creed transcurre en el año 2012 en un lugar indeterminado y en el año 1191 en las ciudades de Jerusalén, Acre y Damasco, con la ciudad siria de Masyaf como punto central en una impecable reconstrucción gráfica. El juego narra una historia ambientada en dos tiempos, en la cual una corporación utiliza los recuerdos de Desmond Miles para recuperar una de las "Piezas del Edén". Para ello utilizan su ADN y un aparato llamado Animus para acceder a la memoria de su antepasado Altaïr Ibn -La 'Ahad, un miembro de la Orden Secreta de Hashshashin.

Cada una de las ciudades en las que se desarrolla el juego se representan conforme a las características arquitectónicas de la ciudad y del momento histórico que acoge: cada ciudad en Assassin's Creed es un recinto amurallado

dividido en tres barrios, a los cuales se puede acceder de forma secuencial mientras el jugador va avanzando en la historia. Las murallas de las ciudades, entendidas como fortaleza para la defensa, son las que definen el espacio en el que puede moverse el jugador y los barrios interiores están delimitados por la arquitectura propia de la ciudad y por los recuerdos del protagonista en cada momento del juego, tejiendo así una estructura que acomoda las posibilidades de acción del personaje a las características del espacio en el que las desarrolla.

La distribución abierta de la ciudad y las habilidades acrobáticas del personaje, hacen que se pueda explorar la ciudad de múltiples maneras, ya que no solo las calles de la ciudad están al alcance de los jugadores. La escalada es parte fundamental de la experiencia de juego y saltar por los tejados de las ciudades es una acción básica para completarlo.

A la estructura tridimensional y laberíntica de cada ciudad hay que añadir los habitantes de la misma, que actúan como laberintos móviles formando ríos constantes de gente en el cual puede sumergirse el jugador y pueden tanto ayudarle a esconderse como entorpecer su huida ante los enemigos, dependiendo del momento y la situación. Cada zona de la ciudad está viva de una manera distinta lo cual provoca que el juego en las plazas sea diferente del de los callejones situados en la zona pobre de cada ciudad, no solo por la arquitectura abierta o cerrada del entorno, si no por la cantidad de gente que se encuentra en las mismas. Una plaza llena de gente entorpece una huida rápida, pero facilita mezclarse con la gente y pasar desapercibido.



Fig. 1. *Assassin's Creed* (Ubisoft, 2006)

## 2.2. La ciudad renacentista: el caso de *Assassin's Creed II*

La ciudad del Renacimiento (finales del siglo XV) es una ciudad señorial donde cultivar el arte y las tradiciones. La ciudad ideal del Renacimiento es intelectual y armónica, respeta las exigencias de la elegancia en la pureza de las formas y el equilibrio de perspectivas y volúmenes en la arquitectura y el entramado urbanístico y al tiempo no olvida la racionalidad funcional en lo que a higiene, comercio, transportes..., se refiere. Sus calles invitan al paseo y al descanso. La forma que adquiere la ciudad del Renacimiento en Italia obedece a un periodo favorable de desarrollo económico, político y demográfico con una población dedicada a la artesanía, el comercio, la administración pública, talleres. La ciudad está viva gracias al desarrollo de experiencias colectivas bien en forma

de acontecimientos religiosos de carácter público –procesiones de hermandades o asistencia a sermones-, de carácter privado –entierros o matrimonios-, bien en forma de acontecimientos festivos –fiestas profanas- muy del gusto de la población con espectáculos que tiene lugar en las plazas públicas.

Assassin's Creed II transcurre en un lugar indeterminado en el año 2012 y en 1476 en las ciudades de Florencia, Venecia, Forlì y la Toscana. El ADN de Desmond Miles se utiliza para acceder a los recuerdos del joven Ezio Auditore de Florencia y mejorar sus conocimientos para ayudar a los Asesinos en la lucha contra los Templarios en la época actual. Del mismo modo que en el juego anterior, las calles forman laberintos arquitectónicos por los cuales el jugador puede desplazarse a placer en todas sus dimensiones, mientras que a nivel de la calle los transeúntes vuelven a formar laberintos móviles que enmascaran al jugador o le impiden una huida fácil, dependiendo de la situación y las acciones del jugador. La arquitectura determina otros espacios para la contemplación de estructuras arquitectónicas de gran belleza en una ciudad equilibrada y elegante.

El agua juega un nuevo papel, delimitando zonas y creando nuevas zonas de paso, ya sea nadando o en barca, acciones que no estaban disponibles en el juego anterior y que aumentan las acciones posibles a realizar y ampliando la sensación de estar en una ciudad viva rodeada de transeúntes en plena actividad. El sistema de misiones ha evolucionado y permite elegir al jugador cuando empezar una misión de la historia principal o una misión secundaria, lo que permite explorar la ciudad más a fondo y llegar a todos los rincones de la ciudad si lo deseamos. La escalada de los edificios también ha evolucionado y las atalayas se han convertido en puzzles donde el jugador tiene que descubrir el camino correcto de subida si quiere alcanzar la cima y la inclusión de zonas secretas impulsa a explorar cada rincón de las ciudades para encontrar todos sus secretos, entre los que se encuentran las seis tumbas de asesinos esparcidas por el juego. El jugador tiene más libertad para pasear por las ciudades y relacionarse con los ciudadanos y cobran relevancia algunos con los que podemos interaccionar, principalmente para comprar objetos que tendremos que pagar con dinero obtenido durante el juego, ya sea encontrándolo, ganándolo o robárselo a los ciudadanos que encontramos en la ciudad. La muchedumbre sigue existiendo, pero la existencia de personajes diferenciados que pueden ayudar al jugador transforma la vida de la ciudad y la hace más real aún que la entrega anterior.



Fig. 2. *Assassin's Creed II* (Ubisoft, 2009)

## 2.3. La ciudad industrializada: el caso de Grand Theft Auto IV

A partir de la segunda mitad del siglo XIX, surge un nuevo modo de entender, por un lado, la seguridad y, por otro, la actividad empresarial. Las ciudades derriban murallas y la concentración industrial requerirá de nuevas técnicas de gestión empresarial con la necesidad de obtener nuevas formas de energía, revitalizar los transportes, la mecanización laboral, la actividad financiera y el desarrollo tecnológico. Será necesaria una nueva distribución del espacio: la población urbana se distribuye en torno al núcleo urbano dejando para la zona exterior las masas residenciales de barrios obreros, extrarradios de las grandes ciudades. La ciudad moderna es altamente tecnificada y funcionalmente rentable. La masificación a la que la ciudad se vio sometida por abandono progresivo del campo impuso sistemas urbanísticos a través de edificios que rascan el cielo construidos con materiales como el vidrio, el hierro, el acero y el hormigón, configurando una nueva arquitectura exterior, e infraestructuras que mejoran la calidad de los servicios: redes de gas y electricidad, metro y túneles para el tránsito de automóviles, lo que no evitó la construcción de autopistas o puentes elevados que pasan por el corazón de la ciudad. Las formas de utilización del espacio y las formas de desplazarse en el espacio así como la mayor o menor movilidad, es un reflejo de la estructura social. La ciudad moderna es una ciudad racional y funcional que se rige por el principio de la zonificación: las ciudades deben construirse de manera que los diferentes usos estén separados en espacios distintos, esto es, a cada función urbana diferente, debe corresponder un espacio distinto. Así pues, distintos espacios corresponderán a las distintas funciones de habitar, de trabajar, de esparcimiento, siendo el automóvil el medio más utilizado por lo general para la unión de los espacios que representan cada función.

El juego Grand Theft Auto IV transcurre en una ciudad llamada Liberty City, denominación que se burla del sueño americano en una adaptación de la ciudad de Nueva York. Pueden encontrarse cuatro distritos emblemáticos de la ciudad real con zonas y edificios reconocibles, pero las conexiones entre barrios se han simplificado por motivos de jugabilidad. En ella puede reconocerse el barrio de Brooklyn, llamado Broker, Queens responde a Dukes, el Bronx a Bohan y la isla de Manhattan a Algonquin. Se trata de espacios amplios y bien diferenciados socialmente que albergan las tres funciones mencionadas. Cada distrito está separado por puentes y se puede acceder a ellos andando, en coche, en barco o incluso en avión, aunque sólo hay un aeropuerto, basado en los aeropuertos de La Guardia y JFK.

El juego narra la historia de Niko Bellic, un veterano de guerra del este de Europa que llega a Liberty City como inmigrante ilegal persiguiendo el sueño americano que le ha vendido su primo Roman y de paso poder encontrar a Florian Cravic, un soldado que le traicionó en la guerra. Lamentablemente su primo le ha engañado y para poder sobrevivir tendrá que utilizar sus conocimientos como soldado para trabajar con la mafia, traficantes y policías corruptos para poder encontrar a su presa y el sueño americano.

La ciudad está representada hasta el punto que cuenta con servicio de taxis, policía, bomberos, canales de radio y televisión creados para el juego, páginas de internet que hacen referencia a la ciudad con sus servicios y ciudadanos y decenas de detalles que hacen de la ciudad un entorno vivo que se desenvuelve a nuestro alrededor sin necesidad de nuestra intervención. Esa vida propia puede crear situaciones inesperadas en el juego, enriqueciendo la experiencia del jugador gracias a la autonomía de sus habitantes.



Fig. 3. *Grand Theft Auto IV* (Rockstar North, 2008)

## 2.4. La ciudad recreada: el caso de L.A. Noire

En ocasiones la ciudad es objeto del recuerdo asociado a patrones de reconocimiento visual por parte de otras artes como el cine o la literatura que la han conferido una imaginaria exclusiva reconocible por el imaginario colectivo. En este caso, la ciudad de Los Ángeles, sin abandonar su necesidad como lugar espacial donde acontece la acción, supera esa necesidad narrativa para transformarse en sí misma en un personaje. La literatura y el cine han contribuido a ello al proporcionarle una gramática muy particular que supera su propia arquitectura: los pequeños apartamentos solitarios, la oscura oficina del detective, los neones intermitentes de los clubes nocturnos, los callejones sin salida, las aceras acechadas por la niebla, los edificios de enrevesadas escaleras de emergencia... , son personajes en situaciones extremas que devuelven una atmósfera de apariencias ante las que es difícil conocer la realidad que esconden.

Las relaciones de amistad o amor no son valores absolutos perdiendo la guía moral, los personajes, como los espacios, son entornos oscuros, ambiguos y turbios. Sin señales de orientación colectiva se asiste a un estado permanente de violencia, una violencia deliberada, habitual y minuciosamente pergeñada, ejercida desde todos los sectores y lugares. La vida no está en la calle, sino la muerte. La ciudad recreada no parece ser la ciudad industrializada pues ésta se manifiesta como una ciudad claustrofóbica nido de violencia, inseguridad, corrupción y vicio... , la ciudad recreada parece más la extensión simbólica del (mal) sueño americano representado a través de la estilización expresiva del claroscuro y la herencia expresionista.

L.A. Noire se desarrolla en la ciudad de Los Ángeles en 1947. El videojuego recrea la estructura de la ciudad en la época, con decenas de lugares históricos que pueden visitarse, como el edificio Bradbury o el teatro chino. Si bien la representación de la ciudad y su ambientación es escrupulosamente realista recreada a través de fotografías y documentos de la época, la vida que el jugador se encuentra en la calle no juega un papel activo en el desarrollo del juego. El protagonista es un veterano de la II Guerra Mundial, policía honesto e íntegro que se integra en las filas del departamento de policía de Los Ángeles con la intención de progresar en su carrera, des-

cubriendo por el camino la corrupción de la ciudad. Para conseguir los objetivos del juego, el personaje tendrá que desarrollar su agudeza visual tanto para analizar el lenguaje corporal de los presuntos asesinos como para descubrir las claves del espacio con el que interactúan. Y es que la ciudad es un jugador en sí misma, sometida a las características que definen el género: la ciudad acecha y la sombra de la violencia se refleja en un espacio donde los personajes no interactúan entre ellos sino en simbiosis con los entornos, al amparo del claroscuro y el contraste lumínico.



Fig. 4. L.A. Noire (Team Bondi, 2011)

## 2.5. La ciudad imaginada: el caso de Bioshock

Las últimas décadas hablan de ciudades interconectadas globalmente por autopistas de la información caracterizadas por una nueva sensibilidad posmoderna. Los criterios de conexión y accesibilidad sustituyen las distancias: el concepto de red es elemento esencial también para definir el espacio y su territorio.

La ciudad posmoderna es una ciudad contradictoria que crece acumulando riqueza y, al tiempo, con una gran masa marginada. Es una ciudad neo-eclecticista que toma formas prestadas de la historia y las aglutina en forma de pastiche. Una ciudad que si bien es altamente tecnológica, convive en coexistencia con el rudimento más básico. Visto así, es una ciudad que se reinventa, se recrea una imagen de la ciudad que como ficción de la historia, permanecerá en la memoria colectiva como una ciudad imaginada.

Bioshock transcurre en los años 60 en una ciudad submarina llamada Rapture. El juego es un shooter en primera persona en el cual el personaje principal cae en medio del Atlántico y debe internarse en la ciudad para sobrevivir y descubrir que su llegada a la ciudad no ha sido accidental. Los habitantes de la ciudad son humanos genéticamente modificados que sobreviven en una ciudad asolada y decadente tras una guerra que enfrentó a los creadores de la ciudad con los intereses del exterior. No existen ciudadanos como tales, son monstruos que habitan los restos de la ciudad, destruida tras una rebelión que llevó el sueño de la ciudad perfecta al desastre y que intentan sobrevivir con los despojos que provocaron su caída.

La ciudad fue construida en 1946 por un magnate llamado Andrew Ryan y es una mezcla de Art Deco y Steampunk, reflejando en su construcción las ciudades modernas, pero llevadas al extremo gracias a una historia que nos cuenta de manera indirecta la decadencia de una utopía. Rapture recupera edificios con tipologías del pasado y ornamentos, así como huye de las formas puras para buscar la yuxtaposición de elementos y el abigarramiento. El entorno submarino obliga a la ciudad a cambiar de perspectiva, ya que se elimina el tráfico rodado y las calles abiertas, centrandó la arquitectura en el interior de los edificios y los túneles que los conectan, una arquitectura que ayuda a contar la historia más por ausencia que por presencia, situando al jugador en fuera de campo y proporcionándole la historia de la ciudad con grabaciones que va encontrando a lo largo de su camino. Aún así existen múltiples ventanales que permiten al jugador asomarse a Rapture en todo su esplendor a pesar de estar rodeado de destrucción y violencia mientras recuerdan al jugador que se encuentra en una ciudad en el fondo del mar.



Fig. 5. *Bioshock* (2K Boston, 2007)

## Conclusiones

El diseño del videojuego que construye su espacio a través de la representación de la ciudad, utiliza ésta, sus formas arquitectónicas y urbanísticas, su enclave geográfico y su periodo histórico, con el fin de apoyar la estrategia narrativa. La narración generada de este modo, agrupa las necesidades del juego, el jugador y la narración para construir un relato coherente en el que cada elemento escenográfico tiene una necesidad constructiva tanto compositiva como lúdica y narrativa. En algunos casos incluso, la ciudad, sin abandonar su necesidad como lugar espacial donde acontece la acción, supera esa necesidad narrativa para transformarse en sí misma en un personaje. La literatura y el cine han contribuido a ello al proporcionarle una gramática muy particular que supera su propia arquitectura.

La representación visual de la ciudad aparece en el videojuego escrupulosamente detallada: documentación, fotografías, grabados, mapas, textos de la época..., son elementos que ayudan a su reconstrucción. Si bien la visita del jugador por esta ciudad está guiada, una guía que se concreta en las propias reglas del juego, también es

posible que el jugador disponga de la capacidad de pasear la ciudad. En este sentido, no sólo podrá disfrutar de las hermosas vistas que se ofrezcan de la ciudad, sino de las gentes que la habitan pues la ciudad que propone el videojuego es una ciudad viva, con una arquitectura humana que interactúa entre sí y con el jugador.

## Referencias

Dubois, P. (1994). El acto fotográfico. De la representación a la recepción. Barcelona: Paidós.

Francastel, P. (1990). Pintura y sociedad. Madrid: Ensayos de Arte Cátedra.

Villafañe, J. y Minguez, N. (1996). Principios de Teoría General de la Imagen. Madrid: Pirámide.

White, J. (1987). Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico. Madrid: Alianza Forma.

# CREANDO CIUDADES CON EL VIDEOJUEGO SIMCITY CREATOR. UNA MANERA DE DISEÑAR LA REALIDAD

**María Ruth García Pernía**

Becaria FPU (MEC) e investigadora en el grupo GIPI de la Universidad de Alcalá

mruth.garcia@uah.es

**David Herrero Martínez**

Becario de iniciación a la investigación e investigador en el grupo GIPI de la Universidad de Alcalá

david.herrero@uah.es

**Laura Méndez Zaballos**

Profesora titular de la UNED e investigadora en el grupo GIPI de la Universidad de Alcalá

Facultad de Documentación, Universidad de Alcalá, Aulario M<sup>o</sup> de Guzmán

San Cirilo s/n, Alcalá de Henares, Madrid, (España) CP 28804 Tlfn: + 34 91 885 50 00 Email:

lmendez@psi.uned.es

## Resumen

El objetivo de esta presentación es mostrar cómo los videojuegos de simulación pueden ser introducidos en el aula como recursos didácticos, para fomentar el diseño y la creación de realidades virtuales. Buscamos diseñar escenarios que desarrollen el pensamiento creativo, donde los estudiantes creen y aprendan a vivir en un mundo virtual (Ryan, 2001). Este tipo de videojuegos proporcionan experiencias impensables en la vida real, ofrecen escenarios de acción que permiten al alumnado desenvolverse en una realidad virtual. El jugador navega por las pantallas construyendo historias o creando universos fantásticos sin un final predeterminado (Juul, 2005), aunque limitado y controlado por las reglas del juego. Utilizaremos el videojuego SimCity Creator, que exige planificar el desarrollo de una ciudad, gestionar sus finanzas o controlar su seguridad y crecimiento, como herramienta educativa en el aula.

Desde una perspectiva etnográfica, analizaremos lo que sucede en un aula de 3ºESO cuando los estudiantes tomaron conciencia de las diferencias entre su ciudad y la creada en el juego. El objetivo era conectar en el mundo real y el virtual a través del videojuego. Las actividades desarrolladas durante las sesiones se dividieron en 3 fases: dialogar, jugar y elaborar una creación a partir de la experiencia vivida.

El análisis de los resultados muestra que este videojuego sirvió de recurso educativo para reflexionar sobre el mundo virtual. El alumnado se convirtió en el diseñador y creador de una ciudad. El contraste entre la ciudad real y la virtual facilitó la discusión en el aula de valores presentes en la nueva ciudadanía, como la sostenibilidad, la participación ciudadana o la calidad de vida.

## Palabras clave

*Videojuego de simulación, identidad, Educación Secundaria, diseño, mundo real y virtual, etnografía*

## Abstract

The goal of this presentation is to show how simulation games can be introduced into the classroom like a educational resources to promote the design and creation of virtual realities. We seek to design scenarios that develop creative thinking, where students create and learn to live in a virtual world (Ryan, 2001). Such games provide experiences unthinkable in real life, offering action scenarios which allow students to communicate in a virtual reality. The player navigates through screens or creating universes building fantastic stories without a predetermined end (Juil, 2005), although limited and controlled by the rules of the game. SimCity Creator will use the game, which requires planning the development of a city, manage their finances or manage its security and growth, as an educational tool in the classroom.

From an ethnographic perspective, we analyze what happens in a classroom of 3º ESO when students became aware of the differences between the city and created in the game. The aim was to connect in real and virtual world through the game. Activities during the sessions were divided into 3 phases: talk, play and develop a creation from the experience.

The analysis of the results shows that this game served as an educational resource for thinking about the virtual world. The students became the designer and creator of a city. The contrast between the real and the virtual city facilitated classroom discussion of values present in the new citizenship, such as sustainability, public participation, or the quality of life.

## Key words

*Simulation video game, identity, secondary education, design, real and virtual worlds, ethnography*

## Introducción

Los videojuegos representan una de las “formas culturales emergentes” más importantes que afectan al tiempo de ocio de los niños y adolescentes (Livingstone, 2002). En ese sentido, los juegos están generando un nuevo escenario de comunicación, en el que los elementos clásicos de la comunicación se transforman. Los jugadores no sólo comparten una forma de ocio y una habilidad tecnológica, sino también la experiencia específica de la exploración de un universo simbólico diferente, que les permite sumergirse en un mundo multimedia y virtual. De esta manera, poco a poco, estamos descubriendo nuevas razones para utilizarlos, pudiendo acercarnos a situaciones que están cerca de la vida cotidiana de los adolescentes.

Autores como James Paul Gee (2004) y Henry Jenkins (2006) han proporcionado el marco teórico desde el que se han planteado los objetivos de esta investigación. Ellos tienen el propósito de educar a los jóvenes para vivir en el universo cambiante creado por las nuevas tecnologías de la información y la comunicación. Desde esta perspectiva, hay diferentes maneras de utilizar los medios de comunicación, en especial los videojuegos, entre las que destacamos las siguientes por su estrecha relación con nuestro objetivo de análisis:

- Para aprender contenidos curriculares con los videojuegos: Cubrir los contenidos curriculares es una preocupación constante entre los docentes, pero el conocimiento que deben adquirir no siempre motiva a

los estudiantes. Si tradicionalmente el cine o la televisión han sido buenos aliados para motivarlos, los videojuegos hoy en día también pueden desempeñar este papel.

- Para adquirir nuevos lenguajes y formas de pensar: Los videojuegos esconden un currículum oculto de lo que uno puede aprender (Gee, 2010). Pensando en su capacidad para simular una realidad es un primer paso hacia la comprensión de lo que se puede aprender de ellos.
- Para combinar con otras tecnologías: Las tecnologías de la información y la comunicación no suelen ser excluyentes entre sí. La presencia combinada de otras herramientas permite comunicarse y expresarse a sí mismo a través de múltiples lenguajes (Jenkins, 2006), no sólo a través del lenguaje escrito, sino también a través del discurso audiovisual.

Aprender con estos medios requiere de nuevos estilos de enseñanza, nuevas concepciones del aprendizaje y una mayor flexibilidad en las escuelas. Dicha flexibilidad es la que permite la construcción de los escenarios innovadores donde introducir nuevos medios como, en este caso, los videojuegos.

En este contexto, proponemos un proyecto donde se quiso introducir los videojuegos en las aulas junto a otros medios de comunicación, como las cámaras de fotos y de vídeo, ordenadores, etc. Concretamente, el SimCity Creator, un videojuego comercial de simulación que se convierte en herramienta de aprendizaje capaz de generar complejos procesos de pensamiento. Veremos cómo se trabaja con él en una clase de Diversificación, donde el alumnado comparte sus opiniones y se divierte mientras juega. Nuestra finalidad fue explorar el poder educativo de estos nuevos medios, para ello el grupo de investigación GIPI de la Universidad de Alcalá colaboró junto al profesorado del centro.

## Objetivos

1. Explorar el poder educativo de los videojuegos y demostrar que algunos pueden convertirse en poderosos recursos de aprendizaje al ser introducidos en el aula. Comprendiendo y justificando que estos medios han sido diseñados para el ocio, pero que ofrecen las características suficientes para poder convertirse en poderosos instrumentos educativos fomentando, entre otras capacidades cognitivas, el desarrollo del pensamiento creativo.
2. Analizar cómo las características del videojuego comercial SimCity Creator, que permiten convertirlo en instrumento educativo, inciden en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Descubriendo el proceso a través del cual este juego se convierte en un mediador entre el mundo virtual y el real cuando los adolescentes juegan, cuentan y reflexionan, utilizando las nuevas tecnologías.
3. Demostrar cómo el videojuego permite crear realidades virtuales, demostrando y ejemplificando las conexiones realizadas entre el mundo real y el virtual. Prestando especial atención a las reglas del juego que condicionan las acciones del jugador y teniendo en cuenta la resolución de problemas que en él se plantean.

## Metodología

En este trabajo, partimos de un análisis cualitativo, tratando de describir “una actividad situada que localiza el observador del mundo” (Denzin y Lincoln, 2011; Lincoln, Lynham y Guba, 2011). Para ello, utilizamos la meto-

dología propia del estudio de casos, combinada con la utilización de algunas técnicas procedentes de la etnografía (Lacasa y Reina, 2004). El valor objetivo de las aportaciones no se basa en la frecuencia de aparición de un cierto fenómeno. Su validez se fundamenta en la descripción detallada de los casos en los que se puede explicar cómo las personas atribuyen sentido a su actividad en contextos socioculturales definidos. Tenemos que destacar que esta investigación explora lo que ocurre en situaciones naturales, sin introducir modificaciones que perturban la marcha de la actividad. Un proceso de análisis de observaciones e interpretaciones en el contexto, permite posteriormente determinar patrones de actividad que, facilita comparar y explicar situaciones (Toomela, 2008; Ratner, 2008).

Un aspecto esencial de este proyecto es el hecho de trabajar en estrecha colaboración con el profesorado, combinando estrategias de observación participante y no participante, en función de las sugerencias que ellos ofrecían y el papel de los investigadores en la definición del programa docente de la asignatura.

## Instrumentos utilizados y los participantes

Se trabajó con SimCity Creator un videojuego de simulación social que permite al jugador planificar el desarrollo de una ciudad, gestionar sus finanzas, asegurar su bienes y el crecimiento de la población. Los escenarios que recrea se relacionan con ciudades virtuales donde habrán de tomarse importantes decisiones para que la ciudad funcione adecuadamente. Por ejemplo, planificar el desarrollo, gestionar las finanzas, controlar la seguridad, diseñar las infraestructuras eléctricas o las canalizaciones del agua. También será preciso crear servicios sociales, como las zonas de ocio y de trabajo, comercios, etc. Todo ello, contribuirá a aumentar la población, lo que significaría que la ciudad es atractiva para sus posibles habitantes.

Junto a este medio, fue necesario elegir una plataforma para jugar con él en el aula, en este caso se trató de la videoconsola Wii de Nintendo. Su mando inalámbrico, el Control Remoto Wii, puede ser usado como dispositivo de mano con el que apuntar, además de poder detectar la aceleración de los movimientos en tres dimensiones.

En relación a los participantes, el proyecto fue realizado durante el curso 2008/2009 en un Instituto de Enseñanza Secundaria de la Comunidad de Madrid, el IES Manuel de Falla (Coslada). El profesor de Diversificación, sus estudiantes (3º ESO) y los investigadores del Grupo Imágenes, Palabras e Ideas (GIPI) de la Universidad de Alcalá trabajaron juntos durante 7 sesiones. Las actividades del taller fueron organizadas y coordinadas por el profesor con ayuda del equipo investigador de la Universidad de Alcalá.

## 1. Los videojuegos: entre el mundo real y virtual

Como venimos diciendo, los videojuegos implican un importante cambio de paradigma en la cultura de los medios, porque representan la puesta en marcha de medios de masas complejos en los que la simulación está presente.

Vivimos en dos mundos: el mundo real y el mundo virtual. El mundo real es donde estamos en contacto directo con otras personas, lugares y acontecimientos. Muchos de nosotros sentimos que este mundo es demasiado limitado, es decir, no podemos tomar todas las experiencias e información que queremos sólo del mundo real. Para captarla viajamos al

mundo virtual (...) Cuando encontramos esas experiencias las llevamos a nuestra vida real. Estamos cruzando constantemente las fronteras entre el mundo real y el mundo virtual (Potter, 2001, p. 7).

Todos los videojuegos se desarrollan en mundos virtuales, el mundo real permite sumergirse en universos imaginarios. La relación estrecha entre ambos mundos posibilita establecer conexiones entre la realidad y la virtualidad. Gee (2008) afirmó que el mundo virtual está preparado y diseñado para invitar al jugador a formar ciertos objetivos de su mundo.

Ryan (2001), en la misma línea, nos ayuda a entender qué es un mundo virtual:

Un paisaje de tres dimensiones generado en el ordenador en el que podemos experimentar una expansión de nuestros poderes psíquicos y sensoriales; abandonar nuestros cuerpos y vernos a nosotros mismos desde fuera, adoptar nuevas identidades, coger objetos inmatriciales a través de muchos sentidos, incluyendo el tacto, llegar a modificar el entorno a través de órdenes verbales o gestos físicos, ver pensamientos creativos, instantáneamente realizados sin ir a través de procesos que exigen materializarlos físicamente (Ryan, 2001, p. 1).

En cualquier caso, la autora de este texto advierte que este mundo es todavía de ciencia ficción. De un modo más simple, la realidad virtual puede definirse como una experiencia interactiva y de inmersión generada por el ordenador. Conviene, por tanto, centrarse en estos dos rasgos:

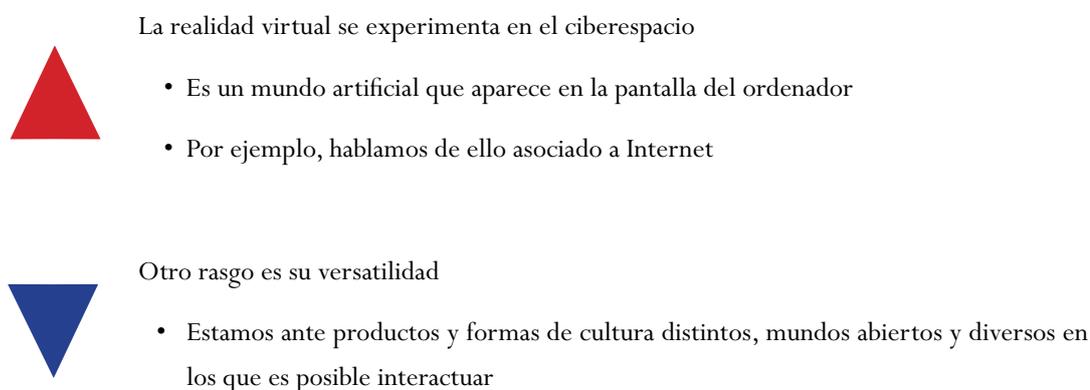


Figura 1. Rasgos de la realidad virtual. (Elaborado a partir de Ryan, 2001)

#### Cómo participar en el mundo virtual: videojuegos de simulación

Los videojuegos de simulación permiten explorar la realidad desde diferentes perspectivas. Los jugadores son creadores de universos virtuales o constructores de espacios. Es importante tener en cuenta que esta tipología de videojuegos simula problemas del mundo real o imaginario en la realidad virtual. Como por ejemplo en nuestro caso, donde se simula la construcción y gestión de una ciudad. Pero, ¿qué caracteriza a este tipo de juegos? En la siguiente figura se pueden ver los aspectos más significativos de estos juegos:

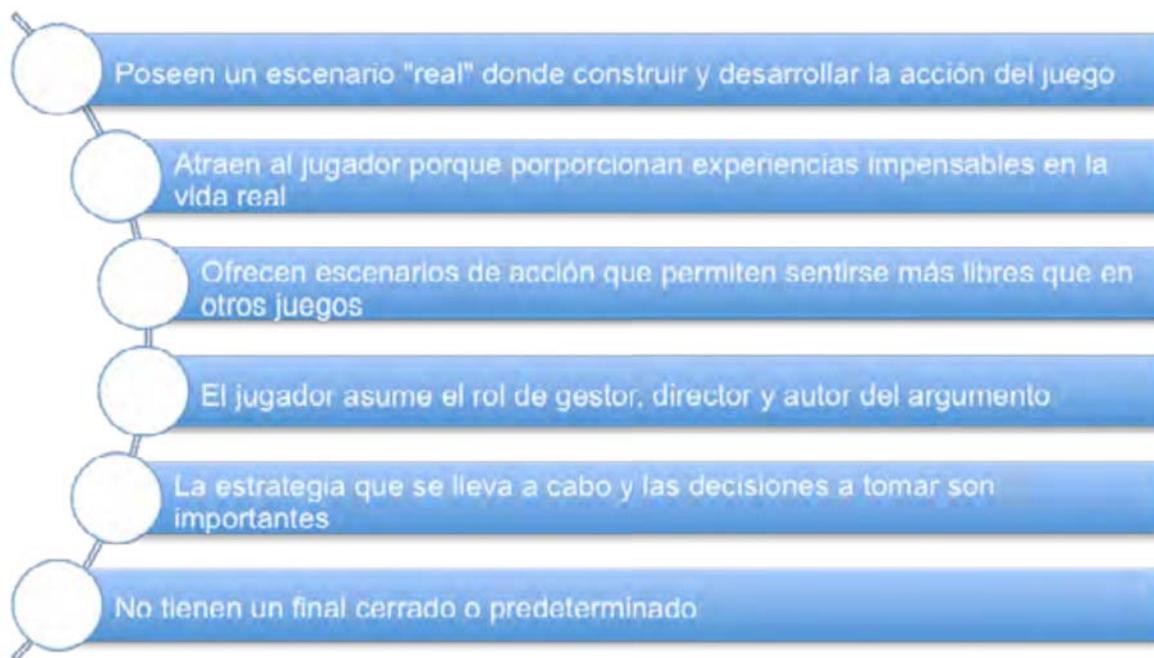


Figura 2. Características de los videojuegos de simulación social (Elaborado a partir de <http://www.aprendeyjuegaconea.com/index.php>)

Quien navega por las pantallas construye la historia o se convierte en el creador de universos fantásticos sin un final determinado (Juul, 2005), que responden a sus deseos aunque muchas veces están limitados y controlados por las propias reglas del juego. Por tanto, participar en el mundo virtual, a partir de los videojuegos de simulación, es fácil, se puede actuar de muchas maneras en función de los propios intereses, sin olvidar las limitaciones que imponen las reglas del juego.

## 2. Diseñando ciudades con un videojuego

SimCity Creator permite plantearnos cuáles son las relaciones entre el mundo virtual en las pantallas y en la realidad cotidiana. Por consiguiente, en este apartado nos preguntamos lo siguiente, ¿cuáles son las relaciones entre la realidad que vivimos en el mundo físico y la que aparece en la pantalla? (Williams y Smith, 2007).

Veremos ahora las posibilidades educativas de este videojuego de simulación cuando nos fijamos en su posible correspondencia con la realidad. Este medio ofrece al jugador la posibilidad de convertirse en el diseñador y el creador de una realidad virtual, controlando los elementos que contribuirán a que crezca la población y a que los ciudadanos sean felices.

El profesor con el que se trabajó conocía en profundidad el juego. Los fragmentos que se transcriben permitirán comprender las relaciones que se establecieron entre la realidad virtual y el mundo físico y, sobre todo, las posibilidades educativas que se abren desde allí.

A lo largo de 7 sesiones de una hora de duración, consiguieron crear ciudades en la realidad virtual que permitía el videojuego. La temporalidad es importante, tanto por lo que se refiere al conjunto del taller, como a cada una de las sesiones. Esto se debe a que el paso del tiempo se asocia a la adquisición de nuevas habilidades por parte de los estudiantes y a reajustes continuos en función de los intereses de todos los participantes. Podemos decir

que existe una planificación previa al taller pero que éste puede ir variando en función de las circunstancias. Tal y como puede observarse es posible diferenciar tres fases a lo largo del taller que describimos a continuación.



Figura 3. La estructura de los talleres (Elaborado a partir de Lacasa, 2011)

A partir de los objetivos que planteamos, las sesiones de trabajo con los estudiantes se dividieron en estas tres etapas, cuya secuencia temporal es importante y que a continuación desarrollamos. Siempre dentro de un plan que se modifica en función de las circunstancias específicas de cada sesión:

## Sesiones



- Dialogar: Una de las barreras que probablemente hace que sea difícil utilizar los videojuegos en el aula es la falta de información de los adultos respecto a los nuevos medios de comunicación. El diálogo con los estudiantes acerca de sus videojuegos favoritos nos ayudará a elegir uno interesante con el que empezar a trabajar. Además, esta fase es importante para que los participantes compartan lo que saben del juego.
- Jugar con el videojuego: El acto de jugar genera de inmediato preguntas sobre el juego o el papel del jugador. El contenido de los videojuegos y del currículum también puede estar relacionado. Es una cuestión de reflexionar juntos sobre las posibilidades que ofrece el juego. Poco a poco se puede descubrir la forma en que podemos actuar en la pantalla, las decisiones que se deben tomar y las estrategias sociales y cognitivas puestas en marcha durante el juego.
- Elaborar una creación a partir de las experiencias vividas: A través de la creación de un producto multimedia el alumnado reflexiona sobre lo aprendido y sobre su proceso de aprendizaje.

La experiencia acumulada durante años de participación en diversos talleres (Lacasa, 2011), siempre en colaboración con los profesores o en situaciones educativas no formales, ha demostrado la eficacia de esta metodología educativa que alterna el diálogo, el juego y la reflexión. Todo ello dentro de los llamados escenarios educativos innovadores, con la ayuda de las nuevas tecnologías y las ya consolidadas.

## 2.1. Aprender con SimCity Creator

La clase comienza cuando el profesor explica de forma sintética las posibilidades que ofrece el juego. Lo conoce bien y sabe por dónde comenzar. Sugiere comenzar a jugar directamente eligiendo la zona en la que va a situarse en la ciudad.

Fragmento 1. Diseñar una ciudad virtual. Introducir el tema

IES Manuel de Falla. 3º ESO. Sesión 1. 2009 02 16

1. Prof.: No, tenéis tres posibilidades de opción de jugar, que podéis elegir una ciudad grande, pequeña o mediana. Pero tenéis un mapa. Cuando elijáis el tipo de ciudad que queréis, elegís la pequeña, de momento elegís pequeña. Cuando elijáis el tipo de ciudad luego vais a tener que ubicarla sobre el mapa, de acuerdo. Mirad a ver qué os conviene más, si es mejor cerca de un río, si la queréis en la costa, si la queréis cerca de un lago, ¿no?

Tras esta breve introducción es interesante observar cómo el docente se refiere a los elementos del juego y a sus funciones, por ejemplo la lupa o el helicóptero de la policía, algo que será importante para ir observando la ciudad a medida que va creciendo. Es necesario tener una visión global para comprender el proceso de construcción de la ciudad y cómo pueden ir situándose en ella los recursos que necesitarán sus habitantes para poder vivir (...)

2. Alum.: ¿Ahora tenemos que empezar a construir?
3. Prof.: De momento no, de momento quiero que aprendáis a usar lo que tenéis allí. Las funciones que hay, vale. Id a la lupa primero, lo que está al lado de construcción. Lo que quiero es que seleccionéis el helicóptero, seleccionar el helicóptero, vais a la lupa y allí tenéis el helicóptero. El helicóptero sirve para moverse por la ciudad.
4. Alum.: Es el de la policía.
5. Prof.: Sí, es el helicóptero de la policía. Quiero que uséis el helicóptero para que aprendáis a moveros por la ciudad. Lo vamos a usar mucho luego, cuando tengamos que situarnos en la ciudad.

Una vez que han visto esa opción siguen adelante. El profesor marca los objetivos de la sesión, en este momento quiere que empiecen a construir. Pero las cosas no son tan sencillas como parecen.

A medida que avanza el juego, el profesor se da cuenta de que a los alumnos les cuesta mucho seguir la partida y ha de modificar la marcha de la clase. Decide trabajar con sus alumnos utilizando el tutorial del videojuego, excelente idea porque le permite anticipar y planificar las estrategias a seguir.

## 2.2. Descubriendo los elementos del videojuego

Merece la pena detenerse un momento en el enunciado del fragmento 2, para ver las relaciones que pueden establecerse entre contenidos virtuales y reales, desde la perspectiva de este profesor. Aunque las instrucciones

se suceden sin interrupción nosotros las hemos fragmentado para analizarlas.

Fragmento 2. Diseñar una ciudad virtual. Introducir el tema

IES Manuel de Falla. 3º ESO. Sesión 1. 2009 02 16

1. Profesor:

- Con la llave inglesa y una vez guardado le dais a abandonar.
- Apuntad todos cómo habéis guardado y el nombre de la ciudad en el cuaderno para que no se os olvide.

Los dos primeros enunciados se refieren a los procedimientos del juego: por una parte, a algunos de los elementos del juego (a, la llave inglesa, que permite controlar las construcciones) y, por otra, a cómo han de salvar la partida (b). Poco a poco se situará en planos más abstractos para profundizar en los problemas que plantea el juego propiamente dicho (c, d).

2. Vamos a entrar en misiones, tenemos varios tipos de ciudad a los que hay que solucionar problemas ¿de acuerdo?, ya os dan la ciudad empezada.
3. Lo que te pone es la resolución de un problema, que luego los problemas los tenéis que resolver vosotros en las vuestras, en las ciudades que estáis creando ahora, ¿vale?

Inmediatamente después se fija en las infraestructuras de la ciudad, sobre todo la electricidad y las carreteras. Se observa que cada una de las sugerencias está apoyada por una justificación; por ejemplo, sin estos dos elementos no podría construirse nada o la gente no podría desplazarse (e, f).

4. Bueno, lo primero que nos pide es que suministremos electricidad, si no hay electricidad evidentemente nadie va a construir su casa. Vamos a verlo.
5. Aquí ya tenéis que nos han construido ya las carreteras, para que la gente pueda ir a vivir a esos sitios, además de crear zonas tenemos que crear también carreteras en medio, ¿vale?
6. Así que eso es fundamental, cuando tengáis vuestra zona ya asignada tenéis que empezar a crearles carreteras y luego lo de la electricidad.
7. Primero tendrás que montar la electricidad.

## 2.3 También es difícil crear una ciudad

Veamos ahora cómo los alumnos pusieron en práctica estas instrucciones durante la segunda sesión. El objetivo en este momento era que entendieran las infraestructuras necesarias para construir una ciudad: carreteras, agua, electricidad y, por otro lado, los servicios habituales de carácter social, por ejemplo, zonas comerciales, culturales, etc.

Fragmento 3. Construyendo la ciudad. Dificultades concretas

IES Manuel de Falla. 3º ESO. Sesión 2. 2009 02 23

1. Alum 1: Ahora tenemos que construir la ciudad, ¿vale?
2. Prof.: Pero has abierto una nueva o está ya estaba... vete enseñándoselo a Noelia para que lo vaya viendo.
3. Alum 1: Lo primero que tienes que hacer es ir poniendo lo que quiere la gente, como el agua, la electricidad... Vamos a poner la central de electricidad... ¡Profe! ¿Dónde está el tendido?

Los alumnos se fijan en los dos elementos que les indicó el profesor, no lo han olvidado a pesar de que había sido en una clase de la semana anterior. Interesa la justificación, el procedimiento a seguir y el lugar de su emplazamiento (7, 9, 12). De nuevo cuentan con la ayuda del profesor.

4. Prof.: Primero tienes que crear una central.
5. Alum 1: Pero es que... ¿dónde está?
6. Prof.: Las dos que tienes, las tenías las dos ahí...
7. Alum 1: Ahh... ¿dónde lo ponemos?
8. Alum 2: No sé... Por el medio, no.
9. Alum 1: Ahora hay que poner el agua...
10. Alum 2: ¿Dónde le doy?
11. Alum 1: Dale a servicio público y ponemos el agua ya...

Una última precisión, en este momento del juego se construyen las zonas más que las casas concretas. Además, es necesaria no sólo una organización del espacio físico, sino también recursos sociales, por ejemplo, los centros educativos.

12. Prof.: Vosotros no construís las casas, construís las zonas. Sólo construís los edificios que va a necesitar esa gente que se va a ir a vivir y que si hay esos edificios se va a ir a vivir, sino no se va a ir a vivir, claro. Si no tienes un centro (educativo) donde llevar a tus hijos, no te vas a ir.

Las conversaciones anteriores muestran cómo el juego permite avanzar en la construcción de la ciudad. Se han descrito sólo los primeros momentos del juego, pero su presencia en el aula de forma continuada contribuirá a generar numerosos recursos educativos. Utilizarlos no sólo ayudará a pensar, también facilitará interesantes discusiones, tanto sobre temas del currículum como de otros que el alumnado necesita en la vida cotidiana y que, quizá podrían plantearse en sesiones de tutoría, apoyo, etc.

## 2.4. El contenido del juego y sus resultados

Podemos volver de nuevo al tema de las relaciones entre mundos virtuales y reales y preguntarnos hasta qué punto el juego ofrece una réplica de la realidad cotidiana y, sobre todo, hasta qué punto ello aumenta el valor del juego como recurso educativo. Todos los medios durante siglos han tratado de mirar a la realidad que nos rodea. Realismo significa que las imágenes del computador, los movimientos, las formas no tienen nada que

ofrecer, nada que añadir al mundo de la experiencia diaria. Pero más allá de la realidad están las interpretaciones personales del mundo. Los nuevos desarrollos de software abren la posibilidad de crear mundos en los que la interpretación y la imaginación tienen lugar. El futuro de los juegos puede estar en esta línea, en la imaginación. La realidad puede ser una fuente de inspiración en términos de contenido, enriquece al mundo virtual con nuevos elementos.

Veamos que ocurre, de nuevo, en SimCity Creator cuando nos planteamos sus relaciones con la realidad física, sus espacios, sus estructuras, etc. Es decir, nos preguntamos qué ocurre cuando lo real se hace virtual. Podemos hablar de dos tipos de realismo:

- Realismo perceptual: Las representaciones mentales que dan significado al mundo son tan importantes como los estímulos que las provocan. No siempre la similitud exacta será lo más útil, choques o sorpresas que muestren al jugador el hecho de que no vive en el mundo físico pueden también resultar útiles.
- Realismo social: Se logra diseñando un mundo que se asemeja a la realidad, con calles, casas y ceremonias que permitan a los jugadores identificarse con su papel social en el mundo.



Imágenes 1 y 2. Ejemplos de ciudades creadas a través del videojuego SimCity Creator.

## 2.5. Más allá de la realidad

Veamos cómo esto se refleja en las construcciones que los alumnos lograron. Hemos llegado a la tercera sesión. En este caso, los comentarios aportados por cada grupo fueron recogidos de forma sintética en los sumarios de los investigadores. Revisarlos sugiere, en primer lugar, que el profesor favoreció un proceso de reflexión colectiva sobre los resultados obtenidos; además, se observan los avances realizados durante la partida del videojuego y el modo en que los jugadores los explican.

Fragmento 4. Síntesis de la situación. Sumarios y audios

IES Manuel de Falla. 3º ESO. Sesión 3. 2009 02 30

Grupo 1: Su ciudad se quemó y tuvieron que empezar de nuevo, pero no saben por qué. Empezaron sin tener habitantes, pero poco a poco fue creciendo y mejorando. Tienen colegios, hospitales, bomberos, policía, etc.

En este grupo los alumnos desconocen las causas de lo que ha ocurrido durante la partida, se produjo un incendio que destruyó la ciudad. Estamos ante una situación que invita a la investigación, a buscar por qué pudo desen-

cadenarse el incendio. Sin embargo, a pesar de todo, las cosas mejoraron y fue posible avanzar. Poco a poco la población aumentó, algo que podría estar relacionado con la presencia de servicios sociales.

Grupo 5: Han construido la ciudad con un centro comercial pero no crece. Ellos dicen que faltan cosas, porque empezaron desde cero. En el centro de la ciudad quieren montar una central petrolífera porque hay partes a las que no llega la energía y la central eléctrica es poco potente.

En este caso todo son dificultades, que quizás podrían relacionarse con la falta de energía. Sin duda, desde aquí surgen cuestiones para la discusión en clase. Pensemos, por ejemplo, en la necesidad de construir ciudades sostenibles y agradables para los ciudadanos. La pregunta inmediata, pero difícil de responder, es si edificar una central petrolífera en el centro es la mejor opción. Surgen oportunidades para discutir que todo tiene un coste y las ventajas deben mantenerse en equilibrio con los inconvenientes.

Grupo 4: Primero buscaron electricidad, para que toda la ciudad la tenga. Después las cañerías de agua por toda la ciudad. Crearon zonas residenciales para que la gente pueda vivir, con centros comerciales y carreteras. Tienen 4800 habitantes. Ahora le interesa hacer más carreteras para que venga más gente.

Cuando el resultado es positivo es posible reflexionar. La descripción del grupo 4 llama la atención del lector por su coherencia. Parece que el proceso seguido, que coincidía con el que también sugirió el profesor, tuvo consecuencias positivas. El proceso fue así: crear la electricidad, el agua y las zonas residenciales, crear servicios de carácter social, esperar que la población aumente como consecuencia de ir creando nuevas vías de comunicación.



*Imágenes 3, 4 y 5. Ejemplos de la evolución de las ciudades creadas a lo largo del taller*

Estas pequeñas síntesis que los alumnos fueron capaces de verbalizar en relación con los resultados del juego, muestran muchas de sus posibilidades como recurso educativo. Existen claras diferencias entre lo que ocurrió en estos tres grupos, de todos ellos es posible sacar conclusiones para trabajar en las aulas con SimCity Creator.

## Conclusiones

En esta investigación se ha podido comprobar la aproximación realizada sobre cómo un videojuego comercial puede convertirse en un instrumento educativo, gracias al apoyo y criterio de los adultos. En el juego del que hablamos, se generan situaciones que exigen participar activamente y de forma eficaz en la resolución de problemas, lo que puede implicar un proceso creativo en el descubrimiento de nuevas soluciones.

Podemos decir que, esta experiencia puede suponer un tema de estudio útil para aquellas personas que vean en los videojuegos un recurso educativo. Los docentes tienen un papel decisivo en estas investigaciones, como guías del alumnado en el uso de estas herramientas de trabajo. En el taller que se ha mostrado, el profesor tuvo un papel importante en el hecho de introducir los nuevos medios en el aula y, conseguir que los alumnos aprendieran y fueran capaces de ser críticos ante ellos. Se consigue que los estudiantes participen motivados, aporten y compartan opiniones mientras se divierten, además transfieren los conocimientos aprendidos a una realidad práctica.

Finalmente, hemos podido comprobar cómo a partir de un análisis crítico de las ciudades creadas por el alumnado, desde sus propias experiencias como ciudadanos, recrearon y diseñaron una ciudad en una realidad virtual. El contraste, entre su ciudad real y la creada a través del videojuego, facilitó la discusión en el aula de valores presentes en una nueva ciudadanía, como la sostenibilidad, la participación ciudadana o la calidad de vida.

## Referencias

Denzin, N. K., y Lincoln, Y. S. (2011). Introduction: The discipline and practice of qualitative research. En N. K. Denzin y Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (4th ed., pp. 1-21). Thousand Oaks, CA; London: Sage Publications.

Gee, J. P. (2008). Video Games and Embodiment. *Games and Culture*, 3(3-4), 253-263.

Gee, J. P. (2004). *Lo que nos enseñan los videojuegos sobre el aprendizaje y el alfabetismo*. Málaga: Ediciones Aljibe.

Gee, J.P. y Hayes, E. R. (2010). *Women and gaming: The Sims and 21st Century learning*. New York: Palgrave Macmillan

Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where old and new media collide*. New York: New York University Press.

Juul, J. (2005). *Half-Real. Videogames between real rules and fictional worlds*. Cambridge, MA: The MIT Press.

Lacasa, P. (2011). *Los videojuegos: Aprender en mundos reales y virtuales*. Madrid: Morata.

Lacasa, P. y GIPI. (2009). *Aprende y juega con EA. Aprender con videojuegos*. Acceso 15 septiembre 2011, de: <http://www.aprendeyjuegaconea.com/index.php>

Lacasa, P., y Reina, A. (Coord). (2004). *La televisión y el periódico en la escuela primaria: Imágenes, palabras e ideas*. Madrid: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Centro de Investigación y Documentación Educativa.

Lincoln, Y. S., Lynham, S. A., y Guba, E. G. (2011). Paradigmatic controversies, contradictions, and emerging confluences, revisited. En N. K. Denzin y Y. S. Lincoln (Eds.), *The SAGE handbook of qualitative research* (4th ed., pp. 97-128). Thousand Oaks, CA; London: Sage Publications.

Livingstone, S. (2002). *Young people and new media*. London: Sage Publications.

Potter, W. J. (2001). *Media literacy*. Thousand Oaks, CA: Sage Publications.

Ratner, C. (2008). Cultural Psychology and Qualitative Methodology: Scientific and Political Considerations. *Culture and Psychology*, 14(3), 259-288.

Ryan, M-L. (2001). *Narrative as virtual reality: Inmersión and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.

Toomela, A. (2008). Activity Theory is a Dead End for Methodological Thinking in Cultural Psychology Too. *Culture y Psychology*, 14(3), 289-252.

Williams, J. P. y Smith, J.H. (Eds.) (2007). *The players realm. Studies on the culture of video games and gaming*. Jefferson, North Carolina: McFarland y Company.

# CITYVILLE, LA TRASLACIÓN DE LA CIUDAD AL VIDEOJUEGO 2.0

**Alberto Bernabé Sáez**

Estudiante de Master en Cine, TV y Medios Interactivos

U. Rey Juan Carlos (CC.CC). Fuenlabrada (España) Email: albertosaez@gmail.com

## Resumen

Los videojuegos en las redes sociales son la combinación de una evolución paralela. Por un lado el desarrollo del entretenimiento y las interfaces interactivas y, por otro, la evolución de los nuevos medios de comunicación, con Internet a la cabeza. Si la ciudad es un elemento determinante en nuestra forma de ver el mundo esto también se ha trasladado al mundo 2.0.

Pasando por el correo electrónico y desarrollándose en múltiples direcciones, parece que las redes sociales se han convertido en el actual estándar de comunicación social, no solo en entornos grupales, sino de transmisión de información masiva de un modo viral. Una estructura no jerarquizada que ha conseguido atraer a 800 millones de usuarios sobre la cual se construyen grupos sociales y estructuras propias de una urbe. En concreto, los videojuegos se adentran aprovechando las condiciones sociales de la red creando actividades lúdicas con una actividad simplificada del modelo de

ciudad que comprendemos, con relaciones humanas, competitividad y mercado tal y como anteriormente hicieron „The Sims••, pero extendido a la plaza pública.

Uno de los primeros proyectos que cumplían esta premisa fue „Farmville••, cuyo éxito desató multitud de clones que han culminado en „CityVille••, líder en número de usuarios (más de 100 millones en poco más de dos meses) basándose en una simplificada ficción de la vida urbana. Las cuestiones a analizar será cómo se han aplicado valores propios de la ciudad masificada moderna a la red, qué similitudes tiene con ésta, cómo podemos identificarla y cómo esos valores se se han trasladado a los videojuegos, siendo una de las claves de su popularidad. Por ello, es importante preguntarse cómo se desarrolla un videojuego social, cuál es su narrativa, cómo se comportan los individuos ante él y el modelo que lo sustenta.

## Palabras clave

*Redes Sociales, Videojuegos, Facebook, Medios de Comunicación Sociales, Nuevos Medios*

## Abstract

Video games in social networks are the combination of a parallel evolution. In one hand, it's the development of entertainment and interactive interfaces, and in the other, the evolution of new media, Internet at the top. If the city is a determining factor in how we view the world this has also been transferred into the world 2.0.

Since the e-mail and its development in many directions, it seems that social networks have become the actual standard of social communication, not only affecting certain groups, but as a viral massive transmission. This is a non-hierarchical structure that has attracted 800 million users where we find that social groups and a city are built. Specifically, the game goes into taking advantage of the social conditions of the network by creating fun activities with a simplified business city model that we understand, with human

relations, competitiveness and market just the way „The Sims“ did before, but extended to the public square.

One of the first projects that carried out this premise was „Farmville“, whose success sparked numerous clones that have culminated in „CityVille“, the leader in number of users (more than 100 million in just over two months) based on a simplified urban life fiction. The issues to be analyzed is how they have applied the values of modern crowded city to the network, which similarities it has, how can we identify it, and how those values have moved to video games, one of the keys to its popularity. It is therefore important to ask how to develop a social game, what is your narrative, how individuals behave in front of it and the model behind it.

## Key words

*Social Networks , Facebook, Videogames, Social Media, New Media*

## Introducción

En la presente investigación se procede a analizar en profundidad el contexto tecnológico y discursivo en el que se encuentran los videojuegos sociales tomando como referencia a „CityVille“, una representación de la ciudad como máximo exponente de conjunto social.

## Objetivos

Localizar los componentes que diferencian a los videojuegos sociales de otros discursos interactivos y los condicionantes que determinan su construcción.

## Metodología

Método analítico cualitativo en la documentación y empírico observacional sobre el objeto y su contexto socio tecnológico.

Se utiliza este método como una aproximación a la narrativa del videojuego social y las causas de su creación. Un análisis cualitativo permite comparar los modelos precedentes -con una previa documentación histórica- y aplicarlos a estas nuevas formas de ocio interactivo, marcando así sus diferencias sobre los videojuegos no sociales.

## 1. CityVille, la traslación de la ciudad al videojuego 2.0

### 1.1. El camino hacia el videojuego social

Promocionalmente, como es habitual, el videojuego social se cita sin precisión así que parece conveniente buscar una definición que nos permita reducir un ámbito enormemente amplio. Por ejemplo, merece la pena realizar una distinción entre los videojuegos sociales y los multijugador („Wii Sports•• para Nintendo Wii o cualquier juego multijugador online como „Quake••).

Los juegos multijugador se englobarían dentro de aquellos que permiten la experiencia simultánea del videojuego entre un determinado número de jugadores sin ningún tipo de relación con un entorno social más allá de la duración de cada partida. Quedan por lo tanto excluidos de nuestro concepto juegos tan populares como „Counter Strike•• o „Starcraft•• pese a ser de un uso multijugador habitual. Pese a ello, las partidas no generan un entorno social ni afectan a uno, sino que se desarrollan como actos independientes. Es cierto que alrededor de estos juegos se desarrollan comunidades virtuales complejas pero éstas son estructuras ajenas al juego y únicamente se comportan como una forma de organizar eventos que serán, a la postre, multijugador. Por lo tanto el videojuego social comienza bastante más tarde. Si bien existen juegos multijugador en redes telemáticas desde 1974<sup>1</sup>, el primer videojuego masivo data de 1985 con „Island of Kesmai••, diseñado por Kelton Flinn y John Taylor. A un precio por 12.00 dólares por hora a través de un servicio en línea llamado „CompuServe•• participaban hasta 100 jugadores al mismo tiempo, algo que ha dado pie a diferentes debates a posteriori sobre cuanta gente necesitaba un juego para ser considerado masivo. No fue el único experimento en este ámbito ni mucho menos, especialmente cuando llegó la conexión a internet, momento en el que se produjo un importante despliegue de juegos online.

Tras algunos intentos en un formato basado en texto (es decir, sin contenido audiovisual), „Legends of Future Past•• es el primer MMORPG (‘‘Videojuegos de Rol Multijugador Masivos en Línea’’ en sus siglas en inglés) comercial y el primer juego que podría ser considerado social pese a que el número de jugadores simultáneos recuerda más a una experiencia multijugador. El término MMORPG se atribuye a Trip Hawkins en 1996. El fundador de la compañía de videojuegos más grande del mundo, Electronics Arts, lo utilizaba para explicar el concepto. Se deriva de MMOG, cuyo origen se remonta a la Convención de 1993 de Electronic Entertainment Expo [E3], una importante feria norteamericana de entretenimiento electrónico. Fue entonces cuando Dale Addink se sirvió de él para describir la franquicia „AirWarrior••, un precursor del MMORPG basado en combates aéreos.

---

1 En 1974, Mazewar presentó el primer mundo virtual gráfico, proporcionando una vista en perspectiva de primera persona dentro de un laberinto en el que los jugadores vagaban disparándose unos a otros. En principio funcionaba por cable básico. El Massachusetts Institute of Technology [MIT] lo mejoró para que funcionase bajo la red Arpanet, precursora del internet moderno.

Pese a no ser estrictamente el primero, tuvo que llegar „Meridian 59•• para encontrar un elevado número de jugadores en un único mundo persistente, lo que sería el antecesor del videojuego social pese al carácter experimental del mismo. Poco antes de que 3DO lo publicase, Sierra Online lanzó „The Realm Online•• (Gamespy, 2003). Este fue otro título de éxito que expandió el concepto; al igual que Nexus: „The Kingdom of the Winds••, un MMORPG de gran éxito en la Corea de 1996. Sin embargo, fue Origin la compañía que asentó el género en 1997 gracias a „Ultima Online••, el primer claro referente y un éxito comercial a nivel internacional. Un hito en la industria, es considerado el primer MMORPG popular y sus innovaciones serían aplicables a proyectos de mayor popularidad como „World Of Warcraft••, de Blizzard. „Ultima Online•• fue el título que introdujo los avances más importantes en cuanto a una desarrollada personalización, interacción y variedad, componiendo lo que se considera el primer mundo virtual, simulando ciertas experiencias de la vida real tales como comprarse una casa, alimentarse o un sistema de comercio entre los jugadores.

A la par que las posibilidades de expansión de los MMORPG se desarrollaban gracias a los avances en las tecnologías de redes, también lo hacían a través de internet los diferentes medios de comunicación social. Si el correo electrónico y la mensajería instantánea marcaron un importante cambio en el uso de la comunicación vía internet, no ha sido menor el efecto llevado a cabo con la aparición de los servicios conocidos como redes sociales.

Estas redes sólo son un paso más en un proceso que describe Benjamin Weil, Comisario Jefe de LABORAL (Gijón): “El ordenador es omnipresente y con él la noción de interfaz se ha vuelto esencial en nuestra experiencia cotidiana y en actos tan insignificantes como retirar dinero o entradas de un cajero automático o adquirir productos y/o servicios. Por ello, no es de extrañar que un número cada vez mayor de formas culturales se vean sometidas a unas condiciones de mediación similares.”

Haciendo una aproximación al objeto de estudio, la comunicación personal como forma básica cultural ha sido ya trasladada a la interfaz digital, primero mediante correo electrónico, mensajería instantánea y sucesivos. Por último, en su máximo exponente ha sido trasladada a los servicios de redes sociales en Internet. La mayor de estas redes, Facebook. Del mismo modo, afirma que “(...) la percepción de la realidad individual es completamente diferente. Por regla general, el juego es precursor de nuevas interfaces, desarrollando al mismo tiempo nuevas estructuras narrativas del (...) acceso al conocimiento y a la información. Las interfaces interactivas también puede crear oportunidades para la definición de nuevas relaciones sociales” (Weil, 2009). Así, era cuestión de tiempo que el videojuego (siempre como juego) se añadiese a estas nuevas opciones comunicativas.

## 1.2. Taxonomía

Chris Crawford toma como referencia los procesos en un videojuego por encima de los objetos, en el caso de los videojuegos sociales, para que sean considerados como tal, sus principales verbos definitorios del género deben estar relacionados con la comunicación entre pares y la socialización en un grupo o entre otros grupos (Crawford, 2010). Por supuesto, existen infinidad de variantes que pueden aportar valor a esto, pero parece lógico que para que un videojuego pueda ser considerado social, debe tener un elevado componente que haga referencia a esto. Es decir, deben primar los verbos que hacen alusión a la socialización por encima del resto, igual que en un juego educativo (si bien ha de estimular el aspecto lúdico) deben ser prioridad aquellos procesos relacionados con el aprendizaje.

En el caso de los videojuegos sociales que encontramos en la red social Facebook, puede realizarse una taxonomía. Como cualquier clasificación puede hacerse en función de diferentes variables, en esta división no realizare una referencia al género (velocidad, acción, aventura gráfica...), ni al tipo de posición en la que se establece al jugador (vista isométrica, cenital, primera persona...), sino a la relación que establece el videojuego con la red social y como se comporta respecto a los pertenecientes a estas redes. Dicha taxonomía divide a los videojuegos en las siguientes clases en función de cómo utiliza las diferentes capas de comunicación<sup>2</sup> acumulativas:

- Videojuegos con una capa primaria: aquellos que utilizan la red social únicamente como un medio de distribución. Sin aplicación social. Existen en la red social pero no son juegos sociales. Un juego que funciona utiliza Facebook como distribuidor apenas utilizará una primera capa comunicativa jugador-videojuego.
- Videojuegos con una capa primaria y una de secundaria global de metadata: aquellos que permiten competir de forma global pero con una jugabilidad individual. En estos juegos comúnmente no hay actividad social como tal. Simplemente, por ejemplo, se envía la puntuación más elevada a un ranking global sobre el que competimos („Bejeweled 2“, realizado por Popcap Games).
- Videojuegos con una capa primaria y una de secundaria de carácter temporal: juegos que utilizan la red social como una funcionalidad para encontrar otros jugadores en un determinado momento. Es decir, juegos que a través de Facebook encuentran a otros jugadores para crear partidas. La versión web (vía Flash) en la red social del popular juego de cartas UNO o las múltiples versiones de juegos de poker serían un buen ejemplo. Este tipo de opciones se está convirtiendo en una regla común a la mayoría de los juegos que encontramos en Facebook.
- Videojuegos con una capa primaria y una de segunda de carácter permanente: juegos que crean comunidades cerradas pero permanentes en torno a Facebook y lo utilizan como un elemento del juego. Muchos de estos juegos son sucesores de „Ogame“ (a su vez una forma de MMO) donde las partidas se limitan al juego y no utilizan la red social como un elemento abierto, orgánico y adaptable, sino que crean comunidades alrededor del juego. Por ejemplo „Mafia Wars“.
- Videojuegos que utilizan la red social en las diferentes capas de comunicación que permite la red social. Más explicado, se podría decir que si la red social establece la capa primaria, una grupal entre los “amigos” que hemos aceptado y una global entre todos los usuarios de la red, este juego utilizaría las diferentes capas posibles para crear un discurso que cubra todos los niveles. El principal representante de este tipo de juegos sería el género „FarmVille“ (o „CityVille“), de Zynga y serían los que utilizan Facebook para diferenciarse de los multijugador masivos y no ser un entorno cerrado y/o limitado.

---

2 El concepto de “capas de comunicación” lo utilizo para referirme a todas las posibles maneras en las que se comunica un videojuego con lo que le es ajeno. Puede interactuar con el jugador, únicamente, a nivel grupal limitado o a nivel social.

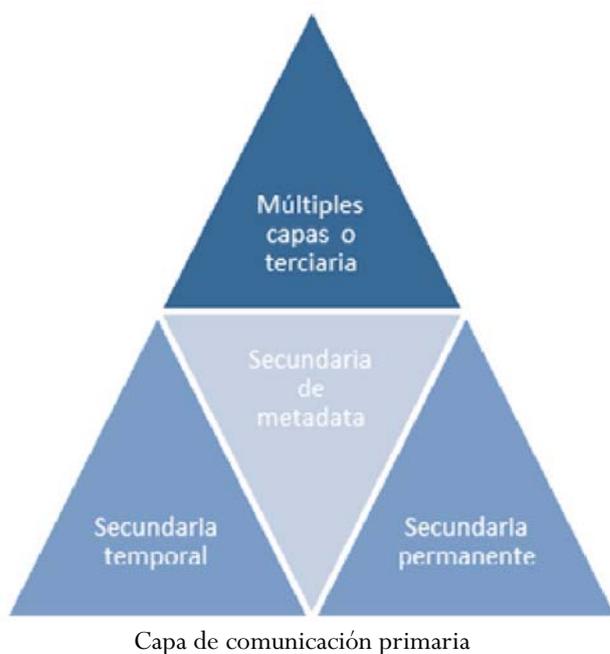


Figura 1 (Elaboración propia) Una representación de las capas de comunicación posibles dentro del videojuego social.

### 1.3. El discurso y la industria

Si he decidido establecer una taxonomía que explique el uso que hacen estos juegos sociales de la red en sí misma, es debido al enorme crecimiento que este tipo de juegos está teniendo en los últimos años. La magnitud de esto lo explica en palabras Molyneux al considerar que los juegos de PC “han renacido” y pone como ejemplo a los juegos de Facebook como Farmville, “con 88 millones de usuarios”, lo cual “supone un cambio radical... y no veo por qué todos esos otros títulos AAA no puedan incorporar ese nivel de interacción.”

Cuando el diseñador británico cita un elevado nivel de interacción en Facebook lo hace claramente en referencia a las posibilidades de interacción entre los propios jugadores. Es decir, de ese uso sobre capas en el que he catalogado previamente los juegos y de cómo puede trasladarse ese grado de interacción a otros medios. Precisamente pone como ejemplo a “Farmville”, primer juego exitoso del género, catalogado como multicapa en el apartado anterior. Siendo descriptivo, el proyecto de la desarrolladora Zynga es de estrategia económica a un nivel muy básico en que tendremos que administrar una granja, el tipo de cultivo, los animales, el terreno etcétera. El objetivo no es más que hacer cada vez nuestra granja más poderosa y personalizable sin un fin claro. Si lo hubiera, se trataría del mero hecho competitivo y la exploración del juego en sí mismo. Al igual que ocurre con „CityVille••, nunca termina. La virtud respecto a otros juegos que encontramos consiste en que nos relacionamos como en un juego común con nuestros contactos cercanos en busca de colaborar y competir, pero a la vez entramos en un ranking global con toda la sociedad de la red social que participa en él; millones de personas. Es decir, utiliza la red a diferentes niveles y de un modo competitivo pero a la vez cooperativo. Por si fuera poco, se integra a la perfección con Facebook, de modo que a través de publicaciones que se hacen en la red social es capaz de atraer a nuevos jugadores gracias al crecimiento orgánico/exponencial de difusión que existe entre los diferentes grados de amistad que se establecen en ella.

En general se trata de un juego sumamente sencillo si no contásemos con estas características. No es especialmente vistoso pero este tipo de equilibrio entre accesibilidad, personalización y sociabilidad lo ha convertido en todo un éxito. Sin embargo, parece evidente haciendo un breve repaso que salvo excepciones puntuales, la

mayoría no utilizan el potencial social de la red para algo más que no sea la distribución masiva. Claramente hay dos elementos que indican que la introducción de videojuegos en las redes sociales responde a un nuevo mercado a explotar. Por un lado está que, pese a la abundancia de títulos, normalmente se trata de propuestas sencillas que hagan atractivo el uso a jugadores ocasionales. Por otro, habitualmente hay empresas detrás de estos productos buscando un rendimiento económico más que salvando una necesidad exigida por el usuario. Dicho de otro modo, ha sido la industria la que ha empujado este nuevo campo en el mundo del videojuego y por ello el tipo de juegos que encontramos está profundamente condicionado por el modelo de negocio.

Para encontrar el precedente acerca de los nuevos modelos de distribución cultural en el campo de los videojuegos debemos recurrir nuevamente a Lev Manovich, que utiliza de nuevo a 'Doom' y a „Myst•• para crear una dicotomía en cuanto a la forma de entender el videojuego como industria (Manovich, 2001). Pese a las múltiples diferencias se trataba de dos juegos que utilizaban el espacio tridimensional para crear narraciones como se ha comentado previamente. Pero no solo eso, para el teórico del MIT, estos juegos crean una nueva división entre las maneras de entender el juego que, si bien es cierto que hoy se encuentran mezcladas y de forma difusa, siguen siendo los dos grandes bloques que podemos ver en el periodo actual al margen del estándar.

'Doom' fue el primer juego que se ofrecía a través de internet a modo de 'shareware', un pequeño adelanto en la comercialización real del juego vía internet previo pago y que permitió a idSoftware vender hasta 15 millones de copias (Hertz, 1991, 84-90). A la vez, también se trata del primer juego que liberó un editor y permitió que sean los mismos usuarios los que desarrollen nuevos niveles. Con la creación de cientos de estos, se creó en metajuego, es decir, comunidades externas al juego pero en torno al mismo. Dichos grupos compartían información y creaban infinidad de nuevas misiones y mapas que alargaban la vida del juego hasta hacerlo virtualmente casi infinito. Sin saberlo, se habían cambiado las estructuras básicas de economía con un claro productor y un consumidor. Por primera vez, los usuarios consumidores contribuían de motu propio al desarrollo productivo abriendo nuevos modelos aun sin explorar.

Por su parte, „Myst•• no era tan ambicioso a ese nivel sino que se declinaba más por otro ámbito que también ha sido objetivo del videojuego. La visión artística del videojuego era en este caso mucho más pausada y libre que 'Doom'. En general, se apoyada sobre un ideario creativo más cercano a la obra de arte tradicional donde el poder de modificación de esta es únicamente de los autores primarios. Llegados a esta dicotomía, que refleja un modo de entender el juego desde un punto de vista tanto artístico como económico, surge de forma posterior (y más tarde de un modo paralelo) otra tendencia que será determinante en la búsqueda de rendimiento económico dentro de los juegos sociales pese a lo ajeno que pueda parecer.

Chris Anderson, editor de la revista tecnológica Wired, es de los que más utilizan el término freemium. Consiste en que sobre una base gratuita (free), se desarrollan servicios adicionales por

los que hay que pagar (premium). Un modelo que empieza a ser cada vez más considerado en internet pese a partir de un aparente fracaso cosechado en los primeros años de la world wide web. Por ejemplo, en los periódicos online comienza a plantearse este modelo: los titulares gratis, el análisis detallado, de pago. El servicio de música Spotify funciona completamente con este modelo. Precisamente el sector que con mayor facilidad lo ha adoptado es el videojuego online.

La expansión del juego por parte de multitud de añadidos creados por los usuarios se plantea como una alternativa, pero en esta ocasión estos pasan a ser propiedad únicamente del autor original. En otras palabras, toman

el modelo expansivo de „Doom••, que permitía ampliar las posibilidades del juego (personajes, mapas, etcétera) pero lo controlan los autores como una obra de arte como sucedía en „Myst••. Esto quedaría en un mero sistema de microtransacciones (contenido previo pago en función de la cantidad) si no le fuese añadida la cacareada fórmula del freemium. Para esto, se crea un juego considerado base que es de acceso gratuito aunque pueda ser mantenido con publicidad en algunos casos. Mantener a esa base de jugadores requiere un tipo de añadidos de pago (a un bajo precio habitualmente) en forma de personalización o elementos que dentro del juego dan algún tipo de ventaja competitiva o añade posibilidades de relación entre los usuarios. Aunque no se trata de algo indispensable, si se consigue que sea lo suficientemente interesante para un grupo de jugadores implicados, puede llegar a hacer posible la rentabilidad de todo el sistema.

Si el funcionamiento de la industria cultural del videojuego es importante desde un punto de vista artístico, lo es normalmente porque condiciona la forma en la que entendemos el producto cultural. Partiendo de esta premisa, lo es más aun en este caso porque incide directamente en la concepción interna del mismo. El formato película tiene una duración relativamente establecido dentro de la industria (exceptuando el campo experimental), pero la estructura interna narrativa de la película en cuestión no se ve alterada dado que el precio de la taquilla o la venta en soporte físico ya han compensado el visionado.

Muy diferente sucede en el caso de este tipo de juegos cuando la forma de monetizarlo por parte de la industria es un proceso mucho más complejo. El jugador paga por algo que conoce completamente y no por conocer algo, como sucede habitualmente en las industrias culturales. En definitiva, la influencia económica del videojuego „freemium•• es determinante en la narración del mismo. Se determina la forma de hacerlo y por lo tanto también el modo de jugarlo.

## 1.4. El jugador ante el juego

Hasta ahora nos encontrábamos con dos tipos de comportamientos en un NPC<sup>3</sup> en los videojuegos tradicionales. Por un lado el lineal, que tenía una serie de respuestas y acciones automatizadas; por otro, se controlaban gracias a una inteligencia artificial autónoma y que decidía las acciones pertinentes en consecuencia a lo que ocurría en el juego. El componente orgánico de las redes permite que diferentes individuos se interrelacionen entre sí y cree una sociedad virtual en la que cada uno pueda ocupar su lugar reduciendo la previsibilidad al eliminar un gran número de comportamientos mecánicos. La posición que el jugador ocupa dentro de un juego social y la actuación dentro de él están así íntimamente ligadas con los estudios de usos y gratificaciones. Estos conceptos son poco visibles en otros medios (como la televisión), pero el videojuego, al contar con una necesitada interacción, permite reconocer con cierta facilidad que tipo de uso hace cada jugador del mismo y que funciones satisface. Incluso pueden ser calculadas por medio de estadística informática según sus actos.

---

3 Personaje no jugador (por las siglas en inglés: Non Player Character).

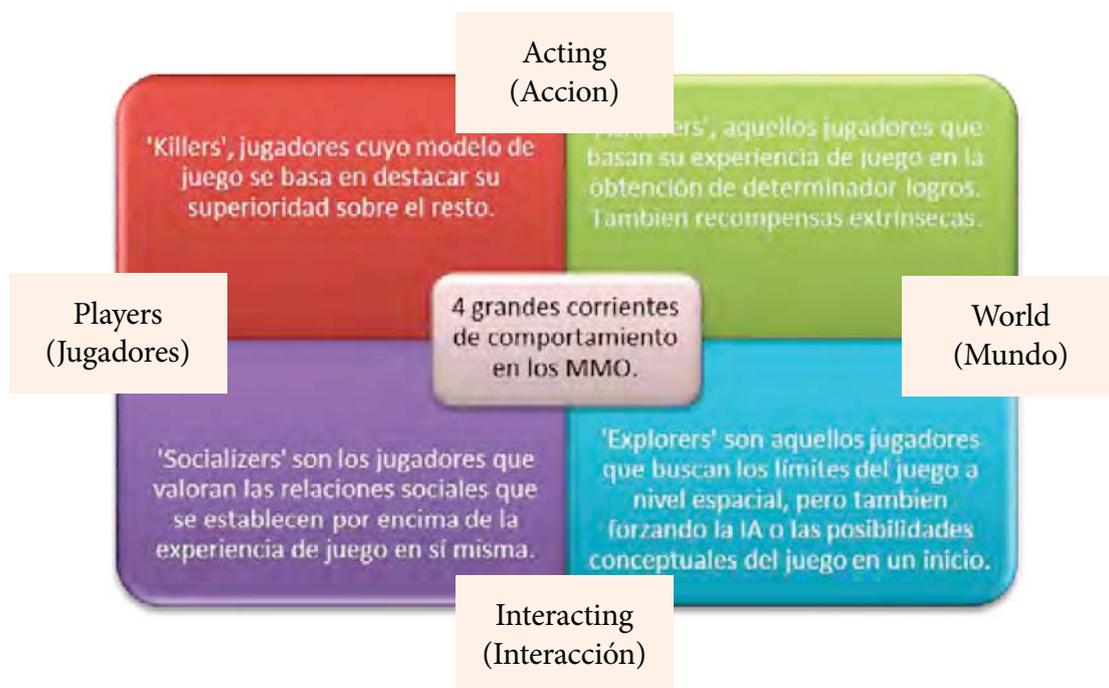


Figura 2 (Elaboración propia) Un esquema de las diferentes actitudes con las que afrontan los jugadores los videojuegos sociales según Bartle, R. A. (p. 12)

Tratando de organizar y clasificar las diferentes formas de jugar, Richard Bartle, académico perteneciente a la industria, realiza una taxonomía en función de los cuatro grandes comportamientos que adquiere un jugador en los juegos multijugador masivos (Bartle, 1996).

La posición que estos jugadores adquieran se desarrolla en función de cómo de partícipes se sientan dentro de la experiencia global del juego. El juego ha de estar adaptado a las sensaciones que quieren sentir los jugadores u orientarles hacia las que el juego cree que puede satisfacer. Según Sid Meier, el diseño de videojuegos es ante todo una experiencia psicológica. Si quieres crear un gran juego, debes tener en cuenta qué sienten y piensan tus jugadores en cada momento. El videojuego es, en esencia, la “paradoja de los ganadores”. Utilizó el siguiente ejemplo: “En la vida real, sólo un equipo gana la Super Bowl, pero los videojugadores esperan poder ganar en sus juegos. (...) Los diseñadores necesitan encontrar un equilibrio entre castigo y recompensa. Si los jugadores hacen que pase algo positivo en un juego, lo atribuirán a su habilidad como jugadores, pero si les pasa algo malo la tendencia es culpar de ello al juego y al diseñador.” En relación a esta conclusión, Sid introdujo el concepto de “herética alianza” entre jugador y diseñador según el cual el jugador admite “suspender su incredulidad” y aceptar cierta “lógica de juego”, a cambio de que el diseñador le de una experiencia que le haga sentirse bien (Meier, 2010).

Cuando los jugadores sienten que están recibiendo la peor parte del trato, se distancian del juego, pierden interés o dejan de jugar. “Los diseñadores necesitan ser atentos con las expectativas de los jugadores y hacer que su aspecto y temática sean consistentes entre sí”, un denominador común a la creación de los “mundos abiertos” antes citados. Esta vez, además debemos sumar un modelo de negocio particular basado en las ventas de contenido por micropagos. En general, se trata de balanzas muy equilibradas sobre las que el juego debe moverse para no fracasar en ninguno de los aspectos. Por estas cuestiones el juego social parece más determinado por su propia definición y modo de juego que por las ambiciones artísticas del creador. No es de extrañar que se trate de un género industrial en el que hacen falta elevados recursos y donde el principal reto es ofrecer un equilibrio entre todos los aspectos del juego.

## Conclusiones

A raíz del estudio analítico desarrollado previamente y de haber localizado las diferencias más sustanciales respecto a otros modelos de videojuegos y otros medios, se pueden acotar algunas de las conclusiones respecto a los videojuegos en la red social Facebook.

Puedo por lo tanto extraer las siguientes conclusiones:

- Es la industria la que busca nuevas formas de explotación atrayendo a un tipo de jugador al que el videojuego le era ajeno. Se trata cada vez más de una industria creativa.
- El videojuego se desfigura y se expande con medios y modos que no le eran propios hasta ahora. El concepto de videojuego no está acotado teóricamente.
- El juego en las redes sociales nace como la evolución lógica del videojuego social y no como un género nuevo. Las tecnologías de red han ampliado sus posibilidades.
- No se pierde la esencia lúdico-exploratoria del videojuego; se adapta.
- El tipo de jugador ocasional y el modelo “abierto” de juego son el principal atractivo de un modelo de negocio “freemium” que incide sustancialmente en el discurso.
- Las redes sociales ofrecen tipos de interacción que eran difícilmente alcanzables sin estas. El videojuego social puede adquirir múltiples dimensiones.
- En la mayoría de los casos estudiados, la interacción social es simple y no aprovecha las posibilidades de la red.

Pese al crecimiento del género en los últimos meses, existen riesgos. Recordando lo volátil que es el mundo de los nuevos medios los juegos sociales en Facebook u otras redes podrían ser recordados como experimentos sin continuidad. Acerca de esta temporalidad, Domenico Quaranta afirma que: “A diferencia de lo ocurrido tradicionalmente, en la actualidad la mayoría de productos de consumo parten con una vida útil casi determinada en el lanzamiento” (Quarante, 2009).

El éxito de los juegos puede responder a una moda que no dure más tiempo que el que aguante en sorprender al jugador. Convertir los videojuegos sociales en lo que pueden ser o hablar de lo que pudieron haber sido es algo que todavía está por ver.

## Referencias

- Bartle, R. A. (1996). *Players Who Suit MUDs*. Colchester. Recuperado de <http://www.mud.co.uk/richard/hcds.htm>
- Cuadrado, Alvarado, A. (2007). *Los personajes virtuales: diseño, personalidad e interacción en el videojuego ‘Los Sims 2’*. Madrid: Universidad Complutense de Madrid
- Crawford, Chris. (2010, Abril) *Interactivity*. Ponencia presentada en el I Congreso Internacional de Videojuegos UCM, Madrid, España.

- Frasca, Gonzalo. (2001) Videogames of the oppressed. Videogames as a means for critical thinking and debate. Georgia: Georgia Institute of Technology. Recuperado de <http://www.ludology.org/articles/thesis/>
- Gamespy Staff. (2003). Massively multiplayer online games: The past, the present, and the future. Gamespy.com Recuperado de <http://archive.gamespy.com/amdmmog/>
- Hertz, J.C. (1997) Joystick Nation: How Computer Games Ate Our Quarters, Won Our Hearts and Rewired Our Minds. Brown. Recuperado de [http://www.wheels.org/spacewar/joystick\\_nation.html](http://www.wheels.org/spacewar/joystick_nation.html)
- Manovich, Lev. (2001). El lenguaje de los nuevos medios de comunicación. Barcelona: Paidós Comunicación
- Martín, J.Javier. (2010, 21 de marzo). Molyneux cree que los juegos del futuro tendrán “cosas con las que nunca habríamos soñado”. Meristation.com. Recuperado de [http://www.meristation.com/v3/des\\_noticia.php?id=cw4ba5f8666143d&pic=GEN](http://www.meristation.com/v3/des_noticia.php?id=cw4ba5f8666143d&pic=GEN)
- Meier, Sid. (2010, marzo). The Psychology of Game Design. Ponencia presentada en Games Developers Conference 2010, Colonia, Alemania. Recuperado de <http://www.gamespot.com/pc/strategy/civilizationv/video/6253563/gdc-2010-keynote-address-sid-meier>
- Moxey, Keith. (2009). Los estudios visuales y giro icónico. Estudios Visuales 6. Recuperado de [http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/moxey\\_EV6.pdf](http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num6/moxey_EV6.pdf)
- Quaranta, Domenico. (2009). A modo de guía. Madrid: Mediateca Expandida II: Playlist
- Weil, Benjamin. (2009). Mediateca Expandida: repensar el acceso al conocimiento. Mediateca Expandida: Arcadia. Recuperado de <http://www.laboralcentrodearte.org/es/files/2009/exposiciones/mediateca.arcadia-doc/mediatecaexpandidaarcadia.pdf>

# CREACIÓN, CÓMIC Y MÚSICA

**Marta Fdez.-Carrión Quero**

Profesora Titular Interina. Facultad Educación. Universidad Complutense de Madrid.

C/Rector Royo Villanova, s/n, 28040 – Madrid (Spain)

Tel. (+34) 913946289 Email: mfcquero@pdi.ucm.es

## Resumen

El poder aportar soluciones novedosas y afrontar situaciones desde distintos puntos de vista, es una capacidad inherente a todo ser humano. Este poder creativo se encontrará en mayor o menor grado dependiendo de diferentes factores, entre ellos, el educativo. A través de la música y el cómic se nos presenta un marco incomparable para el logro de nuestros objetivos, pues es donde el niño y adolescente expresa con mayor facilidad y motivación sus emociones, sentimientos y deseos.

La creatividad es un concepto complejo, no sólo en cuanto al qué es, sino al cómo es la persona creativa, el

proceso y el producto creativo. En cuanto al cómic y la música, tenemos que cada uno de forma aislada posee un gran potencial creativo.

De este modo, se presenta la unión de estos ámbitos artísticos como recurso educativo globalizador y creativo. Tras un análisis de los pormenores metodológicos, resulta interesante el análisis de resultados obtenidos en un estudio sobre características creativas de escolares de 10 a 14 años aplicadas a la creación de un cómic-ópera.

## Palabras clave

*Música, ópera, cómic, creatividad, educación, arte.*

## Abstract

Being able to give innovative solutions and confront situations from different points of view is an inherent ability in every human being. This creative power will be found in a bigger or smaller degree depending on diverse factors, among them, the educational one. Music and Comics provides an unequalable frame for the achievement of our targets, as that is where children and teenagers express their emotions, feelings and desires easier and with more motivation.

Creativity is a complex concept, not only in terms of what it is, but also about how the creative author, the

process and the creative product are like. Regarding comics and music, each one of them separately have a great creative potential.

Thus, the marriage of these artistic fields appears as a (globalizer) and creative educational resource.

After analysing the methodological details, it is interesting the analysis of the results obtained in a study about the creative characteristics of 10-to-14-year-old pupils applied to the creation of an opera-comic.

## Key words

*Music, opera, comic book, creativity, education, art.*

## Introducción

Esta investigación se llevó a cabo por la necesidad de aportar datos y soluciones creativas en el ámbito escolar unida a la falta de tratamiento de la ópera en los escolares. Con la investigación se pretende ofrecer un material artístico que unifique diversas disciplinas al mismo tiempo que desarrolle procesos creativos. La utilización del cómic como herramienta pedagógica supone un instrumento motivador, conocido, asequible y de fácil manejo tanto para adultos como para niños y adolescentes.

Pero lo verdaderamente novedoso de este estudio es el partir de la ópera como generadora de ideas, personajes o diálogos. El conocimiento de argumentos operísticos va a dar pie tanto a la elaboración de comics como a la evaluación de componentes creativos generales, narrativos y verbales.

La elección de ambos materiales (ópera y cómic) viene dada por la relevancia social y sus implicaciones prácticas. El problema de la falta de creatividad y falta de conocimientos sobre ópera puede ser considerado de cierta trascendencia para la sociedad actual, pues se trata de una carencia educativa que puede tener o tiene repercusiones generales como son una gran incultura y desconocimiento del género, o una falta de desarrollo de aspectos musicales, plásticos y artísticos en general que coarten el sentido estético de los niños y adolescentes.

Con el análisis los dibujos de los niños no trataremos de determinar el grado de madurez, ni la existencia de alguna patología, ni saber cómo entienden la realidad que les rodea...ese tipo de estudios no nos corresponden. Nosotros pretendemos averiguar si los objetivos planteados se han cumplido, por qué y de qué manera. Ante todo vamos a buscar rasgos que nos demuestren si la propuesta es productiva y si es de utilidad para el campo pedagógico-artístico.

## Objetivos

Venimos insistiendo en la necesidad de abrir al conocimiento de los alumnos un mundo ignorado como es la ópera y acercarlo de forma coherente a sus intereses. Unido esto a la voluntad obligada de los docentes de desarrollar procesos creativos, van surgiendo una serie de interrogantes: ¿puede ser la ópera un medio idóneo para globalizar las artes en las escuelas?, ¿supone el cómic un medio práctico y asequible para desarrollar la creatividad y contenidos musicales?, ¿es viable la enseñanza de la ópera a alumnos de 10 a 14 años a través de comics de una manera motivadora y creativa?, ¿ofrece alternativas para el tratamiento de contenidos musicales y para un desarrollo integral del alumno?. Estas cuestiones tan “saludables” para la práctica docente, generan unos objetivos generales muy claros y concretos en la investigación, que dan respuesta a cada uno de los interrogantes planteados. Son los siguientes:

1. Ofrecer herramientas didácticas accesibles y motivadoras y acercar a los alumnos al mundo de la ópera a través de técnicas creativas de expresión plástica.

2. Conocer el grado de creatividad de los alumnos en la elaboración de comics.

De manera más específica y concreta, tenemos que con la aplicación del cómic en el aula nos planteamos:

1.1 Posibilitar la traducción de información verbal a icónica y viceversa.

1.2 Lograr la comprensión del lenguaje operístico a través de la lectura verbal y verboicónica del cómic.

1.3 Favorecer el acercamiento a la ópera a través de métodos de lectura, dibujo y escritura con niveles de significación distintos.

1.4 Iniciar procesos mentales de abstracción significativos en los que se engloban diferentes formas de comunicación.

1.5 Ayudar a percibir otras formas de comunicación como son el cómic y la ópera como otros medios más, o incluso mejores, de expresión y comunicación.

## Metodología

La investigación viene determinada por los objetivos e interrogantes planteados a partir de la búsqueda de soluciones en el ámbito educativo. Nos planteamos la utilización del cómic tanto como herramienta educativa, como elemento de referencia en la medición de valores creativos diversos: creativo general, narrativo e icónico. Este planteamiento condiciona un tipo de investigación mixto ya que la recogida y análisis de datos supone una investigación cuantitativa; y la evaluación de los comics ha sido llevada a cabo de manera subjetiva.

## Población y muestra

La propuesta se ha llevado a cabo sobre un total de 420 alumnos de 10 a 14 años pertenecientes a 10 centros públicos de primaria y secundaria de los 5 puntos cardinales de la Comunidad de Madrid (un centro de primaria y uno de secundaria por cada zona). De este modo, se abarca una gran diversidad tanto en edades, como de segmentos sociales, culturales y de formas de vida. Las diferencias marcadas por esta franja son determinantes para el estudio, pues queremos saber si la propuesta didáctica es viable en diferentes edades y etapas educativas planteadas y en diferentes entornos. Los centros en los que se lleva a cabo la experiencia van desde Madrid centro, a pequeños pueblos como Perales de Tajuña además de otros considerados “ciudades dormitorio” como Fuenlabrada o Collado Villalba.

## Aplicación de la investigación y recogida de datos

Los comics se distribuyeron en los 10 centros a través de los profesores: 8 especialistas de música, uno generalista de primaria y una de plástica de secundaria. Ellos realizaron el trabajo a lo largo de 4 sesiones con grupos de 4 alumnos. Una vez realizados los comics, se recogieron para su posterior evaluación.

Dada la naturaleza del estudio, la evaluación y recogida de datos se hizo por parte de un solo evaluador. Los trabajos debían ser valorados a partir de criterios únicos para determinar los niveles creativos de cada uno de los trabajos, y esa necesidad determinaba la elección de un único evaluador.

La recogida de datos se realizó a través de una hoja de registro elaborada para el caso basada en la: “Prueba de imaginación creadora (PIC)” de Artola (2004). Se asignaba una por cada centro (10 en total), en ella se marcaban los niveles correspondientes por cada trabajo con una marca en la casilla correspondiente y posteriormente se traducía numéricamente. Esos datos numéricos de cada centro se unificaron para pasar a su utilización para el estudio cuantitativo.

#### HOJA DE REGISTRO DE EVALUACIÓN DE LA CREATIVIDAD EN LA ELABORACIÓN DEL CÓMIC

	Criterio	Indicadores de la creatividad plástica Puntas observadas	NIVEL			
			Bajo	Medio	Alto	Excedente
Componente CREATIVO	Flexibilidad	Diferentes perspectivas, variedad. Diversidad. Inclusión de diferentes elementos: colores, formas, ...				
	Fluidez	Numerosas respuestas, continuidad, fluido, coordinación, productividad.				
	Originalidad	Respuestas inusuales, uso diferente del color, forma, personajes, presentación diferente, innovación, atrevido, fuera de guión, inventiva.				
	Elaboración	Trabajo concienzudo, recreación en la actividad, auténtico, creíble, bien terminado.				
Componente NARRATIVO	El relato	Hilo argumental coherente, buena narración, estructura dramática. Carga comunicativa creíble, ingenioso, agudo, con estilo, expresivo.				
	Contenido	Transmite ideas a través del texto. Uso de bocadillos.				
	Emoción provocada	Humor, irónico, sarcasmo, gusto, sorpresa, disfrute, diversión. Onomatopéyas.				
Componente ICÓNICO	Planos	Variedad de planos. Puntos de vista.				
	Personajes	Esteriotipos de los personajes.				
	Recursos expresivos	Símbolos cinéticos. Metáforas visualizadas. Color y Luz.				

Figura 1: Hoja de registro de evaluación de la creatividad en la elaboración del cómic.  
Fuente: Elaboración propia a partir de “Prueba de Imaginación Creadora” de Artola (2004)

## 1. Ópera y cómic

La música y el arte son dos disciplinas que de un modo u otro, siempre han estado unidas (cultura, ocio, comunicación...). Ambas establecen una relación íntima con el tiempo y el espacio en el que se desarrollan, coexisten en un mismo contexto cultural, social, económico y estético.

El primer fundamento para partir de la ópera para unir las artes y desarrollar la creatividad lo tenemos en su definición. La ópera es una obra teatral en la que en su origen se combinaba el soliloquio (reflexión en voz alta de un personaje a solas en una obra dramática), el diálogo, los decorados, la acción y la música (Grout & Palisca, 1997).

Por su parte, el cómic o historieta, es un género que ofrece diferentes consideraciones dado su amplio abanico en cuanto a temática, finalidad e incluso formatos, no olvidemos las nuevas vías abiertas con las TIC e Internet. Apuntando lo que dice Muro (2004), el cómic “conjuga diferentes lenguajes de manifestación: signos de tipo plástico e icónico con los propios de las lenguas naturales” (p.36). Tanto por sus características inherentes en su creación, como por sus posibilidades educativas, el cómic resulta un instrumento bastante cercano a la intencionalidad de nuestro estudio: la globalización de la ópera a través del arte de un modo creativo.

## 2. Aplicación de la investigación

En la puesta en marcha del proceso de creación de los comics, se presentaron a los alumnos los materiales con unos pasos a seguir:

- 1º) Lectura del argumento: distribuido en viñetas para su mejor comprensión a la hora de realizar el cómic por ellos mismos.
- 2º) Caracterización de los personajes: dibujo de los personajes una vez leída y comprendida la historia.
- 3º) Elaboración del cómic: en las viñetas entregadas en blanco, allí dibujan y escriben de manera que trasladen la ópera al cómic hecho por ellos mismos.
- 4º) Elaboración de la portada y contraportada: en ella figuran los datos de la obra y en algunos casos la decoran con elementos referidos a la misma.

Las óperas: la elección de las obras a trabajar en los comics no ha sido de manera arbitraria. Las óperas elegidas son: “La Traviata” de Verdi, “La Flauta Mágica” de Mozart y “El Barbero de Sevilla” de Rossini. Su elección se debe a la relevancia de sus autores, el interés del argumento y la contextualización de la obra.

## 3. Evaluación y análisis de los resultados

Una vez recogidos los datos sobre un total de 217 comics, se organizan según el grado de creatividad que muestran los alumnos, el cual se va a hacer partiendo de unos criterios debidamente puntualizados (Fig. 1). Pretendemos que estos materiales nos reporten resultados acerca de tres elementos básicos: la capacidad para la creación en general, para la creación literaria o narrativa y la creación icónica.

### 3.1 Componente creativo general

Para los criterios que se han elegido, nos hemos basado en lo que Marín (1991) afirma al caracterizar a una persona creativa: “los tres criterios: originalidad, flexibilidad y la multiplicidad o productividad (fluidez), son los primeros, los fundamentales y aquellos que encontramos en todo tipo de realidad y de comportamiento creador”

(p. 123). Añadiendo un cuarto criterio correspondiente a la elaboración, ya que estimamos interesante el análisis del mismo dadas las características del trabajo propuesto.

#### 3.1.1 Componente creativo general. Flexibilidad

Es la capacidad para organizar un hecho dentro de diversas y amplias categorías, es decir, la posibilidad de concebir algo desde distintos puntos de vista y poder cambiarlo o modificarlo. Esto puede ser un comportamiento, un objeto o cualquier tipo de elemento que se desee como puede ser en nuestro caso, un ejercicio artístico.

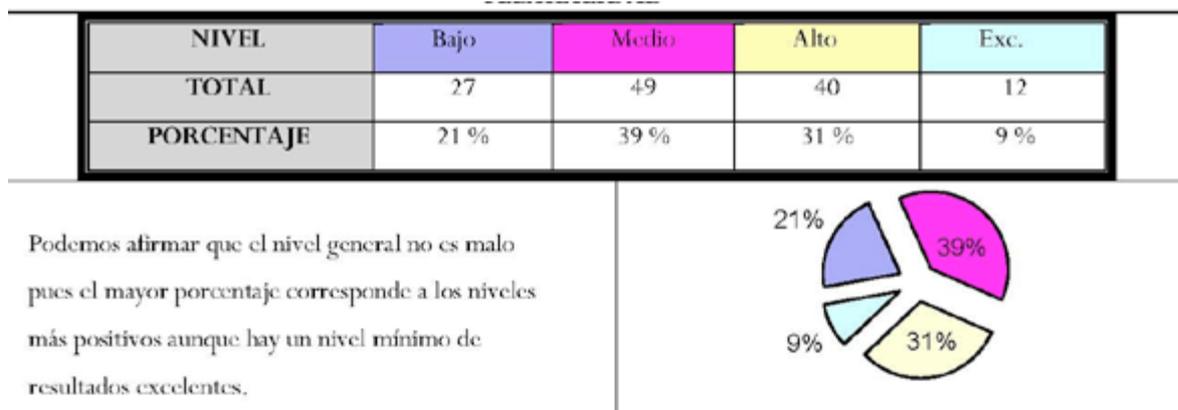


Fig.2. Componente creativo general. Flexibilidad. Fuente: elaboración propia

### 3.1.2 Componente creativo general. Fluidez

Es la capacidad para producir ideas y asociaciones de ideas sobre un concepto, objeto o situación. Se trata de comprobar que hay una gran cantidad de respuestas, de soluciones por parte del sujeto respecto a un estímulo dado. En el caso de los comics el estímulo es el cómic contado por viñetas y las respuestas la forma en la que el niño resuelve lo que lee en dibujos secuenciados, variados, con continuidad de una forma fluida, coordinada y productiva con resultados positivos. Se valora la capacidad para crear una buena secuencia de acontecimientos. Se consigue con variedad de planos, de posturas, de puntos de vista.

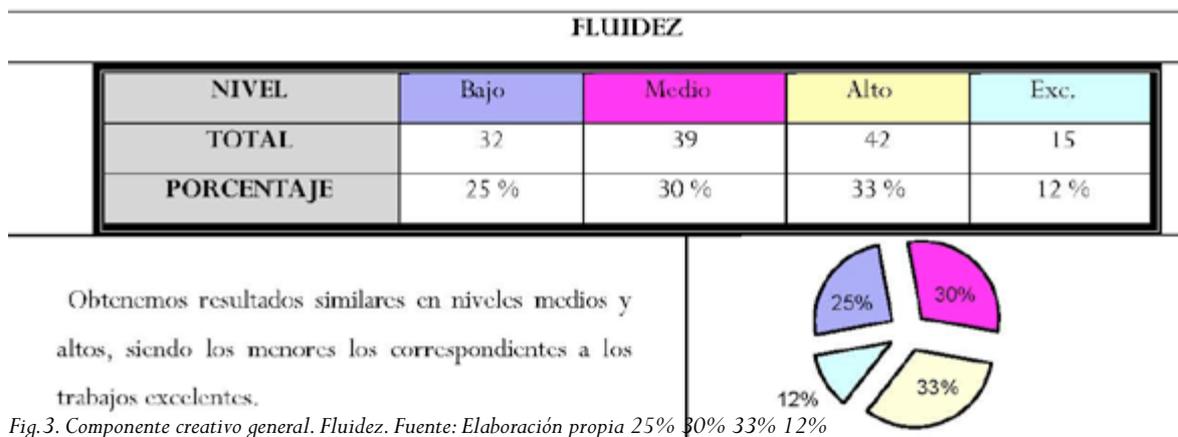


Fig.3. Componente creativo general. Fluidez. Fuente: Elaboración propia 25% 30% 33% 12%

### 3.1.3 Componente creativo general. Originalidad

Es la capacidad para ver las cosas de forma única y diferente. Se trata de medir el grado de respuestas inusuales, el uso diferente del color, forma, personajes, presentación diferente, innovación, grado de atrevimiento, fuera de guión y nivel de inventiva. La originalidad tiene muchas formas de manifestarse, no se trata tanto de valorar las capacidades para el dibujo, sino la búsqueda de representaciones nuevas y distintas.



Fig.4. Componente creativo general. Originalidad. Fuente: Elaboración propia 23 % 34 % 29 % 14 %

### 3.1.4 Componente creativo general. Elaboración

Es la capacidad que hace posible construir cualquier cosa partiendo de una información previa. Trabajo concienzudo, recreación en la actividad, auténtico, creíble, bien terminado y que transmita gusto por la estética, limpieza y buena presentación. La elaboración responde al grado de perfeccionamiento o esfuerzo por hacer las tareas bien, se pone de relieve la capacidad de aportar detalles a la obra, de hacerla más completa y mejor acabada.

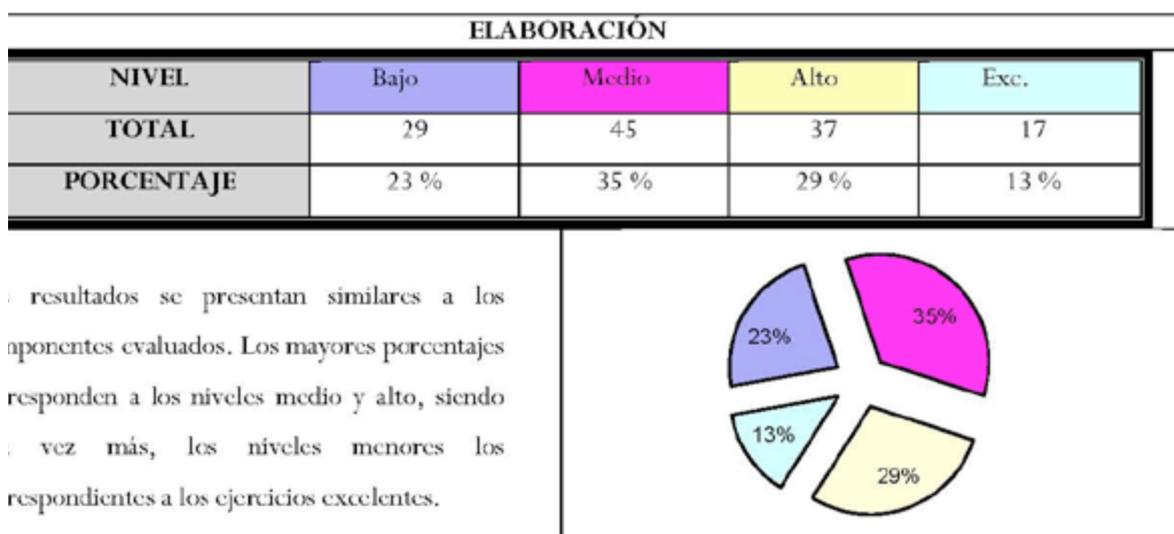


Fig.5. Componente creativo general. Elaboración. Fuente: Elaboración propia 23% 35% 29% 13%

## 3.2 Componente narrativo

Es aquel relacionado con la capacidad para contar una historia de la manera más rica, efectiva, original y cercana posible al receptor. Hacemos la diferencia de tres criterios fundamentales: el relato, contenido y emoción provocada. Medimos la capacidad para comunicar a través del lenguaje, y vemos que los resultados no son nada positivos. Es muy probable que los datos sean consecuencia de ciertas deficiencias en la adquisición de recursos de narrativa literaria y gráfica.

### 3.2.1 Componente narrativo. El relato

El relato implica un hilo argumental coherente, buena narración y estructura dramática, carga comunicativa creíble, además de ser ingenioso, agudo y expresivo. En los comics, el relato se plasma en los bocadillos o en el pie de cada viñeta. Se evalúa primero la cantidad de viñetas rellenas con texto y después la calidad del contenido que hay en ellas.

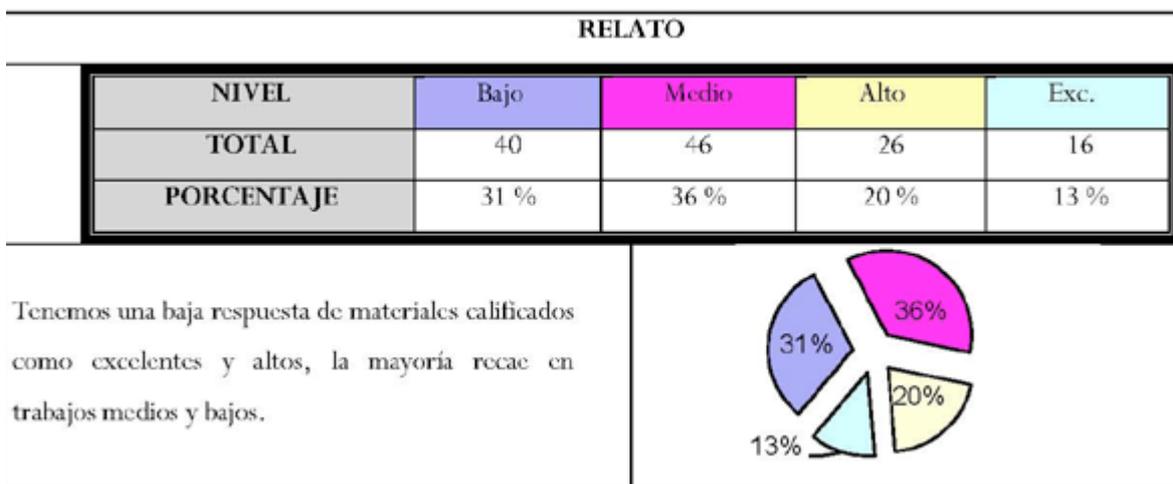


Fig.6. Componente narrativo. Relato. Fuente: Elaboración propia

### 3.2.2 Componente narrativo. Contenido

Consideraremos que el contenido se refiere a las ideas transmitidas a través del texto y uso de bocadillos (en cuanto a las imágenes, nos ocuparemos más adelante). En los comics se valora que el mensaje tenga sentido por sí mismo. que aunque esté apoyando la imagen o viceversa. tenga contenido de manera independiente. Está muy

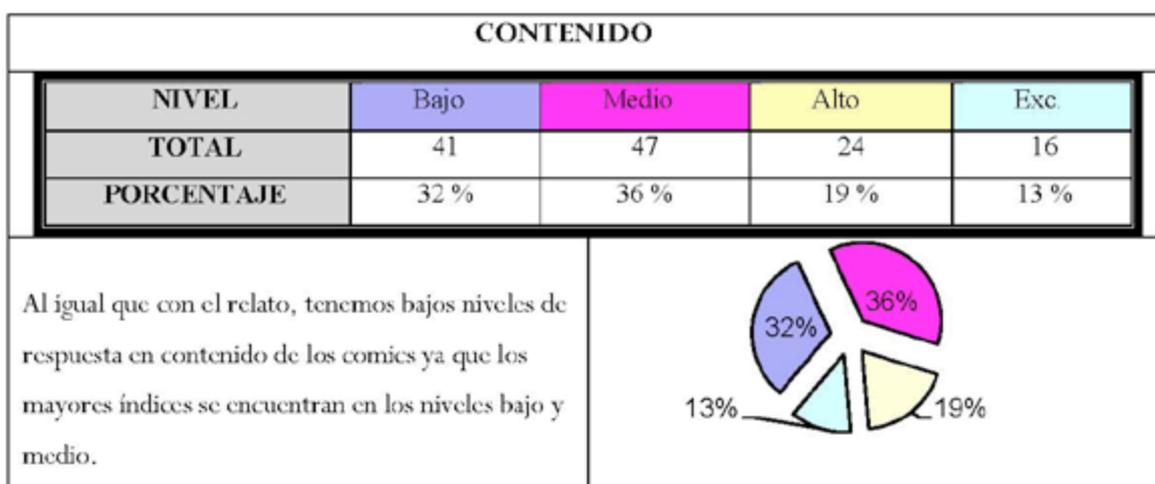


Fig. 7. Componente narrativo. Contenido. Fuente: Elaboración propia

### 3.2.3 Componente narrativo.

#### Emoción provocada

Para poder evaluar la “emoción provocada” debemos remitirnos a su definición, según el diccionario de la Lengua Española, emoción es “Interés expectante con que se participa en algo que está ocurriendo”, de modo que la narración será más creativa y emocionante en la medida en la que sea capaz de crear intriga e interés en el cómic. Se trata de valorar la capacidad para hacer sentir al receptor a través del texto, las posibilidades pasan por el uso de onomatopeyas y otros recursos que refuercen cualquiera de los sentimientos o situaciones creadas a través del texto. Pueden causar humor, sorpresa, dulzura o tristeza. Se puntúa la mayor o menor presencia de estos elementos. La ausencia de textos en los comics ha sido generalizada, lo cual ha sido determinante. De modo que vemos que según bajamos de escala, los demás elementos también dejan de aportar información y emociones dirigiéndose a un estado casi de indiferencia.

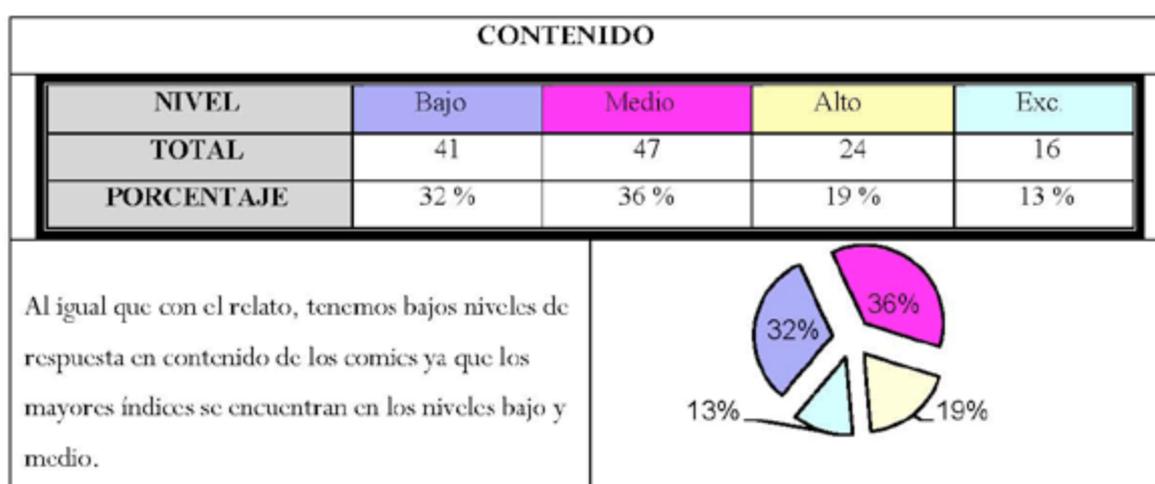


Fig. 8. Componente narrativo: Emoción provocada. Fuente: Elaboración propia 35% 32% 22% 11%

## 3.3 Componente icónico

En este terreno se observan las diferentes representaciones gráficas y las organizamos en tres criterios definidos: planos, personajes y recursos expresivos. Debemos insistir en que a pesar de la conexión entre todos los recursos, existe la necesidad de diferenciar los componentes y dentro de ellos ciertos elementos para su evaluación. Recordemos también que en la evaluación de las representaciones gráficas de los alumnos, siempre se ha tenido en cuenta el nivel madurativo del mismo.

### 3.3.1 Componente icónico. Planos

Al igual que en el cine, los cómics precisan de planos para poder visualizar la acción y dar sensación de movimiento. Se ha valorado la intencionalidad de los trabajos que demuestren algún rasgo de variedad de planos, por muy elemental que fuera.

PLANOS				
NIVEL	Bajo	Medio	Alto	Exc.
TOTAL	32	66	20	9
PORCENTAJE	25 %	52 %	16 %	7 %

Vemos que sólo en nivel medio se sitúa más de la mitad de la muestra. Un 23% de los trabajos son muy buenos (nivel alto y excelente), frente a un 25% que son muy malos (nivel bajo).

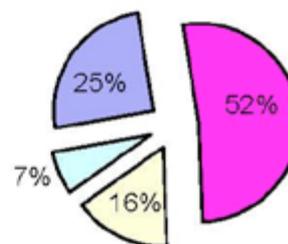


Fig. 9. Componente icónico. Planos. Fuente: Elaboración propia 25% 52% 16% 7%

### 3.3.2 Componente icónico. Personajes

Evaluamos los estereotipos de los personajes, la capacidad para su elaboración, la originalidad en su creación, el carácter impreso en ellos, personalidad y relación con el papel o rol que desempeñan en la narración. Es un punto muy relacionado con el anteriormente comentado de "originalidad". A medida que descendemos de nivel, se tienen personajes con peor trabajo en el trazado, en el color (y no son peores los hechos a lápiz), en el atuendo o en las expresiones gestuales.

PERSONAJES				
NIVEL	Bajo	Medio	Alto	Exc.
TOTAL	31	46	19	32
PORCENTAJE	24 %	36 %	15 %	25 %

En la elaboración de los personajes los niveles mejoran, pues un 45% de los trabajos son buenos (nivel alto y excelente) frente al 23% de la evaluación de los planos. La mayoría de los resultados son medios y bajos.

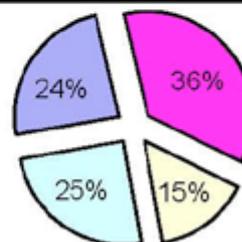


Fig. 10. Componente icónico: Personajes. Fuente: Elaboración propia 24% 36% 15% 25%

### 3.3.3 Componente icónico. Recursos expresivos

A través de trazos como líneas, formas en los bocadillos, símbolos, imágenes y colores es como un alumno puede enriquecer un mensaje textual o icónico. De esta manera se evalúan la existencia de los mismos y la cantidad de ellos en el trabajo. Podemos encontrar símbolos cinéticos (utilización de líneas y trazos que implican movimiento, sorpresa, velocidad,...), metáforas visuales (comparación entre dos objetos que no tienen ninguna relación aparente) y el uso del color y la luz.

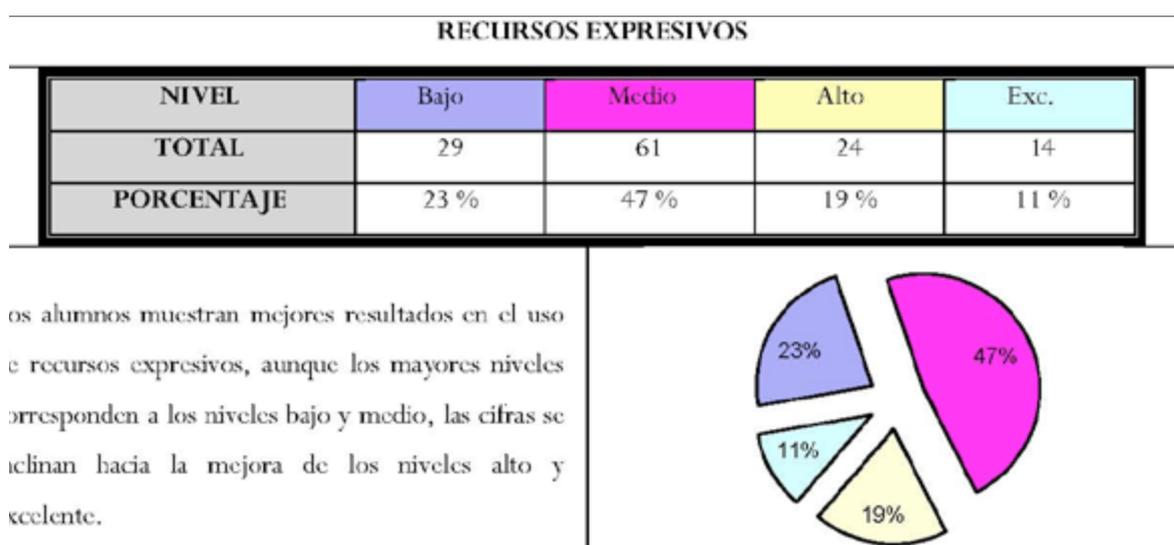


Fig. 11. Componente narrativo. Recursos expresivos. Fuente: Elaboración propia

## Conclusiones

La virtualidad del cómic resulta especialmente atractiva desde una doble perspectiva, desde su capacidad para la asimilación y desarrollo de procesos como el dibujo o la narrativa; y desde su capacidad para aspectos de enseñanza-aprendizaje de contenidos como los argumentos, autores o personajes, sin olvidar aspectos actitudinales como son el trabajo cooperativo o posturas más abiertas hacia la ópera. A partir de los objetivos planteados, tenemos que:

El método propuesto ha acercado a los niños y adolescentes al mundo de la ópera a través de un proceso creativo. Entendemos que ha sido motivador, pues los trabajos llegaron a término por la mayoría y porque índices evaluados como la elaboración y los personajes así nos lo demuestran (sabemos que trabajos poco atractivos o fuera de interés no llegan a término o no son desarrollados de manera efectiva como sí lo han hecho en este caso). Por tanto, podemos afirmar que habiéndose realizado los comics satisfactoriamente y pudiéndose evaluar elementos creativos en ellos, los alumnos han tomado contacto con la ópera de manera creativa.

La propuesta del cómic como herramienta didáctica supone la aplicación de materiales accesibles, de fácil manejo y asequibles para docentes y discentes.

En cuanto a los resultados, podemos considerarlos en general mediocres. Los peores datos corresponden al componente narrativo, siendo algo mejores en los componentes icónicos y creativos generales.

Estos resultados ofrecen datos sobre la necesidad de seguir trabajando en este sentido, ya que éstos podrían mejorarse modificando alguna variable como puede ser un mayor conocimiento y práctica del género, mayor implicación educativa por parte de docentes especialistas, mayores tiempos para la elaboración de los materiales o cambios en el formato.

La investigación también abre muchas vías de ampliación de estudio, pues sería enriquecedor el aplicar pre test y post test acerca de la experiencia tanto a alumnos como a profesores.

## Referencias

- Artola, T. [et al.] (2004). Prueba de imaginación creativa (PIC). Madrid: TEA
- Grout, D. J. & Palisca, C. V. (7ª reimpr. 1997/ 1ª Ed. 1960/). Historia de la música occidental, 1. Madrid: Alianza música.
- Muro, M. A. (2004). Análisis e interpretación del cómic. Ensayo de metodología semiótica. Logroño: Universidad de La Rioja.
- Real Academia Española. (2001). Diccionario de la lengua española (22 da. Ed.). Madrid: Real Academia Española.

## Figuras

- Figura 1: Hoja de registro de evaluación de la creatividad en la elaboración del cómic. Fuente: Elaboración propia a partir de “Prueba de Imaginación Creadora” de Artola (2004)
- Fig. 2. Componente creativo general. Flexibilidad. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 3. Componente creativo general. Fluidez. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 4. Componente creativo general. Originalidad. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 5. Componente creativo general. Elaboración. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 6. Componente narrativo. Relato. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 7. Componente narrativo. Contenido. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 8. Componente narrativo: Emoción provocada. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 9. Componente icónico. Planos. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 10. Componente icónico: Personajes. Fuente: Elaboración propia
- Fig. 11. Componente icónico. Recursos Expresivos. Fuente: Elaboración propia.

# LA CIUDAD DISTÓPICA COMO PARADIGMA URBANO EN CÓMICS Y VIDEOJUEGOS

**Ruth García Martín**

Doctoranda e investigadora del grupo VISU@LS

Facultad De Bellas Artes de Cuenca. Universidad de Castilla - La Mancha. C/ Santa Teresa Jornet S/N (España) 16071, Cuenca Tlf: +0034 628 817 711

Email: Ruth.García@uclm.es, RutxiGarcia@gmail.com

## Resumen

Dentro de los espacios ficcionales desplegados en los cómics y en los videojuegos, los espacios urbanos ocupan un lugar preponderante ya que, como lugares de ordenación social del espacio y el tiempo, sirven de modelo simbólico de representación de la cosmovisión de una sociedad y, por tanto, escenifican plásticamente la idiosincrasia de la narración que se va a desarrollar.

Dejando de lado los espacios urbanos que intentan ser realistas o una copia más o menos fiel de ciudades existentes, es palpable que en los relatos circunscritos al futuro, tanto inmediato como lejano, estos espacios urbanos se tornan cada vez más cercanos a la idea de urbanismo asociado al movimiento ciberpunk que tan claramente plasmó Blade Runner. La ciudad futura no es un ciudad utópica, es una ciudad distópica que acentúa las problemáticas actuales relativas a como nos relacionamos con el entorno.

Si bien en el campo de la arquitectura y el urbanismo se plantean posibles soluciones que corrijan o al menos contengan los problemas estructurales de habitabilidad, diferenciación del espacio público, sostenibilidad o de segregación, estas problemáticas son sistemáticamente soslayadas en los cómics o en los videojuegos. En ambos medios, aunque con ciertas particularidades, se despliegan megalópolis informes, contaminadas, oscuras, lugares donde más que habitar se sobrevive al ser entornos hostiles.

Y esta tendencia que, lejos de disminuir, se consolida cada día más, no solamente en adaptaciones en uno u otro medio, es una prueba sólida de la influencia que la distopía ciberpunk ejerce en los videojuegos y los cómics.

## Palabras clave

*Ciudad, Cómic, Videojuego, Distopía, Ciberpunk, Urbanismo*

## Abstract

Inside the fictional spaces displayed in comics and video games, urban spaces have a prominent role, since they are considered as places of social organization of space and time, they are used as a symbolic representation of the world's view of a model society, and therefore, it shows plastically the idiosyncrasy of the story that is going to be read.

Apart from designing urban spaces that try to seem real or just mere copies of actual cities, you can come up with the idea that those cities circumscribed to an immediate or distant future, become ever closer to the urban idea associated to the cyberpunk movement that so clearly embodied Blade Runner. The future city is not a utopian city but a dystopian one that emphasizes current issues related to how we interact with our day-by-day environment.

While in the field of architecture and urbanisms planning of solutions arise to correct, or at least, regroup the structural problems of habitability, differentiation of public spaces, sustainability and segregation, these issues are routinely by-passed in the comic books or video games.

In both media, comics and video games, although with certain particularities, mega-cities unfold shapeless, polluted, like dark places where, more than living, people survive in that hostile environment.

And this trend, that far from disappearing, consolidates day by day, not only in adaptations in one or another media, is a solid proof of the influence of the cyberpunk dystopia exercises over video games and comics.

## Keywords

*City, Comics, Game, Dystopia, Cyberpunk, Urbanism*

## Introducción

La utopía nos remite a un proyecto, sistema o idea que en el momento de plantearlo es irrealizable pero en el que hay implícito una promesa de algo mayor a lo que hay en la actualidad. En el siglo pasado el futuro imaginado era una utopía hasta que los años 70 un grupo disidente de la ciencia ficción empezó a explorar el reverso oscuro que la tecnología y el futuro podía ofrecernos: así nació el ciberpunk en el mundo de la literatura. De los futuros “perfectos” pasamos a futuros imperfectos donde la humanidad lucha por su supervivencia en un mundo inhóspito cada vez más hipertecnologizado. Quizá la metáfora de este mundo distópico descrito por el movimiento cyberpunk sea la de la ciudad-megalópolis llena de luces de neón que también supo encarnar Ridley Scott su película de culto Blade Runner. Imagen que ha quedado en el imaginario colectivo del más que probable futuro que nos podemos encontrar a la vuelta de la esquina.

Como artefactos culturales que son, los cómics y los videojuegos participan de la idiosincrasia de las sociedades en las que se gestan y transmiten la cultura de la participan. La tendencia a imaginar un futuro discordante siguiendo la línea esbozada por el movimiento cyberpunk pone de manifiesto que la cosmovisión del futuro imaginado de nuestra sociedad en ambos medios tiende a la distopía y al pesimismo. Los problemas estructurales que hay en la actualidad en la forma con la que nos relacionamos con el entorno en el que vivimos más que solucionarse van o irán a peor.

Obviando los espacios urbanos que intentan ser una imitación más o menos fiel de ciudades existentes, lo cierto es que el urbanismo desplegado en cómics y videojuegos ambientados en un futuro más o menos lejano comparten principalmente el urbanismo de corte ciberpunk: las autopistas de la información como punto de partida de un urbanismo que proyecta contaminadas ciudades sin fin donde la población se hacina y lucha por una supervivencia día a día, excepto para las clases pudientes, y cuya traducción en espacio abierto es una tierra devastada y hostil.

## Objetivos

El objetivo de esta investigación es demostrar que la tendencia mayoritaria a la hora de proyectar los entornos urbanos futuristas donde se ambientan las ficciones narradas en los cómics y los videojuegos, estos espacios comparten la visión distópica del futuro tan característica del movimiento ciberpunk.

## Metodología

En esta investigación el principal procedimiento metodológico que se ha utilizado ha sido el análisis de los elementos formales, es decir, de los elementos que conformaban los entornos urbanos, véase tipo y características de los edificios, modos de vida y organización de los barrios..., así como de los espacios abiertos de los mismos, desarrollados en los diversos cómic y videojuegos elegidos para dicha investigación y la posterior comparación de los mismos con los referentes clásicos del movimiento ciberpunk para observar cuales son los puntos en común y cuales las principales diferencias, utilizando para ello referencias tanto literarias como cinéfilas. Los cómics y los videojuegos utilizados para tal fin son Akira, tanto el manga como el anime, la saga de mangas y animes de Ghost in the Shell, Caín, Juez Dredd, Transmetropolitan, Blade Runner, S.T.A.L.K.E.R: The Shadow of Chernobyl, las sagas Fallout y Gears of Wars, Deus Ex: Human Revolution, BioShock, Borderlands, y la franquicia de Resident Evil.

## 1. A modo de intro: la ciudad como ambientación

La primera función del espacio en los cómics y en los videojuegos es servir como escenografía donde se desarrollan las ficciones narrativas que nos relatan. Sin embargo, más allá de esta función escenográfica de ubicar al lector o jugador en el lugar donde se desarrollan los acontecimientos, el espacio forma parte indispensable de la narración convirtiéndose en parte protagonista de la misma. Es imposible desligar los cómics de superhéroes, por poner un ejemplo muy reconocible, de la ambientación urbana cuya inspiración fundamental es la ciudad de Nueva York. El casco urbano lleno de rascacielos por el cual merodean villanos y héroes mientras resuelven sus cuitas pendientes, con la consabida destrucción de parte del espacio público de por medio, puede considerarse una de las escenas más reconocibles del medio de los cómic. Solamente hay que ver las versiones más o menos idealizadas de Nueva York que son Gotham City o Metrópolis en el mundo ficcional de la editorial de cómic americana DC.

Más allá de la función escenográfica compartida por ambos medios de ubicar al usuario donde se va desarrollar la acción y de dar el tono conceptual de la misma, en los videojuegos el espacio se convierte en una parte impres-

cindible del mismo ya que tiene que soportar el videojuego en sí, es decir, el espacio soporta el modo de juego y define las acciones o desafíos a los que el jugador debe enfrentarse. El espacio o la arquitectura de un juego nos dice dónde y cómo movernos, que podemos ver o cuales son las diferentes formas de exploración que debemos usar para superar los diferentes niveles o desafíos que componen el juego.

Los elementos formales que conforman el diseño de los escenarios traducen la visión de la realidad que queremos reproducir o poner de relieve, nos informan del marco conceptual del autor o desarrollador del diseño y traducen parte de la percepción del mundo y cuál es la imagen del mismo que tiene dicho autor. Los espacios son la traducción primaria y más palpable del modelo simbólico de representación de la cosmovisión de la sociedad que habita en ellos. Y en el caso particular que nos ocupa, y como expondremos posteriormente, estos espacios se caracterizan por su aridez, incluso hostilidad, están más cercanos a los no-lugares del antropólogo francés Marc Augé y a los escenarios post-apocalípticos recreados en Mad Max. El futuro descrito tiene tintes desoladores y pesimistas, las cosas, lejos de mejorar, empeorarán.

## 2. El ciberpunk como referente

Si bien la gran mayoría de los títulos que analizaremos a continuación no son artefactos creados directamente a partir de obras de los autores del movimiento ciberpunk, su particular estética e idiosincrasia se deja entrever en dichas obras, entre cuyos referentes más próximos si estarían adaptaciones filmicas como la fundacional Blade Runner. La corriente literaria ciberpunk nació como un subgénero de la ciencia ficción que suponía la antítesis, o contestación, a la ciencia ficción más benevolente y utópica de la época de la postguerra de la 2ª Guerra Mundial, que sin embargo se convirtió en referente de marcos culturales más amplios a partir de los años 80 y 90 del siglo XX con las adaptaciones cinematográficas de obras de autores enmarcados en esta corriente como son los escritores Philip K. Dick o William Gibson, el desarrollo de juegos de rol, como puede ser Shadowrun, que recogen las ideas esbozadas por el movimiento. En Japón, y posteriormente en el resto del mundo con la expansión del manga y el anime, se ha desarrollado ampliamente esta tendencia a partir de la mítica obra Akira de Katsuhiro Otomo, de la que hablaremos más adelante, y de otras obras, tanto en anime como en manga, como son Cowboy Bebop o Ghost in the Shell.



Figura 1: Fotograma de Blade Runner.

Lo más inquietante del movimiento es que parte de sus planteamientos se están haciendo realidad a nuestro alrededor a pasos agigantados, sus posicionamientos son contra algo que ya está ocurriendo incipientemente, no contra algo que quizá pueda ocurrir. Tomemos en consideración que su paradigma consiste principalmente en poner en solfa los potenciales peligros o reversos oscuros de los avances tecnológicos y científicos, los cuales conducen a la dicotomía de que a un alto grado de desarrollo tecnológico le corresponde un bajo nivel de vida. La visión crítica de la tecnología en el ciberpunk es de profunda desconfianza ya que si bien por un lado la tecnología proporciona mayores cotas de comodidad para la humanidad también supone una creciente alienación y nuevas formas de control del individual al estilo orwelliano. El ciberpunk nos alerta de los malos usos de la tecnología, nos previene de cómo los poderosos pueden utilizar la tecnología para el control social de las masas y como éstos se valen de su dinero y poder para manipular la sociedad mediante el control de la información.

Esta fractura económico-social la podemos vislumbrar ya en nuestra realidad donde corporaciones y grandes conglomerados de empresas cada vez más alejadas de la ciudadanía adquieren mayores cotas de poder e influencia en el escenario económico y en las altas esferas del poder de nuestra sociedad de la información. En este sentido, el movimiento ciberpunk fue el primero en vislumbrar y tomar conciencia de la importancia capital que la información tendría en un futuro a corto-medio plazo.

La dominación económica de un ultracapitalismo neoliberal salvaje donde el Estado es un ente raquíutico que no permite garantizar unos servicios sociales mínimos y nos damos cuentas que las leyes y los cuerpos del estado favorecen y protegen únicamente los intereses de los poderosos y de las megacorporaciones. El ser humano alienado que deambula en este tipo de sociedad tiene un marcado carácter marginal y de antihéroe ya que su realidad diaria está influenciada por la ubicuidad de la información generada por aparatos tecnológicos, los rápidos cambios tecnológicos y la modificación invasiva del propio cuerpo humano, de forma que la línea que separa la realidad virtual de la realidad circundante y tangible se difumina hasta casi desaparecer en muchos aspectos. La población no vive, sobrevive en una jungla de asfalto e hipertecnología.

Esta visión de un mundo nada halagüeño se traduce en una ordenación espacial que traduce la escala de valores imperantes, a saber, velocidad, ultracapitalismo, control social, hipertecnología, lucha por la supervivencia diaria..., la podemos ver en la actualidad en las grandes megalópolis ya existentes como pueden ser México DF, Hong Kong, Tokio, Shenzhen o Bombay. Estas megalópolis escenifican la proeza del desarrollo económico a la vez que las transformaciones sociales, incluidas las migraciones forzadas del campo a la ciudad por la imparable tecnificación de todos los aspectos de la vida cotidiana y medios de producción, así como la espacialidad creada a partir de las tecnologías de la información, la comunicación y la organización en red y de los flujos económico-informacionales.

Estas formas nuevas de habitabilidad basadas en la tecnología y en los flujos información desbordan en gran medida las nociones clásicas en las que se sustentan la arquitectura y el urbanismo, tal y como lo conocemos en la actualidad, ya que se están creando zonas y modos de habitabilidad en permanente confrontación, resistencia y competencia derivados de la globalización y que convierten a la megalópolis en auténticas bombas de relojería a punto de estallar por los conflictos socio-económicos. Los rascacielos más grandes y modernos, el lujo extremo y las tecnologías de última generación conviven con las chabolas más rudimentarias y modos de vida de supervivencia, casi arcaicos en comparación, en donde millones de personas únicamente aspiran a poder comer. Ante estos brutales contrastes suenan utópicos conceptos como sostenibilidad, habitabilidad o ecología esgrimidos

desde el campo la arquitectura o el urbanismo. Las profecías apocalípticas del ciberpunk tienen más visos de seguir consolidándose, a tenor de los fracasos de las cumbres para el cambio climático de los últimos años, que los intentos de corregir, atenuar o contener estos problemas estructurales de espacialidad y habitabilidad.

### 3. Traslaciones en cómics y videojuegos

Uno de los primeros grandes hitos de la ciencia ficción pura en el mundo del cómic fue el celebrado Flash Gordon de Alex Raymond. Esta tira diaria de ciencia ficción publicada en periódicos durante más de 60 años contaba las aventuras de Flash Gordon, la que sería su novia Dale Arden y el científico Hans Zarkov en el planeta Mongo contra el malvado Ming, en escenarios exóticos mitad futuristas mitad inspirados en antiguas civilizaciones. El boom del cómic de ciencia ficción se desarrolló entre los años 50 y 70 del siglo pasado. Durante esta época las revistas *Weird Fantasy* o *Weird Science* en USA, el personaje Dan Dare en Inglaterra, *Barbarella* o la saga *Valerian*, la revista *Metal Hurlant*, con obras tan fundamentales como *El Incal* de Jodorowsky, en el mercado europeo, o el manga *Astroboy* de Osama Tezuka darían cuerpo al comic de ciencia ficción clásico con historias que se sucedían en futuros más o menos lejanos y que en la mayoría de las veces estaban ubicados en lugares inventados que no estaban situados en la Tierra. El declive de este género en los cómics sucedió en los años 80 pese a que en España se publicaron las míticas revistas 1984 y CIMOC con algunas de las obras maestras de este género.

Si en occidente pasó prácticamente al olvido con el cierre del formato revista, el género de ciencia ficción en el formato manga nunca se abandonó, lo que supuso una evolución tanto en la temática asociada como en la imaginaria, en las cuales ya son reconocibles muchos de los elementos formales asociados al movimiento y estética ciberpunk, antes señalados, y que ya formaban parte imaginario popular. A esta revolución y consolidación del género en Asia las imprescindibles *Akira*, manga y anime, de Otomo, y la saga, que incluye mangas, animes y videojuegos, *Ghost in the Shell* de Masamune Shirow.

En *Akira*, que supuso el inicio de la difusión del manga y el anime en todo el mundo, ya observamos ese futuro incierto en que la vida diaria se convierte en una lucha por la supervivencia en una megalópolis, Neo-Tokio, la alienación de la población, el control estatal o la violencia y la corrupción estructural. Por su puesto el aspecto de la ciudad es el asociado a la metáfora ciberpunk, es decir, luces de neón por doquier, paisajes artificiales y toneladas de árido asfalto que convierten a la ciudad en una especie de cementerio viviente, eso sin olvidarnos de esos cables eléctricos que despuntan por doquier y que parecen tener consciencia propia, que son tan del gusto del autor.

Si Nueva York es la ciudad de referencia en los comic de superhéroes, podemos afirmar que Neo-Tokio, entendiéndolo por tal la versión post-apocalíptica y distópica de la capital nipona, como el referente en los mangas y animes. Esta versión oscura del Tokio que conocemos es una especie de reverso tenebroso que amplifica aspectos actualmente reconocibles en la ciudad. Akibahara, el hiperconocido barrio tecnológico y de los videojuegos, es reconocible por edificios llenos de neones, pantallas digitales, y cantidades ingentes de publicidad. Si a esta imagen de imponentes rascacielos hipertecnificados, le añadimos las bandas de crimen organizado, la infra-situación de una parte importante de la población, la escasez del suelo, que da origen a las microviviendas, en contraposición de los descomunales rascacielos o zonas de los habitantes más pudientes, y a una vida cada vez más callejera debido a los cambiantes ritmos y al frenético ritmo de vida que imponen las reglas de una existencia cada vez más interdependiente de las autopistas de la información, resulta fácil entender que ampliando estas prerrogativas a

escala de megalópolis tengamos el referente estético de las ciudades del futuro en el manga y el anime. No podemos perder la referencia que la tendencia a las grandes megalópolis se está produciendo en la actualidad a un ritmo vertiginoso en todo el continente asiático, especialmente en China, aunque ya viene de antiguo.

Por lo tanto, resulta lógico que este tipo de entorno urbanístico esté tan asentado en el imaginario asiático. Si bien Akira y la saga de Ghost in the Shell comparten esta escenificación del entorno urbano y forma de sociedad post-apocalíptica y decadente, en Ghost in the Shell adquiere más importancia la idea del Cyborg. No podemos perder de vista que la protagonista, la Mayor Kusanagi, es una cyborg, y la relación hombre –máquina, en toda su dimensión ético-filosófica, la inteligencia artificial y la omnipresente red de computadoras. En esta saga toma particular importancia la cada vez más difusa línea que separa la realidad y el mundo virtual y las consideraciones acerca de lo que es la identidad humana y la individualidad como seres específicos y únicos. La infraestructuras de las redes informacionales toman aquí la batuta, aunque la mayoría de los temas tratados ya fueron apuntados por Gibson en Neuromante.



Figura 2: Imagen del manga AKIRA

La estética desplegada en ambas sagas es fácilmente rastreable en obras posteriores tanto en occidente, mercado americano y europeo, como oriente, véase la anteriormente comentada *Cowboy Bebop*, *Trigun*, o *Neon Genesis Evangelion*. Sin embargo en occidente estas influencias hay que buscarlas en otros géneros que no son el de la ciencia ficción, de capa caída desde el triunfo absoluto del género superheróico y de otros géneros como el de aventuras o la novela negra.

Uno de los primeros ejemplos que recogen los planteamientos ciberpunk es el cómic argentino *Caín* de Barreiros y Risso, los cuales nos presentan un Buenos Aires caótico y hostil donde la supervivencia es una lucha diaria. El paisaje urbano es totalmente desolador aunque, a diferencia de la megalópolis típicamente manga, no está plagada de rascacielos, sigue siendo un fiel reflejo de una sociedad profundamente injusta e insolidaria, donde la desigualdad, la corrupción y el uso de la tecnología como medio de represión están a la orden del día. Edificios rotos, asfalto, mugre, contaminación, masificación y clases sociales separadas por una muralla, el segregacionismo que ya observamos en ciertas áreas metropolitanas alrededor del mundo, es el futuro imaginado en esta historia de venganza.

Si cambiásemos el nombre de Buenos Aires por el de *Mega City*, *Ciudad España* o *Brit Cit* tendríamos la misma descripción urbana del mundo post-cataclísmico donde discurren las aventuras del Juez Dredd. Tras varios desastres y varias guerras lo que queda del mundo es un inhóspito paisaje yermo y cuasi desértico, lleno de zonas mutógenas, desiertos radiactivos, y de megalópolis desperdigadas por lo que antaño fueron los cinco continentes. En esta saga los planteamientos del segregacionismo social, violencia, supervivencia..., son llevados al extremo en una globalizada sociedad profundamente dictatorial y orwelliana.

Dentro del ámbito de los cómics no podemos dejar de nombrar *Transmetropolitan* y de cómo a través de las peripecias del periodista gonzo Spider Jerusalem por *La Ciudad*, en un futuro incierto, siglo XXIII, Grant Morrison construye una alegoría del presente y de su visión de la sociedad actual, lo que le convierte en un genuino cómic ciberpunk que aglutina prácticamente todos los referentes del movimiento, añadiéndole más mala baba y crítica si cabe, y cuya descripción física de *La Ciudad* aglutina todos los referentes clásicos del movimiento que hemos ido describiendo con anterioridad.

Como punto intermedio entre los comics y los videojuegos tendríamos las diversas adaptaciones de un medio a otro, o del cine a ambos medios, que han dado muy buenas obras en ambos medios, aunque en la mayoría de los casos son bastantes fallidas e intrascendentes. Quizá el primer título que se podría nombrar es el de la adaptación al videojuego en forma de aventura gráfica que fue *Blade Runner*. Visto ahora, tras más de una década de su estreno en 1997, puede parecer que *Blade Runner* es un videojuego poco sofisticado, pero en aquella época fue un título importante en el que te podías sumergir totalmente en el ambiente ya que la recreación del entorno es muy minuciosa y fiel a la película homónima. Los productos derivados de la Trilogía Matrix (Wachowski, A. & Wachowski, L, 1997, 2003), tanto los videojuegos como los comics, son otro buen exponente de lo que es estéticamente un mundo ciberpunk. Centrándonos específicamente en el apartado visual podemos observar el legado de *Blade Runner* a la hora de desarrollar los entornos urbanos y, sobretodo, el legado de la saga *Ghost in the Shell* a lo largo de toda la trilogía y derivados, con algunos guiños muy reconocibles como los patrones de texto verde que caen representando el código de la Matrix y que aparecían ya en la primera OVA de *Ghost in the Shell*. Centrándonos exclusivamente en el mundo de los videojuegos podemos observar que un gran número de los títulos más vendidos de los últimos meses están ubicados en lo que se denomina “wasteland”, es decir, un entor-

no asolado bien por guerras sin cuartel o por cataclismos, en la mayoría de los casos nucleares. El uso de estos entornos hay que enmarcarlo en las limitaciones propias del formato de los videojuegos: para los diseñadores es más cómodo y práctico utilizar espacios abiertos en mundos asolados que urbes masificadas ya que hay que tener en perspectiva que la mayoría de los títulos que tienen un trasfondo temático ciberpunk, en cuanto al planteamiento de la historia base, son shooters. La imagen paradigmática de la ciudad masificada e hipertecnificada llena de peatones, espacios cerrados y tráfico del ciberpunk son elementos que limitan bastante la jugabilidad de este tipo de videojuegos. De ahí que la contrapartida en espacio abierto a la ciudad ciberpunk en el mundo de los videojuegos son estas tierras baldías o wasteland.

S.T.A.L.K.E.R: The Shadow of Chernobyl (THQ, 2007) es un ejemplo perfecto de lo anteriormente expuesto. Dicho juego se desarrolla en un lugar llamado La Zona situado en los alrededores de la central nuclear de Lenin, más conocida por el nombre de la ciudad que la acoge: Chernóbil. El jugador tiene que explorar las tierras devastadas que rodean a la central y la ciudad de Pripyat casi 30 años después del accidente por el cual explotó el reactor 4 de la central nuclear. La Zona se ha convertido en una región donde sobreviven militares, cazadores de fortuna, sectas fanáticas y mutantes. Los creadores han utilizado fotografías reales de la central nuclear y de la ciudad de Pripyat dando lugar a un escenario sobrecogedor al encontrarse una ciudad fantasma anclada en los años 80.



Figura 3: Imagen de Gears of War

La saga Gears of Wars (Epic Games, 2006, 2008) tiene como trasfondo una historia post-apocalíptica situada en un ficticio planeta Sera donde la población humana ha sido prácticamente diezmada y está al borde la extinción por una raza alienígena, los Locust, autóctona con la que mantiene una guerra sin cuartel. Los escenarios, por tanto, tienen un marcado carácter post-cataclísmico en la que se cruzan desde amplias zonas de ciudades llenas de escombros y semiderruidas con claustrofóbicos pasillos o habitaciones de corte militar y túneles basados en localizaciones reales.

Bordelands (Gearbox Software, 2009), sigue la estela de Gears of Wars y sitúa su acción en un ficticio planeta virgen y lleno de recursos denominado Pandora donde ha llegado la humanidad en su expansión por la galaxia. Pese a lo idílico de la situación al final toda la situación se convierte en un caos debido a las luchas intestinas que surgen entre las distintas facciones humanas y la plaga de terroríficas criaturas que surgen en el planeta cada primavera y que casi diezman la población humana. Para terminar de complicar todo, esta lucha por la supervivencia se combina con la búsqueda de “la bóveda”, un misterioso lugar que se supone lleno de tecnología alienígena cuya localización es desconocida. Las localizaciones que nos podemos encontrar recuerdan vagamente al oeste americano, llenando de restos tecnológicos a lo largo y a lo ancho del árido planeta, así como de asentamientos humanos, hostigados por diversas fuerzas, bastante degradados y en franca decadencia.

La saga Fallout (Interplay 1997, 1998, y Bethesda Softworks, 2008) son unos videojuegos de rol de acción en la que los protagonistas tienen que realizar una serie de misiones en diferentes épocas del siglo XXII en una zona denominada “Los Baldíos” (Wasteland) y en unos EE.UU., post-apocalíptico estilo Mad Max. En los años 50 hubo una guerra nuclear total. La civilización norteamericana sobrevivió en bunkers hasta que los niveles de radiación fueron los adecuados para que algunos aventureros se atrevieron a salir. En la superficie se encontraron con un mundo arrasado, con una mezcla de tecnología futurista y la que había en los años 50. Con continuas referencias culturales a dicha época, en ese mundo sobreviven colonias de humanos que luchan por ir recuperando unos niveles de civilización cada vez mayores, saqueadores sin ningún tipo de moral, monstruos mutantes y donde el jugador tiene que sobrevivir tanto en entornos urbanos como suburbios y algunas zonas agrestes.

Deus Ex: Human Revolution (Eidos Montreal, 2011), es el tercer volumen de la saga de videojuegos de rol y fps Deus Ex. La temática es típicamente ciberpunk ya que nos avisa de las consecuencias de la modificación corporal con diversas bio y nanotecnologías tanto individualmente como colectivamente en el sentido de hacia dónde quiere dirigirse la humanidad. Visualmente consta de todos los clichés asociados al ciberpunk aunque con la particularidad de añadir ciertos toques italo-renacentistas al diseño conceptual del juego.

Pese a que BioShock (2K Boston, 2007) y su secuela no se desarrollan en un futuro distópico, sino que es una ucronía situada en 1960 en la ficticia ciudad subacuática de Rapture, donde unos adelantos tecnológicos y el descubrimiento de unos plásmidos que pueden mutar al ser humano al reescribir su genoma ha desembocado en una ciudad prácticamente destruida por una rebelión originada para derrocar al gobierno. Lo único que nuestro protagonista se encuentra es los restos de una ciudad de corte art-decó arrasada en la que quedan una especie de humanos zombificados, los “Splicers”, robots y sistemas automatizados de defensa y “Little Sisters”, niñas utilizadas como cobayas y fábricas de los plásmidos, principalmente. Intrínsecamente se le puede considerar un ciberpunk ucrónico, ya que usa varios de los elementos típicamente ciberpunk que alertan de los peligros de la tecnología.

Y si de espacios desolados, arrasados y desprovistos de vida y de entornos urbanos en lo que lo único que se puede esperar es la supervivencia hay que hablar de la franquicia de Resident Evil y su punto de origen Raccoon City, situada en el medio oeste estadounidense y totalmente destruida tras la fuga de un potente y letal virus. A lo largo de la franquicia, tanto en los videojuegos, cómics como en las películas y animés, nos encontraremos con todos los tipos de espacios típicos de estas historias, es decir, ciudades destruidas, laboratorios y zonas militarizadas, así como tierras baldías y grandes espacios desolados, como desiertos.

## Conclusiones

Con lo ejemplos anteriormente expuestos, se podrían añadir muchos más, de ambos medios queda patente que el futuro de la humanidad es sombrío. Tanto la temática como la ambientación y la estética tienen numerosos puntos en común con el ciberpunk pese a que muchos de los títulos no lo nombran específicamente como referente primario de la obra en sí.

Como ya hemos apuntado al principio, la primera función de los fondos en los cómics y los videojuegos es escenográfica y sirve para enmarcar el tono visual de la historia. Sin embargo en muchos cómics y videojuegos se convierte en un “personaje” más de la narración al ser el punto o nexo en común que tienen las diferentes historias que se narran en las diferentes entregas. En un nivel mucho más avanzado la ordenación espacial y su traducción urbanística sirven de modelo simbólico de representación de la cosmovisión de una sociedad y, por tanto, como ya hemos apuntado, escenifican plásticamente la idiosincrasia de la narración que se va a desarrollar.

¿Cómo se imaginan los autores / desarrolladores el futuro que nos espera?. La respuesta es distópico al estilo ciberpunk. El futuro de la humanidad en la tierra a medio plazo es una lucha por la supervivencia en un mundo devastado por las guerras, cataclismos varios, incluidos los nucleares, y donde el alto desarrollo tecnológico no ha servido para mejorar las condiciones de vida de la población en general sino que ha servido para aumentar las desigualdades e incluso acentuarlas. Y esto tiene su traducción urbanística.

La mayoría de las narraciones son historias de supervivencia en entornos hostiles, donde la naturaleza, lo verde, ha perdido la batallas contra el gris asfalto o los paisajes artificiales llenos de neón diseñados para servir a la ideología del ultracapitalismo informacional basado en redes de telecomunicaciones y donde la población más desfavorecida se ve engullida por entornos urbanos asfixiantes, masificados que no respetan, ya que no es ese su fin, nociones de habitabilidad o sostenibilidad que intentan mejorar la vida de la gente en la ciudad. Por el contrario nos encontramos con los restos que se pueden esperar de visiones de sociedades en franca decadencia y fuertemente militarizadas donde los espacios son diseñados para tener un uso más militar y estratégico, de supervivencia y defensa, que de uso civil. En el caso de los espacios abiertos apenas urbanizados, éstos son imaginados como grandes extensiones de tierras yermas y baldías, wasteland, consecuencia de cataclismos, guerras, bombas nucleares o colapsos medioambientales. Las historias apocalípticas y de guerra que sustentan el trasfondo de la mayoría de narraciones de los videojuegos únicamente son válidas en este tipo de escenarios hostiles.

Al igual que el ciberpunk, muchas de estas obras quieren poner el acento del reverso oscuro que los avances tecnológicos y sus consecuencias pueden tener para el futuro de la humanidad sobre la tierra y para la tierra misma y cuya metáfora la encontramos en una ciudad de ultramodernos rascacielos que convive con las zonas más miserables, todo ello bajo las luces de neón y las pantallas llenas de publicidad al servicio de las autopistas de la información o en las tierras yermas donde la naturaleza y la vida en general casi a desaparecido en las que se encarna la metáfora principalmente en los videojuegos.

Si antaño los relatos literarios eran los lugares donde se experimentaban nuevas vías de aproximación a los problemas que acuciaban a la sociedad, utilizando los futuros utópicos o distópicos como alegorías del presente por ejemplo, con el paso del tiempo estas experimentaciones temáticas se fueron moviendo hacia otros medios como el cine y los cómics. En la actualidad, y teniendo en cuenta que los videojuegos son la industria cultural más boyante, es lógico pensar que son el mejor vehículo para contarnos este tipo de distorsiones y son un buen reflejo de la cosmovisión de nuestra sociedad ya que funcionan como referente de marcos culturales más amplios.

## Lista de figuras

- Figura 1: Scott, R. (Director). (1992). Blade Runner [Película]. USA, Warner Bros.
- Figura 2: Otomo, K. (2005) AKIRA Vol.1. Norma Editorial, Barcelona.
- Figura 3: Epic Games & People Can Fly (Productores). (2006). Gears of Wars [Videojuego para PC y Xbox].

## Referencias

- 2K Boston (Productor). (2007). Bioshock [Videojuego para PC, MAC, Xbox y PlayStation 3].
- 2k Marin (Productor). (2010). Bioshock 2 [Videojuego para PC, MAC, Xbox y PlayStation 3].
- Barreiro, E. & Risso, E. (2006). Caín. Norma Editorial, Barcelona.
- Bethesda Softworks (Productor). (2008). FALLOUT 3 [Videojuego para PC, Xbox y PlayStation 3].
- Capcom (Productor). (1996-2011). Resident Evil. [Franquicia que incluye películas, videojuegos, libros, animés, cómic y diversa mercadotecnia].
- Eidos Montreal, (Productor). (2011). Deus Ex: Human Revolution [Videojuego para PC, MAC, Xbox y PlayStation 3].
- Ellis, W. & Robertson, D. (1997-2002). Transmetropolitan, Vertigo (DC Comics), USA.
- Epic Games (Productor). (2008). Gears of Wars II [Videojuego para PC, Xbox].
- Epic Games & People Can Fly (Productores). (2006). Gears of Wars [Videojuego para PC y Xbox].
- Gearbox Software (Productor). (2009). Bordelands [Videojuego para PC, Xbox y PlayStation 3].
- Gibson, W. 1989. Neuromante. Ediciones Minotauro, España.
- Interplay (Productor). (1997). FALLOUT [Videojuego para PC y MAC].
- Interplay (Productor). (1998). FALLOUT 2 [Videojuego para PC y MAC].
- Miller, G. (Director). (1979). Mad Max: Salvajes de la autopista [Película]. USA, Kennedy Miller Productions.
- Oshii, M. (Director). (1995). Ghost in the Shell [Anime]. Japón, Production Bandai Visual Company, Kodansha, Manga Video, Production I.G.
- Otomo, K. (Director). (1988). AKIRA [Anime]. Japón, TMS Entertainment.
- Otomo, K. (1982-1990) AKIRA. Kodansha, Tokio.
- Otomo, K. (2005) AKIRA Vol.1. Norma Editorial, Barcelona.
- Otomo, K. (2006) AKIRA Vol.2. Norma Editorial, Barcelona.
- Otomo, K. (2006) AKIRA Vol.3. Norma Editorial, Barcelona.
- Otomo, K. (2006) AKIRA Vol.4. Norma Editorial, Barcelona.

- Otomo, K. (2006) AKIRA Vol.5. Norma Editorial, Barcelona.
- Otomo, K. (2006) AKIRA Vol.6. Norma Editorial, Barcelona.
- Scott, R. (Director). (1992). Blade Runner [Película]. USA, Warner Bros.
- Shiny Entertainment (Productor). (2003). Enter de Matrix [Videojuego para PC, MAC, GameCube, PlayStation 2, Xbox y Game Boy Advance].
- Shiny Entertainment (Productor). (2005). Path of Neo [Videojuego para PlayStation 2 yXbox].
- Shirow, M. (1989-1997) Ghost in the Shell. Kodansha, Tokio.
- Shirow, M. (2002) Ghost in the Shell. Planeta deAgostini, Barcelona.
- Shirow, M. (2002) Ghost in the Shell 2: Manchine Interface. Planeta deAgostini, Barcelona.
- THQ (Productor). (2007). S.T.A.L.K.E.R: The Shadow OF Chernobyl [Videojuego para PC y MAC].
- Wachoswski, A. & Wachoswski, L. (Directores). (1997). Matrix [Película]. USA, Warner Bros.
- Wachoswski, A. & Wachoswski, L. (Directores). (2003). Matrix Reloaded [Película]. USA, Warner Bros.
- Wachoswski, A. & Wachoswski, L. (Directores). (2003). Matrix Revolutions [Película]. USA, Warner Bros.
- Westwood Studios (Productor). (1997). Blade Runner [Videojuego para PC].
- VV.AA. (2006) Juez Dredd Los archivos completos 01.1, Kraken, Madrid
- VV.AA. (2008) Juez Dredd Los archivos completos 02.2, Kraken, Madrid.

# LA CIUDAD CREATIVA

Tradición, personalidad  
e innovación en la  
ciudad



# LA CREATIVIDAD PUBLICITARIA Y LAS CORRIENTES ARTÍSTICAS: ANÁLISIS DE LA RELACIÓN ENTRE LA PUBLICIDAD, EL CARTEL PUBLICITARIO Y LAS VANGUARDIAS ARTÍSTICAS EN PARÍS DURANTE LA BELLE EPOQUE: TOULOUSE-LAUTREC.

**Martín Oller Alonso**

Doctorando

Universidad Rey Juan Carlos. Facultad de ciencias de la comunicación. Campus de Fuenlabrada. Camino del Molino s/n.  
28943 Fuenlabrada. Tlfn: + 34 691647214 Email: martin.olleralonso@gmail.com

## Resumen

En este trabajo hemos analizado la creatividad publicitaria y las Vanguardias Artísticas producidos en Francia y en París durante los años de la Belle Epoque (1885-1914), relacionándolos de forma que nos ayuden a entender la influencia recíproca existente entre estos y la situación política, económica, social y cultural. La creatividad dentro de la publicidad es la esencia misma del trabajo publicitario. En la publicidad y el arte encontramos dos sistemas de representación que ocupan

diferente lugar dentro de nuestra escala de valores pero que a lo largo de la historia y concretamente en el período que vamos a analizar llegaron a fusionar sus conceptos. Por ello intentamos demostrar a través de nuestro trabajo como influenciaron las vanguardias artísticas el concepto de la creatividad publicitaria actual a partir de los trabajos de cartelería de Toulouse-Lautrec, entre otros, dentro del contexto sociocultural y económico de la Belle Epoque en París.

## Palabras clave

*Creatividad publicitaria, Vanguardias artísticas, Belle Epoque, París, Toulouse Lautrec.*

## Abstract

In this study we have analyzed the advertising creativity and artistic avant-garde produced in France and in Paris during the years of the Belle Epoque (1885-1914), relating these to help us understand their interrelation and influence on the political, economic, social and cultural development. Creativity in advertising is the essence of advertising work. Advertising and art are two systems of representation that occupy

a different place within our values but throughout history - and particularly in the period we will discuss - these concepts coincide. We therefore attempted to demonstrate through our paper how avant-garde artists influenced the concept of creativity advertising using works of Toulouse-Lautrec, among others, within the sociocultural and economic context of the Belle Epoque in Paris.

## Key words

*Advertising creativity, artistic vanguard, Belle Epoque, Paris, Toulouse Lautrec.*

## Introducción

En la publicidad y el arte encontramos dos sistemas de representación que ocupan, dentro de nuestra escala de valores, dos lugares totalmente opuestos. A lo largo de la historia encontramos como la publicidad es asimilada como una forma de polución a la vez que el arte es sacralizado. Por ello, esta investigación en la que tratamos de llegar un paso más allá tratará el tema con todo el respeto posible y desde un punto de vista y una actitud que difiera en su más alto grado de una actitud iconoclasta. En ella analizaremos la figura y obra de Toulouse Lautrec durante una parte de la historia francesa llamada Belle Epoque donde bajo el punto de vista de los autores, publicidad y arte pudieron llegar a fusionarse. “Dejemos de pensar en hablar de homenaje respetuoso o de diferencias entre artes mayores y artes menores, ya que entre las bellas artes, los artesanos del arte, los oficios del arte y de la imagen, las definiciones son inciertas y las fronteras cambiantes” (Moulin, 1992). La siguiente investigación pretende ejemplificar esta postura en un momento y lugar concreto de la historia donde debido a unas causas políticas, económicas, culturales y sociales concretas comenzó un cambio de mentalidad que nos llevó a la “era de la modernidad” que ha influenciado todo el desarrollo del siglo XX y principio del XXI en las sociedades desarrolladas. “Desarrollemos el gusto por el arte anónimo, este arte democrático de lo cotidiano, que da privilegio al humor, el guiño, el juego y todas las cosas que forman parte de nuestro universo” (Gourévitch, 1956 en Weill, 1982).

## Objetivos

- Conocer la influencia en la publicidad moderna del período histórico conocido como la Belle Epoque en París.
- Establecer la relación entre la cultura publicitaria y el contexto sociocultural y económico del momento.
- Comparar y analizar los puntos de interconexión entre la publicidad y las corrientes artísticas.

## Metodología

A la hora de realizar nuestro estudio, el proceso de investigación ha sido planteado como una investigación básica (fundamental o pura). Es decir, nuestra finalidad primordial ha sido confirmar la relación existente entre la creatividad publicitaria moderna (concretamente a través del cartel publicitario), las vanguardias artísticas y el período histórico de la Belle Epoque en París.

La metodología de investigación utilizada ha recurrido en un primer momento a fuentes secundarias (documentos escritos por investigadores e historiadores de los últimos 40 años sobre esta época y sus contemporáneos). Posteriormente hemos recurrido a las fuentes primarias (los carteles publicitarios, litografías, revistas, periódicos).

cos, cartas y diarios personales de los años 1880 a 1914) para poder completar nuestro análisis. A partir de aquí hemos desarrollado una exhaustiva investigación de las litografías de Toulouse Lautrec. Hemos estudiado el período de su vida durante el que trabajó en la realización de carteles publicitarios y tuvo relación con la actividad publicitaria. Por ello, la opción de estudiar la obra de este artista durante este período histórico se decidió por el deseo de dar una mayor claridad a la encrucijada donde se ponen en juego todos los factores que llegaron a definir el concepto de publicidad moderna: factores históricos, económicos, sociales, políticos, culturales, tecnológicos, artísticos y personales.

Hemos tomado como referencia a la hora de estudiar la contextualización publicitaria y artísticas, de la Belle Époque, los focos de influencia en la comunicación estudiados actualmente dentro de los medios de comunicación social. Así pues hemos adaptado estos a nuestras necesidades analizando los siguientes puntos:

- Influencia política en el desarrollo de la publicidad y las vanguardias artísticas.
- Influencia económica en el desarrollo de la publicidad y vanguardias artísticas.
- Influencia tecnológica en el desarrollo de la publicidad y vanguardias artísticas.
- Influencia estructural y legal en el desarrollo de la publicidad y las vanguardias artísticas.
- Influencias profesionales en el desarrollo de la publicidad y las vanguardias artísticas.
- Influencias del grupo de referencia.

Estas influencias actúan a modo de capas. El análisis realizado comienza con las capas más externas hasta llegar finalmente al grupo de referencia (más cercano) donde hemos centrado nuestro análisis. Por ello analizamos las obras dentro del contexto personal del artista. Pretendemos hallar una explicación, desde la realidad cotidiana más cercana del artista, al desarrollo del concepto de creatividad publicitaria dentro de sus obras.

El diseño se ha realizado a partir de la relación de dos estudios: en primer lugar el del análisis de Danièle Devynck en su libro “Toulouse-Lautrec” realizado en 1992 y finalmente el análisis de la publicidad llevado a cabo por Marie-Emmanuelle Chessel en “La publicité, naissance d’une profession 1900-1940”.

## La Belle Époque en París

La Belle Époque es un proceso que tuvo como centro la ciudad de París, Francia, y que duró (según muchos historiadores) desde 1870 hasta 1914. Para cualquier ciudadano del mundo, París era la capital por excelencia y su corazón era Montmartre con sus Cafés-concerts y los Cabarets junto a los innumerables boulevards por donde el paseo constituía una atracción; sin olvidar a la Torre Eiffel, que fue construida para la Exposición del Centenario de la Revolución Francesa en 1889. Y fue en aquel París donde hacia 1900 los ómnibus a tracción de sangre fueron sustituidos por los tranvías a vapor. Pero, más tarde esta ciudad vio la maravilla del ferrocarril subterráneo, del Metropolitano, cuyo nombre se acortó y quedó en Metro. Más tarde, con la industria automovilística apareció el taxi.

París a partir de 1900 se convierte en la Ville de Lumière, la Capitale des Arts et de la Culture y la ciudad donde se llevó a cabo la Exposición Universal. Desde el 14 de abril, fecha en la que se abrieron las puertas de la gran Exposición Universal, no hubo tregua dentro de la ajetreada vida parisina. La exposición Universal fue la vitrina

de la República francesa. Francia mostró a las monarquías europeas su capacidad de innovación (electricidad, metro, arquitectura, cine, progresos científicos, etc.). Fueron construidas obras como el Grand Palais, el Petit Palais, el puente de Alexandre III y la Gare d'Orsay. Esta exposición se realizó en el quartier de la Concorde y los Champ de Mars. Fue una ciudad dentro de una ciudad donde el Art Nouveau fue la estrella (Winck, 2003).

## 2. Las vanguardias artísticas y culturales durante la Belle Epoque en Francia

### a) Pintura

La publicidad, cuyas técnicas se asentaron, recurrió cada vez más a la pintura, en un estilo que evocaba el grafismo de Alphonse Mucha y Toulouse-Lautrec. La pintura también conoció un período de esplendor del que, en ambos extremos, Manet y Monet, Cézanne y Picasso podrían ser los símbolos, con el movimiento impresionista y las escuelas que se derivaron del mismo: simbolismo, puntillismo, fauvismo y cubismo, del que el cuadro *Las señoritas de Avignon* (1907, Museo de Arte Moderno, Nueva York), de Picasso, es la primera obra; mecenas incansables, como Kahnweiler, animaron a los jóvenes talentos. Pablo Picasso, Amedeo Modigliani y otros artistas pobres vivieron y trabajaron en una comuna, un edificio llamado el Bateau-Lavoir, entre los años 1904 y 1909. Se crearon asociaciones artísticas como Les Nabis, los Incoherents y Les Fauves, y artistas como Vincent van Gogh, Pierre Brissaud, Alfred Jarry, Gen Paul, Jacques Villon, Raymond Duchamp-Villon, Henri Matisse, André Derain, Suzanne Valadon, Pierre-Auguste Renoir, Edgar Degas, Maurice Utrillo, Toulouse-Lautrec, Théophile Steinlen, al igual que “expatriados” afroamericanos como Langston Hughes trabajaron y crearon algunas de sus obras maestras allí (Sainton, 1977).

Hacia 1874 en los salones del fotógrafo Nadar se celebró una exposición de la Compañía Limitada de Pintores, Escultores y Grabadores. Entre ellos estaban los nombres más cotizados del Impresionismo: Monet, Renoir o Cézanne. La misma causó un tremendo impacto entre el público y exasperó a los críticos, entre ellos Leroy que inventó la palabra impresionista para ridiculizar a todo el grupo, basándose en el título de uno de los cuadros de Monet, que era “Impresión, sol naciente”. Los impresionistas representaron una enorme fuerza liberadora, a partir de la cual toda la aventura del arte moderno ha sido posible.

Pero, no se puede olvidar a toda la pintura oficial, imaginativa, realista o simbólica, que coexistió hasta 1914 con la gran aventura del arte especulativo. Por aquellos años, Vincent van Gogh y Paul Gauguin afirmaban su personalidad con una rotundidad indiscutible. Luego aparecieron los Nabis, que reaccionaron contra el color impresionista, afirmando entre un aire místico y naturalista la validez de los tonos puros; sus obras quedaban encerradas en un mundo feliz que ellos mismos crearon con la convicción, ciega y luminosa, de los profetas del Antiguo Testamento. Los Fauves, que quiere decir fieras, fueron una reacción contra este movimiento, y asemejaron a través de lo encendido del color de sus cuadros a fieras enjauladas. El tercer movimiento postimpresionista fue el cubismo, centrado inicialmente en dos nombres; el español Pablo Picasso y el francés George Braque. Este movimiento de una enorme fuerza creadora, fecundó toda la Escuela de París donde acudían pintores para llevar a cabo sus obras con una fuerza renovadora.

## b) Literatura y Teatro

La literatura a finales del siglo XIX fue rica en escuelas (los parnasianos, los decadentes, etc.) y en personalidades importantes, desde Maupassant a Daudet. Expresó a veces las contradicciones de la época y dejó traslucir un sentimiento difuso de angustia, como ocurrió con *Les Rougon-Macquart* (1871-1893), de Zola, o la poesía de Mallarmé. Con Bergson, Unamuno, Nietzsche o Schopenhauer, el optimismo humanista de Alain o el positivismo de Auguste Comte fueron muy cuestionados.

Por aquel entonces el teatro era la suprema diversión, y por lo tanto los autores y los intérpretes constituían un verdadero polo de interés. Desde 1870 se había originado un verdadero movimiento contra la comedia simplemente burguesa, el dramón histórico, la dorada opereta y la intrincada comedia de enredo. El naturalismo, que había triunfado en la literatura, se impuso también en el teatro. Así, André Antoine creó el Teatro Libre y pretendió imponer los principios de un verismo que muy a menudo tenía un aire cómico. A su lado estuvieron los grandes actores entre los que destacaron Sarah Bernhardt. Pero el gran momento teatral de estos años fue el estreno de *Cyrano de Bergerac* de Edmond Rostand. El día de su estreno se produjo el mayor delirio de entusiasmo que conoce la historia teatral francesa.

## c) Música

Para la música clásica o lírica, nombres como Camille Saint-Saens o Gabriel Fauré aparecen en letras de oro. Junto a estos, París enalteció *Les Nocturnes* de Debussy. Dentro de la Ópera Garnier fueron interpretadas obras de ballet como *La Maladetta* de Pedro Gailhard. Lo más destacable es que a partir de 1850 en Francia la gente comenzó a escuchar las canciones dentro de los *cafés-concerts* (canciones picarescas, cómicas, referidas a los soldados y en general canciones con encanto) y los *cabarets* (canciones con texto acompañadas de piano). Los cabarets *Le Lapin Agile* y *Le Chat Noir* abrieron sus puertas en Montmartre (El barrio fue cuna de los impresionistas, de la bohemia parisina del siglo XIX y principios del XX) en 1860. Muchos artistas vivieron en Montmartre hasta 1920 porque era considerado como uno de los principales centros artísticos de París. Es el lugar donde aparece mejor reflejada la música que caracterizó la Belle Époque parisina y francesa.

Es en los *cafés-concerts* y los *cabarets* donde la canción francesa se desarrolló. El repertorio era muy variado. Desde la canción romántica clásica de Béranger hasta los cantantes del *Chat-Noir*. La canción cobró tal importancia debido a este tipo de locales que se convirtió en una de las industrias más importantes. *Paris qui chante* (1903) fue una revista especializada y dirigida al gran público que les informaba sobre los cantantes y las canciones. Posteriormente en 1904 la firma Pathé creó un catálogo con más de 12.000 títulos de canciones de todos los géneros.

## d) Arquitectura y escultura

El marco urbano siguió transformándose: en la línea de las directrices de Haussmann, las grandes ciudades acabaron por dotarse de conjuntos inmobiliarios prestigiosos, revalorizados por las instalaciones ligadas al progreso de la técnica, como los ascensores (que permitieron elevar hasta ocho o nueve el número de pisos; los más altos se convirtieron pronto en los de mayor prestigio) o la electricidad. En París, no sólo las avenidas del distrito XVI

fueron rehabilitadas, sino que en los distritos del Este, relevantes ciudades obreras fueron testigo de que todos los estratos sociales podían pretender sacar provecho de la abundancia. Auguste Perret (teatro de los Champs Elisée), Gustave Eiffel, Deglane (Grand Palais) y Girault (Petit Palais) ilustran la evolución del estilo hacia las líneas curvas y ondulantes características del Art Nouveau ; formas que se encuentran en los muebles de Louis Majorelle, en los vidrios de Émile Gallé, los cristales de Auguste y Antonin Daum y en las bocas del metro diseñadas por Hector Guimard, verdes arborescencias metálicas con frutas anaranjadas (Tomás Ucedo, 1998).

La escultura tiene un nombre propio; Auguste Rodin es homenajeado por la Société des Gens de Lettres gracias a sus obras L'âge de Airain, el Penseur, el Baiser, etcétera. También el mundo de la crítica de Arte gira sumergido en la polémica tras la presentación de su Victor Hugo en el Grand Palais. La escultura estuvo dominada por la gran figura de Rodin, pero Maillol o Bourdelle mostraron con sus trabajos la diversidad de la misma.

## e) Cine

El cine nació en 1895 y es el considerado séptimo arte. Louis Lumière (1864-1948) y Georges Méliès (1861-1938) son los dos grandes nombres en el origen del cine. Louis Lumière construyó el primer cinematógrafo y presentó su primera película llamada La sortie des usines Lumière el 28 de diciembre de 1895. Tras esta película realizó numerosos cortometrajes y películas-documentales sobre la naturaleza, los hombres y el mundo; La Place des Cordeliers à Lyon, La Mer, Le Gôûter de Bébé, etc. Georges Méliès era un hombre de teatro que destacó por crear historias nacidas de su imaginación. En 1902, Méliès presento su primera película de 16 minutos llamada Le Voyage dans la Lune (primera película de ciencia-ficción). Llegó a realizar algunos anuncios publicitarios.

El desarrollo del cine durante la Belle Epoque fue en aumento apareciendo nuevos directores debido al éxito de este en las salas de filmación. Max Linder (1883-1925) fue un realizador y actor cómico que realizo una serie de películas cómicas entre 1905 y 1915. Algunos ejemplos son La première sortie, Max et le quinquina, Les Débuts d'un patineur, Max fait du ski, Max toréador, etc. La primera película de arte llamada L'Assassinat du duc de Guise (Evento histórico de 1587) fue proyectada en París en 1908. Fue realizada por Le Bargy y Calmettes. También, A. Capellani realizó las primeras adaptaciones de obras literarias al cine con películas como Les Misérables de Victor Hugo y Germinal de Zola (en una semana 60.000 personas fueron a ver Les Misérables).

Dentro de los grandes nombres de la industria del cine se encuentran el de los hermanos Pathé; Emile (1860-1937) y Charles (1863-1957). Estos dos ingenieros crearon la industria fonográfica (fotógrafo y disco). Charles Pathé creo el Pathé-Journal que fue el primer periódico de actualidad cinematográfica. Léon Gaumont (1864-1946) es otro nombre propio francés dentro de la industria del cine. Él construyó el primer aparato de cine en 1895 poco después de los hermanos Lumiere.

Finalmente podemos decir que el cine dentro de la sociedad francesa de su tiempo ocupó un lugar relevante, pero es difícil establecer la relación entre este y los medios literarios y artísticos de la época.

## f) La moda

En lo que se refiere a la moda y la publicidad haremos hincapié en dos puntos que creemos de especial relevancia: Un primer punto fue el importante efecto que en la moda tuvieron las revistas femeninas y, más tarde, las

revistas de moda, ya que activaron uno de los canales de mayor influencia. De los iniciales grabados de moda, sin apenas comentarios, se dio paso a publicaciones periódicas en las que las crónicas de moda adquirieron un mayor protagonismo, acompañadas de ilustraciones, algunas de ellas en color. Un segundo punto es que a partir de 1860 se generalizó en Francia la incorporación de las marcas (estampilladas en el interior de los trajes femeninos) y, casi paralelamente, las etiquetas, que fueron una aportación de las casas de moda. Las etiquetas (que en ningún modo pueden ser comparables a la firma de un artista) tenían una importante función. Considerando que la internacionalización de la moda fue una constante a lo largo del siglo XIX, la etiqueta venía a garantizar su calidad, sobre todo en aquellas prendas destinadas a la exportación. Por otro lado, les confería una categoría diferente, frente a los artículos que se vendían en los comercios de precio fijo. Otra posibilidad para la comercialización y la publicidad fueron los catálogos, tarjetas de publicidad y los anuncios en prensa, que revelaban una actividad comercial de gran interés y donde con el tiempo, la publicidad fue ocupando un papel protagonista.

En 1914 con la llegada de la Primera Guerra Mundial, la cual tomó dimensiones escalofrantes y de trágicas consecuencias en Europa, se terminó por completo con el mundo de la farándula y el lujo de la moda francesa, en donde se hallaban las grandes casas de alta costura.

### 3. La cultura publicitaria

El siglo XIX abre un tiempo de cambios y agitación promovido por la revolución industrial. Todos los cimientos que parecían inamovibles empiezan a cambiar. Se suceden acontecimientos que crean una sociedad basada en nuevas formas de pensar y de hacer, cuyas banderas hablan de liberalismo económico, juego de la oferta y la demanda, nacimiento de grandes empresas, sociedad de clases, ampliación de mercados, exposiciones universales, productos financieros, minoristas y mayoristas, romanticismo, realismo, imperialismo, crisis, movimientos sociales, nuevos países, lucha por derechos fundamentales, valores distintos y afán de progreso.

La evolución de la actividad económica y los visos del espíritu capitalista fueron dos condiciones más que propicias para desarrollar la publicidad, que tardaría, no obstante, en configurar su propio sistema de funcionamiento. Las bases que soportaron el desarrollo de la publicidad fueron (Schuwer, 1965):

- El aumento de la producción, que planteaba la necesidad de activar la demanda y de diferenciar y hacer valer los productos.
- El desarrollo de los medios de comunicación, que hacían posible la difusión masiva de los mensajes.
- La lucha por el derecho a la libertad de expresión, en la que tenían gran valor la pluralidad de medios informativos.
- La configuración de la profesión publicitaria, que debía crear las estructuras necesarias y desarrollar las técnicas que permitieran mejorar el proceso de creación y difusión de las campañas y, con ello, asegurar al máximo el logro de los objetivos de los anunciantes.

El desarrollo económico plantea cuatro hechos que en este momento determinado de la historia ocurrieron por vez primera (Schuwer, 1965):

- El aumento de movimiento de compra-venta, hasta entonces limitado.
- La diversificación de productos y servicios, que permite a consumidores y clientes elegir entre

opciones distintas.

- El crecimiento de la competencia, que aumenta en función del desarrollo económico general y de las nuevas posibilidades de producción y comercio
- El excedente de productos, que da la vuelta a la mentalidad de los fabricantes, hasta entonces sólo pendientes de su capacidad de producción.

Visto esto, el problema ya no era tener una producción suficiente, sino dar salida a los productos que se pudieran fabricar cada vez más rápidamente y con menos costes. En esta situación la publicidad se planteó como una fórmula válida para dar a conocer la oferta y de influir sobre las ventas, sin que esto supusiese descartar su uso por parte de otras organizaciones no comerciales. La relación simbiótica entre las empresas y los medios empezó a madurar, ya que compartían sus necesidades. Las necesidades de las empresas era comunicar la existencia de productos y servicios y conseguir ventas y contratos; las de los medios era difundir información y opinión sobre los acontecimientos que afectaban a la comunidad a la que se dirigían. Ambos, al tener un público objetivo común, cualquier fabricante o comerciante que quería dar a conocer su mensaje podía insertarlo en los medios. Estos al ceder parte de su espacio, lograban una financiación que necesitaban para sobrevivir o para crecer, ya que la venta de ejemplares no era suficiente. La historia moderna da a la publicidad un papel imprescindible en el sistema empresarial y comunicativo que se refuerza en la etapa contemporánea (Chessel, 1998).

## a) París y la publicidad: el desarrollo del cartel como medio publicitario durante la Belle Epoque

A partir de la Belle Epoque, la forma restrictiva de pensar y de vivir tenía que cambiar. Las fiestas mundanas, los bailes, las recepciones, las puestas de largo, las bodas, los bautizos, las visitas regias, juntamente con los veraneos espectaculares en Biarritz, la Costa Azul, Deauville y sus playas, abrieron el paso a la Belle Epoque del “todo París”. El Bois se convirtió en el gran paseo elegante de las damas y caballeros, que exhibían allí sus modas, sus caballos y sus coches de los últimos modelos. Las reinas del gratin social de la capital francesa se dividían en varias vertientes. Había quienes mantenían su cetro a fuerza de elegancia, lujo y selección de los mejores, en comidas de gala y en bailes, o en tertulias restringidas. Y existían otros núcleos más inclinados a introducir el elemento intelectual o artístico como pieza importante de las reuniones sociales (Gómez, Soriano y Maicas, 1991).

Desde la exposición de 1900, París se convirtió en un centro de atracción mundial y los forasteros ricos de Europa y América acudían a la capital francesa en busca de placeres desconocidos y erotismos inéditos. Las “revistas”, como género del espectáculo nocturno, fueron abriéndose camino poco a poco en la última mitad del siglo XIX, como evolución de los antiguos cafés-cantantes y de los posteriores cafes-concerts. Este hecho se produjo gracias a la llegada desde Londres a París la exitosa fórmula del music-hall. Desde el Alhambra, que así se llamaba el grande y famoso music-hall británico, se pasó a París donde recibió el nombre de Folies Bergère .

El cabaret en París (music-hall) era entonces no solo un escenario de exhibición de arte y danza, sino un lugar de reunión y galanteo en que una parte del público se acercaba y conversaba con las protagonistas del espectáculo en los promenoirs inmensos que tenían cabida para muchos cientos de espectadores. Se iba al music-hall a contemplar y aplaudir, pero también a conocer y trabar contactos con las vedettes de moda. Este era uno, si no el mayor de los alicientes (Areilza, 1989).

París se convirtió en un excelente caldo de cultivo para el desarrollo de la publicidad y concretamente del cartel publicitario. Esta novedad escénica fue acogida con creciente éxito y dio lugar a un sistema de publicidad callejera hasta entonces desconocido: el del cartel. Desde el desarrollo del proceso litográfico de tres colores de Jules Chèret a finales del siglo XIX se abrió una brecha que permitió que los artistas alcanzasen cada color del arco iris con tan solo tres piedras, generalmente rojas, amarillas y azules, impresas en un registro. Esta capacidad de combinar palabra e imagen en un formato tan atractivo y económico finalmente hizo al cartel litográfico una innovación de gran alcance. Comenzando en 1870 en París, se convirtió en el medio dominante de la comunicación de masas. Las calles de París fueron transformadas rápidamente en “galerías de arte de la calle”, entrando de lleno en la edad moderna de la publicidad.

En Francia, en plena Belle Epoque la afición por el cartel estuvo en plena floración desde que el primer cartel de Toulouse-Lautrec, Moulin Rouge, elevó el estado del cartel a la categoría de arte. Las exposiciones, los expositores y los distribuidores del cartel proliferaron, satisfaciendo la demanda del público. Al comienzo de la década, el distribuidor parisino pionero Sagot, numeró 2200 carteles en su catálogo de ventas (International Poster Gallery, 1997-2009).

## Resultados

Entre finales del siglo XIX y el estallido de la I Guerra Mundial en 1914, transcurrieron algo más de dos décadas, transcurrió una etapa intensa que ha sido considerada como la de la definitiva afirmación y maduración de la actividad y creatividad publicitaria dentro del mundo occidental. Lo que hemos intentado a través de nuestro estudio es demostrar con hechos empíricos cómo esta visible maduración de la publicidad ha llegado a través de distintas vías; una de estas vías, muy destacada, la que proporcionó su expansión, su multiplicación, además de proporcionarle un cauce innovador, creativo y la renovación de todo el concepto de publicidad conocido hasta entonces fueron las vanguardias artísticas. Concretamente las gráficas (aunque en todo momento relacionadas con el resto de movimientos) focalizadas en el cartel publicitario.

Esta relación entre la creatividad publicitaria y las vanguardias artísticas la hemos contextualizado a nivel temporal y espacial. Hemos elegido este período temporal porque tras el análisis de la documentación sobre publicidad hemos podido comprobar como durante finales del siglo XIX existió, para la gran mayoría de historiadores y analistas publicitarios, un salto cualitativo y cuantitativo dentro del concepto de publicidad a todos los niveles, pasándose de una publicidad rudimentaria encasillada y casi sin ningún tipo de interés debido a su elaboración casi artesanal; a una publicidad innovadora, creativa, orientada y contextualizada dentro del nuevo sistema y estructura social y económica que iba apareciendo dentro del panorama mercantil a nivel internacional. Esto favoreció el aumento mismo de la actividad publicitaria. Pero la última década del siglo XIX y los primeros años del siglo XX marcaron el apogeo del cartel publicitario modernista (Art Nouveau) consolidándose este nuevo... ¿soporte publicitario o disciplina artística? Esta pregunta es la que nos llevó a la búsqueda de una explicación lógica y que pudiéramos demostrar a través de este estudio. Es así, porque hemos podido comprobar como los carteles publicitarios tenían un fin concreto dentro del mercado comercial, pero que sin embargo, atesoraban una creatividad inusual y eran realizados por artistas y vistos por el público e intelectuales contemporáneos como obras de arte (prueba de ello es que actualmente la gran mayoría están expuestos y son exhibidos en museos y galerías de arte). En este punto, vimos la necesaria contextualización espacial. Para poder justificar de forma

empírica nuestra afirmación necesitábamos tener un lugar de referencia. Por ello elegimos París, porque consideramos que durante este período fue la cuna de todas las corrientes artísticas conocidas dentro del mundo occidental, y por supuesto, una de las ciudades, junto a Londres y New York, donde se conocieron los mayores avances tecnológicos, industriales, políticos y sociales.

Así que daremos respuesta a las preguntas de nuestra investigación a partir del desarrollo de las fuentes de influencia que existieron en París durante la Belle Epoque que llevaron a seguir el mismo camino a la publicidad y a las vanguardias artísticas representadas a través del cartel publicitario.

## Influencia política y legislativa en el desarrollo de la creatividad publicitaria y las vanguardias artísticas:

A partir de la III República francesa hemos podido ver en nuestro estudio como se produjo un profundo cambio a nivel político. Se pasó a una República moderada donde la opinión pública se sentía cada vez más identificada con sus orígenes y su país. Esto les llevó a oponerse a los organismos represivos como la Iglesia y el Estado de autoritarismo que les habían estado oprimiendo hasta entonces. Esta apertura permitió el desarrollo económico y social que llevó al cambio de mentalidad necesario para la aparición de la publicidad moderna y del cartel.

A nivel legislativo su desarrollo fue bastante peculiar. De hecho, la publicidad (junto con la que aparecía en la última página de los diarios) constituía en una fijación sobre el papel del tradicional aviso oral del pregonero, anunciando ordenanzas, ferias y espectáculos por las calles. Este común origen del aviso oficial impreso y de la publicidad comercial motivó en Francia una ley en julio de 1791, que prohibió los anuncios murales con letra negra sobre fondo blanco, para evitar su confusión con los avisos oficiales de la Administración. Esta restricción llevó a la publicidad cartelística hacia el campo del iconismo, el uso del color, de la graña y del desarrollo creativo en general. Apareciendo en este momento un nuevo concepto comunicativo basado en la búsqueda del sentido “simbólico” a través de la creatividad comunicativa y persuasiva. A partir de este punto la publicidad creó dos niveles de lenguaje: un nivel propio, preciso y concreto solo usado en publicidad hasta ese momento (posteriormente artistas gráficos y pintores al sentirse atraídos por este nuevo lenguaje lo incorporarían a sus obras) y un lenguaje figurado donde la figura retórica supondría la transgresión fingida de las normas conocidas hasta ese momento (morales, lingüísticas, sociales, lógicas, reales, etc.).

## Influencia económica y social en el desarrollo de la creatividad publicitaria y las vanguardias artísticas:

Una situación económica emergente que necesitaba de forma expresa formar el deseo de consumir entre el público potencial y una magnífica herramienta propiciada por las nuevas invenciones fueron la base sobre la que artistas considerados y admirados transformaron sus antiguos preceptos clasistas de las minorías seleccionadas para y por el arte y configuraron el nuevo orden creativo, visual y estético. Los artistas eran los sujetos capaces de crear. Se constituyeron en sujetos creativos esenciales dentro de la creatividad publicitaria (de los Ángeles en San Nicolás Romera, 2005). Además de poseer las capacidades técnicas (dominaban mejor que nadie conceptos como el de estructura, mensaje, color, transmisión, expresión, etc.) también poseían la “actitud”. Ellos reunían las características específicas que definen a un sujeto creativo (según Joy Paul Guilford: Sabiduría; flexibilidad y

crítica; originalidad; iniciativa; organización y elaboración; sensibilidad; trabajo y redefinición).

Con la aparición del proletariado urbano, y de un crecimiento planificado y controlado por los primeros urbanistas modernos el gran descubrimiento social del siglo XIX fue la calle. En ella, la publicidad se instaló en las fachadas de los comercios y en cualquier pared. El utilitarismo y masificación industrial llevó a convertir en un símbolo gráfico las firmas comerciales. Conceptos como "ir de tiendas" comenzaron a formar parte del vocabulario de las clases sociales burguesas y, consecuentemente, la información comercial dejó de ser estrictamente funcional para convertirse en decoración, armónicamente integrada en la arquitectura de las fachadas.

## Influencia tecnológica en el desarrollo de la creatividad publicitaria y las vanguardias artísticas:

Su fuente tecnológica, hemos podido comprobar a través de nuestra revisión bibliográfica, se halla en el invento de la litografía, y más concretamente en la cromolitografía sobre grandes superficies de impresión, utilizando tres o cuatro piedras litográficas, cada una para los tres colores fundamentales, además del negro. Fue gracias al litógrafo francés Jules Chèret quien, tras una estancia profesional en Londres, importó maquinaria británica para iniciar en París la producción cartelística en 1866. El color obró el milagro de conceder al anuncio, en todas sus variantes, una atención artística expectante, sobre todo de la mano del cartel comercial litográfico.

Tras la aparición de la litografía a color se produjo un gran cambio que debemos tener en cuenta. A partir de ese momento era posible poder reproducir una obra exactamente al original tantas veces como se quisiera. Esto tenía una doble función útil para los artistas y para los publicistas. Primero, al poder reproducir tantas veces como se quisiera el modelo inicial manteniendo sus características, los artistas vieron la posibilidad de poder expresar su creatividad artística plenamente a través del cartel y a la vez llegar a un mayor público. Para los publicistas y anunciantes la posibilidad de reproducir un producto de alta calidad de forma que cubriera sus expectativas de condición y penetración se veían cumplidas a través del cartel.

A través del análisis de los trabajos de Toulouse Lautrec hemos podido ver como las vanguardias artísticas influyeron en la industria creativa publicitaria: en primer lugar, a través del arte del cartel durante la corriente artística de Art Nouveau. En este momento el desarrollo del cartel publicitario llegó a ser considerado obra de arte a la vez de soporte anunciador. En segundo lugar, en el uso de la creatividad artística dentro del cartel publicitario. Esto se produjo con la llegada del Art Nouveau y de sus principales representantes. En las obras analizadas vemos como apareció un nuevo concepto de expresión en la que existía cabida para todo tipo de materiales y representaciones.

## Influencia cultural y estructural en el desarrollo de la creatividad publicitaria y las vanguardias artísticas:

Toulouse Lautrec, entre otros, mostró la vitalidad cultural existente durante la Belle Époque. Unieron su "genio" al espíritu festivo de una sociedad cambiante, colorista y diseñada para el ojo del paseante. La publicidad pasó a formar parte de una "cultura" llamada propiamente de masas, en tanto práctica "industrial" que estandarizaría la creación de sentidos culturales encaminados hacia la mercantilización de las experiencias expresivas del colecti-

vo social. Debido a esto el cartel pasó de ser una variante artística a una variable cultural de enorme resonancia social. Las calles pasaron a ser un museo en el que todo curioso podía admirar verdaderas obras de arte que transmitían algo más que información. Esto llevó la cultura hasta un público heterogéneo al que se le abrían las puertas del conocimiento. Los artistas en su afán de transmitir se vieron obligados a investigar nuevas tendencias creativas en la comunicación para impactar al viandante. Esta nueva actividad comunicativa, generadora de sentido a través de la publicidad encontró su raíz dentro del ámbito funcional de un sistema semiótico global que albergaba un marco de mediación de naturaleza sociocultural (Romano, 1977; González Martín, 1982 en San Nicolás Romera, 2005).

Esta nueva realidad hemos podido observar como Toulouse Lautrec supo interiorizarla, asimilarla y organizarla a través de sus obras. Este artista fue uno de esos espectadores privilegiados de lo urbano, que supieron rescatar los elementos más representativos, aquellos que para algunos podrían ser basura, para componer sus obras. Él fue un cronista de la nueva urbe capaz de transmitir y representar lo que él sentía dándole un sentido estético y comercial. Esto se ve reflejado en las composiciones basadas en figuras básicas. Por ello la actividad publicitaria (y todas sus representaciones) fue parte elemental dentro de sus obras y vida, porque durante este período, la publicidad fue parte de la sociedad en la que le tocó vivir. En su forma de pensar la ciudad como un lienzo, no podía expresar sus sensaciones que ella les generaba en términos tradicionales, por ello recurrió al manejo de una nueva técnica capaz de reflejar las imágenes e impresiones que la ciudad le generó en su mente. Él fue contemporáneo a su época capaz de captar lo que ocurría a su alrededor y darle un sentido simbólico y práctico a la vez.

## Influencias del grupo de referencia en la creatividad publicitaria:

Lautrec entre otros encontraron en la calle una salida, en el deambular por la ciudad y liberarse. Ahí fueron creando su experiencia, entre la muchedumbre, la multitud y el devenir dentro de sus vidas cotidianas. El sumergirse y perderse en ellas le llevó a comprender el verdadero significado de la ciudad que le rodeaba. ¿Qué mejor que esto para la persona encargada de transmitir y comunicar un mensaje a la sociedad con un objetivo preciso? Esto le hizo convertirse en una de las personas con mejores cualidades para poder conectar con los otros; a esa nueva masa que se estaba creando en las grandes ciudades con unos nuevos hábitos consumistas en los que la publicidad comenzaría a tener un papel sobresaliente en el juego de la oferta y la demanda. Él se sentía en la calle como en su casa, aun sin saberlo, su mentalidad era más modernista que la de la gran mayoría de sus contemporáneos. Su sensibilidad le llevó a representar lo que le rodeaba con sus brillantes luces, sus hermosas mujeres, la moda, sus cafés; a la vez, su sentido crítico le permitía ver un mundo donde tras lo externo se escondía otra realidad decadente, vacía, fugaz y contradictoria. Él no pudo resistirse y se sumergió a través de sus obras (y vida) dentro de este mundo a través de la mercantilización de sus obras (carteles publicitarios) a la vez que intentó conservar ese sentido crítico interno que le llevó a crear obras únicas e irrepetibles. En ese punto es importante, bajo nuestro punto de vista, matizar el hecho de irrepetibles. Tras analizar las obras, hemos podido comprobar como a pesar de haber sido reproducidas en incontables ocasiones, la esencia original de las primeras litografías no ha perdido la frescura que las hizo convertirse en verdaderas obras de arte.

## Conclusiones

Hemos podido llegar a estas conclusiones gracias al análisis de la vida y obras de este autor. En ellas aparecen no solo las influencias que en él ejercieron otras corrientes artísticas (arquitectura, música, cine y fotografía, escultura, etc.), sino también todos los cambios políticos, culturales, económicos y sociales. Hemos de destacar la importancia que hemos encontrado en la última y más cercana influencia: el grupo de referencia. Este artista, ante todo lo demás, estaba fuertemente influenciado por sus amigos, familiares, compañeros y de todo el ambiente en el que se movía; cafes-concerts, cabarets, burdeles y noctámbulos. Por supuesto, los pintó en los lugares que él frecuentaba normalmente.

Gracias a esta estrecha unión de la ciudad con el arte se produjo un rápido desarrollo y difusión en el que llegaron a conectar arte, a través del desarrollo de la creatividad dentro del cartel publicitario, y la industria publicitaria basada en una economía consumista.

## Referencias

- Abolgassemi, Maxime (2008): *La richesse conceptuelle du hasard objectif*. Paris: Maxime Abolgassemi.
- Areilza, José María (1989): *París de la Belle époque*. Barcelona: Planeta.
- Arwas, Victor (1978): *Affiches et gravures de la Belle Epoque*. Paris: Flammarion.
- Ash, Russell (1995): *Toulouse-Lautrec. The complete posters*. London: Bloomsbury Books.
- Bertherat, Marie; Girard, Véronique; Kapland, Elisabeth; Bleustein-Blnachet y Marcel y col. (1994): *100 ans de pub*. France: Atlas.
- Bertrand, Claude Jean (1992): *La publicidad en Francia: antecedentes históricos*. *The economist*, Vol VII, 1, 29-38.
- Campbell, Colin (1990): *The Beggarstaff Posters*. London: Barrie & Jenkins.
- Chessel, Marie-Emmanuelle (1998): *La publicité, naissance d'une profession 1900-1940*. France: CNRS éditions.
- Delhay, Jean (1977): *Affiches et gravures Art Déco*. Paris : Flammarion.
- Devynck, Danièle (1998): *Museo Toulouse-Lautrec*. Albi: Ediciones Apa-Poux.
- Fanella, Giovanni (1982): *El diseño Art Nouveau*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Filali, Richard J.; Grivel, Xavier y Maniak, Richard. (1996): *La publicité*. France: Nathan.
- Freud, S. (1905) : *Psicoterapia (Tratamiento por el espíritu) Psychische Behandlung. Seelenbehandlung*.
- Gallo, Max (1979): *L'affiche, miroir de l'histoire*. Paris: Robert Laffont.
- Gómez, Mercedes; Soriano Maria Enriqueta y Maicas, Pilar (1991): *París de la Belle époque*. En: *España escribe sobre Europa*. 89-90. Madrid: SM.

- Grunig J. E. (1983): Basic research provides knowledge that makes evaluation possible. En: *Public Relations Quarterly*, 39(4), 603-614.
- Gutiérrez Espada, Luis (1998): *El cartel Art Nouveau*. Madrid: Drac.
- Gutiérrez Espada, Luis (2000): *El cartel publicitario. Desde sus inicios hasta la 1 Guerra Mundial*. Madrid: Editorial Complutense.
- Lévi-Strauss, Claude (1962): *La Pensée sauvage*. Paris: Agora.
- Loyer, Emmanuelle y Goetschel, Pascale (2005): *Histoire culturelle de la France*. Paris: Armand Colin.
- Martin, Marc (1992): *Trois siècles de publicité en France*. France: O. Jacob.
- Pal, Maria y Stewart, Robert (2008): *El arte del póster*. Madrid: Lisma Ediciones.
- Sainton, Roger (1977): *Affiches et gravures art nouveau*. París: Flammarion.
- San Nicolás Romera, César (2005). *Introducción a la creatividad publicitaria. Fundamentos teórico-prácticos*. Murcia: Diego Marín Librero-Editor.
- Schuwer, Philippe (1965): *Histoire de la publicité*. Suisse: Rencontre.
- Séguéla, Jacques (1994): *Pub story: L'histoire mondiale de la publicité en 65 campagnes*. France: Hoëbeke.
- Tomás Ucedo, José María (1998): París: *Capital del siglo XIX*. *Revista de ciencias sociales* vol. II, 100, 87-94.
- Vernette, Eric ; Caumont, Daniel ; Chandon, Jean-Louis y col. (2000): *La publicité: Théories, acteurs et méthodes*. Paris: La documentation française.
- Vierny, Dina ; Méric, Jean-Alain ; Lorquin, Olivier ; Lorquin, Bertrand y col. (2002): *Toulouse-Lautrec et l'affiche. Exposition*. Paris, Fondation Dina Vierny-Musée Maillol, 8 février – 6 mai 2002.
- Weill, Alain (1982): *L'affiche française*. France: Presses Universitaires de France.
- Weill, Alain (1983): *Les réclames des années 50*. France: Le dernier terrain vague.
- Weill, Alain (1984): *L'affiche dans le monde*. Paris: Somogy.
- Winock, Michel (2003). *La Belle Epoque*. Paris: Collection Poche.
- Yon, Jean-Claude (2010): *Histoire culturelle de la France au 19e siècle*. Paris: Armand Colin.

# APLICACIÓN DEL MODELO DE GESTIÓN E INNOVACIÓN EN ALCALÁ DE HENARES: OPORTUNIDAD Y RETOS PARA EL EMPRENDIMIENTO EN DOCUMENTACIÓN DIGITAL Y CONTENIDOS DIGITALES.

**Julio Alcolado Santos**

Alumno de Doctorado

Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. (España) + 34 656 44 63 45 jalcolad@estumail.ucm.es

**Juan Carlos Marcos Recio**

Profesor Titular

Jefe de la Sección Departamental de Biblioteconomía y Documentación

Facultad de Ciencias de la Información, Universidad Complutense de Madrid. (España) + 34-91 394 7142  
jmarcos@ccinf.ucm.es

## Resumen

El documento desarrolla una base teórica sobre la aplicación del modelo de la Triple Helix para la gestión de la innovación en la ciudad de Alcalá de Henares (Madrid). Este modelo está basado en las relaciones entre el Gobierno, Universidad y Empresa, donde el Gobierno actúa como facilitador, las Empresas como demandante de productos innovadores y la Universidad como gestor y creador de la innovación.

Alcalá de Henares alberga desde 1977 una de las universidades que poco a poco ha ido destacando cada vez más en el ámbito nacional e internacional. En la Universidad se encuentra desde 2003 el Parque Científico Tecnológico TecnoAlcalá, que acoge empresas innovadoras.

Todo ello ha permitido que en 2010 se creara un Clúster, la Plataforma del Español, cuyo objetivo es el

de desarrollar empresas e instituciones para convertir a la Comunidad de Madrid, así como a España en referente mundial del sector de la lengua española, creando una economía e industria sólidas y rentables. Se pretende que dicha industria sirva como potenciador y para fortalecer otras, de las ya existentes dentro del entramado tecnológico de gestión de la innovación de Madrid.

Se estudia un acercamiento de los roles a desempeñar por parte del Gobierno, de la Universidad y de la Empresa, y sobre las oportunidades y retos para el emprendimiento que suponen el desarrollo de la Plataforma de la Lengua en el ámbito de la Comunicación, la Documentación Digital y la creación de Contenidos Digitales.

## Palabras clave

*Triple Helix, Innovación, Comunicación, Biblioteconomía y Documentación, Contenidos Digitales, Clúster Plataforma del Español, TecnoAlcalá, Alcalá de Henares*

## Abstract

This paper theoretically explains the application of Triple Helix model for managing innovation in the city of Alcalá de Henares (Madrid). This model is based on relationships between government, university and industry, where the government acts as facilitator, the industry as plaintiff of innovative products and the University as a manager and developer of the innovation.

Since 1977 the city of Alcalá de Henares has a university that has been increasingly highlighted in national and international level. In 2003 the University was created the Science and Technology Park, Tecnoalcalá, home to innovative companies.

Therefore in 2010 it has created the Spanish Language Platform. The aim of this cluster is to develop compa-

nies and institutions to turn to the Comunidad de Madrid and Spain a world leader in the sector of the Spanish language as well as the development of a strong economy and a profitable industry. It is intended that this industry serves as an enhancer the others sectors, existing within the technological framework of innovation management of Madrid.

We propose an approach on the roles played by government, university and industry. Especially we want to explain about the opportunities and challenges for the enterprise, in Communication, Digital Documentation and digital contents creation through the development of the Spanish Language Platform.

## Key words

*Triple Helix Innovation, Communication, Library and Information Science, Digital Content, Spanish Language Platform, Tecnoalcalá, Alcalá de Henares*

## Introducción

La gestión de la innovación ha pasado por la aplicación de múltiples teorías, evolucionando de un modelo lineal al más actual, el Modelo de la Triple Helix. Este modelo se basa en la interacción de tres círculos unidos y formados por el Gobierno, la Universidad y la Empresa. Dan como resultado de su trabajo en conjunto, espacios generadores de innovación. Son estos tres organismos responsables de la producción, la innovación y la mejora de los bienes para hacer una sociedad más justa y equilibrada. Las acciones conjuntas han de llevar a estas tres instituciones a mejorar el tejido social y económico del país.

En este sentido, Alcalá de Henares es la segunda ciudad en importancia de la Comunidad de Madrid. Tiene una población de 204.120 habitantes y 88,8 km<sup>2</sup>, con densidad de población de 2.326,94 hab. por km<sup>2</sup>. Fue declarada Ciudad patrimonio Mundial por la Unesco en 1998. Y es una ciudad referente para muchos países de habla hispánica, al tener como acción importante la entrega del Premio Cervantes que es uno de los galardones más destacados de la lengua española.

Situada al este de la región y en el eje de la Autovía A-2, vía de comunicación con dos de los centros de negocios más importantes de España como son Zaragoza y Barcelona, Alcalá es un importante punto estratégico por su

cercanía a Madrid, y por ser el núcleo más destacado del denominado Corredor del Henares, importante por su tejido industrial y empresarial. Dicha área traspasa los límites de Castilla La Mancha hasta Guadalajara, tratándose de una zona con los núcleos empresariales de los más importantes de la Comunidad de Madrid y de España, en el que se concentran más de 20.000 empresas de todos los sectores, siendo la industria, las empresas de servicios y el comercio las que más destacan.

Sus buenas comunicaciones por autobús y ferrocarril con la capital de España y con otros núcleos urbanos, así como su proximidad al aeropuerto de Madrid-Barajas y a la Autovía A-1 a Irún y a la Autovía A-3 a Valencia, la convierten en nodo esencial de comunicación de Madrid con el resto de España y Europa. El hecho de ser una zona cercana a Madrid y su concentración empresarial, de infraestructuras y población, la convierten en un espacio económico dinámico en la que hay que trabajar y apostar por el desarrollo de proyectos tecnológicos que mejoren más la eficiencia de la actividad empresarial.

Alcalá de Henares es también un lugar crítico para la generación de la innovación. Vuelve a contar con Universidad desde 1977, donde en pleno campus se ha desarrollado el Parque Científico y Tecnológico TecnoAlcalá, que comenzó su andadura en 2002 y fue diseñado para la gestión de la transferencia de tecnología desde la Universidad y el fomento de iniciativas empresariales innovadoras. TecnoAlcalá alberga desde 2010 Madrid Plataforma del Español, con el objetivo del desarrollo de la industria de español como lengua universal.

Pero Alcalá de Henares ofrece además al gran público su historia y su cultura. No solo es la ciudad natal de Miguel de Cervantes, (29 de septiembre 1547); sino todo lo que ello representa a nivel mundial. Además, desde 1976 es esta ciudad donde se falla y entrega el más prestigioso galardón literario de lengua hispana, que no es otro que el Premio Cervantes (Premio de Literatura en Lengua Castellana Miguel de Cervantes).

Anteriormente, la Universidad de Alcalá de Henares, construida gracias al Cardenal Cisneros el 13 de abril de 1499 y tras el nacimiento de la imprenta en la década de 1450, se puso en marcha un proyecto innovador, que fue la elaboración y publicación de la Biblia, en hebreo, griego y latín, y con partes en arameo. Los trabajos comenzaron en 1502 bajo la dirección de Diego López de Zúñiga no viéndose publicada y difundida, la conocida Biblia Políglota Complutense hasta 1522.

Por todo ello, el clúster del Español, que es la cuarta lengua más hablada del mundo con 450 millones de hispanohablantes, tiene las expectativas de convertirse en un punto de referencia sobre empresas innovadoras de habla castellana. ¿Pero cuáles son los retos de los tres stakeholder de la innovación según la Triple Helix? Existe además una clara posibilidad para el desarrollo de emprendimiento en

negocios digitales asociados a la documentación, biblioteconomía y comunicación en cuanto la gestión y creación de contenidos digitales. ¿Cuáles? ¿Cómo incentivarlos?

## Objetivos.

- Presentar el Modelo de la Triple Helix, como sistema para la gestión de la innovación, así como los agentes que las desarrollan.
- Mostrar su aplicación práctica en la ciudad de Alcalá de Henares.
- Analizar las posibilidades que tiene dicha aplicación para el desarrollo del Clúster del Español, a favor del

emprendimiento en documentación digital y contenidos digitales.

- Aportar una serie de iniciativas de mejora del modelo de la Triple Helix, hacia los espacios de conocimiento y las ciudades del conocimiento, en el caso de Alcalá de Henares y el desarrollo del Clúster del Español.
- Exportar el modelo a otros organismos e instituciones.
- Buscar rentabilidad a los productos creados con una buena comercialización.

## Metodología.

Propuesta teórica sobre las posibles vías para la gestión de la innovación y el desarrollo de oportunidades de negocio en el ámbito de la gestión de la información y la comunicación en castellano en el Clúster Plataforma del Español. La metodología a emplear debe contar con casos experimentales, estudios cualitativos y análisis de contenido.

### 1. Gestión de la Innovación: Modelo de la Triple Helix.

La gestión de la innovación ha pasado por la aplicación de múltiples teorías evolucionando de un modelo lineal al más actual y que cada vez tiene más seguidores en EEUU, Hispanoamérica, Europa y Asia, que no es otro que el Modelo de la Triple Helix. Este modelo, propuesto por Etzkowitz Henry (Profesor de la Universidad de Stamford) y Leydesdorff Loet (Profesor de la Universidad de Ámsterdam), se basa en la interacción de tres círculos formados por el Gobierno, la Universidad y la Empresa, generándose en la intersección, la innovación. La interacción entre estos tres agentes, es la llave de la innovación y el crecimiento de la economía basada en la sociedad del conocimiento.

El Gobierno es el favorecedor de la innovación a través de legislación, políticas activas y de mejora, creación de infraestructuras, legislación, subvenciones... La misión de la Universidad es la de formar, gestionar el talento y la de canalizarlo hacia el favorecimiento del emprendimiento, a través de las incubadoras donde se gestan las Spin-Off. Por su parte la Empresa, por medio de su demanda de I+D e inversiones, apoya el crecimiento de dichas iniciativas empresariales innovadoras, poniéndolas en el mercado global.

El Modelo de la Triple Helix analiza las relaciones e interacciones de las tres palas de la hélice: Gobierno-Universidad-Industria. En la figura muestra la superposición central de las tres esferas institucionales, donde se genera la infraestructura del conocimiento. Las superposición genera a su vez organizaciones híbridas de conocimiento (Parques Científicos-Tecnológicos) y el fomento del objetivo central de la Triple Helix que es el desarrollo de la innovación. Por ello, en economías con crecimiento económico donde se incorporan productos que exigen conocimiento, es decir la creación de patentes, dan lugar al tejido de la sociedad del conocimiento.

## Sociedad Civil-Asociaciones Voluntarias

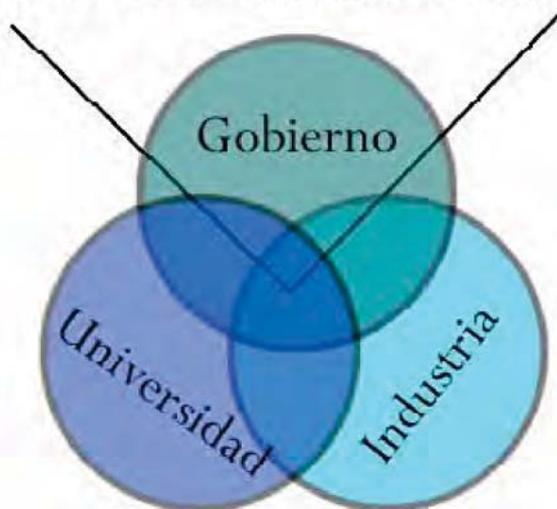


Figura 1. La Estructura social de la Triple Helix. (Etzkowitz, 2008, p. 16).

Pero Henry Etzkowitz y Marina Ranga fueron más allá en la VII Conferencia Internacional de la Triple Helix, celebrada a finales de 2010 en Madrid en su exposición y documento, titulado “Un Sistema Triple Helix para el desarrollo Regional del Conocimiento: De las Esferas a los Espacios” (Etzkowitz & Ranga, 2010). Ponía de manifiesto la importancia cada vez mayor de un modelo Triple Helix donde se diera más importancia al desarrollo regional, donde comienza a perder importancia la necesidad de descubrir las interacciones de las tres esferas (Universidad, Industria y Gobierno), introduciendo un nuevo concepto el de “Espacios de Triple Helix”, en donde se desarrolla el conocimiento, innovación y los espacios de consenso, que muestran el proceso y los mecanismos como marco de interacción. De este modo, teniendo en cuenta el ámbito espacial donde se desarrolla la innovación, se pueden aplicar políticas orientadas para la creación y consolidación de las regiones del conocimiento.

## 2. Infraestructuras de la innovación en la ciudad de Alcalá de Henares.

Madrid Network nace con el objetivo de fomentar la innovación en la Comunidad de Madrid y desarrollar la economía madrileña en una dimensión global. Se trata de una “Red público privada formada por más de 750 asociados en la que participan grandes y pequeñas empresas, centros de investigación, universidades y centros tecnológicos. Cuenta con el apoyo de la Comunidad de Madrid, la Cámara de Comercio y la CEIM.” (Madrid Network, s.f.).

Madrid Network está compuesta por cuatro Parques científico-Tecnológicos (TecnoLeganés, TecnoMóstoles, TecnoGetafe y TecnoAlcalá) y doce clúster: Turismo, Aeroespacial, Biotecnología,

Seguridad TIC, Audiovisual, Financiero, Automoción, Salud y Bienestar, Artes Gráficas, Logística, Energías Renovables y la Plataforma del Español. Con ellos pretende dar presencia a todos los sectores estratégicos de la economía madrileña.



Figura 2. Parques y Clúster de Madrid Network. Fuente SitioWeb de Madrid Network. (Madrid Network, s.f.).

Alcalá de Henares cuenta nuevamente con Universidad desde 1977 y su área de influencia es el Corredor del Henares, llegando incluso a Guadalajara. Tiene 26.043 alumnos y 1.750 profesores. El Ranking Oficial del 2009 en investigación de las universidades públicas españolas, elaborado por la Universidad de Granada, la sitúa en el doceavo lugar en productividad investigadora, obtenida principalmente del número de tesis doctorales defendidas, siendo la quinta de toda España; patentes donde es la séptima; y tramos de investigación, la octava. Según la Encuesta Red OTRI de transferencia de conocimiento, es la doceava en España en cuanto a número de patentes. Es la primera en España y dieciseisava mundial del Ranking de sostenibilidad de las universidades (Wikipedia, s.f.).

Desde 2003 la Universidad alberga el Parque Científico y Tecnológico TecnoAlcalá, especializado en los sectores de ciencias de la vida y biotecnología, Química Sensible y TIC's. El parque cuenta con una superficie total de 370.705m<sup>2</sup>, con una superficie de Área Empresarial 217.224 m<sup>2</sup>, urbanizado en dos fases. Se trata de un parque en plena expansión, ya que en 2010 es cuando ha comenzado su segunda fase.

Se trata de un proyecto impulsado por el Gobierno Regional y que está constituido bajo la base jurídica de Sociedad Anónima, denominada "Parque Científico Tecnológico de la Universidad de Alcalá, S.A." (PCTUA). Posee un organismo estable de gestión con un Consejo de Administración donde se representa a la Comunidad de Madrid, el Ayuntamiento de Alcalá, la Universidad de Alcalá, y la Asociación de Empresarios del Henares (AEDHE).

Fue creado para favorecer el proceso innovador de dichas empresas y la transferencia de tecnología desde la Universidad, constituye un elemento fundamental que permite reforzar las relaciones entre el ámbito académico, científico y empresarial, así como la colaboración en proyectos conjuntos y la valorización de la oferta científica, que podrá de esta manera orientarse hacia las necesidades de las empresas. Tiene como misión facilitar un conjunto de infraestructuras genéricas de apoyo a la innovación, ofrecer suelo de calidad

para la instalación de empresas innovadoras y contribuir activamente en su creación, búsqueda e instalación. (Ministerio de Ciencia e Innovación, 2010).

TecnoAlcalá alberga desde 2010 Madrid Plataforma del Español, formando por parte de los Clúster de Madrid, nace de la iniciativa de Madrid Network, la Asociación de Empresarios del Henares (AEDHE), el Ayuntamiento de Alcalá de Henares, la Universidad de Alcalá, la Escuela de Negocios (EOI), la AMEGILT (Asociación Madrileña de Empresas de Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción), junto con el Clúster de Turismo y el Clúster Audiovisual de Madrid Network, la empresa Alcalingua y el Ente Público Empresarial Alcalá Desarrollo. (Madrid Network, 2010, p. 3.).

Esta plataforma nace con el objetivo de convertir las empresas de la región de Madrid en líderes del español y de la economía y las industrias relacionadas con nuestra lengua. Al mismo tiempo, pretende afianzar una marca y una imagen que sirvan como referente de todas las actividades económicas asociadas al segundo idioma más enseñado en todo el mundo. (Ayuntamiento de Alcalá de Henares, 2011).

### 3. Oportunidades de negocios digitales asociados al clúster.

Los medios de comunicación tradicionales no pasan por un buen momento en la actualidad. La crisis actual ha obligado a las empresas a invertir menos en publicidad y, en consecuencia, los ingresos han caído de forma severa. Sin embargo, no sucede así con los medios digitales, donde los ingresos han crecido de forma sostenible. Para el presente trabajo se recomienda la creación de acciones de comunicación que refuercen cada una de las tareas que desarrolle el clúster. La comunicación de las actividades que se desarrollen en el clúster dará una nueva imagen del mismo, con lo que se requiere transparencia informativa y modelos informativos que tengan en cuenta a todos los medios, especialmente los de tipo local que son quienes más interés tienen en difundir hechos que le son próximos.

Si es difícil plantear como negocio los resultados de la comunicación, no es menos cierto que los beneficios de la misma no se traducen sólo en dinero efectivo. Hay una parte fundamental que las empresas han de cuidar cada vez más y es su comunicación, tanto interna como externa, pues cualquier desliz o mala información difundida por las redes puede suponer un alto coste para el clúster y para quienes han confiado plenamente en él. La confianza es la clave del éxito, también en estos tiempos difíciles. La falta de información o la mala información dan muestras de ser una empresa o grupo de empresas que no responde a la verdad del mercado. No sólo es interesante contar con un director de comunicación, sino que además éste ha de participar en las principales acciones de toma de decisiones, pues de esta manera sabrá cómo enfrentarse cada vez que exista un problema de comunicación.

En el clúster son varias las empresas implicadas, las necesidades varían y los intereses, aunque conjuntos y presentados de diversas formas, requieren de una excelente coordinación en las acciones de comunicación. Dar una muestra de coherencia empresarial ayuda en la toma de decisiones. En el caso de los medios digitales esa necesidad es mayor. La velocidad con la que transmiten la información, obliga a ser prudentes en la misma y, sobre todo, no dejar cabos sueltos a la interpretación, pues el rumor es uno de los

peores enemigos de la información. Lo mismo sucede con la duda. Los mensajes que se presentan en los soportes digitales han de tener un lenguaje claro y preciso, bien definido y considerando a los lectores como consumidores bien informados. Es posible que la información digital de algunos medios actuales no esté generando el negocio que sus accionistas esperan; pero, no es menos cierto, que al menos no son la causa de que con sus informaciones el sistema se quiebre. La moderación de la información también está ayudando en la mejora de una sociedad y eso que los medios de comunicación tienen como compromiso con ella, denunciar las atrocidades y los errores que se cometen.

El esfuerzo para ofrecer informaciones digitales actuales e interesantes para los usuarios exige una participación de las empresas a través de sus gabinetes de comunicación. La velocidad de la información conlleva riesgos, pero mayores serán los sacrificios si se pretende ocultar, o si se ofrecen versiones que no se ajustan a la realidad. Es fácil para algunos expertos en redes acceder a contenidos considerados privados por las empresas; también existen fugas dentro de la propia organización. En todo caso, una buena comunicación permite que el negocio digital vaya a mejor. Sólo falta un buen diseño y ser constantes en el envío de información para que los medios estén al tanto de cada una de las actividades que se producen en el clúster.

### 3.1. Apoyos documentales.

La mejor manera para ofrecer información veraz, contrastada y creíble obliga a las empresas del clúster a contar con un centro de documentación; o en su ausencia, una persona encargada de la gestión de la información. Cada hora se acumulan cientos de documentos en las mesas de trabajo, o en los soportes digitales, desde documentos administrativos de las empresas hasta documentos confidenciales que se deben conservar para posibles reclamaciones.

Lo deseable es que se cree un centro de documentación para todos los implicados en el clúster. Tendrá como objetivos las siguientes tareas:

#### 3.1.1. Selección

Los tiempos actuales en los que la abundancia de información hace que se pierda mucho tiempo por parte de las empresas, requiere y demanda una persona que sea capaz de determinar los principales contenidos para el clúster. Seleccionar evita pérdidas de tiempo y mejora la entrega de contenidos a los trabajadores del clúster.

El responsable se encargará de:

- Seleccionar la información que publican los medios sobre el clúster.
- Seleccionar la información de temas que afectan al clúster.
- Elaborar con todos los documentos obtenidos un pequeño boletín para cada trabajador.
- Desechar todo aquello que no es interesante y sirve para evitar perder el tiempo.

### 3.1.2. Análisis de los documentos

De nada sirve hacer una selección si luego no se analizan los documentos. Hay dos formas de hacerlo: a) análisis externo, aportando los datos del documento, el autor, la fecha, el título, la publicación etc., con el fin de recuperarlo cuando se necesite y b) análisis interno, en el que se realiza una tarea para saber con precisión el contenido de ese documento. Con posterioridad se enviará a los interesados un resumen con los principales contenidos y si les interesa o no el texto completo.

### 3.1.3. Difusión de la información

Cuando los documentos ya están listos, el responsable de documentación procede a su conservación. La información es un tesoro que bien conservado servirá para tomar decisiones en las empresas. Por eso, la ordenación y catalogación de cada documento es necesaria.

Además, el documentalista atenderá cada una de las peticiones de información que vayan apareciendo y difundirá los principales logros que haya obtenido entre los trabajadores del clúster. Si no se difunde la información, el resto de actividades de un centro documental, apenas tiene valor.

## 3.2. Comunicación y documentación

El desarrollo de la sociedad actual, deudora del mundo impreso, ha pasado a formar parte de un entramado mundial, en el que la comunicación es la razón de ser de las personas, las instituciones, las empresas, etc. Sin comunicación la sociedad estaría abocada a un mundo de tinieblas. Los seres humanos lo son porque son capaces de comunicarse.

El principal problema al que se enfrenta hoy día la comunicación es la sobreabundancia de la misma. Nunca antes en ningún momento de la historia se publicó tanto como en el presente. Libros, revistas, medios de comunicación impresos y digitales, blogs, redes sociales, participación de los ciudadanos con interesantes propuestas de comunicación. Toda esa información que se genera es interesante para la toma de decisiones, pero se corre el riesgo de usarla mal. La velocidad con la que circula no siempre permite al ciudadano contrastar lo que se publica ya que los errores pueden ser significativos.

En el caso de esta propuesta, la comunicación importante es la que se genera en los tres frentes, ayuntamiento, universidad y empresa. Ya son muchos los contenidos que aportan las tres, pero se requiere además un gestor que los analice, que los filtre y que separe bien lo que es importante de lo que no. Hay mucha información en las redes con intención de desestabilizar, de cambiar de manera radical situaciones con las que no están de acuerdo los autores y otra que ofrece intereses partidistas. La comunicación será más dinámica cuando se apoye con documentos y propuestas desde el centro de documentación. Además, al estar digitalizada, cada trabajador del clúster puede tener acceso directo para su consulta.

Nunca antes ese binomio comunicación/documentación ha estado tan próximo. El fin último de la comunicación es aportar algún aspecto, matiz o idea nueva para quien la recibe. Lo mismo se puede decir del documento que se genera en un centro documental. Se crea con el fin de que algún usuario pueda crear

nuevo conocimiento con los aportes documentales. En el caso del clúster, la documentación servirá como apoyo en cada una de las acciones y proyectos que se presenten; además, el responsable hará vigilancia tecnológica sobre nuevas propuestas en otras empresas que afecten al clúster. Se trata de que los trabajadores del clúster dispongan de buena y actualizada información y lo hagan recibiendo herramientas documentales ad hoc.

### 3.3. Gestión y creación de contenidos digitales.

Para dotar de contenidos a una empresa, organismo y/o institución se requiere previamente de un fondo documental, creado para la ocasión, o comprado o donado por alguna empresa o particular. En los sistemas actuales de comunicación, las empresas suelen disponer de un sitio web en el que dan a conocer sus actividades comerciales y también las informativas. Gestionar con eficacia esos contenidos requiere de aportes documentales para cada uno de los departamentos o secciones del clúster.

Desde el centro de documentación, como se propuso anteriormente, se pueden elaborar algunos boletines, a saber:

- Boletín de sumarios: con los principales sumarios que aparecen cada día en los medios de comunicación.
- Boletín de resúmenes: selección de resúmenes sobre propuestas que interesen al clúster. Si algún miembro demanda mayor información se le entregará el texto completo.
- Boletines informativos: aquellas informaciones que se generan en la empresa y que se ofrecen como apoyo a las demandas de los trabajadores. Es un boletín de uso interno.
- Boletín de actividades: cada una de las tareas, acciones y propuestas que se van a desarrollar en el clúster. Se deben notificar con suficiente antelación.
- Boletines de prensa: colaborar con el gabinete de comunicación para que la información que se envía a las empresas sea fiable. Además, pueden aportar datos precisos para su elaboración.

Si el clúster lo estima conveniente, algunos de estos boletines podrían formar parte de la sección comunicación de su sitio web. Los contenidos informativos son una parte atractiva para los visitantes de los sitios webs y más cuando se presentan mediante periódicos y/o boletines. En todo caso, una de las principales acciones a la hora de dotar de contenidos digitales es su actualización. Los expertos aseguran que es mejor no tener página web que tenerla desactualizada, ya que ofrece una mala imagen de la empresa. Sin embargo, las diferentes empresas que forman parte del clúster pueden aportar cada día elementos nuevos de comunicación y actividades que van a ir desarrollando.

Los contenidos son importantes, pero han de tener un valor, un añadido, algo que les haga atractivos para el visitante web. Si tras la visita el usuario no ha encontrado nada que le llame la atención, o que le ayude a realizar un proyecto o algo para su vida, ese sitio deja de tener valor. Por eso, el diseño y los contenidos son la parte más atractiva de una web. Además, los contenidos deben adoptar un lenguaje dinámico y de fácil lectura. El tiempo de permanencia en un sitio web cada vez es más corto para los usuarios, ya que disponen de miles de páginas con contenidos similares o mejores. El reto es crear contenidos interesantes y presentarlos de forma que resulten impactantes para quien visita el sitio web.

## 4. Medidas para incentivar el desarrollo empresarial.

Cada uno de los tres actores involucrados en el desarrollo de la innovación, dentro del Modelo de la Triple Helix, juega su papel y es preciso que lo realice en función de objetivos comunes y bajo una única estrategia que es el éxito y el beneficio del Clúster. Aunque cada uno de los agentes tiene un cometido distinto, es preciso que actúen de manera que se interrelacionen.

También es importante destacar las alianzas, que más que un medio, está dentro de la idiosincrasia de la existencia de un clúster, siendo el objetivo primordial del mismo y el punto que más hay que destacar.

Anteriormente se ha comentado que durante la VII Conferencia Internacional de la Triple Helix Henry Etzkowitz y Marina Ranga lanzaron el concepto el de “Espacios de Triple Helix”, para el desarrollo Regional del Conocimiento. Pues bien, en el mismo congreso en la conferencia inaugural Rafael Zaballa Gomes (Innovation Manager de La Salle Innovation Park ubicado en Madrid), introdujo un concepto más local de la gestión de la innovación, hablando de las Ciudades del Conocimiento. Veamos qué podemos esperar y de los stakeholder que medidas puede tomar para el fomento de la innovación, el desarrollo empresarial y la generación de patentes, para la ciudad de Alcalá de Henares.

### 4.1. Gobierno.

Al tratar el tema de las Ciudades del Conocimiento, hablando de innovación en términos de Gobierno Local, es preciso que se fomente la generación de nuevos espacios de emprendimiento y de innovación, como es el caso de Espacio de Iniciativas Empresariales Municipal, que está aún en fase de construcción. Pero más importante que esto, es la participación activa con políticas favorecedoras para la gestión de la Innovación.

El Gobierno Local, como principal representante de la ciudad, ha de actuar de agente promotor, colaborador y mediador con otras Administraciones Públicas, especialmente con la Regional. Es necesario que actúe como facilitador apoyando las propuestas beneficiosas de la Universidad y las Asociaciones de Empresarios. Es el encargado de aportar capital y financiar proyectos e infraestructuras o de obtenerlo de otras Administraciones, gestionando los recursos y haciendo concesiones.

El Gobierno, no puede ser inmovilista y tiene que estar buscando el cambio hacia nuevos sectores productivos más rentables, que aprovechen los recursos del Parque Científico-Tecnológico y del Clúster, buscando un “nuevo sistema productivo vinculado a la cultura” en el caso de Alcalá de Henares (Ayuntamiento de Alcalá de Henares, 2011).

### 4.2. Universidad.

El rol de la Universidad se encuentra en la gestión de la transferencia tecnológica y de patentes, así como obtener mejores canales de financiación. Es preciso que se fomente el emprendimiento entre sus estudiantes, máxime en época de crisis, donde el ingenio, el talento y emprender; es lo que por medio del autoempleo puede dar salida a los jóvenes universitarios al mercado laboral. Utilizando el paradigma de I+E (Innovación más Emprendimiento) se fomenta la iniciativa emprendedora dentro de las aulas.

Por ello, también la Universidad es la encargada de la gestión del talento y la responsable del aprendizaje y de

fomentarlos, a través de planes de calidad, de la mejora de la investigación, de esforzarse por aplicar nuevas e innovadoras metodologías didácticas (aprender haciendo, aprender a aprender...), así como del fomento de la tecnología y de uso en la educación. En el caso de una universidad española, es muy importante el aprendizaje de otros idiomas, así como la incorporación de metodologías para fomentar el trabajo en equipo y multidisciplinar, con planes de estudios y asignaturas que lo fomenten.

A través de las patentes generadas en las spin-off de las incubadoras, de las empresas del Parque y las asociadas al clúster, desarrollar la economía de la ciudad y de la región. Pero además, podría generar innovación para los Servicios Públicos de la ciudad que la acoge.

### 4.3. Empresa.

El rol de la Empresa está en demandar las necesidades innovadoras para su mejora competitiva, pero a cambio de financiar y apoyar con recursos a las empresas que desarrollan las patentes. En realidad, con un sistema de parques, las empresas pueden subcontratar un I+D específico, según su necesidad, ahorrando costes. Pero, por otro lado, a través de la Responsabilidad Social Corporativa es preciso que apoye el talento con becas, que financie investigaciones de interés general... Es decir, que participe dentro de la sociedad, generando además empleo.

Además, la Empresa tiene que invertir en las iniciativas de fomento de los clúster en los que participa, para potenciar su desarrollo y crecimiento. También es una oportunidad de negocio para las empresas, ya que pueden actuar como Business Angel de empresas de reciente creación y participar en la modalidad de Join Venture, con las Spin-Off de alta tecnología.

### 4.4. Alianzas.

La base del éxito y del Modelo de la Triple Helix se encuentra en las alianzas, ya que permiten cubrir aquellos campos, que por sí solo el clúster no podría o le llevaría un tiempo, un esfuerzo y unos recursos preciosos que podría dedicar a otros procesos y tareas más productivos.

En primer lugar, la Plataforma del Español nace con dos alianzas ya creadas, que son el Clúster Audiovisual y el Clúster de Turismo. Dentro de la Red de Clúster también podría dar soporte directo a las iniciativas empresariales del Clúster de Producto Gráfico y Comunicación, orientado al diseño y publicidad, artes gráficas y editoriales. Esto no quiere decir que no pudiera colaborar con el resto de

clúster, como apoyo a la traducción y la creación de contenidos digitales en lengua castellana o a la gestión de la documentación y la información. Incluso con otros que se encuentran fuera de Madrid Network, como La Salle Parque de la Innovación o el Parque Científico Tecnológico de la Universidad Politécnica de Madrid.

La Plataforma del Español, también se gesta con la inclusión de un socio estratégico, que es la Escuela de Negocios EOI, que es una de las más importantes del panorama nacional, con gran prestigio en el ámbito internacional. No obstante, sería interesante abrir las puertas a la sinergia con otras Escuelas de Negocios, como el Instituto de Empresas, ESADE o ESIC Business Marketing School. E incluso con otras de ámbito internacional, ya que las Escuelas de Negocios pueden aportar talento emprendedor y financiación, que aunado a la gestión del conocimiento que se gesta en la Universidad, generan un binomio de éxito empresarial y de construcción de la innovación.

Aquí se ha ofrecido posibilidad de llegar a acuerdo estratégicos con otros clúster y parques tecnológicos de Madrid, pero también existiría la posibilidad de hacerlo con muchos más del panorama nacional, por citar alguno, en Parque Tecnológico de Valencia o el de San Sebastián; así como de ámbito internacional.

El Clúster de la Lengua, se puede sumar al camino de las alianzas estratégicas Madrid Network, que está trabajando para conseguir que Madrid pertenezca en 2020 al grupo de las diez regiones mundiales más innovadoras y dinámicas, liderando una Red de Regiones Avanzadas. Para ello, ha trabajado en la cooperación con otros núcleos de innovación, llegando a importantes acuerdos con regiones como Île de France, Helsinki, Estocolmo, Hong-Kong, Shangai o Silicon Valley; entre muchos acuerdos ya firmados y en ejecución (Madrid Network, s.f.). Las empresas de la Plataforma del Español, tienen necesariamente que trabajar en un ámbito de nivel internacional, por el tipo de servicio que ofrecen, por ello, este tipo de acuerdos y alianzas, son críticos para su desarrollo y su éxito, por lo que debe de participar de forma activa en ellos.

También las sinergias se deben aplicar por parte de la Administración y especialmente por parte de la Local y Regional, pero también la estatal y la europea. En este sentido, la Plataforma del Español surge de un empeño del Ayuntamiento de Alcalá de Henares y del reconocimiento al mismo por parte de la Comunidad de Madrid. Y es importante su aportación como agentes dinamizadores y promotores.

A caballo entre el sector empresarial y la Administración Local se encuentra el Ente Público Empresarial Alcalá Desarrollo; que es un importante pilar a la gestión de acciones de la Administración Local, para el desarrollo del Clúster de la Lengua. Del mismo modo, más allá de la Asociación de Empresarios del Corredor del Henares (AE-DHE), la Asociación Madrileña de Empresas de Globalización, Internacionalización, Localización y Traducción (AMEGILT) y Alcalingua, forman el sustrato empresarial que dio vida al Clúster, pero este necesita buscar más apoyos y alianzas significativas, como la que se materializó con el gigante mundial de los contenidos, Google, el 17 de marzo de 2011 (Madrid Network, 2011).

## 5. Conclusiones.

En una sociedad digital como la actual, los recursos informativos son una manera de hacer que las empresas se sientan bien orientadas y preparadas para la toma de decisiones. La labor del clúster no sólo consiste en aglutinar empresas, sino que ha de conseguir que sean activas, que generen recursos para el colectivo y que sus resultados se puedan transferir a la sociedad. Si consiguen aplicar parte de las investigaciones que llevan a cabo, sobre todo con dinero público, uno de sus objetivos se habrá cumplido.

Según el modelo de la Triple Helix, la innovación se genera y se desarrolla cuando desde los tres elementos promotores de la misma (Gobierno, Universidad y Empresa) hacen su trabajo en el fomento de ella. Pero además, trabajan de forma dinámica y proactiva; y especialmente en la consecución de unos intereses conjuntos, unidos entorno a unos objetivos comunes y a una única estrategia.

En este proceso, el clúster requiere información para facilitarla luego a los empleados. Para ello, se considera válida la figura del documentalista o gestor de la información, quien además de esas funciones, apoyará documentalmente al gabinete de comunicación y a cada uno de los investigadores. Sin información es difícil tomar decisiones y aún así, siempre se asume un riesgo.

Las Ciudades del Conocimiento se definen por tener una Universidad, un Parque Empresarial o Tecnológico, in-

cubadora o vivero de empresas, en donde se desarrolle y se gestione la innovación, creando patentes. Poseen además, espacios de iniciativas empresariales, para el fomento del emprendimiento y el autoempleo. Estas ciudades son atractivas y captan talento y emprendedores, especialmente sociales, que representan una fuente de mejora para la propia ciudad. En estas ciudades se desarrolla la innovación para el servicio de las persona, pensando en primer lugar en sus propios ciudadanos, pero con la vista puesta en la humanidad.

## 6. Referencias

Ayuntamiento de Alcalá de Henares. (2011, 7 de septiembre). El alcalde asegura que “Alcalá conseguirá un nuevo sistema productivo vinculado a la cultura”. Recuperado de [http://www.ayto-alcaladehenares.es/portalAlcala/contenedor3.jsp?seccion=s\\_fnot\\_d4\\_v1.jsp&contenido=11261&tipo=8&nivel=1400&layout=contenedor3.jsp&codResi=1&language=es](http://www.ayto-alcaladehenares.es/portalAlcala/contenedor3.jsp?seccion=s_fnot_d4_v1.jsp&contenido=11261&tipo=8&nivel=1400&layout=contenedor3.jsp&codResi=1&language=es)

Etzkowitz, H. (2008). *The triple helix: university-industry-government innovation in action*. New York: Routledge.

Etzkowitz, H. and Ranga, M. (2010, 20-22 de octubre). Paper: A Triple Helix System for Knowledge-based Regional Development: From “Spheres” to “Spaces”. Madrid: VIII Triple Helix Conference.

Madrid Network. (s.f.). Quiénes Somos. Recuperado de <http://www.madridnetwork.org/red>

Ministerio de Ciencia e Innovación. (2010). Listado de Parques Científicos de España. Recuperado de <http://www.micinn.es/portal/site/MICINN/menuitem.8ce192e94ba842bea3bc811001432ea0/?vgnnextoid=bceb9ed3c6f11210VgnVCM1000001034e20aRCRD&vgnnextchannel=ae4847e67c046210VgnVCM1000001d04140aRCRD>

Madrid Network. (2010). Madrid Plataforma del Español. Documento Informativo. Recuperado de [http://www.madridnetwork.org/Info/Espanol/Documentos/Spanish\\_Language\\_Platform\\_Dossier1.pdf](http://www.madridnetwork.org/Info/Espanol/Documentos/Spanish_Language_Platform_Dossier1.pdf)

Madrid Network. (2011, 17 de marzo). Google se une a las más de 20 empresas socias de Madrid Plataforma del Español. Recuperado de <http://www.madridnetwork.org/noticias/detalle/Google-se-une-a-las-mas-de-20-empresas-socias-de-Madrid-Plataforma-del-Espanol>

Madrid Network. (s.f.). Principales acuerdos. Recuperado de [http://www.madridnetwork.org/Red\\_de\\_regiones\\_avanzadas/Principales\\_Acuertos](http://www.madridnetwork.org/Red_de_regiones_avanzadas/Principales_Acuertos)

Wikipedia. (s.f.). La Enciclopedia Libre. Recuperado de [http://es.wikipedia.org/wiki/Universidad\\_de\\_Alcal%C3%A1\\_de\\_Henares](http://es.wikipedia.org/wiki/Universidad_de_Alcal%C3%A1_de_Henares)

# IDEAS VERSUS CRISIS. DE GARAJE A FARMACIA EN 48H

**Loreto Spá Vázquez**

D.E.A. Universidad de Granada. Investigador del grupo HUM 447 Arte y técnica, de la Universidad de Sevilla.

LoretoSpáARQUITECTURA. Puerta Real 1, 3º derecha Granada (Spain) 18009

www.loretospa.es loreto@loretospa.es

**Ana Mª Romero Iribas**

Profesora Departamento Filosofía y Teoría de la Educación. S. Ordenación Académica Área Educación. C. U. Villanueva.

U. Complutense Madrid. Costa Brava 4, Madrid, 28034 (Spain)

aromero@villanueva.edu

## Resumen

Son muchas las plagas –crisis, las llaman- que azotan actualmente nuestras ciudades y nuestro mundo y, sin enumerar aquí todas sus facetas, me gustaría señalar que quizá la más dañina del tiempo actual sea la falta de reflexión y de interioridad de las personas. Sin interioridad no puede haber creatividad. Ni hay cultura, verdadero progreso, sin ideas.

Cuando uno se pregunta por el futuro de su mundo, de su país, de su ciudad, no puede menos que contestarse, no podía ser de otra manera, que el futuro está en las ideas. Ideas que no se agotan en un uso meramente instrumental de la razón, en una concepción de la razón puramente técnica y utilitarista.

Este trabajo pretende reflexionar sobre la necesidad de repensar estrategias que ofrezcan respuestas válidas para el hombre ante los nuevos retos de su mundo y de sus ciudades. Construir ciudades con ideas creativas conducidas por la razón y alimentadas por la imaginación y el juego, dónde los protagonistas sean sus propios habitantes.

Como ejemplo de idea creativa se presenta el proyecto del traslado temporal de una farmacia a un local contiguo, como una acción de arquitectura efímera capaz de revitalizar un entorno urbano anodino. Los autores del proyecto ejecutan la propuesta en 48 horas mediante grafitis, pavimentos de goma y bombillas descolgadas, con un grado tal de improvisación que se convierte en una obra dinámica y abierta. Las imágenes que inspiran los grafitis se han escogido del imaginario farmacéutico, actuando así como reclamo y anuncio del negocio. El proceso de la obra se fotografía y se graba en tiempo real recopilándose en un vídeo y mostrándose en una serie de paneles articulados que configuran una línea continua del tiempo, y manipulan cualquier espacio expositivo al que se incorporan y se adaptan.

Esta intervención se entiende como una acción urbana que refleja la capacidad que tiene una arquitectura de pequeña escala y de reducido presupuesto, para ser un revulsivo y un reactivador de una parte de ciudad sin interés alguno. Ideas versus crisis.

# Palabras clave

*Ciudad ideal, creatividad, cultura, arquitectura efímera, símbolo, tatuaje, grafiti.*

## Abstract

Many pest -the so-called crisis- currently plague our cities and our world, and, without enumerating here all its facets, I would point out that perhaps the most damaging of the present days is the lack of reflection and interiority of people. Without interiority there cannot be creativity. Nor is there culture, real progress, without ideas.

When one wonders about the future of his world, his country, his city, it can only be answered -it could not be otherwise- that the future lies in the ideas. Ideas are not exhausted merely by the use of an instrumental reason, a conception of reason purely technical and utilitarian.

This work tries to reflect on the necessity to think again about strategies that offer valid answers for the man before the new challenges of their world and its cities. To construct cities with creative ideas lead by the reason and fed by the imagination and the game, where the protagonists are their own inhabitants.

As example of creative idea it is presented this project about a temporary removal from a pharmacy to the

contiguous lower level, like an action of ephemeral architecture able to revitalize anodyne urban surroundings. The authors of the project execute the proposal in 48 hours by means of graffiti, rubber pavements and taken down light bulbs, with so improvisation that it is become in a dynamic and opened work. The images that inspire graffiti's have been chosen of the imaginary pharmacist, acting as well as reclamation and announcement of the business. The process of the work is photographed and it is recorded in real time compiling themselves in a video and showing on a series of articulated panels which form a solid time continuous line. In this way, they manipulate any exhibiting space to which they are incorporated and adapted.

This intervention is understood like an urban action that it reflects the capacity that has architecture of small scale and of reduced budget, being a sudden and strong reaction and reactivating one of a part of city without any interest. Ideas versus crisis.

## Key words

*Ideal city, creativity, culture, ephemeral architecture, symbol, tattoo, graffiti.*

## Introducción

“Marco Polo describe un puente, piedra por piedra.

-¿Pero cuál es la piedra que sostiene el puente? -pregunta Kublai Kan.

-El puente no está sostenido por esta piedra o por aquella. —

responde Marco-, sino por la línea del arco que ellas forman.  
Kublai permanece silencioso, reflexionando. Después añade: ¿Por qué me hablas de las piedras? Lo único que me importa es el arco.  
Polo responde: -Sin piedras no hay arco.” (Calvino, 1972. P. 96)

Así de fascinantes son las conversaciones entre Marco Polo y el emperador de los tártaros en “Las ciudades invisibles” de Italo Calvino. El Gran Kan escuchaba los relatos del joven veneciano buscando las claves para construir una ciudad que escapara a “la mordedura de las termitas”.

Son muchas las plagas –crisis, las llaman- que azotan actualmente nuestras ciudades y nuestro mundo y, sin enumerar aquí todas sus facetas, me gustaría señalar que quizá la más dañina del tiempo actual sea la falta de reflexión y de interioridad de las personas. Sin piedras no hay arco. Ni creatividad sin interioridad. Ni hay cultura, verdadero progreso, sin ideas.

Cuando uno se pregunta por el futuro de su mundo, de su país, de su ciudad, no puede menos que contestarse, no podía ser de otra manera, que el futuro está en las ideas. Ideas que no se agotan en un uso meramente instrumental de la razón, en una concepción de la razón puramente técnica y utilitarista. El futuro está en el pensamiento y en las manos de las personas capaces de generar estas ideas y de levantarlas, de ponerlas en pie, de construirlas. Según Victor Hugo lo que conduce y arrastra al mundo no son las máquinas sino las ideas; y en tanto que haya alguien que crea en una idea, la idea vive, añadimos con Ortega y Gasset.

¿Existe la ciudad ideal? ¿Cuáles son las necesidades de los hombres contemporáneos? ¿Qué es creatividad? Son algunas de las preguntas que se cuestionan en este trabajo en la búsqueda de soluciones y alternativas a la crisis del momento actual. La época en la que vivimos -de profundas transformaciones sociales y culturales- además de revelarse como un lugar de riesgo para la consistencia social y la búsqueda de la identidad del hombre, se presenta también como un espacio fantástico de oportunidad y de enriquecimiento. Las ideas, conducidas por la razón y alimentadas por la imaginación y el juego, tienen la capacidad de transformar y de construir una ciudad que devuelva a sus habitantes el protagonismo y la confianza.

Al hilo de estas reflexiones el texto se entrelaza con las imágenes de un proyecto de arquitectura efímera en la ciudad de Baeza (Jaén). Se explica en la parte final y se ilustra con las imágenes de su realización (<http://youtu.be/YqyQXXUuwQY>) como ejemplo de una idea creativa con capacidad de transformar una parte de ciudad.

## Objetivos

Este trabajo pretende reflexionar sobre la necesidad de repensar estrategias que ofrezcan respuestas válidas para el hombre ante los nuevos retos de su mundo y de sus ciudades, aprovechando las muchas oportunidades que ofrece la época actual.

Indagar sobre la naturaleza y relaciones entre creatividad, interioridad y cultura en la búsqueda del verdadero enriquecimiento y progreso de la persona humana y de la sociedad.

Explicar la importancia de conjugar la imaginación y el juego con la lógica y la ética para repensar las estrategias, procesos y actuaciones capaces de revitalizar la ciudad y enriquecer a sus habitantes. Las mejores soluciones no son las más caras o sofisticadas sino las inteligentes y creativas.

Finalmente se expone el proceso conceptual y creativo de un proyecto de arquitectura de pequeña escala para demostrar, con un ejemplo construido, que una idea realizada con escasez de recursos y tiempo tiene la capacidad de reactivar un barrio de ciudad.

## Metodología

La comunicación presenta dos partes bien diferenciadas: una reflexión y exposición de ideas acerca de la ciudad, la creatividad, la arquitectura simbólica y la interioridad y el juego en su relación con la cultura; y una presentación visual junto a la explicación del proyecto de traslado temporal de una farmacia a un local contiguo, como una acción de arquitectura efímera capaz de revitalizar un entorno urbano anodino. La primera parte, más ampliamente desarrollada por escrito, sirve como fundamento teórico al proyecto y le da mayor inteligibilidad y riqueza.

La exposición y desarrollo de las ideas del texto se han basado en una revisión bibliográfica en torno a la temática expuesta en cada parte del trabajo (Ciudades y ciudadanos, Ideas frente a crisis y Comunicación y símbolo: un proyecto creativo), así como en la reflexión acerca de los conceptos fundamentales que en él aparecen. En cada una de las partes se recurre a fuentes de diversa índole - del mundo de la literatura, la sociología, la economía, la filosofía, el arte o la arquitectura- que sirven para hilar, analizar o poner en diálogo las ideas que el texto expone.

El proceso de ejecución del proyecto de adaptación del garaje en farmacia se basa en una acción de arte urbano-realizada en 48 horas. Los materiales y los elementos usados tanto en la realización como en la comunicación de esta instalación refieren su carácter de temporalidad y de secuencia, así como lo hace el hecho de intercalar las imágenes\_tiempo del proceso en las páginas del texto de este trabajo.

## 1. Ciudades y ciudadanos

### 1.1. La ciudad ideal

“¿Qué es la ciudad para nosotros? Creo haber escrito algo como un último poema de amor a las ciudades, cuando es cada vez más difícil vivirlas como ciudades. Tal vez estamos acercándonos a un momento de crisis de la vida urbana y “Las ciudades invisibles” son un sueño que nace del corazón de las ciudades invisibles.” (Calvino, 1972. P. 15)

Ciudad, urbanismo, espacios públicos, comunidad o ambiente urbano son términos usados con frecuencia en muchas disciplinas universitarias, lo cual es indicativo de la importancia crucial del tema en distintos ámbitos. Por ejemplo, desde el punto de vista de las ciencias naturales, los procesos que afectan al equilibrio de los ecosistemas y sus efectos sobre la salud, entre otras inquietudes, han estimulado una mirada inquisitiva sobre las ciudades y su impacto en la naturaleza. En el caso de las ciencias sociales, se han multiplicado las investigaciones que exploran los vínculos entre el espacio urbano y la violencia, la economía o los procesos políticos. Asimismo, las tensiones causadas por la necesaria protección del patrimonio natural o edificado por un lado y las exigencias del desarrollo urbano por otro, son un asunto que apela a abogados, a empresarios y a planificadores. Del mismo modo, la definición, usos y significado de los entornos públicos o privados de las zonas metropolitanas son temas

recurrentes en la historia, las artes plásticas, la literatura, la arquitectura, los estudios de comunicación pública o en la educación. El enérgico interés académico por los espacios de la ciudad responde, naturalmente, a la hegemonía que la cultura urbana ejerce sobre todos los aspectos cotidianos de la modernidad.

Efectivamente el tema de la ciudad es crucial, pero podemos preguntarnos con Calvino ¿Qué es una ciudad para nosotros? ¿Estamos construyendo una ciudad para sus habitantes? ¿Puede existir la ciudad ideal?

En 1.919 el arquitecto Bruno Taut, a la cabeza del grupo de expresionistas alemanes La Cadena de cristal postuló como ciudad ideal aquella cuyos edificios fueran cristalinos para que influyeran en sus habitantes transformándolos por completo. La llamada “cultura del cristal” surte efectos benéficos, análogos en el plano ético a los que se refería Schiller en Cartas sobre la educación estética del hombre; a saber, una mejora de sus comportamientos, cuando no una cierta estetización de la ética. También Le Corbusier apuesta por la construcción de una ciudad saludable para el ser humano despojando a la misma de aquellas cosas que la sofocan. Y experimentó sus ideas en distintos modelos de ciudad tales como “La Ville Radieuse”, una máquina de funcionamiento perfecto, pero que resultó ser un modelo alejado de las necesidades de relación e interacción de sus habitantes. El problema al que se enfrentaron los integrantes de la Cadena del cristal o Le Corbusier es el mismo al que se han enfrentado los pensadores y urbanistas anteriores y posteriores a ellos. La cuestión clave para mirar la ciudad de todos los tiempos puede ser la siguiente: la ciudad –sus cambios, su futuro, las necesidades y deseos de sus habitantes, etc- es un organismo complejo en continuo movimiento cuyas variables de evolución muchas veces no están sujetas a valores empíricos determinables. La cuestión se reformula con la pregunta: ¿hacia dónde se mueven las necesidades de los habitantes de la ciudad? O, con Calvino: ¿cuáles son las razones secretas que han llevado a los hombres a vivir en las ciudades? Esas poderosas razones que puedan valer más allá de todas las crisis que se dan en la ciudad.

La realidad es compleja e impredecible “y las ciudades son un conjunto de muchas cosas: memorias, deseos, signos del lenguaje; son lugares de trueque que, como explican todos los libros de historia de la economía, pero esos trueques no lo son sólo de mercancías, son también trueques de palabras, de deseos, de recuerdos” (Calvino, 1972. P 15). No olvidemos que las ciudades las idean, las construyen y las habitan hombres y no máquinas programadas. Y es en este sentido en el que podemos decir que la Ciudad Ideal –perfecta, ordenada, previsible, a gusto de todos- no puede existir. Los protagonistas de la ciudad son los ciudadanos que las habitan y las recorren cada día y, si quizás no exista la ciudad ideal, sí que existen aquellas personas que piensan en su ciudad, en su barrio o en su calle como la ideal, dependiendo de la mirada y del humor con que la miren, como ocurre con los habitantes de Zemrube:

“Si pasas silbando, la nariz cerniéndose al compás del silbido, la conocerás de abajo arriba: antepechos, cortinas que se agitan, surtidores. Si caminas con el mentón apoyado en el pecho, tus miradas quedarán atrapadas al ras del suelo, en el agua que corre al borde de la calzada, las alcantarillas, las raspas de pescado, los papeles sucios. No puedo decir que un aspecto de la ciudad sea más verdadero que el otro, pero de la Zemrube de arriba oyes hablar sobre todo a quien la recuerda hundido en la Zemrube de abajo...” (Calvino, 1972. P. 80)



## 1.2. El hombre contemporáneo y la ciudad contemporánea

Para determinar hacia dónde se mueven las necesidades de los habitantes de la ciudad se exponen en este apartado diversos estudios sobre las pautas económicas, sociales y culturales que caracterizan al hombre y a la ciudad contemporánea. Serán algunas pinceladas que nos permitan detectar diversas carencias, necesidades y oportunidades de la ciudad y del hombre de nuestros días.

Uno de los efectos originados por los cambios de las últimas décadas ha sido la transformación excepcional de los modos de conocimiento y de las pautas sociales del hombre. La generación de la información y de los sistemas virtuales ha experimentado una evolución de la inteligencia y las sensaciones físicas del ser humano, incluidas las sensaciones espaciales. Estos cambios comprenden también un ámbito de mayor democratización, información y participación, que crea un diálogo inédito entre el ámbito público y privado. Para Yuko Hasegawa, “si el siglo XX fue una época dominada por el individualismo y el materialismo, una época basada en el racionalismo y el egoísmo, representados por tres elementos: el hombre, el dinero y la materia, el siglo XXI será la época de la conciencia, la inteligencia colectiva y la coexistencia” (Hasegawa, 2000. P. 22). Los hombres contemporáneos, más abiertos y con más posibilidades que en otros tiempos, armonizan los conceptos en apariencia opuestos que forman parte de sus vidas. La asequibilidad de la información y el contacto cotidiano con otras culturas desarrolla la sensibilidad del hombre contemporáneo hacia el mestizaje y la tolerancia, la ecología y la sostenibilidad. Y también le aporta una mayor capacidad para conjugar conceptos opuestos como identidad y globalidad, intimidad y proyección exterior, perdurable y efímero.

En la otra cara de la moneda, los analistas advierten de la existencia de “una infinidad de trampas de la moderna alineación contemporánea agazapadas bajo la apariencia sugestiva de esas magnificadas industrias del ocio, el entretenimiento cultural y la presunta democratización del consumismo hedonista” (Brea, 2002. P. 12). Según el criterio del arquitecto Josep María Montaner, el mito de internet puede interpretarse como una continuidad de los mitos de la cultura hippy, pop, alternativa y underground de los años 60 en Norteamérica: “el énfasis del neonomadismo, la juventud y la rapidez ya estaba en los principios de la contracultura. Los vagabundos celestes de los que hablaba Jack Kerouac son ahora los internautas que navegan por Internet. Las carreteras son ahora las autopistas de la comunicación. A estos principios de la contracultura de los años 60, se han fusionado ahora los valores productivistas, pragmáticos y competitivos del neoliberalismo. Ello genera un nuevo protagonista, un individuo autárquico, aislado en su suburbio que sin embargo se imagina conectado y que, quizás, se cree comprometido con la realidad: una realidad mediatizada en un mundo que, aunque se crea que se ha convertido en totalmente visible, transparente y utilizable por su fácil accesibilidad, es, en realidad, un mundo opaco y silencioso, simulable y manipulable, aislado y sin códigos culturales comunes” (Montaner, 2002. P. 82). Ante el panorama de un mundo transparente e interconectado solo en apariencia el hombre encuentra la decepción y la pérdida de confianza en el sistema y en los demás y entra a formar parte de un juego desacomplejado y sin esperanza de cambio, según describe el sociólogo Anthony Giddens. Esa incertidumbre y esta falta de identidad son las características



que definen al denominado hombre contemporáneo como “individuo co-productor independiente del sistema y abocado a la infelicidad” (Gidens, 1993. P. 24).

Pero frente al escéptico pensamiento postmoderno y contemporáneo con sus condiciones de aleatoriedad, indefinición, ficción y frustración, podemos devolver al hombre la confianza, el protagonismo y la capacidad de conocer y transformar su mundo. No olvidemos que es el hombre quien escala el mundo porque es el único que lo puede conocer, racionalizar, contemplar o admirar, y no hay otro ser que tengan estas facultades. En este orden señala el profesor de Geografía Humana Alfredo Rubio: “hemos de volver a un ámbito de reflexión científica y a la creación de conceptos capaces de dar cuenta de las transformaciones en curso: la ciudad como cristalización en el territorio, la ciudad espacio social (producido) o la ciudad espacio vivido” (Rubio, 2000. Entrevista personal). Por encima de los condicionantes exteriores el hombre es capaz de adaptar, transformar y mejorar su entorno, a mayor o a menor escala, dotando a sus ciudades de humanidad. Y habrá que hacerlo con las reglas de juego actuales, con las realidades presentes en nuestras ciudades contemporáneas, “se trata de no elaborar más refugios, sino de establecer una reconciliación con lo que nos es dado” (Bru, 1997. P. 74). Es necesario creer y defender que este tiempo de desorientación y desencanto en el que habitamos representa una gran oportunidad, que nos obliga a REPENSAR las formas estrategias de nuestra intervención. De nuestro actuar como usuarios y también como productores de discursos y prácticas de comunicación simbólica.

De la profundidad del análisis y la reflexión, y del compromiso y la finalidad con que se acometan estas actuaciones dependerá la construcción de la ciudad como un lugar habitable y plenamente humano; un lugar para la protección, el intercambio, el encuentro y el enriquecimiento material y espiritual de sus habitantes. Una ciudad para sus habitantes.

## 2. Ideas frente a crisis

### 2.1. La necesidad de la mirada interior

Kandinsky aspiraba a hacer realidad el anhelo romántico de la obra de arte total. Entronca de esta forma con el proyecto de la vanguardia de renovar el arte para renovar el hombre, aunque la utopía del pintor no es social ni política sino espiritual. Su objetivo se cifra en lo que él llama la mirada interior, aquella que desvela el alma de las cosas, su esencia. “El arte no es una creación inútil de objetos que se deshacen en el vacío sino una fuerza útil que sirve al desarrollo y a la sensibilización del alma humana” (Kandinsky, 1912. P. 21).

El mundo interior de cada persona, aquello que llamamos su intimidad, se proyecta y se salvaguarda en la arquitectura. La intimidad es creativa y tendemos a comunicar sus novedades a través del lenguaje y de las acciones. Por eso es propio del hombre proyectarse, por ejemplo, en los espacios que habita o en la ropa que usa, y manifestarse en ellos o a través de ellos. “Todo lo que tiene el hombre pertenece a su intimidad, y cuanto más



intensamente se tiene, más íntimo es” (Yépes, 1997. P. 78): el cuerpo, la ropa, el armario, la habitación, la casa y también la familia, los amigos, los pensamientos, los sueños, etcétera forman parte de la intimidad de cada uno. Existe por tanto una doble necesidad: la de encontrar, enriquecer y proteger la propia intimidad y a la vez la de comunicarla hacia fuera; ambas facetas, como parte del propio desarrollo personal. Asimismo, por el hecho de ser seres sociables, la comunicación de nuestro mundo creativo repercute inevitablemente en los demás, en el mundo que nos rodea, en la sociedad, hasta el punto de que puede llegar a ser parte de la cultura de una época y de un lugar.

A principios del siglo XX el arquitecto Adolf Loos formula el concepto de cultura como “aquel equilibrio de la persona interior y exterior, lo único que posibilita un actuar y un pensar razonable” (Loos, 1910. P. 24). Se entiende la misma, por lo tanto, como la suma de las prácticas, saberes y artefactos creados por el hombre para relacionarse con la realidad de su tiempo y con la naturaleza. Cuando esta relación es armónica, cuando nada la distorsiona y el vínculo entre la realidad interior y la exterior del hombre se realiza con natural fluidez, estaríamos, para Loos, en presencia de una cultura. También en este orden el arquitecto alemán Mies van der Rohe define el concepto de toda cultura como aquellas aportaciones objetivas independientes realizadas por el espíritu humano de los miembros de una generación, a través de la cuales el sujeto encuentra su camino hacia el propio desarrollo. Este cúmulo de novedades creativas aportadas por los individuos de cada época, serán gestadas y concebidas en el mundo interior para después consumarse y desarrollarse en el mundo exterior.

Según lo expuesto anteriormente, en cada momento histórico la cultura se gesta y crece en las relaciones de los binomios humanos interioridad-exterioridad e intimidad-comunicación. Pues bien, a todas las luces, la época actual tiene infinidad de posibilidades para el enriquecimiento de la mirada interior y también infinidad de medios para exportarla y comunicarla a cualquier lugar del planeta. De modo que puede concluirse que tiene un gran potencial cultural. Nuestro entorno se revela no solo como un lugar de riesgo para la consistencia social y para la verdadera identidad del hombre sino también como un espacio capaz de generar recursos novedosos y proyectos creativos que pueden ayudar a reavivar y enriquecer la ciudad. Pensar y acometer ideas creativas será el modo de lograrlo. La Historia de la Arquitectura y de la Ciudad es, más que una Historia de las formas y de los estilos, una Historia de las IDEAS que son traducidas y representadas en esas formas y modelos que conocemos. “E indagar sobre el futuro de la arquitectura será una labor prospectiva sobre las ideas que harán posible ese futuro y sobre los hombres capaces de alumbrarlas” (Baeza, 2000 p. 23). Ideas versus crisis.

Repensar la ciudad supone pensarla con ideas creativas. Son muchos los caminos para explorar, para reflexionar y para roturar pero sin olvidar con Adolf Loos que no tiene sentido innovar si no supone una mejora... o al menos la búsqueda positiva de una mejora. Además de aplicar la imaginación y la espontaneidad estimuladas por la diversidad de la ciudad contemporánea, será necesario aplicar la lógica y la razón, para producir ciudades hermosas, inteligentemente hermosas: “La ciudad ética, de la que habla Fuksas dependerá de sus constructores. La ética, que en arquitectura va de la mano de la LÓGICA, es el antiguo instrumento de esta labor creadora que



necesariamente está gobernada por la razón. El sueño de la razón produce monstruos, que en arquitectura quedan contruidos, materializados para siempre. La arquitectura reclama la razón despierta, razón de necesidad, razón de gravedad, razón de luz, razón de belleza. Razones” (Baeza, 2000. P. 11).

## 2.2. El papel central de la imaginación y del juego

Para ofrecer respuestas válidas a los retos de la ciudad del futuro, tanto para pensarlas y construirlas como para usarlas y disfrutarlas, es necesario conjugar la razón con la intuición, el análisis con la imaginación, la técnica con el juego, como ámbitos necesariamente complementarios para explorar, conocer, crear y disfrutar de la ciudad.

Lo imaginario no es menos real por ser imaginario sino que hay distintos modos de ser real según explicaba la filósofa Ana M<sup>a</sup> Romero en una conferencia sobre la imaginación y la vida humana ante un círculo de profesionales relacionados con el mundo creativo: “Un proyecto, en sí mismo, es una realidad imaginaria. Y siendo imaginario es una auténtica potencia creadora, un motor de transformación de la realidad, de generar realidades. Por ser imaginario, el proyecto no es menos real y además es una potencia realizadora, transformadora de la realidad no imaginaria” (Romero Iribas, 2010. P. 3). Para construir la propia vida hay que imaginarla antes porque no se nos ha dado ya hecha. El hombre es un ser que proyecta y se proyecta continuamente en el tiempo, y proyectar es imaginar anticipando el futuro. Por eso el hombre es capaz de inventar sus posibilidades y es capaz de mirar una época de crisis como una época de oportunidad (en la escritura china se representan ambos conceptos con el mismo hânzi). Y aún más allá podemos decir que según seamos capaces de imaginar, de soñar, alcanzaremos más o menos esos sueños, los construiremos y nos construiremos con ellos, creceremos.

La imaginación es una puerta hacia la expansión y la libertad, y nos permite superar posturas deterministas o convencionales. El acto creativo requiere de la imaginación y a la vez todo acto creativo es por esencia comunicativo. También para que exista la comunicación es necesaria la imaginación, tanto para emitir los mensajes como para que se entiendan por el receptor. Comunicarse supone imaginar qué quiere decir lo que percibimos en el otro, ponerse en su lugar, imaginar qué quiere expresar. Crear espacios para compartirlos con los demás, reglas de juego para que todos puedan jugar.

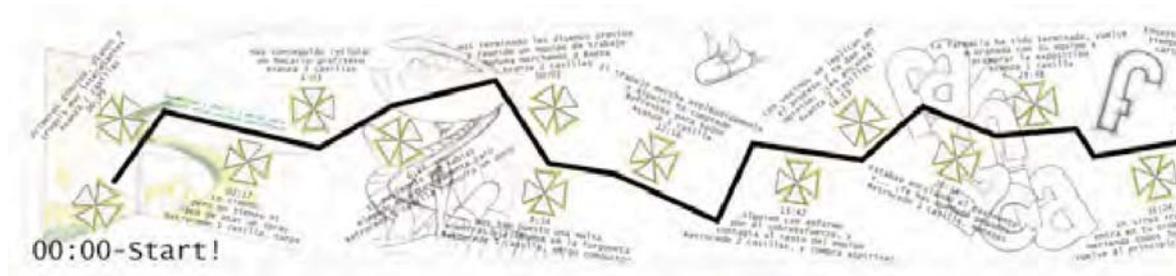


Fig. 1. Tablero de juego del folleto de mano de la exposición del proyecto de adaptación de un garaje en farmacia en 48 H.



El juego es otra variable importante para conocer la realidad y desarrollar los procesos creativos. Johan Huizinga plantea la tesis de que la cultura humana brota del juego y que en él se desarrolla. Establece las características del juego y enuncia la existencia de unas reglas a seguir, puesto que considera que en el juego existe un orden, una armonía y una estética. El juego, cree Huizinga, está ligado más bien a lo estético, y la naturaleza de la creación poética constituye el tema central de una explicación acerca de la conexión entre juego y cultura”. Entre las conclusiones de su libro “Homo ludens” (1938) expone la necesidad de la seriedad y de la moral del juego: Jugar supone desarrollar la condición del hombre; el único modo y la sola oportunidad de hacerlo. Por eso mismo, ha de jugarse el juego de la cultura con toda la seriedad, introduciéndose en él; hacer buen juego, sin trampas, respetando las reglas. De otro modo la cultura se destruye, sentencia el autor. Cuando el historiador Ernst Gombrich en su libro “Arte e ilusión” (1960) expone el tema de la actitud de un artista cuando crea y la actitud del espectador cuando contempla, cita las tesis de Huizinga para afirmar que el elemento juego, el querer jugar, es la puerta de entrada al mundo de ficción que es el arte.

Efectivamente, la imaginación y el juego son necesarios para dar una respuesta creativa a los retos que se nos cuestionan en las ciudades contemporáneas. Junto con las variables de la lógica y de la ética, representan las condiciones necesarias para repensar las estrategias, procesos y actuaciones capaces de revitalizar la ciudad y enriquecer a sus habitantes.

### 3. Comunicación y símbolo: un proyecto creativo

#### 3.1. Símbolo, anuncio y ornamento

Cuando el Marco Polo de las ciudades invisibles relata sus impresiones de la ciudad de Tamara, señala que “las calles están llenas de enseñas que sobresalen de las paredes. Cada edificio y cada uso se simboliza con un rotulo alusivo, un símbolo de lo que vende, de lo que constituye, de lo que ofrece dentro. El ojo no ve cosas sino figuras de cosas que significan otras cosas: las tenazas indican la casa del sacamuelas, el jarro de la taberna, las alabardas el cuerpo de guardia, la balanza el herborista” (Calvino, 1972. P. 28). De tal manera que a los viandantes de Tamara no les importa ni la forma de los edificios ni el interior de los mismos, sino únicamente los símbolos que los representan, que son con los que los identifican: su rótulo, su anuncio postizo, lo añadido, su post-it.

El enfoque más radical de entender la arquitectura como anuncio y símbolo tiene en Robert Venturi a su máximo exponente, resumido por la imagen del edificio-rótulo: I’m a monument. En su libro “Complejidad y contradicción en la arquitectura” (1966) o en ensayos como “Aprendiendo de todas las cosas” (1971) y “Aprendiendo de Las Vegas” (1972), expone y evoluciona las referencias del modelo consumista de Las Vegas, basado en rótulos e imágenes. Según Venturi hay dos caminos para que un edificio sea comunicativo: que en su forma exprese la función o que sencillamente sea un “tinglado decorado”, un edificio funcional con un rótulo gigante. Esta segunda



opción sería más contemporánea, y su lenguaje se entiende más fácilmente. “El rótulo es más importante que a arquitectura” y de esta manera la forma arquitectónica se descompone en organización e imagen, se sustituye por simbolismo. Cuando Venturi desarrolla la idea del edificio-anuncio se está situando en las antípodas de Adolf Loos y su concepción de la casa como máquina desnuda por fuera y como obra singular, cálida y comunicativa por dentro. Loos proclamaba en “Ornamento y delito”(1908) una evolución estética que prescinde del adorno y el ornato, diciendo que “el ornamento ya no está unido orgánicamente a nuestra cultura, tampoco es ya la expresión de ésta”. Para Venturi se trata de lo contrario: máquina funcional y anónima por dentro y obra singular, comunicativa y pública por fuera.

Un tipo de ornamentación que el hombre ha usado desde los primeros tiempos y que tiene fuertes connotaciones simbólicas es el tatuaje. Adolf Loos lo declaró caduco, muerto para la cultura de su tiempo. El tatuaje permitiría al hombre separar su propio cuerpo -y por arrastre su propia conciencia- de la naturaleza. El ornamento permitiría al hombre diferenciar lo artificial de lo natural, lo realizado por él a lo realizado por fuerzas ajenas a él. Al interiorizarse en el hombre esta capacidad de diferenciación, al hacerse connatural a la conciencia del hombre, la necesidad cultural del ornamento habría caducado. Los arquitectos postmodernos como Venturi recuperan su vigencia en las fachadas para dotarlas de una simbología directa, y los arquitectos contemporáneos la recuperan también pero en la búsqueda de las cualidades fenomenológicas y de disolución de la forma que aportan los tatuajes y serigrafiados de las envolventes de sus edificios.



Fig 2. Esquema de Robert Venturi

Fig. 3. Tatuaje sobre piel humano

Fig. 4. Biblioteca en el campus de Eberswalde de H & de M

Los arquitectos Herzog y de Meuron están interesados en el tratamiento de las superficies de fachada de sus proyectos, y en los significados y percepciones que producen en el entorno dónde se ubican. Aunque sus intenciones son radicalmente opuestas a la arquitectura espectáculo de Venturi, también a los suizos les interesa el mundo de la imagen ya que fueron educados dentro de la sociedad de consumo en contacto con el mundo del pop art y sus símbolos. Aunque ellos lo toman y lo tergiversan convirtiendo el lenguaje del signo en el de la materia, creando así una nueva relación imagen/objeto. No les interesa la forma sino la experiencia fenomenológica. Así que usan los acabados y las decoraciones de sus envolventes de fachada como herramienta para destruir la forma, para diluirla e introducir así otras percepciones más sugerentes y misteriosas, cercanas a la ligereza y la ambigüedad del mundo contemporáneo.

### 3.2. Proyecto de adaptación de un garaje en farmacia en 48 horas

Después del análisis y las consideraciones expuestas hasta ahora, se presenta como ejemplo un proyecto de arquitectura en Baeza que quiere dar una respuesta creativa y contemporánea a los retos de la ciudad dónde se ubica y a las necesidades concretas de un cliente. En este proyecto se abordan las reflexiones de las páginas anteriores sobre la necesidad de repensar propuestas que conjuguen la lógica y la necesidad con la imaginación y el juego, aprovechando las realidades y oportunidades que se presentan en el momento actual. Ideas frente a crisis: la creatividad es más valiosa que los medios disponibles y una situación desfavorable o de crisis puede mirarse y aprovecharse como una situación de oportunidad.



*Fig 5. Exterior de la farmacia y del garaje, después de la intervención*

Se trata de un proyecto de arquitectura efímera realizado por el estudio de Loreto Spá a la cabeza de un equipo multidisciplinar que consiste en el realojo temporal de una farmacia en un garaje anexo durante el tiempo que transcurren las obras de la reforma del local original de la farmacia. En un principio este encargo puede parecer de segunda categoría por el bajo presupuesto y por la duración efímera de la propuesta a realizar. Pero justamente esta precariedad y la posibilidad de deshacer lo hecho son las características que aprovechan los autores como una oportunidad de crear una obra de arte urbana desenfadada y atrevida. Una plataforma de investigación conceptual y de experimentación práctica para generar y construir una idea creativa capaz de reactivar una zona de ciudad y de enriquecer a sus ciudadanos.

La propuesta explora el recurso del edificio como anuncio y símbolo a través del tatuaje de la fachada. La farmacia es un negocio y su ubicación es estratégica al estar en una esquina de una calle de alto tránsito rodado y peatonal. Incluso el proceso de ejecución realizado en 48 horas como una performance o instalación actúa como reclamo y anuncio para el propio negocio de farmacia.

Los miembros del equipo multidisciplinar que lo idean son los propios autores de la ejecución de la obra, realizada en 48 horas mediante la manipulación de las superficies del edificio en tiempo real. En consonancia con el

carácter transitorio del local reutilizado se propone una intervención epidérmica que pueda ser fácilmente restituida cuando retorne el uso de local como garaje. Se ejecuta la propuesta mediante grafiti, pavimentos de goma y bombillas descolgadas, con un grado tal de improvisación que se convierte en una obra dinámica y abierta.

El grafiti, que por esencia es un dibujo no permanente en los muros y tapias de las ciudades, pareció la técnica más apropiada según el carácter efímero que tiene un realojo, una propuesta efímera. Pero el tatuaje de grafitis que se aplica en la piel de la fachada exterior y de las paredes interiores del garaje adquiere en el proyecto un significado distinto a los expuestos en las páginas anteriores, ya que las pinturas se adaptan a la forma de la propia arquitectura existente, se tatúan en ella para pasar a formar parte de la misma. Con esta operación todo el edificio se carga del simbolismo del imaginario farmacéutico. El propio edificio tatuado se convierte en un gran anuncio de farmacia en su entorno de ciudad.

Los motivos de la fachada exterior están realizados con un grafiti simbólico que se inicia en la puerta de la farmacia Ruiz Bueno con un árbol que cubre toda la fachada y que extiende sus ramas hasta la otra calle donde se encuentra la puerta del garaje. En su camino deja un reguero de cápsulas blancas y verdes hasta llegar a una serpiente, símbolo ancestral de la farmacia, y a la cruz verde. Los motivos principales que conforman la actuación en el interior son la serigrafía del juramento hipocrático desde la entrada hasta el fondo pasando por las paredes y el techo, y la Musa de la Medicina, en una interpretación de la alegoría de Gustav Klimt.

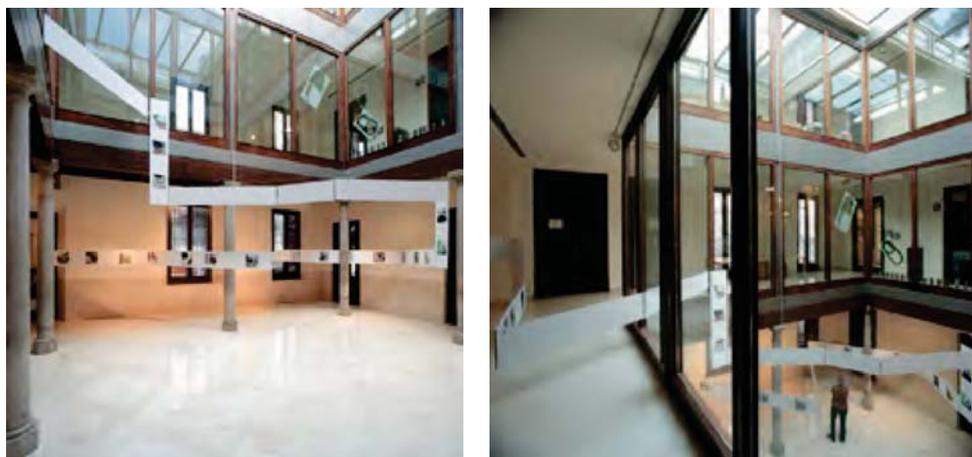


Fig 6. Interior del garaje después de la intervención

La obra de arte es el propio proceso de ejecución y así queda recogido mediante fotografías y videos que se exhiben posteriormente en distintas salas y auditorios. La manera de exponer el proceso se convierte en un nuevo proyecto conceptual y materialmente. Se realiza mediante una línea del tiempo descompuesta en 20 paneles articulados que se adaptan a cualquier espacio expositivo y le confieren una nueva percepción y cualidad espacial.

Una línea del tiempo de 39 metros de longitud que expone en 48 imágenes las 48 horas del proceso de realojo de una farmacia al garaje anexo.

Esta propuesta de arte efímero refleja la capacidad que tiene una arquitectura de pequeña escala y mínimos medios como revulsivo y activador de un entorno urbano anodino de la ciudad de Baeza. Ideas versus crisis.



*Fig 7. Imágenes de la exposición del proyecto en el Colegio de Arquitectos de Granada (Las fotografías de la secuencia del proceso de ejecución de la adaptación del garaje en farmacia han sido realizadas por Sara García Mendoza; las de la obra finalizada y de la exposición en el Colegio de Arquitectos de Granada por Javier Callejas Sevilla)*

## Conclusiones

Devolver al hombre el protagonismo en la ciudad, y partir de la realidad actual de la misma para repensarla, transformarla y humanizarla. No existe la ciudad ideal sino las personas que tienen la capacidad de mirar su ciudad, su barrio o su calle como ideales.

En la medida en que la ciudad contemporánea y multicultural ofrece al hombre al mismo tiempo infinitas posibilidades de enriquecimiento de la intimidad y poderosos medios de comunicar las novedades que nacen de ella, el momento actual se revela como un momento de máxima oportunidad creativa y proyección cultural.

Puesto que repensar la ciudad implica pensarla con ideas creativas, conviene potenciar el desarrollo de la lógica y el discurso ético y conjugarlos con la intuición, la imaginación y el juego como ámbitos necesariamente complementarios para explorar, conocer, crear y disfrutar de la ciudad.

En el momento actual de recesión económica se hace más urgente replantearnos las estrategias de construir y revitalizar nuestras ciudades. Una intervención creativa de pequeña escala y de reducido presupuesto tiene capacidad de ser un revulsivo y un reactivador de una parte de ciudad. Ideas versus crisis.

## Bibliografía

- Bru E. (1997). No más oasis. Barcelona: Revista Quaderns, nº 216.
- Calvino, I. (1972). Las ciudades invisibles. Barcelona: Siruela.
- Campo, A. (2000). La idea construida. Madrid: Textos de arquitectura y diseño.
- Campo, A. (2000). Los malditos construirán la ciudad del tercer milenio. En Pabellón de España 7 Mostra di architettura biennale di Venezia. Madrid: Ministerio de Asuntos Exteriores y Ministerio de Fomento.
- Chevrier, J.-F. (2006) Ornamento, Estructura, Espacio. Barcelona: Revista El croquis 129-130 Herzog & de Meuron.
- Gidens A. (1993). Consecuencias de la modernidad. Madrid: Alianza editorial.
- Gombrich E. (2008). “Arte e ilusión”. Buenos Aires: Phaidon press limited.
- González, F. (2001). Envolvertes. Sevilla: DC5 Universidad de Sevilla.
- Hasegawa, Y. (2000). Un Espacio que desdibuja y borra los Programas. Barcelona: Revista El Croquis nº99.
- Huizinga J. (2008). Homo ludens, el juego y la cultura. Madrid: Fondo de Cultura Económica de España.
- Kandinsky W. (1912). De lo espiritual en el arte. Barcelona: Paidós estética.
- Lorda, J. (2008). Gombrich, a theory of art. Pamplona: Universidad de Navarra.
- Marchán, S. (2008). La metáfora del cristal. Barcelona: Siruela
- Montaner, J. M<sup>a</sup>. (2002) La estética del consumo en la arquitectura. Zátanyi M. Una estética del consumo. Sevilla: Geka.
- Montaner, J. M<sup>a</sup>. (1997). Después del movimiento moderno. Barcelona: Gustavo y Gili.
- Polo, L. (2006). Ayudar a crecer. Pamplona: Eunsa.
- Romero Iribas, A. M<sup>a</sup>. (2010). La imaginación y la vida humana. Granada: Revista LiveSpeaking, nº3.
- Varios autores. (2002). Diálogos entre-cruzados. Madrid: Institutodelasartesfundación.
- Wang, W. (2000). La casa virtual. En Jacques Herzog & Pierre de Meuron. Barcelona: Gustavo Gili.

# CIDADES DE PEQUENAS DIMENSÕES UMA ESTRATÉGIA PARA A CIDADE DA COVILHÃ, PORTUGAL

**Joana Manteigueiro de Carvalho**

Mestranda em Arquitectura

**María Candela Suárez**

Professora Doutora e Investigadora

**Jorge E. Ramos Jular**

Professor

Universidade da Beira Interior, Calçada Fonte do Lameiro  
6201-001 Covilhã (Portugal) Email: joanacarvalho27@gmail.com

## Resumo

Na actualidade, a criatividade afirma-se como o meio com maior potencialidade para gerar riqueza e dinamismo nas cidades. Considerar a realidade criativa e cultural de uma cidade, na criação dos seus diversos espaços e numa perspectiva de planeamento contemporâneo, pode promover as bases para a criação de novas competitividades e intervenções urbanas. Os estudos sobre o conceito de “Cidade Criativa” centram-se principalmente nas grandes cidades. No entanto, surgem cada vez mais iniciativas de pequenos centros urbanos que procuram explorar as vantagens da criatividade para o seu desenvolvimento.

Situada no centro de Portugal, na vertente sudeste da Serra da Estrela, a Covilhã apresenta-se como uma cidade de pequenas dimensões que tem apostado na inovação e modernização tecnológica, bem como em diversificar e fortalecer as suas actividades culturais. Pelo facto de ser uma cidade universitária, entre outros aspectos particulares, a Covilhã cumpre alguns dos requisitos básicos para se converter numa “cidade criativa”, demonstrando potencial para atingir ainda mais características próprias deste tipo de cidades.

## Palavras-chave

*Cidades Criativas, Arquitectura, Inovação, Desenvolvimento urbano e social, Covilhã.*

## Resumen

En la actualidad, la creatividad se afirma como el medio con mayor potencialidad para generar riqueza y dinamismo en las ciudades. Considerar la realidad creativa y cultural de una ciudad, en la creación de sus diversos espacios y en una perspectiva de planeamiento contemporáneo, puede promover bases para la creación de nuevas competitividades e intervenciones urbanas. Los estudios sobre el concepto de “Ciudad Joana Carvalho, María Suárez, Jorge Jular: Dinâmicas criativas em cidades de pequenas dimensões Creativa” se centran principalmente en las grandes ciudades. Sin embargo, surgen cada vez más iniciativas de pequeños centros urbanos que buscan explorar las ventajas de la creatividad para su desarrollo.

Situada en el centro de Portugal, en el lado sudeste de la Serra da Estrela, Covilhã se presenta como una ciudad de pequeñas dimensiones, que apuesta por la innovación y modernización tecnológica, así como por diversificar y fortalecer sus actividades culturales. Por tratarse de una ciudad universitaria, entre otros particulares, Covilhã cumple algunos de los requisitos básicos para convertirse en una “ciudad creativa”, demostrando potencial para llegar a tener aún más características propias de este tipo de ciudades.

## Palabras clave

*Ciudades Creativas, Arquitectura, Innovación, Desarrollo urbano y social, Covilhã.*

## Abstract

Creativity is emerging as the resource with the greatest potential to generate prosperity and dynamism in the cities. Take into account the creative and cultural reality of a city, in the creation of its several spaces and in a contemporary planning perspective, can promote the foundations for the creation of new competitiveness and urban interventions. The studies about the concept of the “Creative City” are focused mainly in the big cities.

However, there are more and more initiatives of small urban centers looking to explore the advantages of the creativity for local development.

Covilhã is a small city, located in the center of Portugal, on the southeast side of Serra da Estrela, that invests in innovation and technological modernization, as well as to diversify and strengthen its cultural activities.

Given the fact that it is a university city, among other particular aspects, Covilhã fulfills some of the basic requirements to become a “creative city”, showing potential to achieve even more particular characteristics of such cities.

## Key words

*Creative Cities, Architecture, Innovation, Urban and social development, Covilhã.*

# Introdução

Nas estratégias de desenvolvimento para o século XXI destacam-se dois recursos: a criatividade e a cultura. O processo de globalização tem criado novos paradigmas na economia mundial e o desenvolvimento das regiões e cidades tem começado a deixar de se basear apenas numa lógica economicista para também ser planeado sob o conceito da criatividade, aliando e combinando aspectos económicos, culturais, tecnológicos e sociais. Deste modo, o motor do sector económico relaciona-se, cada vez mais, com a “economia criativa”, que faz uso da cultura para atingir um desenvolvimento sustentável. Esta economia tem como base o intangível e abrange diversas disciplinas que têm o elemento criativo e simbólico como ponto comum. Conceitos como “cidades criativas” ou “indústrias criativas” têm ganho popularidade e influência, incorporandose tanto no discurso e prioridades políticas como no discurso académico. Cada vez mais têm sido desenvolvidas iniciativas sustentadas na ideia de “criatividade” com o intuito de promover o crescimento e a revitalização das cidades (no âmbito, por exemplo, de estratégias de desenvolvimento local ou de operações de requalificação urbana).

Richard Florida<sup>1</sup>, na sua abordagem às “cidades criativas”, refere a importância de se apostar em políticas públicas ligadas à inovação urbana e à criatividade. Segundo ele, estas políticas, apoiadas numa atitude tolerante (que valorize a diversidade cultural e social), devem visar a atracção e fixação de talentos e a capacidade de desenvolvimento de investigação e produtos tecnológicos (através de empresas inovadoras e universidades).

Para se potenciar o efeito do sector cultural e criativo na economia é necessária uma combinação certa de políticas públicas que incentivem a capacidade empreendedora criativa, facilitem o acesso a infra-estruturas tecnológicas modernas, proporcionem condições para o investimento e optimizem o potencial de comércio de produtos criativos no mercado nacional e internacional.

As principais razões para apoiar os princípios do desenvolvimento urbano sustentável cultural são os contributos da produção cultural e artística no fortalecimento económico, enriquecimento cultural e coesão social. A União Europeia considera que o desenvolvimento urbano sustentável representa “uma oportunidade de criação, inovação e renovação das práticas e linguagens arquitectónicas, e de reapropriação e reinterpretção das práticas tradicionais”<sup>2</sup>.

“Ao ligar aspectos económicos, culturais e sociais e ao interagir com a tecnologia, propriedade intelectual e turismo, as Indústrias Criativas promovem a criação de riqueza, geração de emprego e crescimento das exportações, contribuindo também para a inclusão social, diversidade cultural e desenvolvimento humano”<sup>3</sup>.

---

1 Richard Florida (nascido em 1957) é uma figura nuclear quando se fala de criatividade e inovação aplicada à prosperidade económica. É doutorado em Planeamento Urbano e licenciado em Ciências Políticas. É director e professor do Lloyd & Delphine Martin Prosperity Institute na Rotman School of Management, na Universidade de Toronto (Canadá). Também dirige uma empresa de consultoria privada, que fundou, chamada Creative Class Group. É autor de bestsellers mundiais: *The Rise of the Creative Class* (2002), *The Flight of the Creative Class* (2005) e *Who's Your City* (2008).

2 Jornal Oficial da União Europeia, Conclusões do Conselho sobre a arquitectura: contributo da cultura para o desenvolvimento sustentável, (2008/C 319/05). Edição em língua portuguesa, C 319/13 de 13.12.2008.

3 Carlos Martins, “A formação de um Cluster Criativo na região Norte de Portugal”. *Revista Arquitectura* 21, n.º. 3 – Cidades Criativas, Lisboa, Abril 2009, pág.27.

## Objectivos

Este artigo tem como principais objectivos: 1) compreender como as infra-estruturas e os espaços públicos culturais e criativos inovadores potenciam o desenvolvimento sustentável de áreas urbanas de baixa densidade; 2) traçar um conjunto de estratégias arquitectónicas que sejam capazes de contribuir para uma regeneração urbana que estimule as práticas culturais, formação e envolvimento dos cidadãos. Com base num diagnóstico realizado à cidade da Covilhã, pretende-se propor um conjunto de soluções arquitectónicas criativas que tenham a arte e a cultura como impulsionadoras da transformação urbana e social, permitindo indicar soluções capazes de contribuir para a (re)qualificação e valorização desta cidade.

## Metodologia

A metodologia aplicada desenvolveu-se em fases distintas. A primeira fase metodológica consistiu na recolha e tratamento de informação relativa ao tema das “cidades criativas” e ao papel das dinâmicas criativas e culturais em cidades de pequenas dimensões. O objectivo foi o de realizar um enquadramento teórico da temática em análise, servindo também como fundamento às medidas projectuais da intervenção que se definiram. Recorreu-se a uma pesquisa bibliográfica e recolha de dados, que foram analisados e interpretados, para explicitar todos os conceitos e objectivos e para expor exemplos práticos, que sustentem a relevância da temática.

Numa segunda fase foi caracterizada a área de estudo. Foi estudada e analisada, de forma sucinta, a cidade da Covilhã, recorrendo a uma pesquisa bibliográfica específica e a uma recolha de dados e documentos técnicos e históricos relativos a esta. Foi igualmente elaborado um levantamento dos equipamentos e infra-estruturas que oferecem/produzem eventos culturais e realizada uma análise in loco e levantamento fotográfico, a fim de se obterem dados mais concretos para conseguir responder da melhor forma às carências da cidade e às necessidades dos cidadãos. Através do levantamento de vazios urbanos e zonas devolutas e degradadas da cidade, foi elaborado um diagnóstico de possíveis locais a intervir e o programa funcional a desenvolver.

Finalmente, em seguimento dos estudos anteriores, na última fase elaborou-se uma proposta de intervenção arquitectónica no tecido urbano, nomeadamente, infra-estruturas de cariz cultural e criativo.

## 1. Estratégias criativas em áreas urbanas de baixa densidade

A maioria da investigação e bibliografia, quer nos contextos académicos quer nas políticas públicas, considera que a criatividade como motor de desenvolvimento é um fenómeno essencialmente das grandes cidades, pois é nestas que se concentram os recursos económicos, humanos e institucionais. No entanto, embora a atenção recaia nas principais cidades, as áreas urbanas mais pequenas também têm um papel a desempenhar na economia criativa. Muitas vezes é esquecido que muitos trabalhadores das indústrias criativas optam por trabalhar e viver em cidades de pequenas dimensões ou mesmo em zonas rurais.

A criatividade pode ser o motor do desenvolvimento económico, social e cultural de pequenos e médios centros urbanos, e não apenas de grandes cidades. A “indústria criativa” e a “classe criativa”<sup>4</sup> podem ser a solução para a

---

4 A “classe criativa” engloba os indivíduos que utilizam a criatividade como motor do desenvolvimento da sua

sua revitalização, regenerando os seus espaços e contrariando a desertificação e o despovoamento. De facto, o novo valor económico, criado através de criatividade artística, inovação tecnológica e boa gestão empresarial dos produtos e serviços culturais e criativos (que reagem de forma rápida e ágil a novas tendências), cada vez mais é utilizado em prol das cidades de pequenas dimensões e áreas rurais.

Existe uma relação recíproca: a particularidade destes lugares proporciona o cenário físico/natural, histórico-cultural e simbólico necessário ao desenvolvimento das indústrias criativas, e estas, por sua vez, tornam-se importantes para a revitalização destes lugares. Para além disso, as indústrias criativas “fornecem contributos inovadores para outros sectores de actividade das economias locais, como a agricultura, o artesanato, o mobiliário, o têxtil, o turismo ou a gastronomia, promovendo o seu desenvolvimento e prosperidade”<sup>5</sup>.

A classe criativa que se desloca para áreas territoriais de baixa densidade privilegia e procura características peculiares que estas dispõem, como por exemplo: locais de trabalho calmos, ambientes singulares que estimulam o pensamento criativo, preservação do meio ambiente, espírito de comunidade, relações de vizinhança e proximidade, e um estilo de vida saudável (física e mentalmente).

Ainda existem diferenças entre a “classe criativa urbana” e a classe criativa dos pequenos centros urbanos. Está “demonstrado que as áreas de baixa densidade atraem jovens famílias talentosas, pessoas em fase de mudança de carreira e reformados activos. Além do mais, os talentos que habitam em áreas rurais tendem a pertencer a uma escala etária mais elevada e a serem casados e com filhos, comparativamente aos talentos urbanos.

Contudo, de acordo com um estudo desenvolvido pela Morel Research, também os mais jovens procuram cada vez mais as áreas rurais devido ao baixo custo da habitação, à melhor qualidade de vida e à presença de escolas de qualidade, o que é necessariamente facilitado pela utilização das tecnologias de informação e comunicação”<sup>6</sup>.

Para que seja possível atrair e fixar a classe criativa nestas cidades é crucial que existam políticas públicas locais e estratégias que apostem no desenvolvimento e apoio das indústrias criativas e na criação de espaços e infraestruturas que sirvam de locais de encontro, partilha, aprendizagem e experimentação, que promovam a criatividade e a inovação. Neste sentido, um estudo realizado pela INTELI<sup>7</sup> sistematizou um conjunto de ideias para a definição e implementação de estratégias baseadas na criatividade em cidades de pequenas e médias dimensões<sup>8</sup>, com a intenção que possam ser úteis para os decisores políticos e os stakeholders (intervenientes ou partes interessadas):

---

actividade profissional. É composta por trabalhadores das áreas das artes, ciências e engenharias. De acordo com Florida, a classe criativa também inclui um grupo mais vasto de profissionais criativos ligados às actividades de negócio, finanças, direito e educação.

5 Catarina Selada, Inês Vilhena da Cunha, “Criatividade em Áreas de Baixa Densidade: O Caso da Vila de Óbidos”, in António Oliveira das Neves (coord.), *Criatividade e Inovação - Cadernos Sociedade e Trabalho*. Gabinete de Estratégia e Planeamento - Ministério do Trabalho e da Solidariedade Social, págs.197-211, Lisboa 2010, pág.9.

6 Catarina Selada, Inês Vilhena da Cunha, op. cit., pág.8.

7 INTELI - Centro de Inteligência em Inovação (Portugal). [www.inteli.pt](http://www.inteli.pt).

8 INTELI, *Creative-based Strategies in Small and Medium-sized Cities: Guidelines for Local Authorities*. e 2011, pág.7-8.

- Liderança local como motor para o desenvolvimento: Os líderes locais podem ser promotores ou facilitadores do desenvolvimento de ecossistemas criativos, se forem proactivos, voltados para o futuro, aceitarem a mudança e assumirem riscos.
- Agentes de mudança como motores da transformação criativa e o a transformação criativa de cidades de pequenas e médias dimensões.
- Colaboração e envolvimento da comunidade a comunidade são factores de sucesso cruciais na implementação de estratégias baseadas na criatividade.
- Agentes criativos que promovam uma abordagem interdisciplinar: O papel dos agentes criativos (creative brokers) em cidades de pequenas e médias dimensões é muito importante porque eles podem actuar como conectores entre indústrias, áreas do conhecimento, disciplinas e actores (players), promovendo a interdisciplinaridade.
- Construir redes criativas territoriais e parcerias: Os territórios pequenos podem desempenhar um papel decisivo como âncoras para o desenvolvimento das regiões vizinhas, e também como pontes entre o “local” e o “global”, participando em redes territoriais focadas na criatividade.
- Planeamento experimental e informal e avaliação de resultados criativos: As estratégias baseadas na criatividade devem ser flexíveis, informais e ter uma natureza experimentalista, apesar da importância dos sistemas de monitorização e avaliação usados para medir os seus resultados e impactos.
- Evitar conflitos locais e elitização social implementação de estratégias baseadas na criatividade deve englobar um programa de resolução de conflitos, evitando a elitização social.
- Dar visibilidade a pessoas criativas locais – “talentos invisíveis”: É importante mapear pessoas criativas locais para que a real dimensão do talento local não capturado por análises quantitativas oficiais em cidades de pequenas e médias dimensões se tornem visíveis.
- Sistemas de educação locais “Creativity-friendly”: As escolas de alta qualidade não são só um factor de atracção de pessoas criativas, são também uma fonte interna de indivíduos criativos para o território. É estrategicamente importante desenvolver um sistema de educação local “creative-friendly” e não apenas importar talentos de fontes externas.
- Espaços criativos para convergência e experimentação: A criação de espaços criativos para convergência e experimentação (como residências artísticas, live-work houses, incubadoras criativas, espaços de encontro, etc.) é um factor de sucesso, para a atracção de artistas visitantes temporários e novos residentes.
- Espaços criativos flexíveis, temporários e “low-cost”: A utilização flexível do espaço é um ingrediente chave nas estratégias baseadas na criatividade numa era onde as práticas de trabalho estão a mudar. Os espaços vazios podem ser usados para actividades criativas efémeras a um baixo custo.
- Promover o bem-estar e a qualidade de vida: É essencial que se promovam padrões elevados de qualidade de vida num lugar, para a criação de “comunidades criativas sustentáveis”. As actividades que visam o bem-estar da população, inclusão social e sustentabilidade são alguns exemplos que são relevantes para fomentar a qualidade de vida.

## 1.1. O caso da vila de Óbidos (Portugal)

A vila de Óbidos<sup>9</sup> possui 11689 habitantes e uma área de cerca de 142 km<sup>2</sup>. Tem vindo a centrar a sua aposta no potencial da criatividade como eixo da sua estratégia de desenvolvimento. Com a estratégia “Óbidos - Vila Criativa”, Óbidos pretende afirmar-se como uma comunidade criativa para viver, aprender, trabalhar e interagir, aliando as suas qualidades e características únicas e os novos factores de competitividade como a criatividade, a cultura e a inovação.

A parte mais visível desta estratégia tem resultado numa série de eventos temáticos, que têm ganho bastante visibilidade a nível nacional e mesmo internacional, como o “Festival Internacional de Chocolate de Óbidos”, o “Óbidos Vila Natal”, o “Festival de Ópera”, “Junho das Artes” e o “Mercado Medieval”<sup>10</sup>. Estes eventos têm atraído um número significativo de visitantes à vila histórica.

Foi criado o plano de metas “Óbidos Criativa - Talentos para a economia”, com medidas para áreas tão diversificadas como a educação, a cultura, o empreendedorismo, o emprego e a habitação. Tem já várias em execução: na educação, por exemplo, está-se a implementar um novo modelo de Escola com acesso privilegiado a novas tecnologias, ofertas educativas inovadoras e equipas especializadas que acompanham as crianças. No empreendedorismo, o Parque Tecnológico de Óbidos pretende afirmar-se como uma oferta de excelência para as empresas de base tecnológica, orientado para os sectores das indústrias criativas. Foi também criada a incubadora de indústrias criativas “ABC - Apoio de Base à Criatividade” (que funciona de forma complementar ao Parque Tecnológico). Finalmente, com a criação das “habitações criativas” (live-work houses), construídas através da reabilitação de edifícios desactivados e abandonados, pretende receber trabalhadores criativos e investigadores, nacionais ou estrangeiros, de forma temporária.

Está também a desenvolver-se o projecto “RIICO - Rede de Investigação, Inovação e Conhecimento de Óbidos”, através de uma coordenação científica partilhada entre o Município de Óbidos e diversas universidades, que visa aprofundar o conhecimento acerca de Óbidos e formalizar um conjunto de instrumentos técnicos e científicos de apoio ao planeamento e gestão do território, a nível cultural, ambiental e económico.

Óbidos possui ainda a “RMG - Rede de Museus e Galerias”, que integra o Museu Municipal, Museu Paroquial, Museu Abílio de Mattos e Silva, Galeria NovaOgiva e Galeria da Casa do Pelourinho (estando ainda em criação um novo conjunto de infra-estruturas, como o Museu das Guerras Peninsulares, a Casa das Rainhas e o Centro de Interpretação e Laboratório Arqueológico).

Óbidos lidera, a nível europeu, desde 2008, a rede “Clusters Criativos em Áreas Urbanas de Baixa Densidade”, apoiada pelo Programa URBACT II da União Europeia, integrando como parceiros os municípios de Barnsley (Reino Unido), Enguera (Espanha), Reggio Emilia, Viareggio e Catanzaro (Itália), Mizil (Roménia), Hódmez•vásárhely (Hungria), Jyväskylä (Finlândia) e o Centro de Inteligência em Inovação - INTELI, de Lisboa (Portugal).

---

9 Está situada na região centro de Portugal, no distrito de Leiria, a 80 km Norte de Lisboa.

10 Existem ainda outros eventos temáticos, como a “Semana Internacional de Piano”, a “Semana Santa”, “Maio Barroco” e a “Temporada de Cravo”.

A nível nacional, Óbidos despoletou recentemente a constituição da “REC - Rede de Economias Criativas” (primeira rede nacional deste tipo), dentro de um programa governamental que foi lançado, chamado “Redes Urbanas para a Competitividade e a Inovação”. A rede é liderada pelo Município de Óbidos e integra mais quatro pequenos e médios municípios portugueses: Guimarães, Portalegre, Montemor-o-Novo e Montemor-Velho.

Segundo o Presidente da Câmara Municipal de Óbidos, Telmo Faria, “estas redes [Clusters Criativos em Áreas de Baixa Densidade e Rede de Economias Criativas] pretendem fomentar e promover a troca de experiências e as boas práticas no domínio da criatividade e da inovação, assim como a elaboração de recomendações de políticas e planos de acção. (...) Estas redes são uma oportunidade para não olharmos apenas para o livro de receitas, mas para encararmos o nosso território como um espaço de ousadia e confiança no futuro”<sup>11</sup>.

## 2. Regeneração urbana através de Clusters Criativos

Como resposta ao declínio global de diversos sectores industriais, um crescente número de cidades em todo o mundo, incluindo áreas urbanas de pequenas dimensões, tem apostado em políticas públicas de regeneração urbana com o objectivo de desenvolver os sectores das indústrias criativas. Neste contexto, têm surgido inúmeras políticas e projectos que visam promover a criação de clusters criativos como aposta estratégica de desenvolvimento económico.

Os clusters são normalmente definidos como concentrações geográficas de empresas relacionadas, juntando-fornecedores, prestadores de serviços, clientes e instituições (por exemplo, associações comerciais, agências ou universidades) que competem e cooperam entre si<sup>12</sup>. Os “clusters criativos” abrangem uma definição menos convencional. São espaços onde se criam/produzem e consomem bens culturais. Incluem instituições e equipamentos culturais, artistas individuais, empresas sem fins lucrativos, juntamente com Parques Científicos e Centros de Mídia. Estes clusters “são uma verdadeira ecologia criativa”<sup>13</sup>, que têm características particulares: são lugares para se viver, bem como destinados ao trabalho e ao lazer, originando áreas urbanas distintas e dinâmicas, valorizadas pelo seu elevado capital simbólico, pela forte componente cultural e artística e pelas vertentes da educação, turismo e boémia.

São alguns exemplos de clusters criativos: o “Cultural Industries Quarter” de Sheffield, Inglaterra (baseado nas áreas de música, cinema, televisão e rádio); o projecto “22@bcn” de Barcelona, Espanha (ligado às áreas de mídia, TIC, energia e saúde); o “The Digital Hub” de Dublin, Irlanda (baseado nas áreas de mídia e TIC); o “Westergasfabriek”, Amesterdão, Holanda (cluster de indústrias culturais); a “Arabianranta” de Helsínquia, Finlândia (focado nas artes e no design); o “MuseumsQuartier” de Viena, Áustria (relacionado com a cultura digital, moda e design); o “Jewellery Quarter” de Birmingham, Inglaterra (baseado no design de joalheria); o “Digital Media City” de Seul, Coreia do Sul; o Parque de Indústrias Criativas “800SHOW” de Shangai, China; e o Pólo de Novos Mídias de Pequim, China.

---

11 Telmo Faria, “A Criatividade em Áreas Urbanas de Baixa Densidade”. Revista Arquitectura 21, n.º. 3 – Cidades Criativas, Lisboa, Abril 2009, pág.22.

12 Definição de “business cluster” de Michael Porter (1998).

13 Carlos Martins, “A formação de um Cluster Criativo na região Norte de Portugal”. Revista Arquitectura 21, n.º. 3 – Cidades Criativas, Lisboa, Abril 2009, pág.28.

Sob a perspectiva do desenvolvimento urbano sustentável, um aspecto relevante deste tipo de clusters é o facto de “reciclar” o território. Estes clusters constituem oportunidades de revitalização e desenvolvimento dos centros históricos, zonas industriais devolutas e degradadas e áreas periféricas enfraquecidas. “A revitalização urbana constitui-se como o principal drive-force para implementar um movimento de retorno ao centro das cidades. A (re)utilização do espaço público como lugar de todos os (des)encontros permite considerar que o fascínio pela vivência partilhada das experiências estéticas pode conduzir à criação de uma nova geografia cosmopolita albergando novos locais para a cultura. (...) Os espaços emergentes assim criados tornam-se modelos de desenvolvimento que aproveitam antigos vazios urbanos, construções industriais obsoletas e edifícios devolutos que aspiram a participar no lançamento de uma nova dinâmica e se assumem como âncoras de uma nova maneira de entender a regeneração urbana. A combinação de vontades, ideias e projectos em espaços reabilitados criam novos relacionamentos que permitem contribuir para a atractividade das novas classes criativas, de projectos inovadores e de talentos emergentes”<sup>14</sup>.

Estes pólos de criatividade (clusters) têm o potencial de dar forma à demanda global pela oferta local das cidades, e convertem-se num íman para o investimento exterior. A proximidade de empresas oferece diversas vantagens competitivas, tais como: acentua a concorrência e eleva os padrões; incentiva a colaboração e a difusão de boas práticas entre empresas; e potencia a inovação, devido à concentração de diferentes indústrias especializadas, mas complementares.

Outro aspecto a destacar nestes clusters criativos é o facto de reduzirem as dificuldades das pequenas empresas criativas, pois possibilitam um maior acesso a redes, informação e apoio técnico. A associação em rede das pequenas empresas criativas aí gerada é a melhor forma destas ganharem escala, notoriedade e massa crítica. Para além de ser benéfico para as empresas, também favorece a própria cidade. Esta vantagem é especialmente importante para as cidades de pequenas dimensões, dando-lhes maior visibilidade.

### 3. Os espaços para a Classe Criativa e o papel dos arquitetos

A economia criativa está fortemente relacionada com o conceito de “lugar”. As estratégias baseadas na criatividade para o desenvolvimento local devem ser pensadas num enquadramento espacial específico. É necessário considerar diferentes escalas (desde o planeamento urbano ao projecto arquitectónico) na criação de espaços urbanos funcionais para as indústrias criativas e para os empreendedores criativos. A classe criativa procura locais dinâmicos, com capacidade de proporcionar atmosferas de trabalho e, simultaneamente, de lazer, e procura ainda ambientes autênticos caracterizados pela diversidade. Podem resumir-se alguns dos principais atributos dos lugares valorizados pela classe criativa: o estilo de vida; a existência de espaços de interacção social; a diversidade (evidencia a tolerância da comunidade às pessoas externas); autenticidade (a singularidade do local); e a qualidade do lugar (factor central na decisão da localização da classe criativa).

É importante reconhecer o papel essencial dos talentos criativos e do empreendedorismo. A presença da classe

---

14 Luís Serpa (empresário cultural, galerista, presidente da Indúscia – Plataforma para as Indústrias Criativas) em entrevista a Luís Santiago Baptista e Paula Melâneo, intitulada “Mercados Criativos. Perspectivas Críticas”. Revista Arq/a: Arquitectura e Arte, n.º. 80/81, Lisboa, Maio/Junho 2010, ág.38.

criativa gera dinamismo económico, social e cultural. Num mundo cada vez mais global, a capacidade de inovação de uma região ou país assume uma importância relevante ao nível da competitividade nacional ou internacional. A atracção de talento criativo tem também um impacto positivo na requalificação urbana, no rejuvenescimento e internacionalização da cidade, na valorização do património, entre outros aspectos.

O papel dos arquitectos no desenvolvimento das cidades criativas é fundamental, bem como misto. Para além de fazerem parte da classe criativa que “constrói” e dinamiza estas cidades, também beneficiam em grande parte da plataforma que é criada. “Por outro lado são eles os grandes responsáveis para que o processo não se centre só no grupo que representam mas contamine toda a cidade e comunique com todos os cidadãos”<sup>15</sup>. Os arquitectos têm um papel essencial na cidade visto que são eles que idealizam grande parte do ambiente construído, pesando também sobre eles a responsabilidade da criação de espaços humanizados e agradáveis, e,

no contexto deste artigo, novos espaços para a experimentação, a inovação e o espírito empresarial, que fomentem ambientes favoráveis à criatividade, cultura e interacção social. Deste modo, é importante que os arquitectos desenvolvam a capacidade de projectar espaços urbanos que “respirem” inovação, conhecimento e criatividade, e que conciliem a resposta às necessidades dos sectores criativos e às dinâmicas sociais que os ocupam.

A União Europeia<sup>16</sup> salienta que “as actividades culturais e as indústrias da criação, entre as quais a arquitectura, desempenham um papel primordial na dinamização da inovação e da tecnologia e são vectores essenciais de um crescimento sustentável no futuro”, e acrescenta que “a arquitectura, disciplina da criação cultural e da inovação, nomeadamente tecnológica, constitui uma ilustração notável daquilo que a cultura pode trazer ao desenvolvimento sustentável, atendendo ao seu impacto na dimensão cultural das cidades, assim como na economia, na coesão social e no ambiente. A arquitectura é, além disso, um exemplo do carácter transversal da cultura, na medida em que nela intervêm diversas políticas públicas, e não apenas as políticas culturais”. Considera ainda que, a “a arquitectura desempenha um papel de síntese e de inovação na implementação de um desenvolvimento urbano sustentável, permitindo nomeadamente: conciliar as exigências por vezes divergentes da conservação dos edifícios e das paisagens e a criação contemporânea, ou ainda as legítimas aspirações dos habitantes e o controlo da expansão urbana; e contribuir, graças à sua diversidade, qualidade e criatividade, para o enriquecimento cultural e a qualidade de vida das populações urbanas, bem como para o dinamismo económico, comercial e turístico das cidades”.

Em suma, na era criativa, a arquitectura tem de criar certas condições e espaços físicos que respondam às necessidades dos indivíduos pertencentes às classes criativas, nomeadamente através da criação de locais de reflexão, encontro, inovação, experimentação e empreendedorismo, para que estes possam produzir novas ideias numa base interdisciplinar. Neste sentido, estão a emergir e a ganhar destaque uma “nova geração” de infra-estruturas baseadas na cultura e na criatividade, como por exemplo: “habitações criativas” (espaços flexíveis para viver e trabalhar - live-work houses), residências artísticas, incubadoras de indústrias criativas, espaços de coworking, living labs, fab labs, etc. Alguns destes espaços estão descritos de seguida.

---

15 Guta Moura Guedes (presidente da Experimenta Design Lisboa/Amesterdão) em entrevista a Filipe Gil. Revista Arquitectura 21, nº. 3 – Cidades Criativas, Lisboa, Abril 2009, pág.48.

16 Jornal Oficial da União Europeia, Conclusões do Conselho sobre a arquitectura: contributo da cultura para o desenvolvimento sustentável, (2008/C 319/05). Edição em língua portuguesa, C 319/13 de 13.12.2008.

### 3.1. Infra-estruturas criativas

A criação deste tipo de espaços culturais e criativos (live-work houses/residências artísticas, incubadoras de indústrias criativas, espaços de coworking, living labs, fab labs, entre outros) é uma boa aposta para as áreas urbanas de baixa densidade, pois, geralmente, não dependem de infra-estruturas industriais de grandes dimensões, não são tão dispendiosos comparativamente aos espaços culturais criados nas grandes cidades, e permitem a reabilitação de espaços devolutos. Para além disso, por serem espaços de encontro, entretenimento, experimentação e inovação, atraem visitantes à cidade e talentos criativos, que podem apenas ficar por um tempo ou ficarem residentes.

#### • *Residências artísticas*

As Residências Artísticas são habitações onde artistas vivem e praticam a sua arte durante um determinado período de tempo, longe das suas raízes e do contexto social e cultural habitual. Têm como objectivo a formação e o desenvolvimento de projectos artísticos. Este é um fenómeno antigo, no entanto, ganhou uma dimensão internacional a partir dos anos 90, quando começaram a multiplicar-se os programas de residências artísticas no mundo.

Estas residências permitem aos artistas reunir as condições necessárias (físicas e técnicas) para realizarem o seu trabalho criativo. Possuem as mais variadas realidades (podem situar-se em grandes cidades ou em zonas rurais), modelos, workshops e programas. Inclusive, cada programa tem os seus objectivos, tempo de duração e disciplina artística. Existem também diferenças quanto às condições de alojamento, infra-estrutura, financiamento, acompanhamento e exposição do projecto desenvolvido. A maioria das residências artísticas disponibiliza: alojamento, estúdios ou ateliês, alimentação, instalações e equipamentos técnicos, espaços de convívio e espaços para exposições e apresentações.

Este tipo de residências proporciona ambientes de aprendizagem, intercâmbio cultural e partilha de experiências e conhecimentos. Os artistas em residência têm a oportunidade de, numa lógica de laboratório, desenvolver os seus projectos criativos de forma intensiva e focada, bem como, “a oportunidade de desenvolver métodos próprios de envolvimento com os lugares, contribuindo para uma revalorização e para a sustentabilidade das culturas locais”<sup>17</sup>.

Em Portugal, a maioria das residências artísticas situa-se em cidades de pequenas dimensões ou zonas rurais, como por exemplo: “ARTerra - Residências Rurais Artísticas”, Tondela; “Casa do Artista”, Vila Nova de Cerveira; “OBRAS - Centre for Arts and Sciences”, Evoramonte; “Oficinas do Convento”, Montemor-o-Novo; “Residências Artísticas do Convento de São Francisco de Mértola”, Mértola; e “Binaural”, S. Pedro do Sul.

---

17 “Associação Cultural de Arte e Comunicação - Oficinas do Convento” in [http://www.oficinasdoconvento.com/?page\\_id=1109](http://www.oficinasdoconvento.com/?page_id=1109), consultado a 25-07-11.

## • *Incubadoras de indústrias criativas*

As incubadoras de indústrias criativas são espaços de apoio à criação e desenvolvimento de empresas criativas. Funcionam como plataformas colaborativas e de interacção para artistas emergentes, grupos de artistas e empresas com actividades relacionadas com a criatividade e a inovação, que tenham potencial comercial. Estas incubadoras disponibilizam instalações (a preços acessíveis) onde as empresas/indivíduos podem dar início e desenvolver a sua actividade durante os primeiros anos. O objectivo é o de proporcionar às novas indústrias criativas o acesso às componentes necessárias à execução, viabilização e gestão dos seus projectos, de forma a serem constituídas empresas rentáveis no fim do prazo de incubação definido.

São compostas por instalações individuais e colectivas: escritórios, pequenos postos de trabalho em salas partilhadas (“hot-desk services”), espaços comuns, salas de reuniões, serviços de gestão (que incluem: serviços de comunicação - “back-office services”, e serviços de recepção - “front-desk services”), etc. As incubadoras também disponibilizam um conjunto de serviços de apoio aos empreendedores, tais como: 1) serviços para a fase de arranque das empresas (incubação) - análise e orientação inicial das ideias de negócio, formulação de estratégias empresariais, formação na área do empreendedorismo e apoio na elaboração de planos de negócio; 2) Apoio técnico e serviços de networking e de desenvolvimento empresarial - auxílio na procura de parceiros de negócios e de fontes de financiamento para projectos específicos; consultoria jurídica, financeira, de marketing e de gestão, etc.

Em Portugal, destaca-se a “INSerralves - Incubadora de Indústrias Criativas”, do Porto, e a “ABC - Apoio de Base à Criatividade”, incubadora do Parque Tecnológico de Óbidos.

## • *Espaços de Coworking*

Os espaços de coworking são espaços de escritórios comunitários (em open space), para freelancers (profissionais independentes) e micro-empresas criativas. É uma alternativa acessível e flexível para comprar ou alugar um espaço de escritório (pode-se optar por alugueres diários, semanais, mensais ou anuais). Reproduz os ambientes informais dos cafés, adicionando serviços básicos e conforto. Disponibiliza: espaço de trabalho (com equipamento de escritório), internet, cafetaria, e, muitas vezes, também dispõem de sala de reuniões.

Caracterizam-se por serem espaços colaborativos, informais e inovadores, em que o foco não está somente no lucro, mas também na sociedade. Nestes espaços os profissionais compartilham o espaço de trabalho e valores comuns (valores de colaboração, comunidade, sustentabilidade, espírito de abertura, acessibilidade, etc.), procuram sinergias e trocam ideias, informações e experiências. São espaços que combatem o isolamento dos freelancers, e a sua possível desmotivação no trabalho. Deste modo, os locais de CoWork fomentam a produtividade e a concentração, potenciam o desenvolvimento de projectos e acordos conjuntos e proporcionam um ambiente confortável e tranquilo.

O conceito coworking nasceu à pouco mais de uma década nos Estados Unidos e rapidamente se espalhou pelo mundo. Grande parte dos espaços de coworking foi fundada por empreendedores de tecnologia “nómadas”, que pretendiam locais de trabalho alternativos aos cafés e às suas próprias casas. Este conceito ainda está em crescimento em Portugal, e a tendência é a destes espaços aumentarem, tendo em conta que existem cada vez mais freelancers de sucesso. São alguns exemplos de espaços de Cowork em Portugal: Lisboa (“CoWork Lisboa”,

“Liberdade 229”, “CoWork Lab” em Oeiras, “CoWork Picoas”, “CoWork Ser Inteiro”, “1Space4me”, “Coworking YAh!”); Coimbra (“CoWork.Coimbra”); Porto (“Hub Porto”, “InWork”); Braga (“Factory Business Center”, “Coworking YAh!”); Faro (“Coworkin’ FAO”); Viana do Castelo (“Dinamo 10”).

### • *Fab Labs (Laboratórios de Fabricação Digital)*

“Fab Lab” é a abreviatura de “Fabrication Laboratory”. O conceito surgiu em 1998, no Center for Bits and Atoms (CBA) do Massachusetts Institute of Technology (MIT), através de uma disciplina designada How to do (almost) anything (em português, “Como fazer (quase) tudo”), dada pelo professor Neil Gershenfeld. Um Fab Lab - Laboratório de Fabricação Digital - consiste num espaço que disponibiliza um conjunto de ferramentas industriais de prototipagem rápida - máquinas de fabricação digital de última geração (máquina de corte e gravação a laser, máquina de corte de vinil, impressora 3D, máquinas fresadoras, entre outras), e ainda disponibiliza computadores e respectivas ferramentas de programação informática suportadas por software open source e por freeware CAD e CAM (sistema integrado de produção que visa a prototipagem rápida).

Esta plataforma de prototipagem rápida - Fab Lab, permite aos seus usuários a possibilidade de conceptualizar, projectar, desenvolver, fabricar e testar praticamente qualquer coisa, transformando as ideias em produtos concretos. Assim, no mesmo espaço e em pouco tempo, os projectos são concebidos em 2D para posteriormente serem materializados em 3D. Podem ser realizados uma multiplicidade de projectos, desde os mais simples, como por exemplo porta-chaves desenvolvidos por crianças numa tarde, aos mais complexos, como peças de design, objectos tecnológicos, maquetes, placas de circuitos, ou mesmo casas até uma determinada dimensão, entre tantos outros exemplos. Um dos aspectos favoráveis é o facto de ser possível criar estes objectos a partir da reciclagem de utensílios domésticos ou desperdícios industriais.

O Fab Lab é um conceito pensado para a comunidade, que permite democratizar o acesso à inovação e que fomenta uma educação técnica informal, baseando-se numa aprendizagem assente no “Learn by Doing” (em português, “aprender fazendo”). É um espaço de encontro e trocas de sinergia, que proporciona o ambiente e as condições ideais para fomentar o espírito de criatividade e inovação. Através do acesso mais facilitado a um conjunto de ferramentas de última geração, promove-se a cidadania participativa e o empreendedorismo. A partir dos Fab Labs podem gerar-se projectos com perspectivas de viabilização económica, e mesmo micro negócios locais. No entanto, se forem criadas actividades comerciais, estas devem crescer fora dos Fab Labs.

Em Portugal, o conceito de Fab Lab é ainda relativamente desconhecido e estão a dar-se os primeiros passos. Portugal faz parte de uma rede internacional de laboratórios digitais desde a criação do primeiro Fab Lab português - “FabLab EDP”, em Sacavém, inaugurado em Fevereiro de 2011. Entretanto, também foi criado o “OPO’Lab Fab’Lab”, no Porto, que também já aderiu à rede. Foi ainda criada a Associação Portuguesa de Laboratórios de Fabricação Digital (APLFD).

### • *Espaços culturais e criativos (para interacção e entretenimento)*

Estes espaços são destinados a promover actividades culturais (como por exemplo: concertos, performances, debates, sessões de cinema ou poesia, lançamentos de livros, workshops, exposições – pintura, fotografia, escultura, ilustração, arte urbana, etc.), e são geralmente geridos por associações culturais. São espaços informais e

open spaces, com uma atmosfera original, onde os artistas (principalmente de artes alternativas) podem apresentar o seu trabalho fora dos circuitos comerciais. Assim, são espaços de experimentação e improvisação (para criação artística e apresentação) e espaços de encontro, convívio e lazer, bem como locais em que a sociedade é convidada a participar numa grande variedade de experiências artísticas (procura-se uma aproximação entre público e artistas). A “Fábrica Braço de Prata”, em Lisboa, e o “Contagiarte”, no Porto, são dois excelentes exemplos portugueses deste tipo de espaços culturais e criativos.

Pode então concluir-se, dos exemplos referidos, que exist algumas tendências comuns nas infra-estruturas que as pessoas criativas procuram<sup>18</sup>: - Espaços com preços acessíveis em edifícios industriais antigos e/ou edifícios históricos com uma atmosfera especial;

- Espaços para criação cultural e criativa, exposição e apresentação;
- Espaços de uso misto, onde se pode viver, trabalhar, aprender e divertir;
- Espaços flexíveis que podem ser usados de forma temporária;
- Espaços em que existe um misto de reflexão pessoal (individualidade) e partilha de experiências (comunidade);
- Espaços de interação: salas de reuniões, cafés, espaços de partilha de recursos, etc.;
- Espaços híbridos, por exemplo: incubadoras de indústrias criativas com residências artísticas, Fab Labs com espaços de “coworking”, incubadoras de indústrias criativas com espaços de “coworking” e Fab Labs, etc.

## 4. Uma proposta para a cidade da Covilhã

A cidade da Covilhã, localizada na Cova da Beira (centro de Portugal), distrito de Castelo Branco, está implantada na encosta sudeste da Serra da Estrela. É a cidade mais próxima do ponto mais alto de Portugal Continental (a Torre, na Serra da Estrela, com 1993 metros). A cidade tem cerca de 30 mil habitantes. Possui uma área urbana de cerca de 555 km<sup>2</sup> e estende-se entre os 450 e os 800 m de altitude.

A Covilhã é uma cidade de montanha, antiga cidade industrial ligada aos lanifícios, hoje uma cidade universitária<sup>19</sup>. Encontrou na Universidade da Beira Interior (UBI) a juventude, a modernidade e o desenvolvimento que, aliada a uma tradição empresarial, permitiu ultrapassar a crise da indústria têxtil dos lanifícios dos anos 80 e consolidar novas e diversificadas actividades económicas. Hoje, a cidade da Covilhã é um importante pólo de atracção no interior do País. Num estudo elaborado pelo Jornal Expresso<sup>20</sup>, sobre a qualidade de vida nas cidades

---

18 INTELI, Spaces for Creative People: Concepts, Trends and the European Kaleidoscope, in Workshop “The Space of the Creative Class: Urban Facilities and Strategies for Creative Entrepreneurs”, organização URBACT Creative Clusters, Hódmezóvásárhely (Hungria), 10 e 11 de Outubro de 2010.

19 No ano lectivo 2009/2010, o número de estudantes inscritos na Universidade da Beira Interior foi de 6636 alunos, repartidos pelas 40 licenciaturas do primeiro ciclo, 58 mestrados do segundo ciclo e 27 áreas de doutoramento.

20 Estudo do Jornal Expresso, publicado nas páginas 32 a 39 da revista “Única” do Expresso, intitulado “Classificação Expresso das melhores cidades portuguesas para viver em 2007”.

portuguesas, a Covilhã ocupa a 14ª posição, situando-se à frente das restantes cidades do interior do país e de muitas do litoral.

Relativamente à reabilitação urbana da cidade da Covilhã, as décadas de 1980 e 1990 caracterizaram-se por uma fase de forte investimento na recuperação do património industrial, para a construção das infra-estruturas da Universidade da Beira Interior. Seguiu-se a implementação do Programa Polis, desenvolvido sobretudo ao longo da década de 2000-2009, que reabilitou principalmente espaços públicos, abertos e “verdes” (como parques, praças e jardins). Durante estas três décadas, as recuperações na Covilhã incidiram principalmente no sector das obras de tipo urbano-paisagístico, e nas áreas periféricas, exteriores ou envolventes ao núcleo central mais antigo da cidade. Agora, inicia-se uma nova fase, relacionada com o problema do abandono e degradação do centro histórico (área que não foi objecto das principais preocupações municipais e estatais portuguesas nas décadas anteriores). Como resposta ao problema, a “Sociedade de Reabilitação Urbana (SRU) Nova Covilhã” pretende realizar uma série de intervenções para recuperar a área central da cidade, focando-se, sobretudo, em recuperações ou reconstruções de espaços de habitação em muito mau estado.

A Covilhã tem apostado na qualidade de vida, na inovação e modernização tecnológica (por exemplo, através do Parque de Ciência e Tecnologia da Covilhã - Parkurbis) e em diversificar e fortalecer as suas actividades sociais e culturais. Por estes motivos e pelo facto de ser uma cidade universitária, entre outras características particulares (tais como, paisagem natural inspiradora e qualidade ambiental, elevado número de actividades/eventos culturais e espaços de interacção social, qualidade dos espaços públicos, entre tantas outras), cumpre alguns dos requisitos básicos e demonstra potencial para o desenvolvimento de uma “economia criativa” e para atingir muitas das características das “cidades criativas”.

Indo de encontro aos objectivos da nova fase de reabilitação urbana da Covilhã, e porque também estes são compatíveis com os objectivos da criação de “cidades criativas”, o local escolhido para a proposta de intervenção arquitectónica, no âmbito deste artigo, é o centro histórico da Covilhã. Esta proposta visa definir orientações estratégicas específicas para a implantação de espaços urbanos criativos, que sejam capazes de desenvolver, juntamente com as infra-estruturas já existentes no local, um “Cluster Criativo” na zona histórica. O objectivo principal é que a criatividade e a inovação possam ser colocadas ao “serviço” do desenvolvimento e regeneração urbana, e da revitalização económica e social.

A zona histórica da Covilhã reúne condições favoráveis ao desenvolvimento de um cluster criativo, tais como: concentração de algumas infra-estruturas culturais e criativas no local (por exemplo, o edifício do Arquivo Municipal, o Departamento de Educação, Cultura e Desporto da Câmara Municipal da Covilhã, o Museu de Arte e Cultura, o Teatro-Cine, a sede da Associação de Estudantes da UBI, a igreja de Santa Maria e a sede do Jornal de Notícias da Covilhã), boa localização (centralidade em relação à cidade), proximidade com vários pólos da universidade, actividades mistas (habitação, comércio e lazer), intensa animação nocturna (com grande concentração de estudantes devido aos vários bares existentes, incluindo o Bar Académico da associação de estudantes), e um ambiente característico.

Propõe-se a criação de três infra-estruturas flexíveis e multifuncionais na zona histórica da Covilhã, baseadas na cultura e na criatividade, e destinadas a toda a comunidade. Os espaços propostos são os seguintes:

1) Edifício 1 (teórico-prático) – Academia Cultural e Criativa.

Inclui: salas de formação (para tecnologias digitais, fotografia, audiovisuais, design, etc.), ateliês (para artesanato, pintura, escultura, canto, instrumentos musicais, dança, teatro, etc), espaço expositivo, auditório, espaço de convívio, salas administrativas e sala de professores.

2) Edifício 2 (tecnológico) – Fab Lab e Espaço de Coworking.

Inclui: salas de trabalho/execução (equipadas com máquinas de prototipagem), espaço de “coworking”, sala multimédia, espaço multiusos (open space: espaço expositivo / local de montagem de objectos maiores / conferências esporádicas), cafetaria/bar, zona lounge (articulada com o bar) e secretaria.

3) Edifício 3 (social) – Espaço Chill Out.

Inclui: café literário/concerto, pequena mediateca (que inclui zona de: hemeroteca, biblioteca, videoteca, cineteca, auditeca e reprografia) e loja (promoção de produtos e eventos dos vários edifícios).

Através de um levantamento dos vazios urbanos na zona histórica, foram estrategicamente escolhidos três locais diferentes para a implantação destas infra-estruturas (Figura 1), contribuindo, deste modo, para a coesão urbana, bem como para o aumento da área de influência destes espaços.

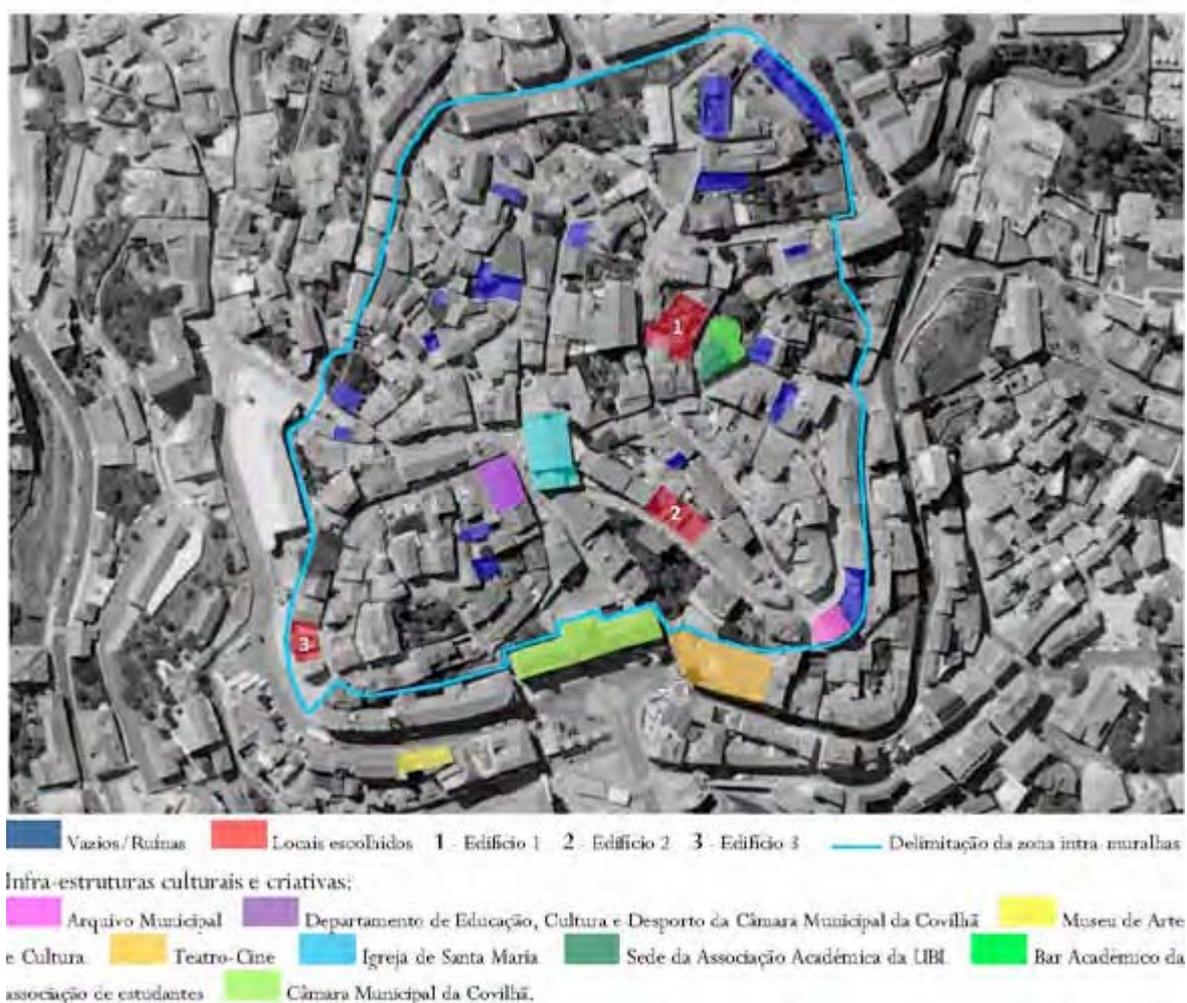


Figura 1 - Locais escolhidos para a proposta de intervenção no centro histórico da Covilhã. Fonte: autores.

Um dos objectivos da proposta é que estes espaços (juntamente com os já existentes) criem sinergias de promoção e desenvolvimento entre eles, funcionando como um “ecossistema criativo”. Pretende-se, igualmente, que esta proposta de intervenção crie novas dinâmicas e hábitos na área central da cidade, combatendo a tendência de abandono do centro histórico e fomentando ambientes favoráveis à criatividade, cultura e interacção social, “contagiando” positivamente toda a região e sociedade em que se insere.

## Conclusões

Vivemos numa época em que o capital humano, a inteligência, a imaginação e a criatividade estão a tornar-se chaves estratégicas para o sucesso das cidades. As cidades desempenham um papel vital no aproveitamento da criatividade para o seu desenvolvimento. No entanto, a criatividade pensada ao nível da cidade é muito mais complexa do que individualmente ou em organizações. Geralmente implica aspectos como assumir riscos calculados e ser flexível nas estratégias utilizadas. É então necessário um entendimento profundo do funcionamento da cidade e da sua riqueza cultural, e, por vezes, uma mudança de mentalidade e de intenções. As cidades poderão gerar condições para atrair mais capital criativo se criarem estratégias adaptadas e coerentes, que utilizem o seu potencial criativo, os seus clusters e os seus actores culturais. Assim, as estratégias e as políticas públicas baseadas na criatividade, destinadas a promover o desenvolvimento do território, devem estar atentas às especificidades do local, baseando-se em recursos e potencialidades existentes no território.

Caso contrário, reproduzir políticas e estratégias de outras cidades, regiões ou países pode levar a resultados inapropriados. Cada lugar tem de explorar a sua própria criatividade.

“As cidades de pequenas e médias dimensões, apesar de algumas limitações, têm potenciais que devem ser explorados, como a diversificação da economia local, a posição num sistema espacial policêntrico, a integração em redes regionais e globais, a tendência para o êxodo urbano e contra urbanização [counter-urbanization] e um capital territorial único. Portanto, áreas territoriais pequenas, devido às suas vantagens (...) podem beneficiar da participação na competição pela classe criativa, embora de formas diferentes relativamente aos centros metropolitanos”<sup>21</sup>.

É possível desenvolver uma economia criativa e dinamizar cluster criativos nas áreas de baixa densidade, bem como assegurar a sustentabilidade de estratégias assentes na criatividade, se se verificarem um conjunto de condições específicas favoráveis, pré-existentes no local (relacionadas com características naturais, históricoculturais e simbólicas e com a qualidade de vida), e se se apostar na atracção, fixação e desenvolvimento da classe criativa, na criação e captação de negócios e projectos criativos, e na criação de espaços e infra-estruturas que respondam às necessidades dos talentos criativos.

A cidade da Covilhã reúne uma série de condições que permitem que se possa apostar nesta nova economia. A proposta de intervenção arquitectónica aqui exposta, visa promover dinâmicas para a criação de um cluster criativo como aposta estratégica de desenvolvimento económico, cultural e social. Pretende-se que este cluster constitua uma oportunidade de regeneração do centro histórico da cidade da Covilhã, combatendo a sua desertificação e degradação e maximizando o seu potencial, e que lhe confira uma maior importância enquanto

---

21 INTELI, Creative-based Strategies in Small and Medium-sized Cities: Guidelines for Local Authorities. INTELI, Lisboa, June 2011, pág.5-6.

espaço de criação. Contribuindo, assim, para que a própria cidade se transforme num espaço de descoberta e experimentação cultural e social.

## Referências

- BARATA, Patrícia (2010), UBI em Números 2004-2009. Covilhã: Gabinete de Relações Públicas da Universidade da Beira Interior.
- BOP Consulting (2008), East Midlands Urban and Regional Creative Industries Data Study. Final Report.
- CAVES, Richard (2000), Creative Industries: Contracts between Art & Commerce. Cambridge and London: Harvard University Press.
- CONSELHO DA UNIÃO EUROPEIA (2008), Conclusões do Conselho sobre a arquitectura: contributo da cultura para o desenvolvimento sustentável. Jornal Oficial da União Europeia (2008/C 319/05). Edição em língua portuguesa, C 319/13 de 13.12.2008.
- EUROPEAN COMMISSION (2010), Green Paper on Unlocking the Potential of Cultural and Creative Industries. Brussels, COM (2010) 183.
- FARIA, Telmo (2009), “A Criatividade em Áreas Urbanas de Baixa Densidade”. Revista Arquitectura 21, n.º. 3 – Cidades Criativas, Lisboa, Abril 2009.
- FLEMING, Tom (Creative Consultancy), et al. (2008), Estudo Macroeconómico: Desenvolvimento de um Cluster de Indústrias Criativas na Região do Norte. Porto: Fundação Serralves, Julho 2008.
- FLORIDA, Richard (2005), The Flight of the Creative Class: The New Global Competition for Talent. New York: Collins.
- FLORIDA, Richard (2002), The Rise of the Creative Class: And How It's Transforming Work, Leisure, Community and Everyday Life. New York: Basic Books.
- HOWKINS, John (2001), The Creative Economy: How People Make Money from Ideas. London: Penguin.
- INTELI (2011), Creative-based Strategies in Small and Medium-sized Cities: Guidelines for Local Authorities. Lisbon: INTELI, June 2011.
- INTELI (2010), Spaces for Creative People: Concepts, Trends and the European Kaleidoscope, in Workshop “The Space of the Creative Class: Urban Facilities and Strategies for Creative Entrepreneurs”, organização URBACT Creative Clusters, Hódmezővásárhely (Hungria), 10 e 11 de Outubro de 2010.
- LANDRY, Charles (2000), The Creative City: A Toolkit for Urban Innovators. London: Earthscan.
- MARTINS, Carlos (2009), “A formação de um Cluster Criativo na região Norte de Portugal”. Revista Arquitectura 21, n.º. 3 – Cidades Criativas, Lisboa, Abril 2009.
- MATEUS, Augusto, et al. (2010), O Sector Cultural e Criativo em Portugal. Lisboa: Augusto Mateus & Associados - Ministério da Cultura, Janeiro 2010.

REVISTA MONUMENTOS: cidades - património - reabilitação. Dossiê: Covilhã, a Cidade-Fábrica, n.º. 29, Instituto da Habitação e da Reabilitação Urbana, Lisboa, Julho 2009.

SELADA, Catarina; VILHENA DA CUNHA, Inês (2010), “Criatividade em Áreas de Baixa Densidade: O Caso da Vila de Óbidos”, in António Oliveira das Neves (coord.), Criatividade e Inovação - Cadernos Sociedade e Trabalho. Lisboa: Gabinete de Estratégia e Planeamento - Ministério do Trabalho e da Solidariedade Social, págs.197-211.

THROSBY, David (2001), Economics and Culture. Cambridge: Cambridge University Press.

UNCTAD, PNUD (2010), Creative Economy Report 2010 - Creative Economy: A Feasible Development Option. United Nations, December 2010.

WAITT, Gordon; GIBSON, Chris (2009), “Creative Small Cities: Rethinking the Creative Economy in Place”, in Urban Studies, vol. 46, n.º. 5-6, págs.1223-1246, May 2009.

WOOD, Phil; TAYLOR, Calvin (2004), “Big Ideas for a Small Town: the Huddersfield Creative Town Initiative”, in Local Economy, vol. 19, n.º. 4, págs.380-395, November 2004.

# RIO COM GENTILEZA: ÉTICA E HUMANIZAÇÃO NA URBE CONTEMPORÂNEA

**Leonardo Caravana Guelman**

Prof. Dr. do Departamento de Arte da Universidade Federal Fluminense

Diretor do Instituto de Arte e Comunicação Social – UFF

End.: Rua Lara Villela n° 126 – São Domingos – Niterói – RJ -Brasil

e-mail: guelman.leo@gmail.com

## RESUMO

O presente trabalho procura refletir sobre a experiência do projeto Rio com gentileza ([www.riocomgentileza.com.br](http://www.riocomgentileza.com.br)) criado em 1999 com a finalidade de recuperar as escrituras urbanas realizadas no Rio de Janeiro, por um dos mais importantes personagens populares do Brasil: o profeta Gentileza.

A base da mensagem ética do Profeta Gentileza emerge do contraponto de duas visões da realidade brasileira: uma primeira, familiar e gregária, ligada aos modos de vida nas áreas rurais do Brasil, de onde ele emerge e, uma segunda, industrial e urbana, na qual se vê lançado ao se deslocar para um dos principais centros urbanos do país, o Rio de Janeiro, pregando a gentileza como princípio basal de convivialidade.

Gentileza percorre todo o país, mas foi no Rio de Janeiro que deixou sua semente principal, a escritura de um LIVRO URBANO de ensinamentos sobre 56 pilstras de um viaduto na entrada da cidade. O projeto Rio com gentileza surge com o intuito de preservar

tanto a obra material de Gentileza inscrita na paisagem urbana (e que hoje integra seu patrimônio cultural) quanto sua mensagem, portadora de um sentido ético e afetivo brasileiro.

A máxima do Profeta, “gentileza gera gentileza”, tornou-se, contemporaneamente, um princípio de urbanidade e uma marca do Rio de Janeiro. Ao longo dos 12 anos do projeto Rio com gentileza foram realizadas duas restaurações da sua obra mural, além de campanhas para a adesão da gentileza nas relações sociais. Recentemente, foi editado em versão trilingue (português, espanhol, inglês) o LIVRO URBANO, que documenta a recuperação desse patrimônio e o percurso do projeto. Uma nova etapa do Rio com gentileza aponta para a criação de um Território que amplia a percepção e a leitura da obra do Profeta, integrando-a com outras manifestações artísticas que se tornem também difusoras e irradiadoras de uma ética da gentileza.

## Palavras chave:

*Ética, convivialidade, reescritura da paisagem urbana, patrimônio material e imaterial, mitos.*

## Abstract:

This work seeks to reflect on the experience of Rio com Gentileza project ([www.riocomgentileza.com.br](http://www.riocomgentileza.com.br)), established in 1999 in order to recover the urban scriptures in Rio de Janeiro made by one of the most important popular characters in Brazil: Profeta Gentileza (Prophet Kindness). The basis of the Prophet's ethical message emerges from two opposite views of reality in Brazil: a first, gregarious and familial, linked to the way of life in rural Brazil, from where he arises; and a second, industrial and urban, in which he found himself when he moved to a major urban center, Rio de Janeiro, preaching kindness and friendliness baseline principles. Gentileza traveled all over the entire nation, but it was in Rio de Janeiro that he left his main work, the writing of a URBAN BOOK of teachings on the 56 pillars of an overpass at the entrance of the city. The Rio com Gentileza project comes in order

to preserve both his physical work inscribed in the city (now part of its cultural heritage) and his message, which carries an ethical and affective Brazilian outlook. Prophet Gentileza's maxim, GENTILEZA GERA GENTILEZA (kindness begets kindness), became simultaneously a principle of citizenship and a mark of Rio de Janeiro. Throughout the 12 years of Rio com Gentileza two restoration work of his mural paintings were carried out, as well as campaigns for stimulate kindness in social relations. In 2011, the URBAN BOOK was published in a trilingual version (Portuguese, Spanish, English), documenting the recovery of this heritage and the course of the project. A new phase of Rio com Gentileza points to the creation of a Territory that extends the perception and reading of the Prophet's work, integrating it with other art forms that may spread an ethic of kindness.

## Keyword:

*ethics, friendliness, culture and territory, rewriting of the urban landscape, cultural heritage, myths.*

## Introdução

O presente trabalho procura estabelecer um panorama do projeto e do movimento Rio com gentileza, iniciado em 1999, com a finalidade de salvaguardar o legado ético e estético do Profeta Gentileza, conhecido como um dos maiores personagens populares do Brasil. O reconhecimento desse legado material e imaterial se baseia no alcance da ação inventiva de Gentileza que, para além de um caráter performático de suas pregações e da auto•estetização de sua figura profética, deixou uma obra singular inscrita na paisagem da cidade, definida pela pesquisa deste trabalho como um Livro Urbano de ensinamentos aberto à cidade do Rio de Janeiro. O relato que apresentamos procura demonstrar aspectos presentes na obra de Gentileza, que o distinguem como um autêntico profeta popular que responde às crises de nosso tempo, ao mesmo tempo em que procura recuperar e contextualizar as ações que contribuíram para a consagração da sua obra, enquanto bem cultural material e imaterial do Rio de Janeiro e do Brasil.

## Objetivos

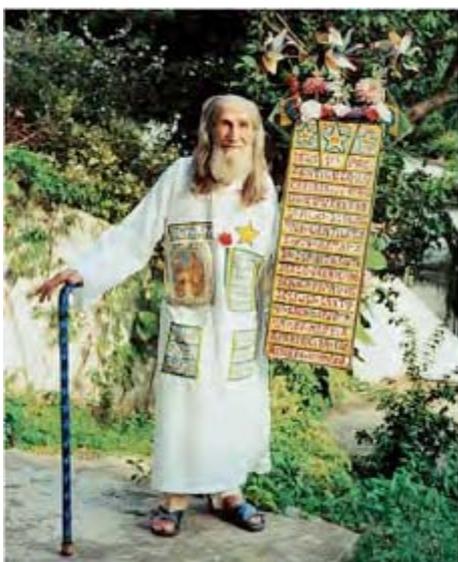
Demonstrar o legado ético e estético da obra singular do Profeta Gentileza, especialmente seu Livro Urbano realizado no Rio de Janeiro em fins dos anos 80, como expressão destacada de uma inventiva popular que procura responder às crises relacionais que perpassam os grandes centros urbanos, palcos da vida contemporânea.

Descrever o percurso do projeto Rio com Gentileza, em suas ações voltadas para a salvaguarda da obra e da mensagem de Gentileza, que reconhecem na sua inscrição territorial, uma expressão viva de inovação e criatividade no meio urbano a nos aportar novos sentidos no modo de apreender e viver a cidade em sua sociabilidade.

## Metodología

Nosso procedimento se explica como metodologia de um trabalho/processo. Nesse sentido, para além de um registro de ações, o trabalho que apresentamos procura demonstrar o quanto o projeto/movimento Rio com Gentileza aparece como indutor de reapropriações de sentidos em torno da figura de Gentileza e também de seu legado. A base desse projeto é a pesquisa do autor, intitulada UNIVVVERRSSO GENTILEZA: A GÊNESE DE UM MITO CONTEMPORÂNEO, que resultou do mestrado em Filosofia da Universidade do Estado do Rio de Janeiro. Esta primeira produção estabeleceu condições para que a fundamentação de uma expressão dos sentidos da obra de Gentileza se voltasse para o meio urbano e implementasse um processo de salvaguarda que se desenvolveu ao longo de 12 anos (de 1999 a 2011) conjugando diversas parcerias empresariais e governamentais. A constante articulação entre pesquisa e ação dirigida no meio urbano possibilitou em 2011 uma nova restauração dos murais de Gentileza e a edição (impresa) do seu Livro Urbano. Esses elementos e conteúdos constam no site [www.riocomgentileza.com.br](http://www.riocomgentileza.com.br) )

### 1. O legado Gentileza.



Figuras 1 e 2 – Profeta Gentileza. Fonte: Foto de Leonardo Guelman.

O profeta Gentileza ou José Datrino, seu nome de registro, foi um dos maiores personagens populares da história recente do Brasil. Nascido em 11 de maio de 1917 em Cafelândia, interior do estado de São Paulo, cresceu próximo ao labor da terra como segundo filho de Paulo Datrino e Maria Pim, dentre os onze filhos do casal. Aos vinte anos decide deixar a terra natal e se dirige para os grandes centros urbanos, estabelecendo-se no Rio de Janeiro. Nesse novo contexto se mostra a base de um contraponto de visões do país: uma primeira, como retrato de sua infância, como imagem familiar e gregária ligada ao estatuto da cordialidade, e uma outra, resultando de sua experiência na cidade grande, a Selva de Pedra na qual se depara com a indiferença social e a competição que tornam cada indivíduo “lobo do próprio homem”. No Rio de Janeiro, José Datrino foi se tornando um pequeno empresário de transportes. Casou-se com Emi Câmara com quem teve cinco filhos, em seu dizer, “três femininos e dois masculinos”. Desse modo, começava a cumprir-se um prenúncio de infância de José Datrino, como relatava ele, o fato de que um dia, antes de sua missão, ele constituiria família e bens. Com a vida estabelecida deu-se a grande mudança na vida de Datrino. Insatisfeito com sua condição de empresário começa a dar sinais de ruptura com a vida que seguira até ali. Em episódio relatado por sua filha Maria Alice, José Datrino, após uma discussão de negócios, teria se dirigido ao quintal e passado barro em todo o corpo, como se de um novo humus pudesse se produzir novo homem. Em decorrência de fatos como este, Datrino chegou a ser internado como louco. Entretanto, a conversão profética de José Datrino ainda teria que esperar pelo acontecimento que se daria no dia 17 de dezembro de 1961, com o incêndio do Gran Circus Norte Americano, em Niterói, vitimando cerca de 500 pessoas. Esta tragédia, para José Datrino, foi o anúncio instaurador de sua revelação e mitopoética, pois, para ele, “a derrota de um circo queimado é um mundo representado, porque o mundo é redondo e o circo arredondado”. Depois da tragédia, José Datrino escuta vozes astrais e recebe a revelação de que “teria que deixar todos os seus afazeres materiais para a família e seguir uma missão espiritual na terra”. Inicia, então, sua missão no local do circo incendiado, convertendo aquele círculo de cinzas num jardim renovado que ele chamou de “Paraíso Gentileza”. Após permanecer quatro anos no terreno do circo, o Profeta deixa o local e passa a pregar em lugares de grande movimento no Rio de Janeiro e em Niterói. É nesse momento que ele se torna um personagem reconhecidamente popular, caracterizado com sua indumentária, estandarte e atitude performática. Para além de um sentido pitoresco da sua figura, desponta sua verve profética que estabelece uma denúncia das crises do mundo e lança uma alternativa sobre estas. No universo simbólico do profeta Gentileza surge, de um lado, sua crítica ao Capeta Capital, ou demônio marginal que ele identifica com o Capetalismo (ou capitalismo). Em contraponto à crise do mundo, Gentileza lança mão de um princípio calcado em seu próprio desígnio, o princípio gentileza movido pela máxima gentileza gera gentileza, que expressa uma ética da reciprocidade, uma teosofia e uma linguagem calcada no verbo divino. A poiesis da mensagem de Gentileza atravessa os diferentes suportes da sua estetização, desde a constituição de sua própria figura (o plano de uma estetização de si) e, por extensão, na inscrição de seu verbo na paisagem da cidade (no plano de uma estetização do mundo). Gentileza levou sua mensagem a diversas regiões do país, nas décadas de 1970 e 1980, entretanto sua estetização mais perene estava guardada para ser realizada numa das principais portas de entrada no Rio de Janeiro, na Avenida Brasil, no bairro do Caju, área portuária, onde realiza pinturas murais sobre 56 pilares de concreto do viaduto do Gasômetro. Nessa obra, que impressiona por sua extensão -aproximadamente 2km -, sobressai a unidade e a coerência de seu discurso estético, enquanto marco mais expressivo de sua inventividade na paisagem urbana. O Profeta faz seus escritos carregados de tinturas da brasilidade. Sua escrita em letras azuis onde cada palavra se religa à outra por uma seta/avião se distende entre pautas verde-amarelas. Não há contornos do texto que o emoldurem; ao contrário, sua escritura parece poder se desprender dos pilares decalcando-se na cena da cidade. Essa dimensão

estética da sua escritura parece expressar o desejo do profeta de tocar as pessoas e trazê-las para o ethos de uma paisagem-escritura.

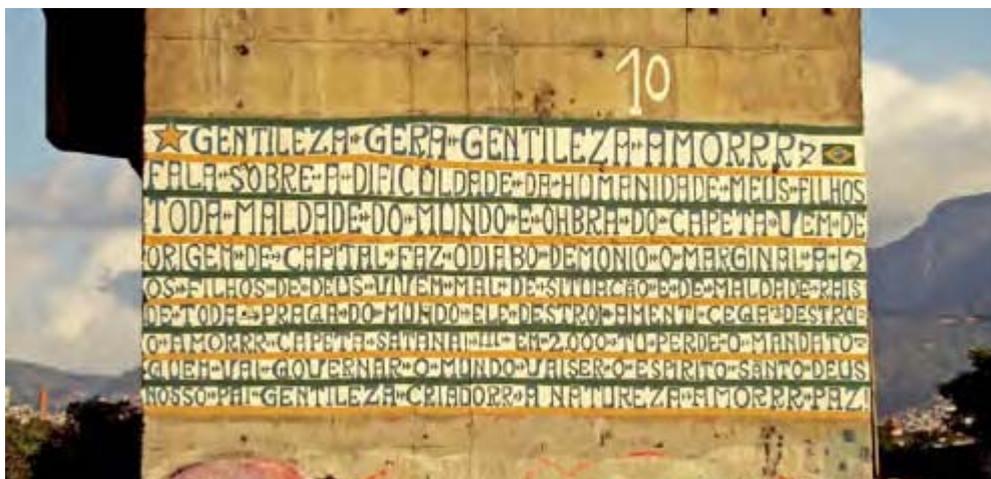


Figura 3 – Escrito número 10. Fonte: Foto de Leonardo Guelman.

O conjunto desses murais foi definido pela pesquisa desse trabalho como um LIVRO URBANO inscrito na paisagem da cidade. A solução encontrada por Gentileza mostra a agudez de seu senso estético: pilastras de sustentação de um viaduto aparecem como tábuas de ensinamentos. Como slides diurnos, seus escritos passam a constituir a maior manifestação de arte mural pública de caráter espontâneo no Rio de Janeiro. Sua nova atitude -de escriba da cidade -reaviva sua figura lendária e mitológica.



Figura 4 – Panorama do Livro Urbano. Fonte: Livro Urbano/ Dado Amaral.

## 2. O percurso de um projeto

A dimensão performática de Gentileza como um autêntico cavaleiro andante da cidade contemporânea, fez convergir para ele o olhar cotidiano da população e também o de pesquisadores e artistas interessados na sua produção. Depois do falecimento do Profeta Gentileza, ocorrido em maio de 1996, seus escritos murais, não tendo mais seu principal guardião, acabaram sendo cobertos de tinta, em 1997, por uma ação desastrosa da Companhia de Limpeza Urbana do Rio de Janeiro. O livro de Gentileza tinha sido coberto com tinta cinza. Este episódio acabou congregando admiradores da figura de Gentileza que começaram a se mobilizar para trazer de volta as páginas-escrituras de seus ensinamentos. Em janeiro de 1999 foi lançado o projeto Rio com Gentileza com a finalidade principal de recuperar os murais do Profeta e desenvolver uma campanha ética para adoção da gentileza nas relações sociais da cidade. No mesmo ano, o projeto iniciou a restauração dos murais por meio de uma parceria entre a Universidade Federal Fluminense, a Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro, e a empresa administradora da Rodoviária Novo Rio. Após 10 meses de trabalho os escritos do Profeta foram devolvidos a cidade em maio de 2000. Na seqüência dessa ação, a municipalidade tombou

o conjunto dos escritos murais de Gentileza em novembro daquele mesmo ano. Com essas realizações recuperava-se, em grande parte, o legado Gentileza e consagrava-se a inventiva urbana da sua estetização. Ao mesmo tempo, Gentileza era homenageado por artistas como a cantora Marisa Monte e o carnavalesco Joãozinho Trinta, tornando-o ainda mais conhecido para diversos segmentos da população. Essa nova dimensão pop da sua figura, estimulada também pela assimilação publicitária de seu grafismo e de sua máxima gentileza gera gentileza criou também um influxo de espetacularização em torno da sua imagem. A perspectiva de ação do projeto Rio com Gentileza, nesse novo contexto, foi sempre a de revelar a dimensão concreta da gentileza – intrínseca às relações humanas – sem deixar de explicitar a crítica e a atitude do profeta que o levava a contrapor-se ao motor do capeta-capital, ou capitalismo; uma reflexão que orientou as ações desse projeto no sentido de uma política da memória, na qual a imagem que se preconizava (a figura do Profeta Gentileza) não fosse desvinculada da expressão de seu conteúdo. Entre 2010 e 2011, dez anos depois da primeira restauração, seus escritos murais, submetidos à poluição e intempéries, receberam uma nova restauração decorrente da mobilização deste projeto em nova interface com a Secretaria Municipal de Cultura do Rio de Janeiro e a empresa operadora do sistema elétrico no país (ONS). Em março de 2011 foi lançado em versão trilingue (português, espanhol e inglês) o Livro Urbano de Gentileza, publicação que foi encaminhada para todas as escolas públicas da cidade do Rio de Janeiro

### 2.1 O contexto atual: o “Território Gentileza”

Em desdobramento ao percurso apresentado, a fase atual do projeto Rio com Gentileza (2011/2012), busca consolidar um TERRITÓRIO GENTILEZA, espaço urbano que compreende o trecho entre o bairro do Caju e a Rodoviária Novo Rio, como um espaço de vínculos afetivos com a população do Rio de Janeiro, integrando o valor patrimonial da obra do Profeta com atividades artísticas e reflexivas. Nesse sentido, estão sendo propostas novas interfaces estéticas naquele território em sintonia com o Livro Urbano ali inscrito. Essa nova possibilidade acompanha tendências que vêm se produzindo no local, destacadamente com a estética do grafite. Em conjunto com esses novos cenários está sendo proposto o seminário “Arte, Paisagem Urbana e Patrimônio Cultural”, tendo como produto secundário, a manutenção do portal [www.riocomgentileza.com.br](http://www.riocomgentileza.com.br). O sentido maior da proposição desse TERRITÓRIO é o de atrair, congregar e potencializar, em seu entorno, manifestações e ex-

permutações estéticas e artísticas que venham despertar outras leituras e percepções de um espaço até então marcado pela degradação e pelo intenso fluxo de veículos. Esta ação busca acrescentar um novo valor patrimonial e afetivo à paisagem da cidade, fortalecendo os vínculos de convivialidade, pertencimento e identificação cultural desse amplo território num momento importante e estratégico para o Rio de Janeiro, por ocasião da revitalização da Área Portuária.

## Conclusão

O projeto Rio com Gentileza, como apresentamos aqui, caracteriza-se por um movimento espontâneo que se desdobra continuamente, tendo como objeto principal a inventiva da mensagem de cunho ético-estético do Profeta Gentileza, presente na paisagem da cidade do Rio de Janeiro enquanto um paradigma de convivência e cordialidade, desígnios que reafirmam uma vertente importante da brasilidade.

Ao mesmo tempo, a valorização e a contínua reafirmação de um legado Gentileza aparecem como um olhar prospectivo que reconhece nas matrizes expressivas da cultura popular, como é o caso de Gentileza, um apontar de rumos para maior sensibilização da vida cidadina, palco vivo da experiência humana.

## Referências

BOFF, Leonardo. Saber Cuidar: Ética do humano – compaixão pela terra. Petrópolis, Ed. Vozes. 1999.

HOLANDA, Sérgio Buarque de. Raízes do Brasil. Rio de Janeiro, Ed. Companhia das Letras. 1997.

GUELMAN, Leonardo Caravana. Unívverrso Gentileza: A Gênese de um Mito Contemporâneo. Rio de Janeiro. Ed. Mundo das Ideias. 2008.

GUELMAN, Leonardo Caravana Guelman, AMARAL, Dado, KUTASSY, Marianna. (orgs.) LIVRO URBANO. Rio de Janeiro, Ed. Mundo das Ideias, 2011.

# LA NARRACIÓN COMO EJE CREATIVO DEL PROYECTO URBANO

**Marta de Miguel Zamora**

Doctoranda de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid

Email: martamz@gmail.com

## Resumen

El término “creatividad” adjunto al de “ciudad” se ha consolidado como eufemismo calificador del modelo urbano del siglo XXI. La aplicación de estrategias creativas a los planes de desarrollo urbanístico ha generado espacios proclives al desarrollo y garantes de las necesidades de quienes los habitan. No obstante, la creatividad no debe verse como un valor añadido a la urbe, sino como una propiedad innata de la misma.

La capacidad creativa de la propia ciudad y su condición de “creada” y “creadora”, asemeja su posición

a la de una composición textual narrativa. Su historia contada a través de un discurso de alto contenido signico, configura al espacio como narrador y narratario de su propio relato, a la vez establece estructuras sociales reconocibles por sus habitantes. La enunciación narrativa sigue las pautas de un proceso creativo y da origen a una concepción concreta. Por tanto, narratología y creatividad son disciplinas que se complementan entre sí con el objetivo de planificar proyectos urbanos innovadores.

## Palabras clave

*Narrativa, creatividad, ciudad, semiótica, urbanismo, realidades sociales.*

## Abstract

The term “creativity” attached to “city” has become an euphemism that qualifies century urban model. The application of creative strategies for urban development plans has created spaces susceptible to the development and guarantors of the needs of those who inhabit them. However, creativity should not be seen as an adding value to the city, but as an innate property of itself.

The creative capacity of the city and its status as “created” and “creative”, likens its position to a textual

narrative composition. His story told through a high content signic discourse, sets to space as narrator and narratee of his own story at the same time that sets social structures recognized by its inhabitants. The narrative enunciation follows the guidelines of the creative process and gives rise to a particular conception. Therefore, narratology and creativity are disciplines that complement to each other with the aim of planning innovative urban projects.

## Key words

*Narrative, creativity, city, semiotics, urban planning, social realities.*

## Introducción

La ciudad es espacio y, como tal, su existencia se vincula al tiempo, constructo social que organiza el devenir y ofrece a la vida una velocidad, un ritmo, una historia. Una historia compuesta de hechos y protagonistas. Parece desconsiderarse lo sustancial del espacio urbano en la vida cotidiana y, sin embargo, éste, a través de sus formas, ofrece a la humanidad una dirección.

El origen de los primeros asentamientos humanos recae en un acto de cooperación entre individuos que proactivamente gestaron las primeras bases de un modelo social. La propia condición del ser humano y la capacidad creativa, tanto del entorno como del individuo, produjo su nacimiento. Y, como muestra de creación, la ciudad transfiere un reflejo de lo que cada sociedad que la habita es y quiere contar de sí misma. A lo largo del tiempo ha demostrado que acepta los cambios y ha dejado muestra de ello en su estructura formal, la cual contiene alta variedad de signos de diferente índole debido a sus constantes remodelaciones. Estos signos componen su discurso y se muestran como testigo de la memoria histórica. Nos narra lo que es y lo que ha sido, nos desvela su personalidad y nos acoge sin tapujos. Es complicado entender su lenguaje, resulta transparente. No obstante produce tal ensoñación que el ser humano, finalmente, queda atrapado entre líneas.

## Objetivos

Son numerosas las disciplinas que se han ocupado de estudiar el espacio y, en concreto, la ciudad. Las aportaciones al corpus provienen de campos tan diferentes entre sí como la historia y la psicología. Todas ellas son válidas y su delimitación, en algunos casos, se desdibuja a merced de una correlación que aporte nuevos matices y abra vías de investigación. Este es el fin que perseguimos con este artículo: dar a conocer nuevas propuestas de análisis que enriquezcan el concepto de ciudad para poder entenderla en plenitud y proyectar el futuro de la ciudadanía. Asimismo, nos centraremos en justificar el por qué son válidas la creatividad y la narrativa para abordar este tipo de proyectos.

## Metodología

Según los objetivos marcados, construiremos una reflexión crítica acerca de la ciudad, en forma de ensayo, desde dos perspectivas aparentemente disociadas: la creatividad y la narrativa. Utilizaremos el razonamiento lógico para argumentar cómo afectan estas disciplinas al plano urbano y cómo ambas convergen en beneficio de un proyecto común.

# 1. La ciudad contemporánea

La historia de la humanidad no siempre ha estado unida a un núcleo geográfico determinado. No obstante, el fin del nomadismo y la formación de los primeros asentamientos humanos nos han brindado la oportunidad de hablar de civilizaciones, culturas y sociedades. El proceso de desarrollo urbano ha evolucionado de la más absoluta precariedad, característica en las primeras ciudades mesopotámicas, hacia un complejo entramado arquitectónico, industrial, tecnológico y cultural como es la urbe actual. Las etapas históricas marcan el ciclo de vida de los diferentes modelos urbanos de los que ha dejado muestra cada civilización. De modo que la ciudad es “el resultado de un proceso” (Terán, 2009:41), “un palimpsesto” (Delfante, 2006:277), un continente de resquicios heredados.

Bajo esta coyuntura, podemos asentir que la herencia más reciente de la que se ha alimentado la ciudad contemporánea es la que dejó la Revolución Industrial. Durante esta etapa, el uso de la razón trató de poner solución a los inconvenientes urbanos generados por el aumento de la población, del tráfico y de la actividad industrial. Pero lejos de conseguir estos objetivos, la ciudad ha ido incrementando paulatinamente sus índices de concentración en todos los aspectos. Esta senda mantiene su auge en el siglo XXI en el que las transparentes redes de comunicación esbozan los centros neurálgicos de actividad para dar forma a un nuevo modelo de ciudad y ciudadanía; un paradigma acorde a la dinámica globalizadora. El imparable desarrollo tecnológico ha inducido un cambio en las infraestructuras urbanas que afecta tanto al individuo como a la conformación de espacios. La ciudad absorbe todo cuanto le rodea y lo asimila para sí con el fin satisfacer las necesidades de quienes la habitan y poner soluciones a sus posibles problemas. Esta capacidad innata de reconstrucción es la que dibuja su constante evolución y marca su ciclo de vida. De aquí la apostilla de “creativa”.

Entonces ¿toda ciudad es creativa? Este es el dilema, pues pensamos que el término “creatividad” ha experimentado, durante los últimos años, cierta distorsión en su significado, lo que ha impulsado su posicionamiento. Es una palabra que connota valores positivos, causa simpatía y, por tanto, resulta afable en el lenguaje coloquial. Sin duda, está en boga, pero su uso en algunos campos enmascara ciertos aspectos que pueden resultar no tan positivos, pues se ha estandarizado como un eufemismo que maquilla las acometidas del capitalismo exacerbado. En concreto, en el caso que nos ocupa, algunos textos reflejan la expresión ciudades creativas como la cara bonita de las competencias entre los territorios, lo que esconde tras de sí discriminaciones en el panorama global y pugnas meramente mercantiles. Lejos de adscribirnos a esta tendencia y de querer establecer categoría alguna, pretendemos retomar el verdadero significado de la creatividad y defender su valor como propiedad innata de la ciudad.

## 2. Creatividad aplicada al espacio

La creatividad “es una de las herramientas más poderosas” y apta “para diseñar el presente y pensar en el futuro” (Carbajal, 2007:200). Es una cualidad innata de la personalidad del ser humano de la cual depende su subsistencia, pues la experiencia le ha enseñado a observar, comprender y predecir para controlar todo suceso a su alcance y aportar soluciones al respecto. Por lo que no es algo restringido a un campo de actividad determinado, sino que su aplicación incumbe a todo tipo de ámbitos. Es un concepto vinculado al progreso y del que mana toda perspectiva de futuro. Toda realidad concebida ha sido obra de una mente creadora y de un proceso de creación. No obstante, existen excepciones en este sentido, ya que el resultado de un ejercicio de creatividad debe ser

proactivo, es decir, provechoso y constructivo para el bien común. Un acto de creatividad debe guardar un carácter social ya que, de no ser así, su aplicación podría incurrir en contra de la construcción humana. Así que la entendemos como un valor positivo y en alza para el beneficio de la sociedad.

Los estudiosos de la creatividad han focalizado sus investigaciones en torno a la personalidad del creador, al proceso de creación o al resultado obtenido del mismo. Pero no debemos obviar el factor espacio-temporal a la hora de estudiar la creatividad, porque lo que aquí y ahora puede resultar provechoso, allí no tiene por qué. Desde esta dimensión pragmática, el rodearse de un ambiente proactivo y proclive a la innovación influye en la gestación de ideas, personas y procesos creativos aptos para cada situación. Así pues, son cuatro los elementos en los que se evidencian síntomas de creatividad: persona, producto, proceso y ambiente. Cada una de estas categorías supone una línea de investigación en sí misma. No obstante, el tema que nos ocupa, el entramado urbano, requiere de una valoración de la creatividad en la que intervengan los cuatro factores sincrónicamente para abarcar toda la complejidad de su composición.

La ciudad, en principio, es un espacio. Su origen estuvo marcado por una serie de circunstancias ambientales que el ser humano supo aprovechar para procurar su sustento, seguridad, perpetuidad y, así, su asentamiento. Por lo que ese espacio ocupado, en principio, por nómadas pasó a convertirse en un lugar de acogida de ciudadanos y, por ende, su residencia permanente. Ahora bien, debemos ampliar nuestro punto de mira sobre la urbe ya que el significado del término incumbe, no sólo al lugar, sino también a la colectividad que lo hace posible.

Su origen se delimita a una situación espacio-temporal determinada. Concretamente a un espacio físico o terreno cuyas características geográficas y climatológicas resultaron apropiadas para el nacimiento, y posterior cosecha, de víveres necesarios para sus ocupantes. A esta fertilidad del propio terreno hay que sumarle la aptitud de observar, comprender y predecir los fenómenos naturales de sus inquilinos, quienes supieron cómo controlar las tierras para autoabastecerse. De donde deducimos que el espacio, en determinadas circunstancias, es creativo por sí mismo y además procura de personalidad creativa a quienes lo habitan y saben comprenderlo. Esta apreciación constata la doble dimensión creativa que puede poseer un determinado entorno: una meramente física, en la que el propio espacio tiene la capacidad de crear, y otra social o intelectual, que incumbe a la personalidad –individual y colectiva– de quienes frecuentan dicho ambiente y de donde mana el valor social de la creatividad.

El espacio metropolitano posee las herramientas necesarias para recrearse al son de los tiempos y de las circunstancias, ya que de ello depende su supervivencia. De modo que si el propio entorno –físico o intelectual– es proveedor de algo que modifica su condición, éste se comporta también como proceso creativo de sí mismo. Desde el punto de vista físico, cualquier fenómeno natural supone un cambio en la disposición del terreno y por tanto una renovación. Lo mismo ocurre desde una perspectiva intelectual, ya que la acción de los habitantes repercute en la propia ciudadanía creando signos y estructuras culturales condicionantes. El establecimiento de símbolos culturales, redundando en la forja de un imaginario colectivo asimilable y descifrado por los ciudadanos de un mismo lugar. Es decir, la ciudad –como colectivo– queda dotada de una personalidad propia, la cual resulta creativa por su propia naturaleza.

El estudio de la creatividad aplicada a la metrópoli resulta, por tanto, paradójico, ya que ésta se configura como un entorno fértil para la incubación de ideas, como un proceso infinito y como una personalidad inherente al espacio. Sin embargo, además, la ciudad se consolida como producto engendrado de su propia capacidad de creación, ya que sólo de un entorno –físico e intelectual– propenso a la creatividad surgen proyectos y previsiones

de futuro. Por lo tanto, argüimos que la ciudad es el resultado de un proceso de creación: un producto creativo en constante renovación. Es un lugar construido plenamente por y para el ser humano, surgido de la necesidad y provisor de prosperidad. Podríamos afirmar que la mayor de sus creaciones, pues es, al mismo tiempo, el germen y la proyección de la vida en sociedad.

Lo que hemos concluido hasta ahora nos conduce a ratificar que la ciudad es el paradigma dónde la creatividad toma su sentido más amplio. Las cuatro categorías en las que se subdivide esta disciplina tienen cabida en el espacio urbano y, además, no de manera individual, sino de forma que se alimentan recíprocamente entre ellas. De esta convergencia surge un entramado garante de unas estructuras sociales y que otorga riqueza cultural, simbólica y narrativa a la urbe.

### 3. El relato urbano

“Plantear la cuestión de la naturaleza de la narración es suscitar la reflexión sobre la naturaleza misma y, posiblemente, incluso sobre la naturaleza de la propia humanidad” (White, 1987:17). El ser humano ha utilizado la narración para dar sentido a su vida y al mundo que le rodea mediante la construcción de relatos<sup>1</sup>. Como asevera Barthes “el relato comienza con la historia misma de la humanidad” (VV.AA., 1970:9). Por lo que la comprensión de la estructura de los relatos y sus componentes, nos ayudará a conocer la naturaleza sociocultural del individuo.

Como punto de partida “entenderemos el término narración en su acepción más amplia en la teoría: como proceso y resultado de la enunciación narrativa, es decir, como una forma de organización de los textos narrativos” (Sánchez Navarro, 2006:13). No obstante, debemos aclarar qué entendemos por texto narrativo. La lingüística defiende que un texto se compone de frases contenedoras de signos lingüísticos, siendo éstos su objeto de estudio principal. Pero obvia hacer referencia alguna al texto en sí. Es decir, no se ocupa de su plano formal al completo y como conjunto de frases, el texto “debe ser naturalmente objeto de una segunda lingüística” (VV.AA., 1970:12) que abarque su composición en plenitud, lo que sí hace la narratología. Ésta es “la disciplina semiótica a la que compete el estudio estructural de los relatos, su comunicación y recepción” (García Landa, 1998:257) y, lo hace, a través del plano del contenido y de la expresión<sup>2</sup>. Asimismo, la definimos como una disciplina semiótica ya que esta perspectiva considera un amplio rango de signos válidos como objeto de estudio (visuales, sonoros, culturales, etc.), mientras que la lingüística sólo se interesa en un único signo, el lingüístico.

La corriente semiótica aporta sostenibilidad a la hipótesis que defendemos, pues, para el caso que nos ocupa, entendemos el signo en su sentido más amplio. Ahora bien, todo signo es una construcción social y su correcta interpretación depende del conocimiento de los códigos por parte de quien los usa. De manera que, si anteriormente hemos defendido que la ciudad es una construcción propiamente humana, fruto de un entorno y proceso creativo, ahora podemos interpretarla como signo. Esto nos permite analizar su significado y su significante –su contenido y su forma– para descifrar lo que transmite y conocer su naturaleza.

---

1 Entendemos por relato “el significado completo de la historia contada” (García Jiménez, 1993:137). Asimismo entendemos que formalmente el relato es equiparable al texto, ya que, según Barthes, el texto no puede ser definido mediante un significado en cuanto a su condición natural de significante. De manera que el relato entendido como una construcción formal de un contenido, es significante y, por tanto, texto. La diferencia entre ambos términos parte del plano del contenido, ya que un relato cuenta una historia, mientras el texto no tiene porqué.

2 De la historia y el discurso o, lo que es lo mismo, de lo que se cuenta y cómo se cuenta.

La gestación de la ciudad, como ya hemos mencionado, se debe a las características de un espacio determinado. Pero su evolución depende también de la acción ciudadana. No podemos hablar de evolución sin tener en cuenta un origen, pues es la historia del lugar la que nos indica que su existencia forma parte de un proceso. La historia es inherente a toda creación humana debido a la acción del tiempo. Pero para que quede constancia de ella, debe ser narrada. Cada ciudad tiene su propia historia y ha dejado muestra de ella en su estructura formal. Ésta es la que configura su discurso y la que posibilita su análisis como relato.

El relato es el resultado de un ejercicio de enunciación en el que intervienen dos agentes: “el que enuncia unos significantes con el objetivo de construir un significado, el autor del discurso, y el que interpreta dotándolos igualmente de significado, el lector” (Canet y Prósper, 2009:23). Los agentes, autor y lector, son lo que conocemos como instancias enunciativas. Cada una se subdivide en diferentes categorías. Chatman (1990) las clasifica por su pertenencia o no al relato, es decir, si son diegéticas o extradiegéticas. El narrador ostenta una posición privilegiada en dicha clasificación. Es una instancia que pertenece exclusivamente al universo diegético y de la cual depende todo relato, pues es la figura imprescindible que lo hace posible. Aunque no aparezca expresamente representado en la obra, siempre se reclama su presencia como responsable de la enunciación dentro del texto. Asimismo, su existencia implica una relación directa con un narratario, “sujeto que recibe el signo emitido por el narrador en el interior del relato” (Canet y Prósper, 2009:25). La enunciación del texto urbano presenta cierta peculiaridad en este sentido. En el universo diegético de la ciudad, ella misma se encarga de tallar su forma y personalidad. Así, la reconocemos como narradora. Sin embargo, también es receptora de toda acción narrativa, lo que la convierte, a su vez, en narratario. Alberga en sí una dualidad en cuanto a instancias enunciativas se refiere, ya que funciona, al mismo tiempo, como autora y lectora, dotando al relato de alta complejidad estructural.

## Conclusiones

La ciudad es el hábitat donde el ser humano se desarrolla como tal, donde asienta las bases de una sociedad y donde evoluciona. Es un lugar surgido del potencial creativo del espacio y el de sus ocupantes, en el que tiene cabida todas las áreas de estudio de la creatividad. Esta concepción holística enriquece el significado de la ciudad y abre las puertas a la noción de la misma como composición textual.

Deducimos entonces que toda ciudad es creativa por sí misma. Este potencial es lo que le procura una permanencia en el tiempo y una historia, la cual es particular de cada asentamiento. Por tanto, a pesar de que toda urbe posee una misma esencia, un mismo punto de partida surgido de la necesidad del individuo como ser social de encauzar un proyecto común, cada una alberga singularidad respecto a su forma y personalidad, es decir, cada ciudad narra un relato diferente y único. La creatividad justifica, pues, el epicentro del concepto genérico de ciudad, mientras que la narrativa aporta a tal globalidad el matiz particular.

El ser humano necesita narrar la realidad para hacerla inteligible. Su realidad más inmediata es la colectividad de la que forma parte. Las estructuras narrativas le facilitan la comprensión de las bases socioculturales y contribuyen a su difusión y perpetuidad en el tiempo. Esto hace de la narrativa una disciplina inherente a la condición humana y necesaria para cautivar la vida en sociedad y el modelo urbano.

Los habitantes son parte del relato urbano y cómplices del mismo. Esta reciprocidad convierte a la urbe en un órgano persuasor garante de unas estructuras sociales globalizadas y estandarizadas. Esto se traduce en un

planteamiento cíclico que tiene como partida la propia capacidad creativa del espacio –entorno creativo. Una vez asimilado este primer punto, como ya hemos comentado, comienza un desarrollo narrativo característico de cada ciudad. El relato independiente establece una identidad intransefrible que queda patente en su historia. No obstante, la particularidad se construye a través de unas mismas estructuras narrativas y sociales en todos los asentamientos, las cuales marcan la senda del estilo de vida social y, por ende, retornamos a la generalidad. Esto justifica que hablemos de modo de vida urbano de forma globalizada.

## Referencias

- BAL, Mieke (1990): Teoría de la narrativa (Una introducción a la narratología), Cátedra, Madrid.
- BAÑOS GONZÁLEZ, Miguel (2001): Creatividad y publicidad, Laberinto, Madrid.
- BERGER, Peter y LUCKMANN, Thomas (2006): La construcción social de la realidad, Amorrortu, Buenos Aires.
- BONO, Edward de (1991): El pensamiento lateral: manual de creatividad, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.
- CANET, Fernando y PRÓSPER, Josep (2009): Narrativa audiovisual. Estrategias y recursos, Editorial Síntesis, Madrid.
- CARBAJAL VEGA, Ana Laura (2007): Creatividad y construcción arquitectónica de vanguardia. Estudio sobre proceso de invención y modelo didáctico de aplicación para el desarrollo creativo en la enseñanza aprendizaje en la introducción al diseño arquitectónico, Universidad Complutense de Madrid, Madrid.
- CHATMAN, Seymour (1990): Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y el cine, Taurus, Madrid.
- DELFANTE, Charles (2006): Gran historia de la ciudad. De Mesopotamia a Estados Unidos, Adaba Editores, Madrid.
- FLORIDA, Richard (2009): Las ciudades creativas: porque donde vives puede ser la decisión más importante de tu vida, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.
- GARCÍA GARCÍA, Francisco –Coordinador– (2006): Narrativa audiovisual: televisiva, filmica, radiofónica, hipermedia y publicitaria, Ediciones del Laberinto, Madrid.
- GARCÍA JIMÉNEZ, Jesús (1993): Narrativa audiovisual, Cátedra, Madrid.
- GARCÍA LANDA, José Ángel (1998): Acción, relato, discurso: estructura de la ficción narrativa, Universidad de Salamanca, Salamanca.
- MANITO, Félix –Editor– (2009): Ciudades creativas. Volumen 1 Cultura, territorio, economía y ciudad, Fundación Kreanta, Barcelona.
- MORRIS, Anthony Edwin Jamen (1995): Historia de la forma urbana. Desde sus orígenes hasta la revolución industrial (5ª Edición), Gustavo Gili, Barcelona.
- MUXÍ, Zaida (2004): La arquitectura de la ciudad global, Gustavo Gili, Barcelona.

PUIIG, Toni (2009): Marca ciudad, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.

ROMO, Manuel (1997): Psicología de la creatividad, Ediciones Paidós Ibérica, Barcelona.

RYAN, Marie Laure (2004): La narración como realidad virtual. La inmersión y la interactividad en la literatura y en los medios electrónicos, Paidós, Barcelona.

SALMON, Christian (2007): Storytelling. La máquina de fabricar historias y formatear las mentes, Ediciones Península, Barcelona.

SÁNCHEZ NAVARRO, Jordi (2006): Narrativa audiovisual, Editorial UOC, Barcelona.

TERÁN, Fernando (2009): El pasado activo. Del uso interesado de la historia para el entendimiento y la construcción de la ciudad, Akal, Madrid.

VV.AA. (1970): Análisis estructural del relato, Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.

WHITE, Hayden (1987): El contenido de la forma, Ediciones Paidós, Barcelona.

# LA CIUDAD COMUNICADA

Los medios de  
comunicación y la  
ciudad



# LA DIETA INFANTIL Y JUVENIL EN LOS ESCENARIOS COMUNICATIVOS MULTIPANTALLAS. DIFERENCIAS ENTRE EL TERRITORIO RURAL Y URBANO

**Carmen Marta Lazo**

Profesora Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad

**José Antonio Gabelas Barroso**

Profesor Ayudante Doctor de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Zaragoza. Calle Pedro Cerbuna, 12. Tlf: 976761000

email: cmarta@unizar.es/jgabelas@uoc.edu

## Resumen

Los distintos escenarios familiares se han ido modificando en función de la integración de pantallas en el hogar y fuera de él. A la televisión se le sumaron el ordenador, con Internet como gran territorio virtual, los videojuegos y el teléfono móvil. En la presente contribución, observamos las diferencias que se producen en la interacción con estas pantallas entre los niños y jóvenes asentados en la ciudad y quienes habitan en el entorno rural. Mediante los resultados

de una investigación llevada a cabo en diferentes puntos de muestreo en Zaragoza, Huesca y Teruel, tanto en las ciudades y como en las provincias, observamos como en las urbes los espacios de ocio al aire libre son sustituidos en mayor medida por el uso de escenarios virtuales, mientras que en los pueblos siguen prevaleciendo en mayor medida los lugares naturales públicos, como la plaza o la calle para el juego y el contacto con los iguales.

## Palabras clave

*Consumo, audiovisual, multipantallas, menores, territorio, urbano, rural*

## Abstract

The different scenarios have been changing family based on the integration of displays in the home and outside it. A television is joined by the computer, with Internet as a great virtual territory, videogames and mobile phone. In this contribution, we observe the differences that occur in these screens interaction between young children and settled in the city and those living in rural areas. Using the results of research

carried out at different sampling points in Zaragoza, Huesca and Teruel, both in cities and the provinces, we observed that in the urban spaces of outdoor recreation are replaced by further use of virtual sets, while still prevalent in villages further public natural places like the plaza or street for the game and contact with peers.

## Key words

*Consumption, audiovisual, multi-screen, children, land, urban, rural.*

## Introducción

Esta investigación surge en el contexto de los estudios relativos al consumo e interacción de la audiencia con las pantallas. En este caso concreto, nos interesaba estudiar los usos que los niños y jóvenes hacen de la televisión, Internet, videoconsolas y telefonía móvil, con el fin de comparar las diferencias entre aquellos que habitan en entornos urbanos y quienes residen en ambientes rurales.

## Objetivos

El principal objetivo del análisis que presentamos es demostrar nuestra hipótesis, relativa a que los menores de las ciudades dedican más tiempo a la interacción con las pantallas y los de hábitats rurales les destinan menos dedicación, en pro del juego y de los canales naturales de conversación.

## Metodología

La investigación se realizó en la Comunidad de Aragón. El método utilizado fue la encuesta, con una muestra de 127 familias repartidas en catorce puntos de muestreo, unos de ámbito rural y otros de carácter urbano, con el fin de analizar de qué modo los padres perciben el consumo multipantallas de sus hijos, en cada caso.

## 1. El territorio como factor diferenciador en las rutinas de interacción con las pantallas

Existen varias brechas del consumo multipantallas, lo que genera un escenario poliédrico. La tipología sobre inmigrantes y nativos digitales<sup>1</sup>, adolece de rigor y esconde algunas perversiones conceptuales muy próximas al esquematismo y al estereotipo. Los denominados nativos digitales (menores de veinte años), que han nacido y crecido con el clic del ratón y no con el mando a distancia de la televisión, se describen como expertos en el uso de las nuevas tecnologías, con cualidades casi innatas y destrezas tecnológicas muy avanzadas. Sin embargo, la observación de sus usos y costumbres en torno a las pantallas, y en concreto a Internet, no indica que estén alfabetizados digitalmente, que conozcan el sentido pleno y la finalidad de las diferentes posibilidades comunicativas de este entorno, ni que resuelvan sus búsquedas de información y sus rutas navegación con eficacia y con criterio. De modo que esta visión “ingenua” de que los nativos están poseídos de cualidades y destrezas innatas, forma

---

1 En 2001, Marc Prensky acuña este concepto con el fin de definir a las generaciones nacidas a partir de 1991, quienes han integrado en sus vidas las herramientas telemáticas y electrónicas, sin tan siquiera plantearse su modo de funcionamiento, lo han adquirido de manera natural. Para conocer los ámbitos que desarrolla este escritor puede consultarse su página web <http://www.marcprensky.com/>

parte de un discurso intencionado a través del cual las grandes corporaciones mediáticas y empresas tecnológicas obtienen suculentos beneficios.

La segunda tipología, los inmigrantes digitales, contiene una carga connotativa negativa muy vinculada a la adaptación, incapacidad para vivir el presente tecnológico, idea vinculada al tercermundismo, con toda la ideología implícita de colonialismo y explotación que conlleva. Al mismo tiempo, alude a un abandono de la cultura y del territorio propio, espacio físico, cultural y simbólico con el que se nace y se crece, una cultura con unos valores que “debe” ser constantemente sustituida por lo último, lo más moderno, para estar al día y ser un adaptado al nuevo territorio.

En el escenario de los conectados, no olvidemos que apenas el 20% de la población mundial dispone de conexión, también se observa la brecha cultural. No se trata sólo de disponer de conexión, sino también de formación y criterio, de estar alfabetizado para gestionar con eficacia comunicativa el entorno digital. Sin embargo, esta alfabetización mediática no es promovida por las instituciones y administraciones, que se mantienen en una política educativa que prioriza la educación instrumental, el uso de la tecnología, el número de ordenadores por aula, la implantación de las TIC, sin una reflexión pedagógica y social sobre cómo están cambiando los marcos de convivencia de los menores dentro del entorno digital, sin plantearse que es posible otra educación y otra comunicación con Internet, sin incluir en el currículo la competencia comunicativa y el desarrollo comunitario.

Centrándonos en el concepto de territorio, podemos advertir que si bien existe un buen número de estudios e investigaciones dentro de una dimensión urbanita que describen los usos y costumbres en torno al ocio digital y las aplicaciones de las TIC en el aula, el entorno rural es el gran olvidado en la investigación española, no así en los estudios y tendencias de investigación latinoamericanas. Diferentes universidades<sup>2</sup> han desarrollado en los últimos años distintos estudios, pero siempre centrados en el territorio urbano, y concretamente, la mayoría de los mismos focalizan sus hipótesis en Madrid y Barcelona.

En las ciudades, el ritmo del asfalto y del vehículo ha convertido los paseos y las calles en zonas inhóspitas e inseguras para el menor. De modo que el barrio, la plaza y la calle pública han sido sustituidas por las diferentes “ágoras virtuales” que ofrecen las pantallas, en especial la de Internet, las videoconsolas y los dispositivos móviles.

De manera diferente, los entornos rurales, disponen de accesos a los espacios al aire libre que les ofrecen las plazas, las calles, los paseos al río o a la fuente. Así, los canales naturales de relación y de comunicación siguen teniendo un tiempo y un espacio en el ocio de los menores. Se produce una transición fluida y complementaria entre el ocio sin pantallas y con las mismas. El entorno rural genera un escenario de consumo secuencial entre los juegos y actividades tradicionales de ocio (juegos de mesa, cartas, paseos, juegos en la calle, partidas de fútbol, práctica de deportes al aire libre, etc.), y el propio ocio digital alrededor de las pantallas.

El marco conceptual desplegado por Echevarría (1999)<sup>3</sup> atiende a que el primer entorno, el natural, mantuvo al ser humano ligado a la tierra, de la cual dependía esencialmente para vivir. Con el segundo entorno, el cultural y social, aparecen las ciudades y los pueblos, el transporte y las distancias; también las primeras mediaciones. Y llegó el tercero con el teléfono, radio, TV, redes telemáticas, multimedia, PDA, redes sociales,... que cada

2 De ese conjunto de universidades, podemos destacar la UOC y sus estudios en Cataluña y España, la UNED, la Complutense y la Carlos III de Madrid, la Pompeu i Fabra y la Autónoma de Barcelona, por citar algunas de las más representativas.

3 Echevarría, J. (1999): Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Ediciones Destino.

día afirman, certifican y deciden qué es lo real y qué no lo es, desde un célebre eslogan “existe donde estás”. La presencia es imagen, y la imagen siempre es afirmativa, no admite la negación; es presente, sin relación de causalidad y consecuencia; es anecdótica, por tanto secundaria, prescindible; es impactante, siempre impactante, sin dejar tiempo para la crítica, que se hace desde la distancia. El halo de transparencia que sugiere la representación mediática a través de la tiranía de la imagen, con frecuencia castra el resto de los sentidos y lastra la propia subjetividad, precisa reflexión.

En el ámbito rural, el predominio del primer entorno (natural), supedita al entorno tecnológico (dispositivos móviles, Internet) a una función subsidiaria y complementaria. El “ágora informacional” centrada en la conversación pública que procura la pantalla tradicional (televisión), hace que en poblaciones de reducida población la mayoría se sienta condicionada por los gustos de los otros, con el propósito de poder seguir las conversaciones que el convecino propone en los lugares para el intercambio de opiniones, que son muchos y muy variados, desde la puerta de casa tomando “el fresco” hasta la plaza del pueblo en la que se hacen grupos destinados al parlamento.

Por ello, en el hábitat rural, la televisión generalista sigue siendo el epicentro del consumo audiovisual, garantizando la conversación pública, que establece un protocolo conversacional entre sus consumidores (Wolton, 2006). De lo contrario, se puede entrar en una “espiral del silencio” en el sentido que otorga Noelle-Neumann (Miller: 2005)<sup>4</sup>, al no poseer información relativa a los temas que cada semana están en el guión televisivo y, por ende, en la agenda del “ágora pública” del correspondiente pueblo. De este modo, se observa que el entorno rural sustenta una relación y una convivencia menos mediada por la tecnología que el entorno urbano.

La vivencia del tiempo en las zonas rurales es más lineal, es más frecuente que las madres se dediquen a las tareas domésticas y al cuidado de sus hijos, con unos tiempos y unos hábitos de convivencia más marcados y estables. Con una mayor presencia en la casa y con sus hijos, lo que procura otro tipo de mediación y convivencia con los consumos multipantallas.

El informe de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC: 2010)<sup>5</sup> indica que más de un tercio de la población mayor de 13 años contacta diariamente con la Red. De hecho, desde 2005 hasta 2010 se ha duplicado el porcentaje de los usuarios de Internet, pasando de 19,7% a un 38,4%, en la última ola (abril-mayo 2010). Cada periodo que representan las olas, el número de internautas que acceden a la red se incrementa, llegando a aumentar cinco puntos en el último año, pasando de un 33,6% a un 38,4%.

En cuanto al índice de penetración de la red, es significativo como es mayor a medida que decrece la edad del usuario. De esta forma, los que más acceden a la Red son los jóvenes de 14 a 19 años<sup>6</sup> (un 61,9%), seguidos de la población entre 20 y 24 años (60,85), a los que le sigue la horquilla entre 25 y 34 años (52,9%). En menor medida, le siguen el resto de franjas de edad, entre 35 y 44 años (44,2%), entre 45 y 54 años (32,6%), entre 55 y 64 años (21,5%) y entre 65 y más años (10,2%). Podemos, pues, destacar que a partir de los 35 años más de la mitad de los usuarios no navega a diario por Internet y conforme avanza la edad, menor es el uso que se hace de la Red, mientras que los menores son el principal eje del uso de esta gran plataforma.

---

4 Miller, K. (2005). *Communication theories: perspectives, processes, and contexts*. (2nd ed). New York: McGraw-Hill, p. 277.

5 Véase AIMC (2010): *Resumen General de Resultados EGM*. Octubre de 2009 a mayo de 2010. Madrid: EGM.

6 Téngase en consideración que la AIMC no considera en su muestra a los menores de 14 años.

## 1.1. Cambios en los escenarios y tiempos de convivencia multipantallas

En apenas una década, el hogar se ha convertido en un conjunto de rincones para ver, jugar, interactuar y navegar. Comedores, cocinas, dormitorios, disponen de televisores, ordenadores, sin contar los diferentes dispositivos móviles que pueblan y circulan por las casas y fuera de ellas, incluso acompañan a los menores en sus desplazamientos y en su tiempo de ocio allá donde vayan. Con la irrupción de la tecnología en los domicilios, las paredes de la casa se han convertido en múltiples pantallas, que vemos o miramos como espectadores, e interactuamos como usuarios o “perceptores participantes” (Marta, 2005).

Los escenarios en los modos de ver y los tiempos en el consumo han cambiado considerablemente. El espacio ya no se suele compartir con otras personas y el tiempo deja de ser simultáneo respecto al de emisión. La grabación o descarga de contenidos permite elegir el espacio y el tiempo de visionado, a lo que se suma la portabilidad de los equipos móviles. De este modo, del salón comedor como centro del consumo y de la habitación individual, pasamos a un escenario de visionado abierto, en cualquier momento y lugar: al aire libre, en medios de transporte, en lugares públicos, en cafeterías o en el centro de estudios, entre otras muchas posibilidades.

Atendiendo a la edad, hasta los trece o catorce años, aproximadamente, la convivencia con las pantallas es la prioridad máxima en el ocio de los jóvenes, luego será salir de casa para estar con los amigos. La interacción entre ellos con los móviles, Internet, y en particular las redes sociales (Tuenti, MySpace, Facebook), prolongan el rito de convivencia con el grupo de iguales. Los padres han dejado de ser el referente principal de los hijos adolescentes, reemplazados por los modelos musicales, artísticos y deportivos que aparecen y protagonizan los diferentes relatos audiovisuales y multimedia. Los cánones que proponen e imponen las pantallas nutren el escenario conversacional y de relaciones. El grupo de pares y el entorno tecnológico socializa los hábitos y costumbres de los menores.

El tiempo del adolescente es binario. “Dos tiempos, dos modos de ser” (Rodríguez y Megías, 2000). El primero, entre semana de lunes a jueves; el segundo, de viernes tarde a domingo. Inicialmente, esta separación es normal, trabajo/ocio, así está organizado el tiempo social. Pero para los jóvenes, el tiempo de ocio es la base de sus vivencias, relaciones, deseos y comunicación compartida. El tiempo de la semana es el de la continuidad, la responsabilidad, cumplir con la familia, el colegio, etc. El tiempo del fin de semana es el festivo, sin obligaciones, sin compromisos; es un tiempo para vivir con plenitud, y explorar con intensidad, único, extraordinario, irrepetible. Se trata de apurar al máximo el presente.

Dualismo temporal que establece, con frecuencia, dos modos de ser en el mismo joven. Adolescentes formales, cumplidores, educados de lunes a jueves, adolescentes que a lo largo del fin de semana transgreden las normas y desbordan los límites. Este tiempo binario redimensiona un espacio doméstico, la propia habitación del adolescente, territorio sin ley, ni control. La ubicación de una pantalla o varias produce un territorio, lejos de la mirada de sus padres, lejos de la mirada de todos, pero muy cerca de sus amigos, conocidos y quizás extraños. Aquí cabe atender a los enormes listados de “amigos virtuales” con los que establecen contacto en las redes sociales. En algunos casos son personas desconocidas en el hábitat presencial, pero gente “cercana” en el entorno virtual, a quienes pueden llegarles a confiar secretos e información que jamás se le confiaría a un desconocido en el terreno real. Otra dualidad paradójica la que se establece en la condición de la proximidad o lejanía en el sentido de la amistad y confianza mutua.

Los rincones del “hogar familiar” se han convertido en habitaciones de cristal donde se produce un dinámico mestizaje espacial. Lo privado se hace público en las ventanas de Internet, lo público se hace privado en el habitáculo adolescente. Un espacio invadido y comunicado por el exterior, que al mismo tiempo se convierte en territorio protegido de la mirada y la presencia adulta. El desconocimiento de este territorio y sus prácticas comunicativas motiva que los adultos asocien estos lugares con el aislamiento y la adicción.

En palabras de Gabelas (2009: 5), “la familia, que siempre ha sido y es el principal regazo de emociones y sentimientos, el lugar en el que el niño aprende a querer porque es querido, debe conocer que una multiplicidad de mensajes y narraciones emotivas brotan permanentemente de las pantallas que pueblan su casa”. Cuando se contaba con un único televisor era relativamente fácil saber qué historias, qué programas veían los hijos, cuánto tiempo consumían contenidos y cuando se apagaba. Sin embargo, con el nuevo escenario, fragmentado en cuartos de ver, el control del consumo se complica. En este sentido, Rodríguez Campo, Martínez Fernández y Juanatey Boga (2005) apuntan que “la presencia de más de un televisor en el hogar o la aparición de nuevos soportes, como Internet, son factores que tienden a dispersar el carácter familiar del medio televisivo”<sup>7</sup>.

La media de televisores por hogar, según los datos del INE (2009), son 2’2 televisores por familia española, además del resto de pantallas (ordenadores, videoconsolas, teléfonos móviles). Los canales temáticos en la televisión por cable y digital permiten ver infinidad de programas distintos. Esta multiplicidad de pantallas y de contenidos diversifica los intereses de cada miembro de la familia, lo que hace más difícil que los padres conozcan lo que sus hijos ven/juegan/navegan/conversan, que los padres y madres hablen con sus hijos sobre los mismos consumos, sobre las mismas historias. Añadamos a la variada tipología de pantallas (dispositivos móviles, televisión, ordenador); también los DVDs, MP4, IPOD, en su diversidad de formatos, soportes, géneros y tipos de programas. Según el informe e-España 2010<sup>8</sup>, el acceso de los hogares a las TIC en el 2009 del total de los hogares españoles recoge los siguientes ítems: 93’5 con teléfono móvil; 66’3% con algún tipo de ordenador; 54% con acceso a Internet y el 51’3% con conexión a banda ancha. Un 16% de los internautas del país navega por la red con su teléfono, mientras que la media de Europa está en el 7%. En cuanto a los usos de internet, España también destaca en el acceso a las redes sociales. Webs como Facebook o Tuenti se sitúan como el principal destino de navegación de los internautas españoles, sobre todo de los menores de 40 años. Estos datos describen los cambios del hábitat tecnológico en los hogares españoles.

## 1.2. Trabajo de campo: resultados investigación en las diferencias en la relación con las pantallas dependiendo del hábitat rural o urbano de residencia

Con el objetivo de demostrar nuestra hipótesis, relativa a que los menores de las ciudades dedican más tiempo a la interacción con las pantallas y los de hábitats rurales les destinan menos dedicación, en pro del juego y de los canales naturales de conversación, realizamos una investigación en la Comunidad de Aragón. Para ello, encuestamos a un total de 127 familias repartidas en catorce puntos de muestreo, unos de ámbito rural y otros de

---

7 Rodríguez Campo, L.; Martínez Fernández, V. A.; y Juanatey Boga, O. (2005). «Evolución en las preferencias de los consumidores de productos audiovisuales», Revista Comunicar, 25, Huelva: Grupo Comunicar.

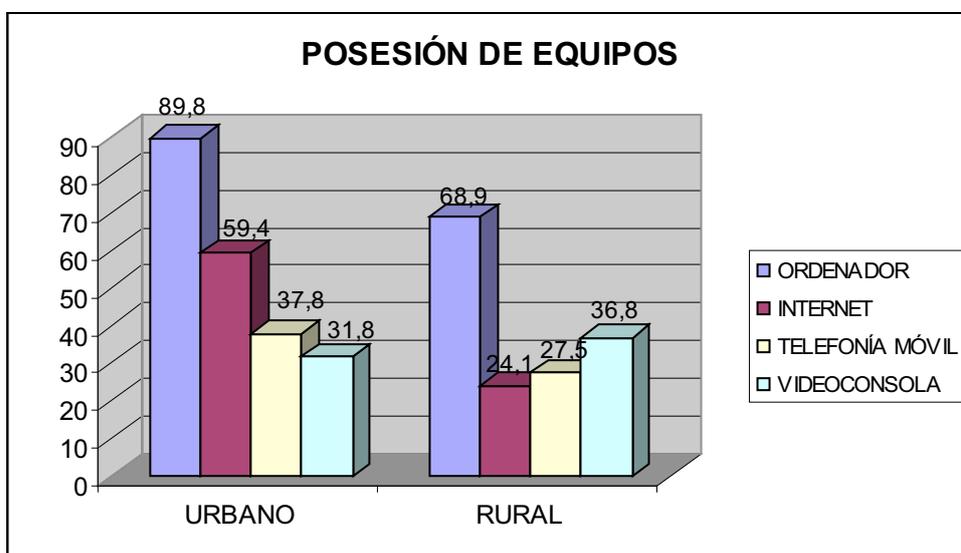
8 E-España 2010 Informe Anual. Sociedad el desarrollo de la sociedad de la información. Fundación Orange.

carácter urbano, con el fin de analizar de qué modo los padres perciben el consumo multipantallas de sus hijos, en cada caso.

La representación de la muestra por modalidad de hábitat de residencia se repartió de manera ajustada entre quienes residen en poblaciones rurales (un 45,7%) y los que viven en ciudades (un 54,3%).

Uno de los principales contrastes que se advierte entre los hogares del medio rural y del urbano es la posesión de equipamientos (véase Gráfico 1), la cual condicionará todos los consumos. De hecho, existe una notable distancia entre quienes poseen ordenador (un 89,8% en el hábitat urbano, frente a un 68,9% en el rural), la cual se acrecienta todavía más en el caso del acceso a Internet (59,4% frente a un 24,1%). La única pantalla que está más extendida entre los menores de los pueblos es la videoconsola, aunque la diferencia es escasa (36,8% frente a un 31,8%).

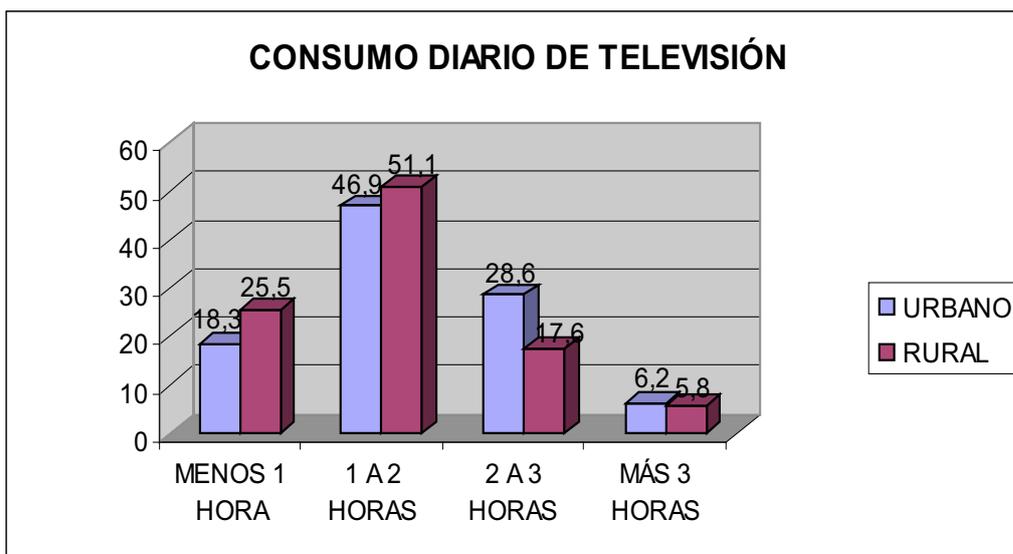
Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia

El consumo diario de televisión es más reducido entre los habitantes de localidades que entre los de ciudades, según queda reflejado en el Gráfico 2. Los niños y jóvenes de hábitat urbano superan en mayor medida las dos horas de visionado (28,6 frente a un 17,6%); mientras que los del rural no llegan a una hora en un mayor porcentaje de ocasiones (10,2 frente a un 25,5%).

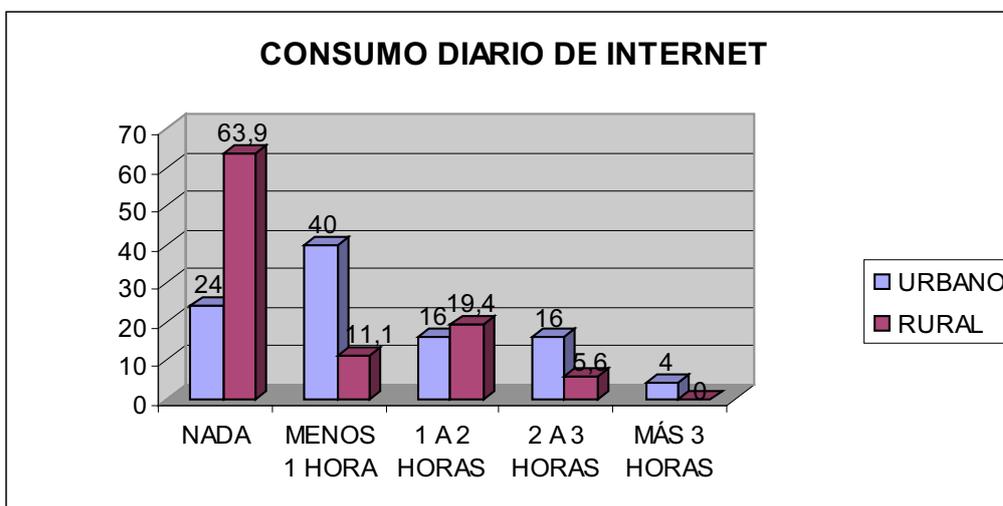
Gráfico 2



Fuente: Elaboración propia

Los menores que residen en hábitats rurales consumen en menor medida Internet, tal y como consta en el Gráfico 3. De hecho, un 63,9% no lo utilizan frente a un 24% en las urbes. Por otro lado, el porcentaje de los que superan las dos horas de consumo es mayor entre quienes habitan en ciudades.

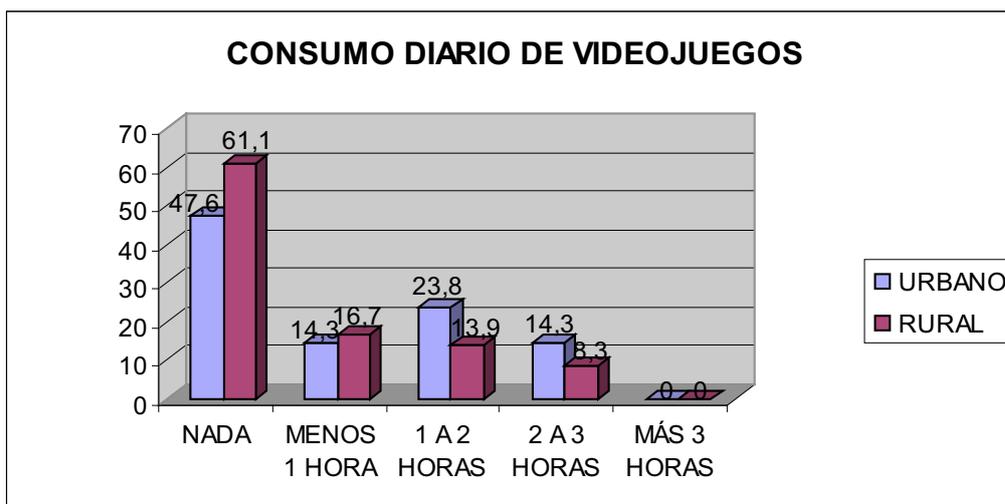
Gráfico 3



Fuente: Elaboración propia

La tendencia en el consumo de videojuegos es similar a la de las pantallas anteriores (Véase Gráfico 4). Así un 61,1% de menores de los pueblos no los utilizan, frente a un 47,6% en las ciudades. Asimismo, los niños y jóvenes de hábitats urbanos superan a los rurales en tiempos de consumo.

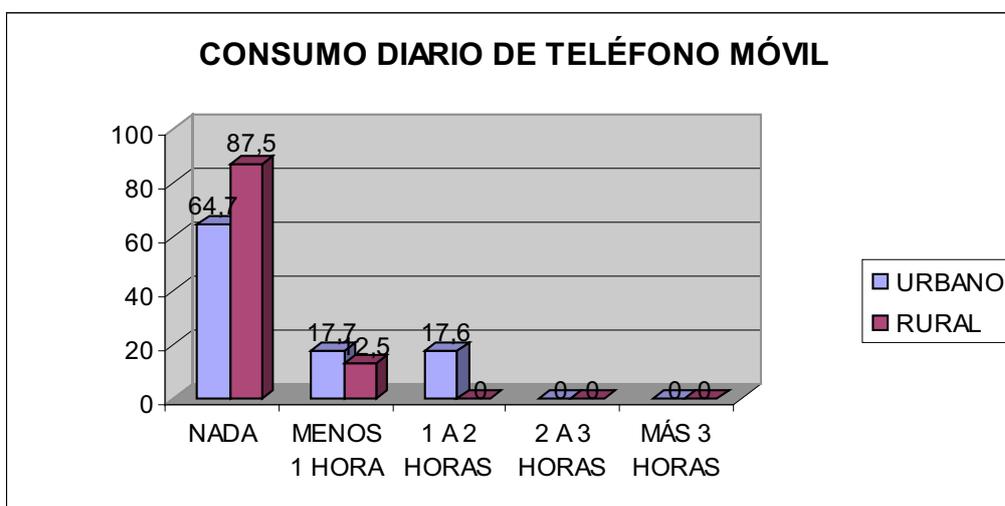
Gráfico 4



Fuente: Elaboración propia

Asimismo, en el Gráfico 5, se aprecia una diferencia sobresaliente entre los menores de hábitat rural, que apenas consumen teléfono móvil y los de poblaciones más reducidas, cuyo consumo –sin ser excesivo- es mayor. Así, un 17,7% hablan menos de una hora y un 17,6%, entre 1 y 2 horas.

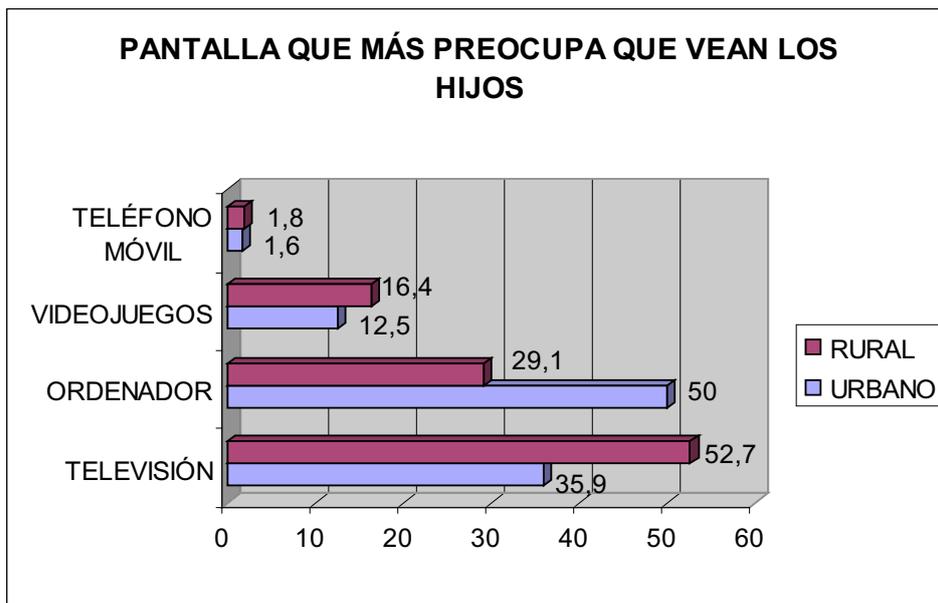
Gráfico 5



Fuente: Elaboración propia

La pantalla que más preocupa a los padres de ámbito rural es la televisión, lo que se deriva de que el consumo es más elevado, siendo la pantalla con la que comparten más tiempo, como puede observarse en el Gráfico 6. En el ámbito urbano, se diversifican más los usos y es el ordenador la pantalla que más preocupa a los padres. No deja de ser significativo que la videoconsola es un soporte más preocupante para los padres de pueblos, en los que se consume en mayor medida. Por tanto, podemos deducir que el grado de preocupación está directamente relacionado con el tiempo destinado a cada medio, en cada caso.

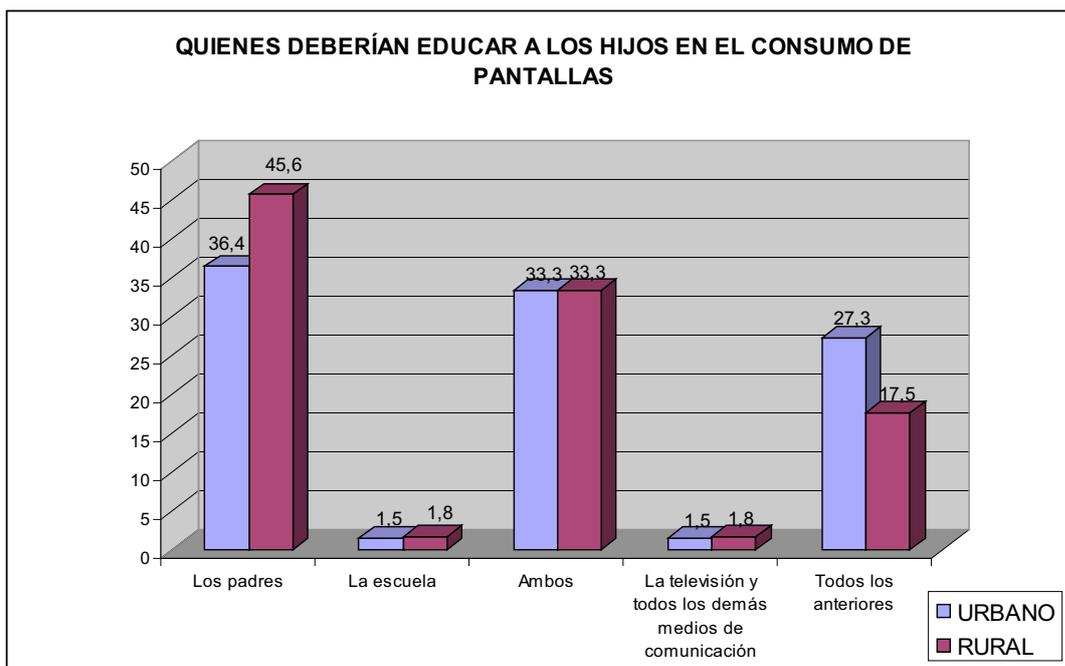
Gráfico 6



Fuente: Elaboración propia

Los padres, independientemente del ámbito de pertenencia, se ponen de acuerdo a la hora de decidir que les compete a ellos educar a sus hijos en el consumo de pantallas. Como se desprende del Gráfico 7, la diferencia más destacada que se advierte en sus respuestas es que los padres de hábitat urbano consideran en mayor medida que los medios de comunicación también deben implicarse en esta actuación.

Gráfico 7



Fuente: Elaboración propia

## Conclusiones

- Podemos hablar de “brecha territorial” en el consumo de pantallas entre los menores residentes en pueblos y los que habitan en ciudades. Las notables diferencias en la posesión de ordenador y en la conexión a Internet condicionan el consumo y, por consiguiente, los hábitos en el tiempo de ocio.
- Uno de los aspectos que conforman lo que denominamos “diferencia generacional” tiene su representación en los rincones del “hogar familiar”, que se han convertido en “habitaciones de cristal” donde se produce un dinámico mestizaje espacial. Lo privado se hace público en las ventanas de Internet, lo público se hace privado en el habitáculo adolescente. Un espacio invadido y comunicado por el exterior, que al mismo tiempo se convierte en territorio protegido de la mirada y la presencia adulta. El desconocimiento de este territorio y sus prácticas comunicativas motiva que los adultos asocien estos lugares con el aislamiento y la adicción.
- Se observa que los niños y jóvenes de hábitat rural destinan menos tiempo al consumo de pantallas y, en contraposición, se observa un mayor tiempo destinado al juego tradicional, en cuanto que está enmarcado en unas coordenadas espacio-temporales físicas: los jugadores asisten y participan en el mismo lugar y al mismo tiempo en el escenario lúdico.
- En las ciudades, la pantalla central es Internet y en los pueblos, la televisión. La pantalla que más preocupa que utilicen los hijos varía según el tipo de hábitat. El entorno rural prioriza los videojuegos, respecto al entorno urbano.
- Se confirma el deseo de los padres en educar a sus hijos para que sepan utilizar las pantallas, independientemente del hábitat de residencia. La mayoría consideran que esta labor debe ser compartida con la escuela y, en el caso de los padres de las ciudades, destinan esta función en mayor medida también a los propios medios de comunicación, como tarea conjunta.
- Las familias del ámbito rural, no sienten el miedo a la calle, los hijos pasan más tiempo fuera de casa, a edades menores, lo que alivia la responsabilidad de los progenitores, facilita una relación más presencial y un contacto más tangible y cercano entre iguales, y reduce el tiempo total dedicado al consumo multipantallas.

## Referencias

- AIMC (2010): Resumen General de Resultados EGM. Octubre de 2009 a mayo de 2010. Madrid: EGM.
- Aparici, R (coord). (2003): Comunicación educativa en la sociedad de la información. Madrid. UNED.
- Baricco, A. (2009): Los bárbaros. Ensayo de una mutación. Barcelona: Anagrama.
- Echevarría, J. (1999): Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Ediciones Destino.
- Gabelas, J. A. (2005): “Comunicaciones líquidas en universos ubicuos. Nuevos escenarios, nuevas relaciones, otra comunicación”. En Seminario Pantallas Sanas. Zaragoza: Gobierno de Aragón.
- Gabelas, J. A y Marta, C. (2008): Consumos y mediaciones de familias y pantallas. Nuevos modelos para la convivencia. Zaragoza: Gobierno de Aragón.

Gabelas, J. A (2009): "Las nuevas tecnologías: un nuevo marco emergente en las relaciones y la comunicación familiares". En Actas del Congreso "Hablemos de Drogas". Barcelona: FAD y CAIXA.

García Matilla, A. (2003): Una televisión para la educación. La utopía posible. Barcelona: Gedisa.

García Matilla, A., Callejo Gallego, J. y Walzer, A. (2004): Los niños y los jóvenes frente a las pantallas. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

Marta Lazo, C. (2005): La televisión en la mirada de los niños. Madrid: Fragua.

Marta Lazo, C. y Gabelas Barroso, J. A. (2007): "La educación para el consumo de pantallas, como praxis holística". En Revista Latina de Comunicación Social, núm. 62, Tenerife: Universidad de La Laguna. Consultado el 10 de junio de 2010 en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200720>.

Marta Lazo, C. y Gabelas Barroso, J. A. (2009): "Diferencias en el consumo audiovisual y multimedia de los menores: entorno rural y urbano". En Revista Anàlisi, núm. 39, Barcelona: UAB, pp. 203-216.

Marta Lazo, C. y Vadillo Bengoa, N. (2010): "Transformaciones producidas por la instauración de la televisión digital terrestre en España". En Revista Razón y Palabra, núm. 71. México: Instituto Tecnológico de Monterrey.

Miller, K. (2005): Communication theories: perspectives, processes, and contexts. (2nd ed). New York: McGraw-Hill.

Rodríguez Campo, L.; Martínez Fernández, V. A.; y Juanatey Boga, O. (2005). "Evolución en las preferencias de los consumidores de productos audiovisuales". En Revista Comunicar, núm. 25, Huelva: Grupo Comunicar.

Rodríguez, E, Megías, (2000): Estructura y funcionalidad de las formas de diversión nocturna: límites y conflictos. Madrid: FAD.

<http://www.marcprensky.com/>

[http://www.technologyreview.com/es/read\\_article.aspx?id=1295](http://www.technologyreview.com/es/read_article.aspx?id=1295)

# LAS PANCARTAS TIENEN LA PALABRA: ESLÓGANES, CONSIGNAS Y LEMAS DE LOS INDIGNADOS DEL 15-M

**Carlos Navarro Gutiérrez**

Profesor Dr. Asociado de Creatividad Publicitaria

Facultad de Ciencias de la Información. Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad CAVP-1.  
Universidad Complutense. 28040 Madrid, España. Tfn: 619047032 Mail: [cngutierrez@pdi.ucm.es](mailto:cngutierrez@pdi.ucm.es)

## Resumen

Esta investigación pretende estudiar y analizar los mensajes escritos por la mayoría de las ciudades españolas a raíz de la acampada en la Puerta del Sol de Madrid el pasado 15 de Mayo. El estudio de estas frases, redactadas en forma de eslóganes, consignas o lemas, se concreta en aquellas escritas por los propios indignados sobre soportes perecederos como pancartas, de comunicación genuinamente populares, que con un lenguaje creativo espontáneo, sin reglas ni formatos predeterminados, han servido para canalizar, a base de textos, las reivindicaciones, sueños, deseos y frustraciones provocados en los ciudadanos por una crisis sistémica que está conmocionando nuestro mundo.

## Palabras clave

*Comunicación, Mensaje, Eslóganes, Publicidad, Creatividad, Redacción Creativa.*

## Abstract

This paper aims to both the study and the analysis of messages which spread all over the major spanish urban areas from the moment people “indignant” camped last 15th. of May on Puerta del Sol, Madrid’s main gate. Those messages will be specifically researched when expressed as slogans, sentences or claims on quotidian materials such as posters, boards, sheets and every kind of popular writing supports. It is our proposal to retrieve conclusions from these new forms of urban communication which, just with the help of written words, have become a surprising, creative and spontaneous vehicle of the citizen’s desires, dreams and frustrations that the economic crisis actually destroying our world has provoked among them.

## Key words

*Communication, Message, Slogans, Advertising, Creativity, Copywriting.*

## Introducción

Han tenido que pasar cuarenta y tres años para que Europa vuelva a llevar a la primera plana de los medios un fenómeno de indignación social como el sucedido en España con ocasión del 15 de mayo pasado. Fue en el mismo mes de Mayo pero de 1968 la última vez que ocurrió un fenómeno semejante en cuanto a la expresión de la insatisfacción popular. Estalló en el Barrio Latino de la ciudad de París y dejó mensajes escritos y gritados que se han ganado un primer puesto en la historia de los textos populares nacidos de las rebeliones contemporáneas. Estos fenómenos no han encontrado mejor lugar para dejar constancia de su propia literatura que escribirla en las paredes. Las numerosas expresiones vertidas por los ciudadanos en estas recientes manifestaciones de indignados españoles no podían ser menos. En el París de entonces “les murs ‘avaient’ la parole” y “la imaginación quería tomar el poder”; en la España de hoy las pancartas dicen

“Tus sueños no caben en sus urnas”. Los eslóganes escritos a rotulador, a brocha, a carbón o con lápiz de labios sobre las superficies más inesperadas de las ciudades españolas han sido los que se han convertido con todo derecho en la seña de identidad más notoria del movimiento ciudadano 15-M, nacido desde el pequeño colectivo “Democracia Real, ¡Ya!”. Rebeliones inmediatamente precedentes y geográficamente mediterráneas como las ocurridas en las plazas de las capitales de Egipto y Túnez, de gran repercusión mundial, no han emitido mensajes con tales dosis de ingenio como los escritos en las ciudades protagonistas de la indignación española. Parecida conclusión se puede extraer comparando los mensajes de rebeliones ciudadanas anteriores a aquellas, como fueron las ocurridas en Noviembre de 1999 en Seattle (Cumbre de la Organización Mundial de Comercio), en Abril y Septiembre de 2000 en Washington y Praga respectivamente (Cumbre del Banco Mundial y del Fondo Monetario Internacional), y, un año después, cuando las graves protestas sucedidas en Porto Alegre en su contracumbre del encuentro internacional simultáneo celebrado en Davos con ocasión del Foro Económico Mundial. O en Julio del mismo año, 2001, en la llamada batalla de Génova donde cayó muerto el joven manifestante Carlo Giuliani en las algaradas contra el G-8. Se recuerdan los hechos con dolor pero no tanto los mensajes que las protestas produjeron. Ello no le recorta ni un ápice de valor a tales manifestaciones aunque, sin duda, las hace un punto menos recordables para la memoria histórica de la comunicación que las sucedidas en España.

## Objetivos

Se pretende profundizar, a través de las expresiones escritas mostradas en las plazas y calles de las principales ciudades españolas por el Movimiento 15-M, cuál es la serie de características de sus mensajes para haber conseguido un alto recuerdo e impacto.

El objetivo es ejemplificar, con los eslóganes como ejemplo, la influencia de las técnicas utilizadas por la publicidad y el marketing en la eficacia creativa desplegada por el Movimiento 15-M.

Se trata de ofrecer una opinión basada lo más posible en los datos analizados (a pesar de la cercanía de los hechos que, sin duda, dificulta la objetividad de las conclusiones) y en los aspectos más relevantes que arrojan estos mensajes surgidos de la imaginación popular en un determinado espacio de tiempo (15 de Mayo al 19 de Junio), el más significativo de la protesta.

Para determinar este fenómeno se parte de un doble objetivo.

En primer lugar, definir los términos empleados que diferencien los mensajes entre sí, atendiendo a su formato (eslogan, consigna, lema...), así como a los soportes sobre los que se escriben, dibujan o imprimen.

En segundo lugar la tarea consistirá en dividir dichos mensajes por su tipología, en relación a sus contenidos, por un lado, y a los conceptos reivindicados por sus ejecutores por el otro.

Para finalizar, se analizarán poniendo de relieve los más llamativos para sacar conclusiones desde el punto de vista cualitativo, teniendo en cuenta la creatividad en su redacción. En este apartado del análisis se busca llegar a conclusiones que, si bien subjetivas y difícilmente jerarquizables, pueden iluminar los secretos del éxito en la comunicación ciudadana de este espontáneo fenómeno popular.

## Metodología

El método ha combinado el análisis cuantitativo y cualitativo sobre una muestra de mensajes escritos en soporte gráfico lo suficientemente amplia como para que los resultados obtenidos sean estadísticamente significativos. Para simplificar su estudio, los mensajes se han considerado como unidades de comunicación. Ha sido seleccionado uno solo aunque estuvieran varios contiguos en la misma fotografía. En este caso, el eslogan o consigna elegido ha sido el considerado más significativo por el autor. El navegador utilizado ha sido Mozilla/Firefox con el motor de búsqueda Google: <http://www.google.es/search>.

Se han aplicado dos tipos de análisis, cuantitativo y cualitativo.

### El análisis cuantitativo:

Sobre una muestra aleatoria de setenta y cinco mensajes en total (base 100%), captados en las ciudades de Madrid, Barcelona, Valencia, Málaga y Toledo, y recogidos de las páginas web indicadas en las referencias en los treinta y cuatro días siguientes al 15 de Mayo. Algunos de ellos también fueron fotografiados por el autor. Se han usado los formatos fotográficos jpeg (fotografía portable con imagen+texto) con la intención de que puedan siempre ser consultados en su Contexto en que fueron escritos, lo cual no hubiera sido posible si se hubieran analizado solo como simples listados de frases.

### El análisis cualitativo:

Ha sido imprescindible contemplar el sentido cualitativo de los mensajes pues un enfoque meramente tipológico y clasificatorio hubiera dejado incompletas las conclusiones. Esa es, entre otras, la razón de haber estudiado los mensajes integrados en fotografías, teniendo en cuenta el entorno en que eran expuestos y así sacar partido también al significado del soporte comunicador.

Aspectos puramente estéticos de los mensajes seleccionados en la muestra, como pueden ser la caligrafía, los colores o sus superficies, el autor, antes de orillarlos ha preferido interpretarlos a la luz de su experiencia en la materia y de esa forma también debe entenderse que ha utilizado el método heurístico.

El método ha combinado el análisis cuantitativo y cualitativo sobre una muestra de mensajes escritos en soporte

gráfico lo suficientemente amplia como para que los resultados obtenidos sean estadísticamente significativos. Para simplificar su estudio, los mensajes se han considerado como unidades de comunicación. Ha sido seleccionado uno solo aunque estuvieran varios contiguos en la misma fotografía. En este caso, el eslogan o consigna elegido ha sido el considerado más significativo por el autor. El navegador utilizado ha sido Mozilla/ Firefox con el motor de búsqueda Google: <http://www.google.es/search>.

Se han aplicado dos tipos de análisis, cuantitativo y cualitativo.

## El análisis cuantitativo:

Sobre una muestra aleatoria de setenta y cinco mensajes en total (base 100%), captados en las ciudades de Madrid, Barcelona, Valencia, Málaga y Toledo, y recogidos de las páginas web indicadas en las referencias en los treinta y cuatro días siguientes al 15 de Mayo. Algunos de ellos también fueron fotografiados por el autor. Se han usado los formatos fotográficos jpeg (fotografía portable con imagen+texto) con la intención de que puedan siempre ser consultados en su contexto en que fueron escritos, lo cual no hubiera sido posible si se hubieran analizado solo como simples listados de frases.

## El análisis cualitativo:

Ha sido imprescindible contemplar el sentido cualitativo de los mensajes pues un enfoque meramente tipológico y clasificatorio hubiera dejado incompletas las conclusiones. Esa es, entre otras, la razón de haber estudiado los mensajes integrados en fotografías, teniendo en cuenta el entorno en que eran expuestos y así sacar partido también al significado del soporte comunicador.

Aspectos puramente estéticos de los mensajes seleccionados en la muestra, como pueden ser la caligrafía, los colores o sus superficies, el autor, antes de orillarlos ha preferido interpretarlos a la luz de su experiencia en la materia y de esa forma también debe entenderse que ha utilizado el método heurístico.

# 1. Resultados

## 1.1. Tipología de los soportes utilizados

Los mensajes escritos lo fueron sobre un total de once soportes distintos. La clasificación de tales soportes se hizo atendiendo a los materiales de que estaban hechos, dando por entendido que han sido contruidos, o simplemente conseguidos por sus autores, de forma libre, pues ninguno de los analizados era un material usado comercialmente por industrias de la comunicación como pudiera ser la publicidad exterior. Excepto en el caso de las pegatinas, de las chapas o de las camisetas (solo un 5% de la muestra) que obviamente serían producidas por algún sistema de preimpresión, de tirada desconocida, hemos comprobado que el resto de las piezas fueron escritas de manera artesanal, con los medios que los manifestantes tenían a mano. Los soportes elegidos son de lo más variado y demuestran una vez más que el medio es el mensaje también en esta ocasión: lo importante no es donde se escribe sino lo que se escribe (Sempere, P. 2007). Tampoco parece importar con

lo que se escribe, pues los instrumentos suelen ser de lo más perecederos y domésticos, tales como rotuladores, brochas, ceras y hasta lápices de labios.

Los soportes utilizados son a su vez los clásicos en este tipo de acontecimientos: las pancartas, las lonas y sábanas, los carteles, las hojas tamaño folio DINA-4 y los simples cartones. Entre ellos suman más del 75% del total de soportes. Estos medios son útiles por su facilidad de disposición y por su comodidad para la escritura sobre ellos. Asimismo, transmiten la idea de inmediatez y espontaneidad, sin intermediarios en la cadena de producción: quienes sintetizan el mensaje a su vez lo realizan y colocan o exhiben. Finalmente, decir que se trata soportes de escasa superficie (excepto las lonas o sábanas, 8%), un indicador de la economía de producción pero también de su obligada síntesis creativa lo cual les hace utilizar pocas palabras; las frases han de reducirse al mínimo, tal como se hace con los eslóganes o claims en publicidad.

A continuación, el cuadro 1 resume los resultados anteriores:

*Cuadro 1: Tipología de los soportes utilizados*

Soporte y nº de mensajes	Tipo de escritura	% % de la muestra
Pancartas, 18	A mano	24%
Carteles, 15	A mano	20%
Hojas/Folios, 11	A mano	14,7%
Cartones, 11	A mano	14,7%
Impresos, 7	Impresos	9,3%
Lonas/Sábanas, 6	A mano/ Impresas	8%
Otros, 7		9,3%
TOTAL: 75 piezas	Impresos/ A mano	100%

## 1.2. Temática contenida en los eslóganes y palabras clave utilizadas

Los temas a que hacen referencia los eslóganes, consignas o lemas, han sido clasificados después de analizar los contenidos escritos de las 75 piezas de la muestra. La guía principal para el agrupamiento han sido las palabras que más se repetían, o palabras clave, usadas en el léxico concreto de cada mensaje. A partir de ese análisis, y tras la consiguiente síntesis, quedaron divididos en cuatro categorías generales según su frecuencia de uso. Pasamos a enumerarlas y a detallar las palabras clave correspondientes a cada uno de los temas en el siguiente cuadro resumen nº 2.

Cuadro 2: Temática de los eslóganes y palabras clave más utilizadas

Temáticas generales de los mensajes	Palabras clave asociadas (seguidas de asterisco* las más repetidas)
2.1.A) INDIGNACIÓN/ SITUACIÓN	Te atacan-ganas/ Borrego-pantalones-cinturón/Despido/ Deuda-hipoteca/ Harta/ Indignado*/ Indígnate/ Futuro/ La voz/ Manos arriba/ Armas-educación/ Nos mean/ Hasta los ovarios/ No jubilarme/ Hasta la polla/ Pre-parados/ Rabia/ Sin casa/ Sin pensión/ Sin nada/ Sin curro.
2.2.B) CRISIS ECONÓMICA/ POLÍTICOS/ CORRUPCIÓN	Políticos*/ Islandia/ Chorizo*/ Banqueros/Ricos/ Gobierno putas/ Euro/ Contrato/ Mercados*/ Sueldo/ Sindicatos- Bancos-patronal-prensa/Deuda-hipoteca/ Ladrones/ Fondo Monetario/ Parado/ Ni dios nos representa/ Limusina-patera/ Tu banco/ Cobrar 600€/ Yes we camp/ ZP falla.
2.3.C) ANTISISTEMA	Barricada/ Camino/ Revolución*/ Democracia* ausente/ Democracia real/ Demos-contra-cracia/ Sistema*/ Reinicia/ Error del sistema/ Lucha/ No votes*/ Antisistema/ Junta electoral ilegal/ Ricos/ Abajo el régimen/ Urnas/ Spanish revolution/ Violencia es 600€/ Censura/ Violencia/ Vote basura/ Cambiemos
2.4.D) UTÓPICOS/ POÉTICOS/ LIBERTARIOS/ OTROS...	- Conciencia*/ Corazones*/ Mundo nuevo/ Sin miedo*/ Reflexión/ Generación botellón/ Love/ Levadura-masa/ Sol*/ Plaza Solución/ Estación Sol/ Próxima estación/ Luna/ Sueño*/ Sueños/ Enciende tu-mente/ Apaga la tv-mente/  Verdad duele/ Soñar-dormir/Despertar

Las palabras clave indicadas como más repetidas se han considerado las escritas tres o más veces, siguiendo la lectura en los jpegs, y considerando un solo mensaje por soporte. Aún conteniendo la misma palabra, a menudo los mensajes estaban redactados con una sintaxis diferente. Así es como aparecen palabras repetidas pero en contextos lexicales distintos: por ejemplo, en los eslóganes “soñar es mejor que dormir” y “si no nos dejan soñar no les dejaremos dormir” se contabiliza dos veces el verbo clave soñar.

## 2.1. Temática A) Indignación/Situación

Este apartado contiene el lado más pesimista de la protesta y el más numeroso (23 mensajes contabilizados). Por algo su denominación de “indignados” ha acabado por ser la aceptada con más éxito aparte de haber dado nombre al movimiento general que una vez más coincide con el título de uno de sus libros biblia (Hessel, S. 2010). Aquí los mensajes se enuncian en modo imperativo o enunciativo y son gráficamente descriptivos sobre los motivos de la indignación, lo que además de personalizarlos parece darles, no solo contundencia, tam-

bién una mayor credibilidad: “Nos mean y nos dicen que llueve” o “Manos arriba! Esto es un contrato”. Para impactar en los públicos masivos, y sin renunciar a los insultos, las quejas usan las expresiones más coloquiales, muchas veces rimadas (Reyes, F., Chojín: 2010), y, también, una novedad, diferenciadas por el género masculino o femenino según lo sienta el afectado: “Hasta los ovarios del Fondo Monetario” o “No se me ha ido la olla, estoy hasta la polla”. Otras expresiones revelan la pura frustración de los ciudadanos de forma directa como en “Organiza tu rabia” o en la imprenta en camisetas “Sin casa, sin curro, sin pensión, sin miedo”. Los autores parecen conscientes de que la ironía en la redacción provoca una inmediata simpatía en los lectores, una técnica de comunicación avisada por el marketing.

## 2.2. Temática B) Crisis económica, políticos, corrupción

Aquí los mensajes son directos. No tienen problema en ayudarse del recuerdo de campañas publicitarias recientes -como la realizada por el equipo de Barack Obama- para ganar en recordación. Se leen más consignas que eslóganes aprovechando la complicitad de la audiencia que ya se supone estará previamente de parte del redactor al hablar de política y dinero, temas que en la sociedad española de la primavera 2011 han superado en índices de preocupación al terrorismo de ETA o Al Qaeda (cfr. encuesta sobre la población 2011 del

Instituto Nacional de Estadística). Los redactores piensan no tener mucho que explicar al meter a banqueros y políticos en el mismo saco de los ladrones y “chorizos”. Las palabras más repetidas son estas últimas precisamente, junto con “mercados”. El dramatismo de la situación de “parados” a quienes no les “llega el mes a fin de sueldo” (uno de los eslóganes más recordados) no impide la aparición del humorístico doble sentido; es el caso del cartón con el claim “Yes we Camp” traído del léxico de las elecciones norteamericanas y referido al corrupto ex presidente de la Generalitat valenciana o el de “Violencia es cobrar 600€”. Eficaz en la misma línea socarrona está la metáfora visual sacada de los anuncios del banco ING Direct, donde se lee el reiterativo claim de la campaña “Tu banco y cada día el de más gente” escrito a brocha en un gran cartón junto a un banco mobiliario de una calle. La imaginación toma de nuevo la ciudad cuarenta y tres años después, y hace en último término sonreír ante las palabras lanzadas contra ricos, “El enemigo no viene en patera; viene en limusina”, corruptos, “Chorizo ibérico, liquidación” o presidentes, “ZP falla”.

## 2.3. Temática C) Antisistema

El análisis permite agrupar un alto porcentaje de los mensajes ( 21 de ellos) en el genérico antisistema. Engloba todos aquellos que, aún coincidiendo en su temática con la indignación y la crisis económica, tienen un claro sesgo hacia la revisión de los valores de la sociedad, la democracia o el mundo occidental que padecen los indignados: “No soy antisistema; el sistema es anti-yo”. Son los que se plantean el cambio de raíz, los que sueñan libertarios, anárquicos, aquellos que exigen empezar de nuevo, cambiar sin más, hacer tabla rasa de lo establecido. Son los que más pueden recordar grafismos textuales de artistas urbanos de vanguardia (Alberro, A. 2010) como los de Barbara Kruger cuando escribe lemas como “Your body is a battleground”, “I shop, therefore I am” o “You are yourself”.

Varios llevan consignas negativas, “No les votes”; recuperan palabras obsoletas para el siglo XXI, barricadas, lucha, censura, régimen, y algunos se redactan en inglés para entenderse en la aldea global: “Spanish revolution”,

“Spain is different, not indifferent”. No puede pasar desapercibida la preocupación por la imagen que da la protesta ante el mundo. Un eslogan como “La revolución estaba en nuestros corazones y ahora vuela libre por las calles”, aparte de poderse considerar también poética (categoría D) es muy significativa acerca de la manera de expresar que ellos no son violentos (algo siempre temido por las autoridades) y, de paso, aligerar la palabra revolución de su violenta carga histórica.

Finalmente, los hay que utilizan lexemas típicos de Internet, un detalle enriquecedor que abre una nueva forma de expresar la revolución en la era de Google (Sempere, P. 2007): “Error del sistema ¡reinicia!”.

## 2.4. Temática D) Utópicos, poéticos, otros

Una cuarta segmentación cerraría la clasificación general estudiada. Es aquella a la que aluden los lemas más abiertos, menos concretos, más ilusionados, en definitiva, más inclasificables. Son los que bautizan, los que buscan la huella emocional, la más duradera. Desde el lugar de la iniciación —con un nombre ya de por sí hermoso como es la plaza de Sol en Madrid-, “Estación Sol”. hasta el nombre con que quieren marcar su futuro, “Plaza Solución”. La redacción es consciente de protagonizar un acontecimiento que, por ser social, será inevitablemente consumido, perecedero. Por consiguiente hay que dejar huella, “crear marca”, lo que los publicitarios llaman naming: bautizar con un nombre un fenómeno social. Sol se redacta ya en Mayo como algo más que una estación de metro o una plaza ciudadana: ha pasado a convertirse en “Sol” todo un símbolo producto de una rapidísima conversión semiótica, tres letras llenas de significado. Estamos ante una rebelión que no es de calles, callejera (en evitación de lo peyorativo), es de plazas y centrándose en ellas se extenderá por toda España. Por eso escriben “Sol nunca había brillado tanto” o “¡¡Ya tenemos el sol, ahora queremos la luna!!”.

Como puede leerse en el cuadro 2, las palabras más renombradas apelan a conceptos casi poéticos como corazón, mundo nuevo, sueño o conciencia. Simples folios con textos como “Hay noches que todavía sueño” o “Si no nos dejáis soñar no os dejaremos dormir” parecen escritos para la posteridad por poetas de rotulador más que por manifestantes airados. Algunos de estas consignas aprovechan las paredes para liberarse de etiquetas, “Podemos ser algo más que la generación botellón”, para vislumbrar el día después, “Somos la levadura que levantará la masa”, o ¿por qué no? para recuperar palabras icónicas que hace más de cincuenta años cantaron generaciones, como “Jo LOVE 15-M” (de nuevo aparece la publicidad con el diseño integrado del mítico corazón del diseñador Milton Glasser “I Love NY” conformado como un logo). La protesta, consciente de su alta exposición a los medios nacionales e internacionales, aprovecha los soportes para lanzar mensajes que saben de aceptación universal. De ahí que aparezcan consignas como “Enciende tu mente, apaga la TV”, “No nos vamos, nos mudamos a tu conciencia” o “Ya nos hemos despertado, nadie nos va a parar”. Frases que entroncan con emociones universales son las que más simpatía han creado hacia el 15-M.

## 3. Un movimiento sin logo

No queremos concluir estos resultados sin hacer mención a algunos datos sobre el marco visual donde se han alojado los eslóganes arriba analizados.

A diferencia de su copywriting (anglicismo para denominar los textos publicitarios) que en su conjunto es cohe-

sionador del espíritu y las reivindicaciones del movimiento, los visuales apenas aportan valor. Se aprecia una clara intención por evitar que el fenómeno social quede agrupado tras una única imagen. A pesar de los esfuerzos actuales por conseguir su cristalización visual, - algo que siguen persiguiendo con denuedo periodistas, comunicadores y publicitarios- nadie ha conseguido encontrar una identidad visual que haga de paraguas aglutinador para los indignados. Llama la atención que a estas alturas de Septiembre de 2011 (cuando escribimos este documento), el 15-M no disponga (ni lo desee) de un logotipo representativo. Todo lo más que los medios muestran como iconotipo es la portada de la edición en español del librito de Hessel. La ausencia gráfica simbólica, en el conjunto de signos sobrepuestos llamado tiposfera ciudadana (González-Solas, J. 2008), contrasta con la detectada en la muestra como una efervescencia verbal, lógica en el siglo de Twitter. La inexistencia de un logo-símbolo es un dato relevante por lo nuevo, por lo extraño, por ir contra las normas del marketing moderno. Es una carencia que vuelve su comunicación aún más interesante. Una protesta que está calando en lo profundo del pensar ciudadano pero que no se puede etiquetar de una forma “políticamente correcta” porque carece de identidad gráfica; una manifestación millonaria incapaz de imprimirse en las primeras planas porque no tiene señas visuales, sólo fotos de manifestantes con sus pancartas, únicamente mensajes escritos. Una masa de personas sin siglas, sin colores, sin banderas comunes. Pero quizá esa es su gran baza, su secreto mejor guardado : gráficamente inexistente, publicitariamente inclasificable. Pero que conserva toda la fuerza acumulada de su inidentidad; una bomba gráfica que nadie sabe cuando saltará a la luz. Una nueva manera de comunicación venida de Internet ha tomado las calles y las palabras, pero, ¿cuál es su bandera visual?

## Conclusiones

El 15-M es un movimiento predominantemente verbal, basado en eslóganes, en cuanto a la expresión pública de sus reivindicaciones.

Los textos son muy breves, escritos casi siempre a mano, rara vez producidos en serie y sobre soportes económicos como folios, cartones o telas.

Los textos mostrados, de forma consciente o no, para aumentar su impacto y memorabilidad se sirven de técnicas profesionales ya probadas por su eficacia en el marketing, la publicidad y la comunicación on line en general.

Parece deducirse que la rápida incorporación al lenguaje popular de ciertas consignas demuestra una creatividad relevante en su redacción. Responde de ello el uso recurrente de eslóganes o lemas con juegos de palabras, rimas, refranes, y frases hechas o de doble sentido.

Sin embargo, llama la atención, que meses después de su fundación sea todavía un movimiento sin una identidad gráfica definida y la inexistencia de un logotipo así lo corrobora.

Comparada la redacción de los mensajes con la de otras protestas precedentes, en la presente muestra se leen por primera vez estilos nuevos de redacción: aparecen textos en inglés, diferencias por género, guiños al copy publicitario, menciones a la revolución, uso de namings, giros verbales extraídos de Internet o de tuits.

Los mensajes escritos se pueden agrupar en las cuatro grandes categorías temáticas señaladas en el Cuadro nº 2. De ellas, destacan por su novedad las correspondientes a estas tres: a Indignados, a Antisistema y a Utópicos o Poéticos. Es de resaltar que desde la rebelión estudiantil de Mayo del 68 la poesía y la utopía no eran temas que inspiraran la redacción en los eslóganes de este tipo de protestas.

## Referencias

- Alberro, A. et al. (2010). Barbara Kruger. New York: Random House.
- Cremades, J. (2007) Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital. Madrid: Espasa.
- Eslóganes del 15-M. Páginas consultadas 11 de Agosto 2011: <http://ideas2021.blogspot.com/2011/06/esloganes-del-15-m> y <http://www.aryse.org/30-fotos-movimiento-15-m-democracia-real-ya-pancartas-y-slogans/?pid=261>
- G. Solas, J. (2009). Escrito sobre la ciudad. Pensar la Publicidad. Vol.2, nº 2, 2008, pags. 37-58: Madrid.
- Hesse, S. (2010). ¡Indignaos! Madrid: El Crisol de la Cordura.
- Lipovsky, G. (2005). Hypermodern Times. Cambridge: Polity Press.
- Glasser, M. (2011). Milton Glasser Inc.: A Short Visual History . <http://miltonglasser.com:pdf>. retirado el 7 Julio 2011.
- Manifiesto Democracia RealYa! Web visitada 9 de Julio 2011: <http://www.democraciarealya.es/documento-transversal/>
- Navarro Gutiérrez, C. (2010). Creatividad publicitaria eficaz. Cómo aprovechar las ideas creativas en el mundo empresarial. (3ª ed.) Madrid: ESIC, Libros Profesionales de Empresa.
- Reyes, F., El Chojín. (2010). Rap: 25 años de rimas. Barcelona: Viceversa.
- Sempere, P. (2007). McLuhan en la era de Google. Memorias y profecías en la aldea global. Madrid: Popular.
- Siber, M. (2008). Declaraciones de Mathew Siber. Web visitada 2/08/2011. <http://daylightmagazine.org/blog/2008>
- Taibo, C. (2010). Libertarios. Barcelona: Los Libros del Lince.
- Top-100-slogans-mas-influyentes-desde-1948. Web visitada 3/10/2011, <http://analitikasv.blogspot.com>
- Velasco, P. (2011). No nos representan. El Manifiesto de los Indignados en 25 propuestas. Madrid: Planeta, Temas de Hoy.

# LA POLÉMICA DE LA CAPITAL CULTURAL EUROPEA A TRAVÉS DE LA “CONVERSACIÓN” MEDIÁTICA

**Alba Silva Rodríguez**

Investigadora de Novos Medios (Santiago de Compostela)

Facultad Ciencias da Comunicación. Universidad Santiago de Compostela. Avda de Castelao s/n. Campus norte (España)

15782 Tlfn: 34981563100

Email: [albasilvarodriguez@gmail.com](mailto:albasilvarodriguez@gmail.com)

**Francisco Campos Freire**

Profesor titular de Universidad (Santiago de Compostela)

Facultad Ciencias da Comunicación. Universidad Santiago de Compostela. Avda de Castelao s/n. Campus norte (España)

15782 Tlfn: 34981563100

Email: [francisco.campos.freire@gmail.com](mailto:francisco.campos.freire@gmail.com)

## Resumen

En un escenario marcado por la globalización y los efectos que ésta conlleva, la comunicación experimenta un cambio de paradigma ampliando su espacio mediático. Los medios, desde sus orígenes, han sido un instrumento importante para establecer lo que es realidad en una sociedad mediada por la comunicación social. La irrupción de Internet complejiza la mediación social porque no sólo se multiplican los medios sino también los actores de la comunicación y la auto-comunicación.

La polémica suscitada por la elección de Donostia como Capital Cultural Europea, en liza con otras cinco ciudades españolas, ha generado un amplio eco en los medios tradicionales y en los nuevos medios sociales de autocomunicación. El objetivo de esta investigación es estudiar la llamada “conversación” mediática y la reputación online de las seis ciudades (Burgos,

Córdoba, Donostia- San Sebastián, Las Palmas, Segovia y Zaragoza) candidatas a capital cultural de 2016 en el contexto de la disputa que se decantó a favor de la elección donostiarra.

Para dicho análisis se empleará un sistema original del grupo de investigación de “Nuevos Medios” de la Facultad de Comunicación de la Universidad de Santiago de Compostela, denominado Nostracker. El objeto es averiguar qué tratamiento y repercusión tuvo la ciudad ganadora así como su impacto en la denominada “conversación” mediática. Se trata de examinar dichos resultados a la luz de una de las principales teorías tradicionales de la comunicación, la de la agenda setting, que determina que los temas u objetos que los medios destacan como relevantes son, de igual modo, referentes para la opinión pública.

## Palabras clave

*Capital cultural europea, ciudades creativas, redes sociales, blogs, agenda setting, conversación mediática*

## Abstract

In a scenario marked by globalization and the effects it brings, the media undergoes a paradigm shift, looking to reconfigure their media space. The media, from its origins, it stands as an important tool to establish what is reality in a society mediated by the media. The advent of the Internet increases and complicates the social mediation because not only multiply but also media players and the self-communication.

The controversy surrounding the choice of European Cultural Capital Donostia, in competition with five other Spanish cities, has generated wide coverage in traditional media and new social media self-communication. The objective of this research is to study the “conversation” online media and reputa-

tion of the six cities (Burgos, Córdoba, Donostia-San Sebastian, Las Palmas, Segovia and Zaragoza) candidates for the 2016 cultural capital in the context of the dispute opted for the choice Sebastian. For this analysis uses an original methodological model of the research group “New Media” at the School of Communication at the Santiago de Compostela Univera called Nostracker. The object is to find out what treatment and had the winning city impact and the impact on the so-called “conversation” media. It is examining these results in light of a major traditional theories of communication, setting the agenda, which determines that the subjects or objects that stand out as relevant media are, similarly, public opinion concerning .

### Key words

Nostracker, social networks, blogs, agenda setting, creative cities

## Introducción

La expansión de las TICs en el mundo ha supuesto una convulsión en el panorama mediático que afecta a diversas esferas de la vida: política, social, cultural llegando a repercutir en los tradicionales modos de comunicación de la sociedad. En este escenario cobra especial relevancia la aparición de Internet. En el 2010 el número de internautas en el mundo alcanzaba casi los 2.000 millones, es decir, un 9% más que en el año anterior. Esto significa que del total de población mundial un 30% es usuaria de la red de redes (Tatum: 2010:20). En Europa, la mayoría de los países (entre ellos España, según los datos de Internet World Stats) tiene un índice de penetración de Internet de casi el 60%. Los países europeos con mayores cuotas de internautas se concentran en Alemania, Rusia, Reino Unido y Francia. España es, según esta fuente, el 7º país europeo en número de usuarios, con una cuota del 6% y un índice de penetración del 63%.

Internet se convierte, como señala Cebrián Herreros, en una especie de ágora o plaza en el que “todo el mundo puede tomar la palabra para hacerse oír o para simplemente comunicarse e informarse” (Cebrián, 2010:44). La penetración de las nuevas tecnologías trae como consecuencia inmediata la democratización y la multiplicación de los puntos de producción y consumo. Nacen nuevas formas de relaciones sociales y permite la conexión inmediata entre individuos de una sociedad globalizada. “La tecnología también permite una conexión mayor con los lectores u oyentes y otras posibilidades de interacción con la audiencia impensable hace unos años” apunta Cebrián (Cebrián, 2010: 48).

En esta comunicación pretendemos dar a conocer el tratamiento que reciben los acontecimientos públicos en dos esferas del universo digital: medios de comunicación tradicionales digitales y blogs personales así como redes sociales. Los mass media son, desde su concepción, poderosos mecanismos a la hora de definir sobre qué asuntos debe pensar la sociedad. Construyen la realidad percibida por cada individuo y son los encargados de delimitar y definir los marcos en los que se disputan los debates sociales. De este modo, los temas destacados por los medios son los tomados como referencia por la audiencia. La función de los medios de comunicación como fijadores de la agenda mediática implica una influencia potencial, ya que son estos los que determinan las actitudes y las opiniones de los públicos. Los medios contribuyen a la valoración de los actores sociales ante la opinión pública.

Una de las tradicionales teorías de los efectos de los medios de comunicación, la del framing, explica este fenómeno. Según esta hipótesis, dada a conocer por Erving Goffman en 1974 la teoría del framing se fundamenta en la tradición que atribuye a los medios de comunicación un papel mediador entre el hombre y la sociedad (Sádaba, T: 2001). En esta línea, Pilar Giménez Armentia habla en su estudio sobre dicha teoría argumentando cómo los medios interfieren en el modo de pensar de los ciudadanos. “La relación entre opinión pública y opinión publicada es estrechísima. La relevancia que conceden los medios a ciertos temas o el silencio que guardan sobre otros influye decisivamente en la opinión pública, en la relevancia que ésta concede a determinados asuntos y en el modo en cómo piensa acerca de los mismos” (Giménez, 2006:60).

La sociedad asume nuevos roles y poderes en el ámbito comunicativo. Las nuevas tecnologías son la herramienta de la que dispone el ciudadano para formar parte de los debates sociales. La proliferación de blogs y redes sociales sitúa al individuo en una esfera diferente, inaccesible hasta el momento. Como apunta Juan Varela, “los blogueros se han erigido en vigilantes del periodismo y los medios”. Las estructuras inquebrantables de los medios tradicionales, sustentadas sobre las voces dominantes de la vida política y social han dado paso a un nuevo fenómeno que se alza como altavoz contestatario a la versión oficial. La participación ciudadana activa e interactiva en el proceso informativo agrega una nueva categoría de comunicación que podríamos denominar como “conversación” mediática. En esta categoría podríamos incluir la ciberparticipación de los lectores y los llamados medios de autocomunicación, sistemas de información ciudadana no profesionalizados. Tisca Lara señala que “los weblogs son una herramienta de gran utilidad para generar debate y comentarios”. La proliferación de weblogs incrementa el número de voces pero, según Cerezo, J “pone en riesgo algunas de sus bases estructurales (de los medios de comunicación tradicionales), como el control de la agenda informativa” (Cerezo, 2010: 19).

El profesor de Columbia, Eric Alterman, mira con otro prisma la expansión de los blogs. Para este estudioso se trata de un soplo de aire fresco al entorno mediático: “La concentración de la propiedad de los medios de comunicación y el incremento del conservadurismo de esas instituciones periodísticas abren una clamante necesidad de fuentes alternativas de información y opinión que no encuentran un espacio en ningún lugar de los medios” (Lara, 2006). La transformación, como apunta Valdetaro, se deja notar en múltiples aspectos:

El paradigma emergente en el siglo XXI va remarcando nuevos modos de relación entre los individuos y las tecnologías de información y de comunicación, nuevas formas de expresión y participación social, y nuevas formas de apropiación del tiempo y del espacio. Las tendencias a la convergencia entre diferentes tecnologías han dado lugar a una creciente (hiper)mediatización de toda forma de prácticas sociales (Valdetaro, 2011:24)

En la actualidad y desde el nacimiento y apogeo de Internet, este poder se ha visto compartido por los llamados medios de autocomunicación. La aparición de blogs y redes sociales ha revolucionado de tal forma el mundo de

la comunicación que ha llegado a trastocar el tradicional proceso de comunicación así como el papel que juegan en el nuevo escenario tanto emisores como receptores. El auge de las páginas personales, gracias a la evolución de las nuevas tecnologías, supone una democratización a diversas escalas que afecta directamente a la posición del ciudadano en el nuevo escenario globalizado. Este adquiere mayor protagonismo, de tal forma que pasa de recibir a transmitir información.

Las infociudades están habitadas por infoc Ciudadanos quienes, con la autoregulación como única ley, construyen conceptos, ideas y afectos. Dejan de ser receptores pasivos para convertirse en los constructores de información. “Esa conversión de receptor en emisor podría por lo tanto influir en la mejora del producto final. La Información se vuelve más plural porque el flujo no está acaparado por los medios consolidados que son los que configuran la agenda y ofrecen su propia representación de la realidad” (Marín, 2011:4).

## Objetivos

Para nuestro objeto de estudio tomamos como referencia un asunto de reciente actualidad como ha sido el de la designación de la capital cultural europea 2016. Pretendemos comprobar de qué manera ha sido abordado este acontecimiento en la red, tanto en medios de comunicación online como en blogs y redes sociales. Nuestro objetivo principal es el de analizar el tratamiento y repercusión que tuvo la difusión de Donostia como capital cultural vencedora así como su impacto en la llamada “conversación mediática”. Pretendemos ahondar también en la reputación mediática de las seis ciudades candidatas (Burgos, Córdoba, Donostia- San Sebastián, Las Palmas, Segovia y Zaragoza) en un contexto marcado por la disputa y el clima de crispación que decantó la elección de la capital donostiarra. Tomamos como referencia para establecer dicho análisis una de las tradicionales teorías de la comunicación, la de la agenda setting, con el cometido de observar las posibles diferencias que se pudieran desarrollar en torno a la fijación de los temas de interés para los públicos en una u otra esfera comunicativa (blogs y medios tradicionales).

## Metodología

Utilizamos para nuestra investigación una herramienta metodológica original creada por tres investigadores de la Facultad de Ciencias de la Comunicación de Santiago de Compostela (Francisco Campos, Manuel Gago y Ana López) llamada Nostracker. Su cometido principal es ahondar en las conversaciones que, sobre un tema determinado (acontecimiento, persona pública o marca) se debaten en blogs personales, redes sociales y medios de comunicación online. En la actualidad, Nostracker trabaja con casi 20.000 blogs, 3.752 usuarios de Twitter y 334 medios de comunicación españoles. Pero su aplicación también es extensible a otros países como Portugal, Ecuador, México, Argentina y Caribe, a Iberoamérica en general. El nuevo software permite determinar tendencias y niveles de reputación de los contenidos online que se pretendan investigar.

La distinción de Capital Cultural Europea (conocida como Ciudad Europea de la Cultura hasta la década del 2.000) existe desde 1985, cuando la Ministra de Cultura Griega, Melina Mercouri, propuso en un Consejo de Ministros Europeo la creación de la Ciudad Europea de la Cultura<sup>1</sup>. A partir del 2005 se eligen cada año dos ciu-

---

1 Información consultada en la página web del Ministerio de Cultura de España. Disponible en: <http://www.mcu.es/cooperacion/CE/Internacional/UnionEuropea/CapitalEuropea.html>

dades de los países miembros, nombradas por el Consejo y el Parlamento Europeo, que aprovechan la oportunidad de mostrar su desarrollo y vida cultural así como aspirar a ser reconocidas en el ámbito internacional. Desde sus orígenes tan solo tres ciudades españolas han recibido tal distinción: Madrid (1992), Santiago de Compostela (2000) y Salamanca (2002).

En la última convocatoria, abierta en 2010, han sido numerosas las propuestas de ciudades españolas que presentaron su candidatura para convertirse en la mejor capital cultural 2016: Alcalá de Henares, Burgos, Cáceres, Córdoba, Cuenca, Donostia/San Sebastián, Las Palmas de Gran Canaria, Málaga, Murcia, Oviedo, Pamplona, Santander, Segovia, Tarragona y Zaragoza. Únicamente seis de ellas pasaron a la recta final como seleccionadas para competir por el premio: Burgos, Córdoba, Donostia/San Sebastián, Las Palmas, Segovia y Tarragona. Durante los días 27 y 28 de junio de 2011 las candidatas presentaron sus puntos fuertes ante el comité elector en el Museo del Traje de Madrid. El 28 se conocía el veredicto que alzó como ganadora a la capital donostiarra iniciando un marco de controversias y polémicas fomentadas en gran medida por sus ciudades rivales. El debate se ciñe entorno al contexto de incertidumbre política por el reciente cambio en el equipo del Gobierno municipal en el País Vasco, que pasa a manos de la coalición soberanista y abertzale Bildu.

El hecho de que la elección recayera en San Sebastián fue el detonante que desencadenó un clima de crispación desde diversas esferas políticas y sociales relacionando la decisión del jurado con una vinculación política con el fin de favorecer el fin del terrorismo de ETA. El proyecto de Donostia partía bajo el lema de “Olas de energía ciudadana-cultura para la convivencia” con un propósito de defensa de la paz y los derechos humanos y con el objetivo de “subsana esa idea que identifica a nuestra ciudad casi de manera permanente con el terrorismo” (San Sebastián, 2010:21).

## 1. Nostracker y la Capital Cultural Europea 2016

El análisis de dicho acontecimiento a través del sistema Nostracker permite sacar los primeros datos, como muestran los gráficos 1 y 2, de 394 noticias difundidas por los medios de comunicación online y 32 comentarios en blogs y redes sociales.

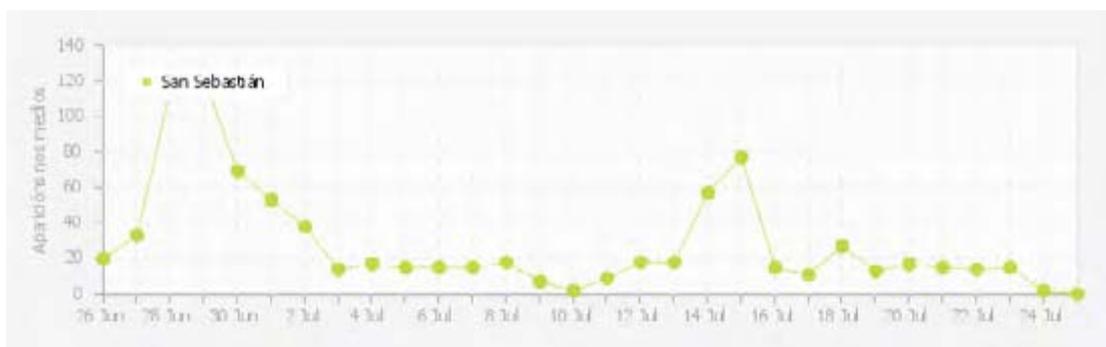
El mayor despunte se produce el 28 de junio, coincidiendo con el momento en el que se conoce el nombre de la capital vencedora. Durante este día tanto los medios tradicionales como los de autocomunicación se hacen eco del acontecimiento. Las informaciones se relacionan principalmente con titulares que proclaman la victoria de San Sebastián. Así, “San Sebastián, Capital Europea de la Cultura 2016” es uno de los más repetidos en este día. En esta observación constatamos una primera diferenciación respecto al tratamiento otorgado en una u otra plataforma online.

Mientras que en los medios se percibe como el suceso decae en interés justamente al día siguiente de su momento más álgido, en los blogs, a pesar de experimentar un ligero descenso, se mantiene de forma constante la publicación de comentarios. En este sentido comprobamos que los medios de comunicación online mantienen vivo el interés de un acontecimiento en su fase inicial. Los asuntos seleccionados en las agendas mediáticas caen el olvido sin ser resueltos. Este hecho permite reflexionar sobre el papel que ejercen los medios en la sociedad así como en las estructuras que los rigen, en contraposición a la libertad y ausencia de cánones que permiten las páginas personales.

Por otra parte, podemos reflexionar acerca de las transformaciones que el universo de Internet produce en la comunicación. Como señala Mc Combs, con la evolución tecnológica asistimos al “fin de la influencia en la fijación de la agenda tal como la hemos conocido durante las últimas décadas” (Mc Combs, M: 2004: 275).

La democratización que garantiza la red de redes hace que se multipliquen las agendas y que estas sean accesibles para el público. “La audiencia se fragmenta y prácticamente todo el mundo tiene una agenda exclusiva” (Mc Combs, M:2004: 275). Por otra parte, los blogs no están sujetos a los criterios de noticiabilidad, es decir, las propiedades que convierten un hecho en noticia y que establecen los llamados “valores noticia” (novedad, proximidad, impacto, consecuencias, interés humano y actualidad), (Díaz, J.A: 2009) algo que permite un mayor grado de libertad.

Figura 1. Presencia de la elección de San Sebastián como Capital Europea 2016 en medios de comunicación online (26.06.2011-27.07.2011)



Fuente. Nostracker, 2011

Como se puede ver en los gráficos, las páginas personales son más constantes a la hora de mantener vivo el acontecimiento. Probablemente la explicación tenga que ver con lo que acabamos de comentar, con la mayor flexibilidad que permiten estos espacios y con la rigidez de los medios, obligados a desplazar a desplazar o dejar en suspensión determinados acontecimientos por la entrada de otros que responden a los principios enunciados por Galtung y Ruge <sup>2</sup>.

Figura 2. Presencia de la elección de San Sebastián como Capital Europea 2016 en blogs y redes sociales (26.06.2011-27.07.2011)



Fuente. Nostracker, 2011

<sup>2</sup> Galtung y Ruge establecieron en parte por qué un evento se convierte en noticia mientras otros quedan ocultos al ojo público (Galtung y Ruge, 1965; Schulz, 1982). Los principios que determinan tal elección

El gráfico 3 muestra el porcentaje de comentarios negativos y positivos que desencadenó dicho acontecimiento en medios y blogs a lo largo del mes de análisis. En él vemos cómo las diferencias entre ambos no son considerables. Las referencias positivas a la proclamación de San Sebastián como Capital Europea 2016 se concentran en el primer día en el que sale a la luz el veredicto del jurado. Las noticias se centran principalmente en la designación de la ciudad ganadora que comparte premio con la capital polaca de Wrocław. Pero los comentarios favorables decaen a lo largo del mes analizado dando paso a la polémica desatada en torno a la decisión del comité elector.

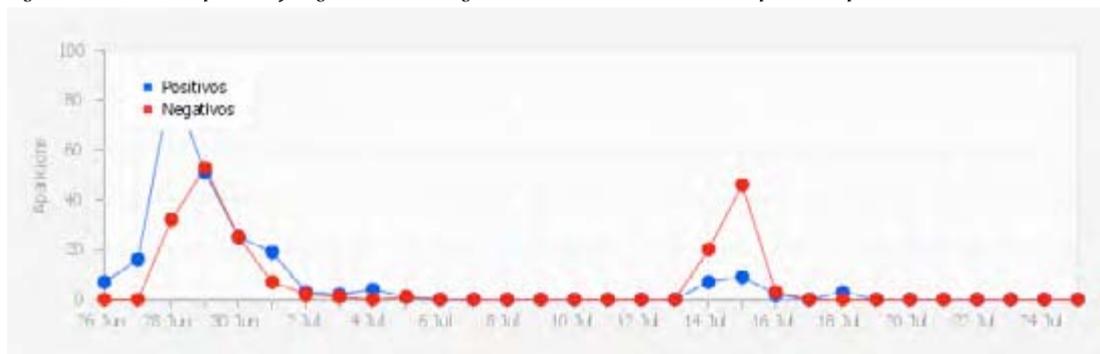
Las primeras reacciones llegan de mano del alcalde de Zaragoza, Alberto Belloch, expresando su descontento y considerando la elección “un disparate total...ya tendrá tiempo el jurado de arrepentirse”. Es aquí donde se hace notar, nuevamente, la diferenciación en el tratamiento de contenidos en una u otra plataforma online. Los medios se convierten en el soporte de las voces institucionales. Son el altavoz a través del cual hablan los líderes políticos y los principales actores de la vida pública. La versión oficial se impone en las noticias investigadas de tal forma que, en el caso que nos ocupa, son las declaraciones de los alcaldes de las distintas ciudades candidatas los que protagonizan las informaciones.

El enfoque noticioso deriva en asuntos estrictamente políticos dejando a un lado la vertiente cultural que caracteriza al acontecimiento original. Se contabilizaron durante el período investigado 209 referencias positivas relacionadas con el dictamen del jurado y 185 negativas. Estas últimas, publicadas en los días posteriores a la decisión del jurado, estaban ligadas a las palabras de descontento de los principales líderes de las capitales rivales así como al recurso interpuesto por estas contra la designación de Donostia.

Las críticas de partidos políticos como el PP vasco se suman a las opiniones conservadoras, en general, tomando como argumento que la capitalidad de San Sebastián pudiera servir como “escaparate internacional de ETA”. Los comentarios negativos alcanzan su culmen el día 15 de julio, momento en el que se recurre a la CE para estudiar nuevamente el proyecto. Hay que destacar que, observando el ciclo completo de desarrollo del hecho noticioso, desde su concepción, constatamos la presencia de dos picos de interés informativo, correspondientes al 28 de junio y al 15 de julio. Es interesante ver cómo el acontecimiento va perdiendo peso a medida que pasan los días hasta que, después del 24 de julio, no se publica ninguna información al respecto.

En las redes sociales y en los medios de autocomunicación dominan, por el contrario, otras perspectivas. Se ofrece una visión contestataria a la de los medios tradicionales. Se refleja el mal perder de las cinco candidaturas rivales de San Sebastián y se huye de la esfera y debates relativos a la política para proyectar una imagen próxima a la naturaleza de el hecho noticioso en cuestión. Así, se presentan las capitales desde el punto de vista cultural, apoyándose en fotografías para exponer los puntos fuertes que caracterizan a cada una de ellas, acompañando la información gráfica con una visión crítica. Por lo general la proclamación de la capital donostiarra como Capital Cultural Europea se recibe con expectación y entusiasmo en los blogs personales. En total se registraron 28 noticias positivas en blogs y tan solo 4 de ellas negativas.

Figura 3. Comentarios positivos y negativos de la designación de San Sebastián como Capital Europea 2016 (26.06.2011-27.07.2011)



Fuente. Nostracker, 2011

## Conclusiones

De esta breve aproximación a los cambios que trae consigo un nuevo contexto marcado por las tecnologías de la información y la comunicación, la saturación y sobreabundancia de información, la entrada en el escenario mediático de nuevos actores y la fragmentación de audiencias podemos establecer una serie de consecuencias que nos ayudan a comprender el entramado complejo en el que se sitúa el periodismo en la actualidad. Una de ellas tiene que ver con el declive que se produce en relación a la soberanía ostentada durante siglos por los medios de comunicación tradicionales. Octavio Isaac Rojas entiende que la autoridad de los medios se ve relegada a la aparición de un nuevo fenómeno, el de la comunicación interpersonal “donde la confianza es la base de la credibilidad y donde la voz humana, su tono y su sinceridad se imponen a la autoridad jerárquica e institucional de los grandes medios” (Rojas, O.I: 141).

La herramienta Nostracker permite analizar cuantitativamente y de forma automática la presencia de actores sociales y políticos en las conversaciones online del universo digital. Gracias a este software podemos establecer cuáles son las características que definen el tratamiento de los contenidos en los medios estableciendo posibles divergencias con los cada vez más consolidados blogs personales y redes sociales.

A partir del estudio de un caso particular como fue el de la designación de Capital Europea de la Cultura 2016 observamos como las fuentes que ostentan poder en la vida pública se valen de los medios de comunicación tradicionales para difundir sus mensajes, siendo partícipes de la influencia que ostentan como formadores de opinión. Los acontecimientos se construyen a base de declaraciones oficiales y los asuntos adquieren un carácter político. Pero en este escenario surgen nuevos portavoces. Los ciudadanos toman las riendas y se alzan como prosumers<sup>3</sup>, asumiendo nuevos roles en el contexto mediático desde una perspectiva crítica y dando a conocer los hechos noticiosos desde un punto de vista antagonista, personal y reaccionario.

En nuestro caso estudiado vemos como el seguimiento de la información se manifiesta de forma más continua en blogs que en medios y es en este espacio donde el acontecimiento va más allá de su dimensión política, ligada a la polémica desencadenada en torno a la elección de San Sebastián como capital vencedora, y alcanza nuevas esferas destinadas a ofrecer otros contenidos obviados en los medios.

3 Término establecido por Marshall McLuhan que explica como con la llegada de la tecnología electrónica el consumidor podría llegar a ser productor al mismo tiempo

## Referencias

- CEBRIÁN, M. (2010) *Desarrollos del periodismo en Internet*. Sevilla, Zamora: Ed. Comunicación Social.
- CEREZO, J.M (2010) *La blogosfera hispana*. Madrid: Oman Impresiones
- DÍAZ, J.A . Los valores noticiosos como práctica discursiva periodística. *Espéculo*, 2009. Disponible en : <http://www.ucm.es/info/especulo/numero41/valonoti.html> [Consulta: 04-09-2011]
- FUNDACIÓN ORANGE (2011). *eEspaña. Informe anual sobre el desarrollo de la sociedad de la información en España 2011*. Madrid: Fundación Orange
- GIMÉNEZ, P. (2006). “Una nueva visión del proceso comunicativo: la teoría del enfoque (framing)” en: <http://www.ufv.es/docs/comyhom2estudio3.pdf> [Consulta: 09-09-2011]
- LARA, T (2006). “Weblogs y periodismo participativo”. Congreso IAMCR. Brasil
- MARÍN, K. (2011). “Blogs: redes de conocimiento para el ejercicio de la infocidadanía” en: *Ruta*, n.03. Disponible en: <http://ddd.uab.cat/pub/ruta/20130740n3a3.pdf> [Consulta: 06-09-2011]
- MARTÍN, M. “La función de recuerdo de los medios. Las coberturas de “grandes temas”” en: *Comunicación y Sociedad*, vol. XIII, n. 1, 2000, pp.115-138.
- MC COMBS, M. (2006) *Establecimiento de la agenda. El impacto de los medios en la opinión pública y en el conocimiento*. Reino Unido, Cambridge: Ed. Paidós.
- ONTSI (2011). *Perfil sociodemográfico de los internautas. Análisis de datos INE 2010*. Madrid
- ROJAS, O.I (Coord.) (2007). *La conversación en Internet que está revolucionando medios, empresas y ciudadanos*. Madrid: Esic Editorial.
- SÁDABA, T (2001). *Framing, el encuadre de las noticias*. Buenos Aires: La Crujía. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/33494860/Sabada-Framing-el-encuadre-de-las-noticias> [Consulta: 08-09-2011]
- SAN SEBASTIÁN (2010). *Olas de energía ciudadana – cultura para la convivencia-*. San Sebastián: Ed.Serafí
- TATUM. (2010). *Informe de Internet en España y en el mundo. Situación actual de las redes sociales en España*. Madrid
- URUEÑA, A (Coord.) (2011). *La sociedad en red 2010. Informe anual. Edición 2011*. Madrid: Red.es
- VALDETTARO, S (Coord.) (2011). *El dispositivo Mc-Luhan. Recuperaciones y Derivaciones*. Rosario: UNR Editora
- VARELA, J. (2005). “Periodismo 3.0, la socialización de la información” en *Revista Telos*, n.65, octubre-diciembre 2005

# EL ENDEUDAMIENTO DE LOS PRINCIPALES GRUPOS MEDIÁTICOS EUROPEOS

**Manuel Goyanes Martínez**

Miembro grupo investigación Novos Medios

Ciencias de la Comunicación. Universidad de Santiago. Avenida Castelao, S/N Santiago de Compostela, A Coruña (España)

15782 Tfn: + 34 680612724 Email: manuel.goyanes@gmail.com

## Resumen

El escenario mediático está condicionado por una situación económica en crisis que afecta a la sociedad en general y a los medios de comunicación en diversos sentidos. El desequilibrio financiero por el que atraviesan los principales grupos de comunicación en Europa a partir de finales del 2007, provoca cambios estructurales en las empresas mediáticas debido a la necesidad de afrontar diferentes transformaciones: convergencia digital, multiplicación de la competencia, nuevos modelos de negocio en Internet, etc.

La presente comunicación analiza las cuentas de resultados de una muestra de los principales grupos de comunicación en Europa en los dos últimos años más duros de la crisis económica (2009 y 2010) a través de sus respectivos informes financieros y corporativos. El objetivo es comprobar el nivel de solvencia de los grupos analizados y si sufren las consecuencias de la crisis económica actual. El método empleado es el análisis y contraste de las memorias corporativas de cada uno de los medios de la muestra.

## Palabras clave

*Grupos europeos de comunicación, economía de medios, ciclos industriales, resultados financieros.*

## Abstract

This paper analyzes the balance sheets of a sample of the main european media groups in 2009 and 2010 to assess the impact the crisis has had in their corporate reports. We focus on finding out how it has affected

their level of solvency and if their assets have been hit by the current economic downturn. Our main research method is the analysis and contrast of their yearly financial results

## Key words

*Communication media groups, media economy, industry cycles, financial results.*

## Introducción

Una de las definiciones más genéricas de crisis es la de un momento de ruptura en el funcionamiento de un sistema, un cambio cualitativo en sentido positivo o negativo. La comprensión de una crisis se funda en el análisis del estado de un sistema: la fase previa al momento en que se inicia la crisis, la fase de crisis propiamente dicha, y por último, la fase en que la crisis ha pasado y el sistema ha asumido un cierto modelo de funcionamiento que no es ya el anterior a la crisis (Bobbio et al., 1998).

Bien sea por su inusitada rapidez de propagación o por la virulencia de la misma, la crisis actual ha destapado las carencias del sistema financiero mundial, cuando el 14 de septiembre de 2008 Lehman Brothers, uno de los cuatro mayores bancos inversores del mundo, se declaraba en bancarrota. El efecto dominó no se hizo esperar e importantes entidades financieras se vieron arrastradas por la avalancha de endeudamiento y especulación.

Los primeros análisis de los economistas apuntan a dos principales causas: la especulación financiera (vender dinero sin tenerlo, fraude semiótico) y la inadecuación del sistema productivo a las nuevas condiciones de las tecnologías y del mercado mundial (Moragas i Spà). Esto plantea la formulación política de medidas de choque frente a la crisis económica: la debilidad o resistencia de las políticas monetarias, el saneamiento del sistema bancario, la reducción del endeudamiento, el control del déficit, la vigilancia de la inflación, el control de las especulaciones financieras y la planificación a largo plazo de las condiciones productivas de cada sociedad.

Pero en algunos sectores, como el mediático, la crisis no es solo coyuntural sino estructural, procedente de mucho más atrás del colapso del sistema financiero a partir 2008. El sector de la comunicación se ve afectado simultáneamente por los problemas cíclicos macroeconómicos (crisis) que se cruzan con sus propias dinámicas microeconómicas de carácter estructural.

Según Ramón Zallo (2011), “no hay una sola crisis sino varias que se encabalgan entre sí: crisis de recursos al fondo, crisis estructural y de medio–largo plazo de desajustes en el modo de acumulación y reproducción del sistema; crisis coyuntural de ciclo; crisis financiera en algunos componentes de carácter coyuntural y en otros estructural... Incluso temáticas como la publicidad y, ya no digamos, los modelos de negocio, tienen también un importante componente estructural aunque no único”.

La crisis coyuntural y estructural que sufre el sector mediático se produce como consecuencia de la transformación que introducen las nuevas tecnologías (convergencia digital, multiplicación de la competencia, mutaciones en los usos sociales, etc.) en el mismo momento en el que se producen diversas circunstancias problemáticas: reducción de los ingresos publicitarios, dificultades en la obtención de crédito y cuestionamiento de los modelos de negocio tradicionales.

Esto último provoca que los medios de comunicación hayan acelerado su necesidad de buscar nuevas fuentes de ingresos y reducir sus costos empresariales, lo que se traduce en la exploración y ensayo de nuevos modelos de negocio destinados al pago del lector final. Las TICs (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) son las principales aliadas con las que los grupos mediáticos operan para completar la financiación que no alcanzan los modelos de ingresos tradicionales (De Mateo y Bergés, 2011).

La crisis golpea duramente a la prensa tradicional, que no sólo ve reducida o estancada su difusión sino también sus inversiones publicitarias. Esta situación, que no sólo es europea sino generalizada a los países más desarrolla-

dos, ha reabierto tanto los debates sobre las ayudas a la prensa como la búsqueda de nuevos modelos de propiedad (cambios en el capital de las empresas mediáticas), de financiación (fundaciones, mecenazgo, patrocinio) y de negocio (distribución gratuita, combinada o paywall).

Los grupos mediáticos no sólo afrontan sus propias reestructuraciones internas sino que imponen cambios en las políticas públicas –mayor desregulación de los medios audiovisuales estatales y supresión del sistema mixto de financiación, como ha ocurrido en España y Francia- y demandan incentivos fiscales directos a través de la implantación de un IVA cero para la prensa en todos los países de Europa (Campos, 2010a).

A lo largo de las siguientes líneas se examina el impacto, las consecuencias y la evolución de la crisis estructural y coyuntural que sufren los principales grupos mediáticos europeos y la prensa escrita en particular durante los años 2009 y 2010. La superación de estructuras y modelos tradicionales de las empresas en tiempos de crisis es también un termómetro de su capacidad estratégica de innovación.

## Objetivos

El objetivo primario de la presente investigación es determinar el nivel de endeudamiento de una muestra de diez de los principales grupos mediáticos europeos durante el bienio 2009/2010. Asimismo indaga sobre la situación financiera actual a través de cinco indicadores económicos con los que evaluar el estado de las cuentas consolidadas: ingresos de explotación, resultados operativos, EBITDA (Ingresos antes de Intereses, Impuestos, Depreciaciones y Amortizaciones) número de empleados y cotizaciones bursátiles durante los dos últimos años. El análisis de las cuentas anuales consolidadas sirve como termómetro con el que estudiar la evolución económica de los grupos mediáticos y evaluar el impacto de la crisis económica en el sector mediático.

Paralelamente al estudio principal el marco contextual desarrolla un análisis evolutivo de la prensa europea con el fin de conocer la trayectoria de los principales mercados mediáticos, la difusión y número de títulos de prensa de pago y gratuita, el mercado y la inversión publicitaria en medios en los últimos años. Bajo el prisma teórico de la economía de medios se revisan los impactos y efectos de una crisis coyuntural y estructural que atraviesa al sector mediático en general y al periodístico en particular.

## Metodología

El proceso metodológico desarrollado en la presente investigación ha partido de la exploración y consulta de las memorias anuales corporativas y de los informes financieros consolidados de una muestra de grupos de comunicación europeos durante el 2009/2010. Los indicadores económicos rigurosamente seleccionados aproximan al estado actual de los grupos mediáticos y los jerarquizan en función de su saneamiento financiero.

## 1. Impacto consecuencias y evolución de la crisis

Los efectos de la crisis son importantes en los principales mercados mediáticos europeos. Son los efectos de las crisis económico-financieras iniciada con las hipotecas de alto riesgo, conocidas en Estados Unidos como créditos subprime y preferentemente utilizadas para la adquisición de viviendas de clientes con escasa solvencia. Pero también son los efectos de la propia crisis estructural que sufre el sector mediático: de la fragmentación de

mercados y públicos, de la irrupción de nuevos medios y del deterioro de los modelos de negocio tradicionales. El estudio de los principales mercados mediáticos así lo demuestra. El pinchazo de la burbuja financiera de 2008 hunde el crecimiento de este sector, especialmente en Europa, retrocediendo todos los principales países.

Países	2005	2006	2007	2008	2009
Alemania	57.983	60.651	63.140	64.069	63.664
Crecimiento %		4,7	4,1	1,5	-0,6
Reino Unido	50724	51840	54850	54767	52675
Crecimiento %		2,2	5,8	-0,2	-3,8
Francia	39.881	41.667	44.368	45.444	44.543
Crecimiento %		4,5	6,5	2,4	-2,0
Italia	27.836	29.191	31.061	31.437	30.197
Crecimiento %		4,9	6,4	1,2	-3,9
España	19.507	20.906	22.125	21.753	20.591
Crecimiento %		7,2	5,8	-1,7	-5,3
TOTAL EUROPA	280.444	296.285	316.088	323.979	313.633
Crecimiento %		5,6	6,7	2,5	-3,2

Tabla 1. Principales mercados mediáticos europeos, 2005/09. Fuente: PWC/ASIMELEC, 2010. Datos en millones de euros.

El mercado mediático europeo alcanza en 2005 un volumen de negocio de 240.444 millones de euros, con una tendencia alcista hasta 2009, año en que el mercado se contrae fruto de la burbuja financiera iniciada en 2008. Las cifras de 2009 se reducen un 3,2% respecto al 2008, lo que supone 10.346 millones menos en su mercado.

Los mercados mediáticos españoles e italianos son, en parte, los principales impulsores y damnificados de la bonanza y contracción económica europea. España es en 2006 el país que experimenta el mayor crecimiento junto con Italia, 7,2 y 4,9% respectivamente. Asimismo ambos países sufren los mayores descensos en 2009, especialmente España con una reducción del 5,3% respecto al 2008, año en el que se atisba el decrecimiento también en el Reino Unido (0,2% respecto al 2007).

El mercado mediático más estable y que menos sufre la crisis económica es el alemán, con una tendencia alcista en los años 2006, 2007 y, en menor medida en 2008, pasando de 57.983 millones de euros en 2006 a los 64.069 millones en 2008. No obstante en el 2009, al igual que todos los países europeos de la muestra, sufre las consecuencias de la crisis con una exigua reducción porcentual del 0,6%, muy lejos de media europea del 3,2%.

Pero el impacto es mucho mayor en alguno de los sectores más tradicionales, como el de la prensa de pago, que marca un descendente retroceso general desde principios de la primera década del siglo XXI. La prensa europea de pago difundía en 2007 unos 94,7 millones de ejemplares diarios y en 2009 descendía a 87,2 millones, es decir casi un 8 por ciento menos. El descenso es más acusado aún en los quince principales países europeos, que difundían en el año 2000 unos 78,8 millones de ejemplares y en 2009 no llegaban a los 66 millones de copias diarias en papel, lo que significa que se perdieron casi 13 millones de unidades de periódicos en una década, un 16,4% menos.

Pais	2000	2003	2005	2007	2008	2009	Evolución	%2000/09	%2008/09
Alemania	23.946	22.571	21.543	20.590	20.079	19.746	-4.200	-17,5	-1,7
R.Unido	18.609	17.250	16.650	15.552	15.062	14.009	-4.600	-24,7	-7,0
Francia	8.424	8.037	7.807	7.649	7.600	7.362	-1.062	-12,6	-3,1
Italia	6.073	5.711	5.462	5.494	5.291	4.842	-1.231	-20,3	-8,5
España	4.261	4.185	4.196	4.196	4.165	3.930	-331	-7,8	-5,6
Holanda	4.443	4.204	3.912	3.719	3.638	3.530	-913	-20,5	-3,0
Suecia	3.700	3.668	3.603	3.430	3.334	3.205	-495	-13,4	-3,9
Austria	2.151	2.126	2.111	2.406	2.348	2.305	154	7,2	-1,8
Finlandia	2.304	2.243	2.240	2.202	2.127	2.049	-225	-11,1	-3,7
Bélgica	1.568	1.478	1.466	1.417	1.414	1.382	-186	11,9	2,3
Grecia	681	1.288	1.320	1.280	1.205	1.100	419	61,5	-8,7
Dinamarca	1.481	1.381	1.290	1.241	1.164	1.058	-423	-28,6	-9,1
Irlanda	574	772	758	797	833	767	193	33,6	-7,9
Portugal	556	510	530	544	558	533	-23	-4,1	-4,5
Luxemburgo	120	115	115	114	120	113	-7	-5,8	-5,8
TOTAL	78.891	75.539	73.003	70.631	63.938	65.931	-12.960	-16,4	-4,4

Tabla 2. Difusión de la prensa europea, 2000/09. Fuente: Datos de difusión controlada en miles de ejemplares procedentes de OJD, AEDE, WAN y elaboración propia.

Dinamarca, Reino Unido y Holanda son, por orden de importancia, los países en los que el descenso de difusión de la prensa es más agudo en la primera década del siglo XXI, acumulando pérdidas del 28,6%, del 24,7% y del 20,5% respectivamente. Grecia e Irlanda son de los cuatro países (junto Austria y Bélgica) que experimentan registros positivos en el período 00/09, los países más destacados, con un ascenso en la difusión del 61,5% y el 33,6% respectivamente.

El vacilante crecimiento del número de títulos de la prensa de pago y el aumento de la gratuita en el periodo 2005/2009 para el posterior declive a partir de 2008 es notable en toda Europa. La crisis financiera y estructural simultáneamente al relativo cuestionamiento de los modelos de negocio tradicionales es un hecho que evidencia la evolución de los títulos de pago y gratuitos así como su difusión.

La prensa europea gratuita la conformaban en 2005 una suma de 80 títulos, cifra que se incrementa consecutivamente hasta 2008, año en el que se alcanzan los 163 títulos, lo que significa duplicar el número de cabeceras en el período 05/08. Pero el 2009, estallada la burbuja financiera, se convierte en el azote de la prensa gratuita reduciendo su número casi un 8% con un total de 150 cabeceras.

La prensa europea de pago contaba en 2005 con un total de 2.308 títulos y una difusión de unos 94,7 millones de ejemplares diarios. En 2009 la cifra de difusión descendía a 87,2 millones, es decir casi un 8% menos, mientras que el número de títulos se mantenía casi estable con el 0,09% al alza.

EVOLUCION DE LA PRENSA EUROPEA	2004	2005	2006	2007	2008	Cambio 2008/04 %	Cambio 2008/07 %
Nº Periódicos de pago de papel	94.730	95.322	93.640	92.440	87.228	-7,92	-5,64
Circulación Periódicos de pago (000)	2.308	2.342	2.353	2.341	2.343	1,52	0,09
Circulación Periódicos gratuitos	81	155	163	163	150	85,19	-7,98

Tabla 3. Número de títulos de prensa de pago y gratuita y difusión de pago y gratuitos, 2004/08. Fuente: WAN 2009.

Si la evolución de la difusión de la prensa europea durante el 00/09 se caracteriza por estar compuesta de registros positivos y negativos, la etapa más dura de la crisis económica, es decir el 08/09, se singulariza por la contracción de la mayor parte de mercados con saldos negativos exceptuando Bélgica con el aumento del 2,3%.

Sin embargo a nivel mundial la evolución de la difusión de la prensa (de pago y gratuita) entre 05/09 fue favorable porque se pasó de casi 514 millones de ejemplares a más de 553,4 millones. El aumento de la difusión se debe al empuje de las economías emergentes en continentes como África, Asia o la región sudamericana, los tres con registros positivos (sobre todo el aumento del 15,67% en África).

Circulación de prensa de pago (000)							
Continentes	2005	2006	2007	2008	2009	2009/05	2009/08
África	9.202	10.003	10.572	11.396	11.944	15,67	0,22
Norteamérica	67.015	65.890	64.470	62.021	59.895	-10,62	-3,43
Sudamérica	13.441	13.759	14.543	14.809	14.133	5,15	-4,56
Asia	300.771	315.870	333.374	336.645	340.128	13,09	-1,03
Australia	3.495	3.464	3.439	3.351	3.300	-5,58	-1,52
Europa	94.730	95.322	93.640	92.440	87.228	-7,92	-5,64
Total p.pago	489	504.308	520.038	520.662	516.628	5,72	-0,77
Total gratuita	25.315	34.020	39.895	42.056	36.819	45,44	-12,45
<b>TOTAL</b>	<b>513.969</b>	<b>538.328</b>	<b>559.933</b>	<b>562.718</b>	<b>553.447</b>	<b>26,00</b>	<b>-7,00</b>
Número de títulos prensa de pago							
África	420	421	444	464	465	15,67	0,22
Norteamérica	2.100	2.092	2.081	2.071	2.098	-0,10	1,30
Sudamérica	1.097	1.100	1.133	1.209	1.281	16,77	0,95
Asia	5.176	5.486	5.894	6.042	6.203	19,84	2,66
Australia	87	88	88	87	87	0,00	0,00
Europa	2.308	2.342	2.353	2.341	2.343	1,52	0,09
Total	11.170	11.529	11.993	12.274	1.277	11,70	1,65
Número de títulos prensa gratuita							
África	1	1	4	5	4	300,00	-20,00
Norteamérica	40	51	53	57	47	17,50	-17,54
Sudamérica	15	21	24	24	27	80,00	12,50
Asia	20	27	38	38	38	90,00	0,00
Australia	3	4	4	4	4	33,33	0,00
Europa	81	155	163	163	150	85,19	7,98
Total	160	259	285	291	270	68,75	-7,22
<b>TOTAL</b>	<b>11.330</b>	<b>11.788</b>	<b>12.278</b>	<b>12.565</b>	<b>12.747</b>	<b>40,22</b>	<b>2,78</b>

Tabla 4. Difusión y periódicos a nivel mundial, 05/09. Fuente: WAN-IFRA (2010): World Press Trends

Las regiones desarrolladas, fundamentalmente Europa y Norteamérica pero también Australia, son las principales damnificadas de la crisis financiera y estructural de la prensa. Norteamérica, como principal exponente, sufre en el período 05/09 el mayor descenso de difusión mundial con una caída del 15,67% pasando de 67.015 periódicos en 2005 a los 59.895 en 2009.

Conjuntamente el número de títulos gratuitos y de pago también aumentaron una media del 40,2%, alcanzado en total los 25.224 títulos (12.747 gratuitos y 12.477 de pago). Concretamente la prensa de pago se incrementó un 11,7% en el período 05/09, surgiendo 1.307 diarios nuevos. En el continente africano, asiático y en la región sudamericana el número de títulos de pago se incrementó substancialmente, mientras que Norteamérica sufrió una ligera ralentización del 0,10% y Austria se estancó.

Por su parte, el número de títulos de prensa gratuita aumentó en el período 05/09 un 68,75% impulsado por el aumento del 90% en Asia, el 80% en Sudamérica y el 85,19 en Europa. África, a pesar de tener un aumento del 300%, únicamente son cuatro la cifra de diarios gratuitos (1 en 2005).

Hay 52 diarios en el mundo con más de un millón de ejemplares diarios y de los cinco primeros tres son japoneses (Yomiuri Shimbun, con 10 millones, The Asahi Shimbun con 8,01 millones y Manichi Shimbun con 3,5 millones), uno indio en inglés (The Times of India, 3,5 millones) y el quinto es alemán (Bild, 3,3 millones). Entre los cien primeros periódicos en circulación, todos ellos por encima de los 600.000 ejemplares, no hay ningún título en español; y de ellos 26 son en chino, 17 en japonés y 15 en inglés.

El mercado publicitario de la prensa también se resintió, aunque su descenso (como en el caso de la difusión) se remonta a más atrás de la crisis financiera del 2007. El mayor mercado publicitario de la prensa (su otra fuente básica de negocio y sustentabilidad empresarial) sigue siendo Estados Unidos aunque la magnitud de la crisis se ha dejado notar en ese lugar y en casi todos los países. El descenso entre 2005 y 2009 es muy importante en algunos países (cerca del 30%) aunque otros (caso de Sudamérica o algunas naciones europeas) no sólo no se ha notado sino que han registrado crecimientos significativos.

Países	2005	2006	2007	2008	2009	% 2009/05	% 2009/08
EE.UU	50.236,78	1.492,70	49.947,92	43.954,17	32.985,63	-34,38	-25,00
Canadá	2.492,03	2.469,54	2.406,77	2.332,92	1.866,33	-25,11	-20,00
R.Unido	7.727,27	7.396,15	7.371,31	6.486,12	5.054,39	-34,59	-22,07
España	2.439,82	2.621,52	2.773,50	2.207,76	1.655,82	-32,13	-25,00
Italia	2.376,28	2.382,04	2.460,65	2.268,18	1.844,09	-22,40	-18,70
Alemania	9.836,02	9.994,14	10.090,56	9.850,44	9.263,54	5,82	6,04
Francia	2.284,04	2.304,47	2.246,90	2.241,58	2.061,54	-9,74	-8,03
Austria	1.219,62	1.291,36	1.426,06	1.489,02	1.445,10	18,49	-2,95
Bélgica	867,34	1.282,58	1.319,76	1.298,40	1.274,40	46,93	-1,88
Dinamarca	1.071,40	1.169,09	1.163,79	1.037,47	840,57	21,57	-19,00
Finlandia	941,43	968,08	1.010,69	1.007,32	784,77	-16,64	-22,09
Irlanda	1.322,11	1.519,77	1.584,19	1.579,80	1.267,94	-4,10	-19,74
P.Bajos	2.096,63	2.156,66	2.241,58	2.169,77	1.819,48	-13,22	-16,14
Noruega	1.613,83	1.743,97	1.357,27	1.307,45	1.111,35	-31,14	-15,00
Brasil	1.086,67	1.244,44	1.630,55	1.893,54	1.852,58	70,48	2,16
Argentina	441,46	533,02	571,45	659,03	715,95	62,18	8,64
Colombia	347,85	390,85	429,94	565,00	547,00	57,25	-3,19
Chile	231,30	247,67	271,89	266,18	260,59	12,71	-2,10
Venezuela	101,39	146,36	198,10	304,66	314,90	210,88	-3,19
Australia	3.179,29	323,43	3.419,47	3.453,94	3.212,16	1,03	-7,00
China	3.684,70	4.498,34	4.636,64	4.931,21	4.832,59	31,15	-2,00
R.Correa	3.103,72	3.179,96	3.466,65	3.126,00	2.657,10	-14,39	-15,00
India	1.225,52	1.436,64	1.734,01	2.092,20	2.366,88	93,13	13,13
Japón	10.039,67	9.661,38	9.154,41	8.006,97	6.394,16	-36,31	-20,14
Sudáfrica	595,21	709,12	821,09	919,62	719,02	20,82	-21,81

Tabla 5. Mercados publicitarios mundiales, 2005/09. Fuente: WAN, 2010. Datos en millones de dólares.

Estados Unidos es el país junto al Reino Unido y Japón en que el que se registran los descensos más notables en el período 05/09. Norteamérica sufre una caída del 34,38% (25% entre el 08/09) pasando de un mercado publicitario en 2005 de los 50.236 millones a 32.985 en 2009. El deterioro del mercado norteamericano se fue acelerando consecutivamente cada año excepto en el 2006, año en el que experimenta una ligera mejora.

El Reino Unido es, de los principales mercados publicitarios europeos, el que padece el mayor descenso, acumulando pérdidas de 6.702 millones de dólares durante el 05/09. España e Italia completan el podio con sendos descensos del 32,13% y 22,40% respectivamente.

Austria y Bélgica son de los principales mercados europeos los únicos que incrementan su facturación: un 18,49% y un 46,93% respectivamente. El caso belga, a pesar de contar con un mercado publicitario reducido en comparación con las grandes potencias mundiales, experimentó el mayor ascenso del período 05/09 pasando de un mercado de 867 millones de dólares a los 1.274 en 2009.

Alemania vuelve a ser (como en el mercado mediático) uno de los países europeos más rentables y que menos sufre la crisis económica, reduciendo su mercado durante el 05/09 un 5,82% (un 6,04 en la etapa más dura de la crisis, 08/09) y pasando de los 9.836 millones de dólares en el 2005 a los 9.263 en 2009. Similar a la situación alemana es la de Irlanda, país que con un mercado en 2005 situado en los 1.322 millones de dólares desciende hasta los 1.267 en 2009 lo que supone una reducción del mercado del 4,10%.

Los registros positivos del mercado publicitario mundial los experimentan fundamentalmente la región sudamericana y las economías emergentes de África y Asia. Venezuela es, dentro del mercado sudamericano y también mundial, el país con mayor crecimiento con un ascenso del 210,88% pasando de los 101 millones de dólares en el 2005 a los 314 en 2009. Brasil y Argentina completan la lista puntera con sendos ascensos del 70,48% y de los 62,18%, seguidas de Colombia y Chile.

El incremento del mercado publicitario asiático y africano viene impulsado por las economías emergentes en países como China, India y Sudáfrica con ascensos del 31,15% del 93,13% y del 20,82% durante el 05/09. La India es el segundo país a nivel mundial con mayor incremento (detrás de Venezuela) con un crecimiento de casi 1.200 millones de dólares en cuatro años.

Si la evolución del mercado publicitario mundial durante el 05/09 se caracteriza por la combinación de registros positivos y negativos (como en la difusión de la prensa europea), la etapa más dura de la crisis económica, es decir el 08/09, se singulariza por la contracción de la mayor parte de mercados con saldos negativos excepto en Argentina y la India.

España y Estados Unidos experimentan los mayores descensos con la merma del 25% de su mercado, seguidos por Finlandia el Reino Unido y Canadá, sumando unas pérdidas conjuntas de más de 13.500 millones de dólares entre los cinco países más damnificados en el 08/09. Los casos excepcionales son los protagonizados por la India y Argentina, países que resisten la crisis con sendos aumentos del 13,3% y del 8,64%, ampliando su mercado en más de 270 millones de dólares en el caso indio y cerca de los 60 millones en el caso argentino.

## 1.1. Endeudamiento de los grupos mediáticos

Para aproximarnos a la estructura económica de la prensa europea elegimos una muestra de 10 de los principales grupos de comunicación con importantes títulos periodísticos en sus portfolios. El objetivo del estudio es elaborar una radiografía de la situación económica actual de la prensa europea atendiendo a aspectos fundamentales como los ingresos de explotación, número de empleados, resultados, cotizaciones bursátiles y EBITDA.

Pero antes de comenzar con el grueso de la investigación detengámonos a analizar la estructura de la prensa en los principales mercados mediáticos europeos. Según Campos (2010b) "las principales cabeceras de mayor circulación impresa y de Internet del Reino Unido, Alemania, Francia, Italia y España están controladas por 30 empresas de capital familiar, cinco fundaciones o asociaciones sin ánimo de lucro y varias compañías de fondos de inversión. Un 50% de ellas son diarios capitalinos, de la capital del Estado, y el resto de otras ciudades regio-

nales. Casi todas son títulos de empresas o grupos de carácter multimedia aunque su base principal es la prensa”. La estructura de la prensa de referencia de los tres principales mercados europeos (Alemania, Reino Unido y Francia) no es homogénea entre sí. En el Reino Unido, a pesar de la fortaleza de su prensa regional, el liderazgo corresponde a los diarios londinenses sensacionalistas, que se enfrentan a los de matriz conservadora con los más progresistas de calidad. En Alemania, también con fuerte presencia de prensa populista, la propiedad y el mercado se caracterizan por la gran variedad de cabeceras y la diferenciación regional, como corresponde a la propia estructura federal del país. El peso e influencia de la prensa francesa se reparte entre la capital parisina y la de los grupos regionales.

La actualidad de la prensa española destaca por la fuerte crisis que atraviesa. Asumido desde un inicio el protagonismo como uno de los sectores más castigados por el desequilibrio financiero, la prensa experimenta descensos en dos de los ámbitos esenciales para su supervivencia: la difusión y los ingresos publicitarios. La descapitalización generada por las caídas de las cotizaciones bursátiles y las restricciones de crédito bancario fue reconstituida en los principales grupos mediáticos a través de la venta de activos y mediante la entrada de nuevos socios procedentes de los sectores financieros más especulativos (fondos de inversión).

Italia continúa disfrutando del mercado con mayor circulación de prensa gratuita con más de cuatro millones de copias distribuidas de promedio en 2009. Pero la circulación de la prensa de pago sufre las principales consecuencias de la continuada caída del consumo. En el 2009, la circulación de los diarios de pago reportaron una caída del 5,9, siendo especialmente aguda para los diarios nacionales. Un factor fundamental fue la decisión de muchas compañías editoras de reducir la distribución a través de canales de promoción que aportaban poco margen de ganancia.

Asimismo, el mercado de diarios de pago confirma una tendencia negativa con una disminución del 18% en el volumen de negocio. Los dos principales protagonistas, RCS y el Gruppo L'Espresso, continuaron aumentando su propio mercado accionario en detrimento de competidores minoritarios, a pesar de que ambos habían registrado una disminución de su volumen de negocio y el promedio de venta de cada holding se mantuviese reduciendo.

Dentro de los principales mercados mediáticos europeo el diario con mayor difusión corresponde al diario alemán Bild con un total de 3.300.000 copias diarias de promedio en 2009. El diario buque insignia del grupo Axel Springer, fundador y propietario del medio de comunicación que le da nombre en 1952, es uno de los grupos más internacionalizados y diversificados de Europa así como el grupo editor de diarios más importante de Alemania y el tercero más importante editor de revistas.

Axel Springel a través de su consejo de administración decidió en 2009 vender y ampliar capital ofreciendo la posibilidad de participación en él a 8.000 de sus empleados para entrar en el grupo turco Dogan después de ser bloqueado por la defensa de la competencia para hacerse con el consorcio audiovisual ProSieben Sat-1. Springer es uno de los grandes holdings europeos que más aumentaron sus beneficios en 2011 a pesar de la crisis, en gran medida debido al aumento de ventas y de ingresos por publicidad y a Internet.

Actualmente se encuentra en un proceso de reorientación de su estrategia empresarial comandada por su presidente Mathias Döfner en la que ya adelantó en la asamblea general de Berlín (2011) que el grupo se centrará en el negocio de Internet. El objetivo a siete años será que la mitad de la facturación provenga del negocio impreso y digital, tarea difícil pero asumible en una de las compañías mediáticas mejor posicionadas y saneadas de Europa.

En este sentido, así lo demuestran sus datos económicos cosechados en 2010: los mejores resultados operativos de su historia, con un EBITDA de 510 millones de euros, un aumento del 8% en su plantilla respecto al 2009, sin deudas en sus arcas y con un saldo activo neto de 79 millones de euros.

Pero los grandes editores de prensa europea se encuentra en el Reino Unido y así lo reflejan sus cifras de difusión, a pesar de afrontar actualmente importante pérdidas en sus cuentas de resultados y reestructuraciones en los tres años de la primera década del siglo XXI. La editora más importante es la londinense News International, perteneciente al conglomerado mediático News Corporation del australiano Rupert Murdoch y editora del The Sun, diario con mayores cotas de difusión con un promedio de tirada de 2.863.000 copias en el 2009.

2010						
País	Fundación	Periódico	Grupo	Idioma	Editora	Circulación
Alemania	1952	Bild	Axel Springer	Alemán	Axel Springer AG	3.300
	1948	WAZ-Mediengruppe	WAZ-Mediengruppe	Alemán	Verlagsgruppe WAZ	818
	1802	Zeitungsgroupe Koh	Dumont Schauberg	Alemán	M. DuMont Schauberg	531
	1945	Suddeutsche Zeitung	Südwestdeutsche Medien Holding	Alemán	Suddeutscher Verlag GmbH	430
	1946	Rheinische Post	Mediengruppe RP	Alemán	Rheinische Post Verlagsgresiltscha	379
Inglaterra	1964	The sun	News Group International	Inglés	News International Ltd	2.863
	1896	Daily Mail	Daily Mail and General Trust	Inglés	Associated Newspapers Ltd	2.113
	1903	Daily Mirror	Trinity Mirror	Inglés	Trinity Mirror plc	1.226
	1978	Daily Star	Northern & Shell	Inglés	Express Newspapers	785
	1855	The Daily Telegraph	Telegraph Media Group	Inglés	Telegraph Media Group Ltd	703

Tabla 6. Principales diarios y grupos en los que se integran de Alemania e Inglaterra. Fuente: Elaboración propia con datos de laWAN 2010.

El grupo News International es propietario de cabeceras de la talla del The Times, Sunday Times, Wall Street Journal o del rotativo sensacionalista News of the World, cerrado el 10 de julio por el escándalo de escuchas telefónicas que a su vez le impidió a James Murdoch (hijo del magnate) la toma de control del accionariado de la plataforma de televisión BskyB, inicialmente informada favorablemente por la Comisión Europea en marzo de 2011.

En contra de la tradicional filosofía liberal anglosajona de rechazo a la intervención pública y a las ayudas del estado, los editores británicos llevaron a la Cámara de los Comunes en 2009 el debate de la crisis y el futuro de la prensa. Las medidas se focalizaron en el blindaje de los mercados locales e hiperlocales, fomentando sinergias corporativas, reconversión multimedia, búsqueda de medios jurídicos y comerciales (leyes y paywalls) para el amurallamiento de los contenidos a través de denuncias y campañas (Murdoch y The Guardian) contra Google y los agregadores de contenidos (Campos, 2010b).

El segundo diario con mayor difusión es el tabloide londinense y conservador Daily Mail con un promedio de más de 2.100.000 copias diarias durante el 2009. La cabecera fundada en 1896 por Alfred Harmsworth y vendido en 1922 a su hermano Lord Rothermer, es editado por la Associated Newspapers Ltd, la 5ª editora más importante de Inglaterra por difusión detrás de Trinity Mirror, Johnston Press, Newsquest Media Group y Northcliffe Media.

Además de diarios líderes como el Daily Mail, The Mail on Sunday, Metro y numerosas publicaciones regionales de Northcliffe Media (filial del grupo), el portfollio de medios del grupo Dayli Mail and General Trust incluye más de 200 sitios web noticiarios, compraventa de propiedades y portales de empleo (FindaProperty.com, Primelocation.com, Jobsite e Teletext Holidays). La tradición del grupo DMGT está basada en la edición de diarios centenarios pero durante los últimos años ha intensificado su proceso de diversificación e internacionalización hacia otros países mediante adquisiciones e inversiones empresariales.

El Daily Mirror completa la avanzadilla de periódicos británicos con mayores cotas de difusión con casi 1.300.000 copias en 2009. El tabloide laborista fundado en 1903 pertenece al grupo Trinity Mirror plc, editora con nueve centros de impresión, que publica en todo el Reino Unido más de 160 diarios regionales y cinco de circulación nacional: Daily Mirror, Daily Record, Sunday Mirror, Sunday Mail y The People (los tres últimos dominicales). Trinity Mirror es el grupo editor más importante del Reino Unido con una difusión en conjunto de sus cabeceras (nacionales y regionales) de casi 96.000.000 de copias diarias en 2009.

El grupo mediático Trinity Mirror plc nació de la fusión en 1999 de dos compañías periodísticas de gran prestigio, Trinity plc y Mirror plc aunque el patrimonio del grupo se remonta a 1832 con el lanzamiento del Newcastle Journal. Actualmente la compañía de riberas del Támesis se encuentra en una carrera de potenciación del mercado digital con más de 500 productos que complementan las marcas claves de su portfolio.

Salvo la singular iniciativa editorial económica, Il Sole 24 Ore, de la patronal Cofindustria, la prensa diaria de pago italiana también es cosa de familias: Rizzoli (RCS), Berlusconi (Mediaset), Benedetti y la familia Caracciolo (L'Espresso), etc.

Quién copa el mercado, con el permiso de Mediaset del polivalente Berlusconi, es el grupo RCS MediaGroup, conglomerado mediático de las familias industriales y banqueras de Milán, creado en 1927 por el editor Angelo Rizzoli, que actualmente participa en el capital del Corriere della Sera, la editorial francesa Flammarion, la británica Fabbri y la española Unidesa, que publica el diario El Mundo, fusionada en 2007 con el grupo Recoletos de prensa económica (Expansión, Actualidad Económica, Diario/Semanario

Económico de Portugal), deportiva (Marca y Radio Marca), gratuita (Qué!) y femenina (Telva). Sus accionistas más significativos son Mediabanca, Fiat, Italmobiliari, Franco Tosi, Italcementi, Fondiaria, Pirelli, Banca Intesa, Generali Assurances, Sinpar, Merloni, Mittel, Edison, Gemina, etc.

El Corriere della Sera compite en el mercado nacional con el diario romano La Repubblica del conglomerado mediático L'Espresso controlado mayoritariamente por la familia Benedetti (grupo ACIR) y Carlo Caracciolo, fundador junto a Eugenio Scalfari y el grupo Mondadori en 1976.

El perfil de los grupos mediáticos hispanolusos presenta bastantes semejanzas. Mayoritariamente son compañías de capital familiar, procedentes de la prensa y/o el mundo editorial, que se incorporan a los negocios multimedia a través de la radio y la televisión. Si por parte portuguesa destacan los grupos Cofina y Sonae, España exporta marcas de la talla de Prisa, Planeta o Vocento. Prisa, el grupo que abanderó El País desde 1976, tiene sus antecedentes en 1958, cuando Jesús Polanco crea la Editorial Santillana de libros de texto.

2010						
País	Fundación	Periódico	Grupo	Idioma	Editora	Circulación
Italia	1876	Corriere della Sera	RCS Mediagroup		RCS Media Group	540
	1976	La Repubblica	Grupo Editorial L'Espresso	Italiano	Gruppo Edit L'Espresso	499
	1896	La Gazzetta dello Sport	RCS Mediagroup	Italiano	RCS Media Group	351
	1867	La stampa	Fiat	Italiano	Editrice La Stampa Spa	300
	1865	Il Sole 24 Ore	Cofindustria	Italiano	Il Sole 24 Ore Spa	283
España	1976	El País	Grupo Prisa	Español	Diario El País	431
	1989	El mundo del siglo XXI	RCS Mediagroup	Español	Unidad Editorial Información General	323
	1938	Marca	RCS Mediagroup	Español	Unidad Editorial Información Deportiva	296
	1903	ABC	Vocento	Español	Diario ABC	252
	1976	As	Prisa	Español	Diario AS	230
Portugal	1979	Correio da Manhã	Cofina	Portugués	Presselivre- Imprensa Livre, SA	122
	1888	Jornal de Noticias	Controlinveste	Portugués	Global Noticias- Publicações, SA	91
	1949	Record	Cofina	Portugués	Edisport- Sociedade de Publicações Desportivas, SA	72
	1990	Público	Grupo Sonae	Portugués	Público- Comunicação Social, SA	37
	1864	Diário de Noticias	Controlinveste	Portugués	Global Noticias- Publicações, SA	34

Tabla 7. Principales diarios y grupos en los que se integran de Italia, España y Portugal. Fuente: Elaboración propia con datos de la WAN 2010.

De prototipo nacional paradigmático que busca dimensión global a través del mercado natural iberoamericano, el grupo Prisa pasa a ser una de las compañías más castigadas por los mercados financieros que hostigan de forma especial a las empresas con endeudamiento acumulado. La delicada situación es fruto de una profunda descapitalización por la adquisición de Sogecable con unas condiciones económicas muy alejadas del valor actual (desplome bursátil).

Esta situación viene precedida del lento declive de El País como buque insignia, la pérdida de abonados a Canal+ y los desastrosos resultados del canal Cuatro, lo que obliga al grupo a poner en venta a Digital+, al cierre de Localia y CNN, la fusión de Cuatro con Telecinco y la implementación de un plan de ajuste que supondrá la salida de no menos de 2.500 trabajadores.

Junto al dominio del mercado mediático del grupo Prisa y del conglomerado RCS Mediagroup presente en España a través de la filial Unidad Editorial, editora de El Mundo, destaca el grupo Vocento, resultado de la unión en 2001 de Prensa Española y el Grupo Correo. Vocento es la síntesis de un grupo de familias

industriales y banqueras que se inician en los medios de comunicación en el País Vasco, para extenderse luego a toda España a través de la prensa regional y que desembarcará en Madrid mediante la compra de ABC a la familia Luca de Tena.

Actualmente la compañía cuenta en su portfolio con doce diarios regionales así como revistas y suplementos (XL Semanal, Mujer Hoy, Pantalla Semanal, Mi Cartera de Inversión) que encuentran un aliado fundamental en los portales verticales y temáticos del grupo. Además Vocento está presente en el sector audiovisual a través de las actividades que desarrolla en NetTV (licencia nacional TDT) que incluye los canales Disney e Intereconomía; televisiones autonómicas y locales; Punto Radio y Veralia, sociedad que agrupa el grupo Europroducciones, BocaBoca, Videomedia, Hillvalley o TriPictures, dedicados a la producción audiovisual y a la distribución cinematográfica respectivamente.

En Portugal dos de los principales grupos mediáticos acceden desde otros sectores y se incorporan al mercado de los medios de comunicación principalmente a través de la compra de activos importantes que ya estaban funcionando. Estos son los casos del grupo SONAE, procedente del sector decorativo que se expande luego al sector alimenticio y mediático, y el grupo Cofina, procedente del ámbito industrial que se amplía progresivamente mediante adquisiciones de diarios y revistas de referencia.

Los países nórdicos cuentan con diferentes grupos de comunicación, no menos antiguos que en el resto de Europa, aunque a la postre con unas dimensiones más modestas: longevos como el sueco Bonnier o el noruego Schibsted o el finlandés Sanoma que hunden sus raíces en el primer tercio del siglo XIX, y hasta el XVIII, como los daneses Det Berlingske Officin e JP/Politiken Hus. Cada país tiene sus propios grupos e incluso se expanden a otros países del ámbito nórdico, y algunos de entre ellos (en especial Bonnier, Schibsted y MTG/Metro) también internacional; Schibsted y MTG Metro por sus respectivos gratuitos (20 Minutos y Metro) y el sueco Bonnier presente en no menos de veinte países, incluidos Estados Unidos y España.

2010				
País	Fundación	Periódico	Grupo	Difusión
Finlandia	1889	Helsingin Sanomat	Sanoma	398
Suecia	1830	Aftonbladet	Schibsted	359
Suecia	1864	Dagens Nyheter	Bonnier AB	316
Suecia	1944	Expressen	Bonnier AB	291
Noruega	1945	VG	Schibsted ASA	262
Noruega	1860	Aftenposten Morgen	Schibsted	243
Suecia	1813	Goteborgs-Posten	Stampem AB	236
Suecia	1884	Svenska Dagbladet	Schibsted	197
Finlandia	1932	Ilta-Sanomat	Sanoma	153
Finlandia	1881	Aamulehti	Alma Media Oyj	135
Dinamarca	1871	Morgenavisen Jyllands-Posten	JP/ Politikens Hus A/S	119
Finlandia	1960	Iltalehti	Alma Media Oyj	113
Finlandia	1905	Turun Sanomat	TS Grupo	109
Dinamarca	1884	Politiken	JP/ Politikens Hus	108
Noruega	1869	Dagbladet	Jeans P. Heyerdahl	105
Gran Bretaña	1749	Berlingske Tidende	Mecom Group	103
Dinamarca	1904	Ekstra Bladet	JP/ Politikens Hus A/S	84
Noruega	1868	Bergens Tidende	Schibsted	83
Noruega	1890	Dagens Naeringsliv	NHST Media Group	80
Dinamarca	1916	B.T.	Det Berlingske Officin	75

Tabla 8. Periódicos con mayor difusión en los países nórdicos y grupos en los que se integran. Fuente: WAN 2010 y elaboración propia.

El análisis económico de una muestra de los principales grupos de comunicación europeos demuestra que uno de los principales efectos de la crisis que gravita sobre la industria mediática es la generación de fuertes políticas de reestructuración de las respectivas deudas. El deterioro de los resultados financieros de la mayoría de grupos viene siendo algo habitual en los últimos ejercicios debido fundamentalmente al aumento del endeudamiento financiero neto y el encarecimiento de la remuneración de ese endeudamiento por los mercados.

Los resultados económicos de los grupos mediáticos de 2009 caen ostensiblemente respecto a los de 2008 y en 2010 muchos de ellos ofrecen síntomas de recuperación que dan pie a la esperanza. En otros casos se acumulan importantes pérdidas (como Bonnier, Prisa, Cofina y Schibsted) que junto a la descapitalización acentuada desde 2008 motiva la eliminación de excedentes (despidos) y el cierre o venta de las unidades menos rentables (Prisa).

Grupos	País	Endeudamiento		Var. %	Ingresos de Explotación		Var. %	Bolsa		Var. %	Resultados		Var. %	EBITDA		Var. %	Empleados		Var. %
		2009	2010		2009	2010		2009	2010		2009	2010		2009	2010		2009	2010	
Axel Springer	ALE	193	0	100%	2.611	2.893	11%	65,8	105,4	36%	152	283	-14%	333	510	35%	10.740	11.563	8%
Prisa	ESP	4.680	3.258	-43%	3.208	2.822	-14%	2,9	2,2	-32%	50	-72	-169%	623	596	-4%	14.987	13.885	-9%
DMGT	ING	1.177	968	-21%	2.379	2.229	-7%	302,1	497,3	35%	306	359	15%	379	419	9%	14.254	14.592	2%
Trinity Mirror	ING	299	265	-11%	763	761	-0,20%	72,5	107,9	33%	105	123	15%	121	177	32%	6.500	6.500	0%
L'Espresso	IT	307	288	-6%	887	885	-0,20%	1	1,9	33%	6	50	88%	107	147	27%	3.203	2.894	-10%
RCS	IT	1.057	970	-9%	2.206	2.255	2%	0,81	1,27	36%	-97	69	241%	35	197	82%	6.427	6.196	-4%
Bonnier	NRG	927	786	-18%	3.369	3.338	-1%				77	-41	-288%	129	230	44%	10.905	10.238	-6%
Schibsted	NRG	328	233	-41%	1.634	1.765	7%	6,7	16,68	60%	438	55	-696%	191	281	32%	7.500	7.200	-4%
Sanoma	FLD	958	877	-9%	2.767	2.761	-0,20%	10,8	15	28%	195	392	50%	242	274	12%	14.100	15.400	9%
Cofina	PT	84	89	9%	134	136	1%	0,8	0,8	0%	17	5	-240%	21	23	9%			
total		10010	7734	-28%	17.752	17.084	-6%	Medía alcista	26%	1249	1223	16%	2181	2854	24%	88.616	88.468	-0,20%	

Tabla 8. Grupos mediáticos europeos y cuentas 2008, 2009. Datos bursátiles cierre 18/05/2009 y 2010 Fuente: elaboración propia.

Los diez grupos analizados acumulan una deuda financiera neta de más de 10.000 millones de euros en 2009, de la cual casi el 50% pertenece al grupo español Prisa con 4.680 millones. Las reestructuraciones empresariales de carácter impositivo de 2009 surten efecto en 2010 con el saneamiento de las arcas de casi 300 millones de euros (un 28% global) y especialmente en el grupo Prisa con más de 1.400 millones de su deuda saldada. Pese a las políticas de austeridad y a las reestructuraciones desarrolladas en los últimos años únicamente Axel Springer se consolida como grupo mediático saneado sin deudas y con un saldo activo neto de 79 millones de euros.

Asimismo las cotizaciones bursátiles sufren una fuerte corrección en 2008 y 2009 que se acentúan todavía si cabe en los grupos con grandes deudas con entidades financieras. Este es el caso del grupo Prisa, único de la muestra en el que sus valores continúan menguando en 2010 respecto a 2009. El resto de casos experimentan importantes ascensos en su volumen de capital, especialmente el grupo británico DMTG y el alemán Axel Springer.

## Conclusiones

Los grandes grupos de comunicación europeos han sufrido el impacto de una doble crisis coyuntural y estructural que ha puesto en jaque la viabilidad del núcleo central de negocio y ha provocado el cierre de unidades empresariales con dudosa rentabilidad. Conceptos como reconversión, reestructuración, innovación y desarrollo de nuevos modelos de negocio en el ámbito digital han pasado a ser dominantes en las agendas de la gestión mediática actual de acuerdo con los resultados financieros en los últimos años. La escasa credibilidad y fiabilidad financiera de una parte de grupos mediáticos ha contribuido a aumentar los intereses crediticios en un sector ya por sí hostigado por intereses especulativos que castigan a aquellos con importantes deudas en una época en la que se prima la liquidez frente a las inversiones.

## Referencias

- Campos, F. (2010a). Las ayudas públicas y la fiscalidad del IVA en la prensa Europea. En VI Congreso Internacional de Comunicación y Realidad. Barcelona: Facultad de Comunicación Blanquerma.
- Campos, F. (2010b). Comunicación y Gobernanza en Europa. Madrid: Universitas.
- De Mateo, R. y Bergés L. (2011). Reflexiones sobre el proceso de cambios en la estructura de la industria de la comunicación y en la gestión empresarial. En F. Campos Freire (Eds.), El Nuevo Escenario Mediático (pp. 109-136). Zamora: Comunicación Social.
- Moragas i Spà M. (2011). La comunicación del nuevo escenario mediático. El papel de la investigación. En F. Campos Freire (Eds.), El Nuevo Escenario Mediático (pp. 19-28). Zamora: Comunicación Social.
- Bobbio, N., Matteucci, N. y Pasquino, G. (1998). Diccionario de Política. Siglo XXI Editores: México.
- PWC (2009). Global Entertainment and Media Outlook: 2009-2013. Informe mundial de Pricewaterhouse Coopers. Disponible en red: [www.pwc.com](http://www.pwc.com)

Zallo, R. (2011). Políticas de comunicación audiovisual en (y para despues de) la crisis económica en España. En F. Campos Freire (Eds.) El Nuevo Escenario Mediático. Zamora: Comunicación Social. (pp. 49-79)

WAN-IFRA (2009). World Press Trends. París.

WAN-IFRA (2010) World Press Trends. París

# HYBRIDISM AND NEW IDENTITIES: THE GLOBALIZED TERRITORIES; THE HUMAN SUBJECTIVITY AND THE NOWADAYS TECHNOCRACY

**Inês Alves**

Architect

Faculty of Fine Arts of the University of Porto  
Rua Rodrigues de Freitas 149, 6ºH – 4425-024 Maia - Portugal  
Tlfn: +351 916576908 | Email: inesteixeiraalves@gmail.com

## Resumo

“Nunca como antes, o planeamento é necessário para que as cidades sobrevivam” (Wilson, 1991). Um planeamento estratégico e experimental, que de olhos postos no presente e num futuro próximo, aspire a uma franca relação entre individuo, sociedades, territórios e globalidades. Um programa de articulação entre diversas escalas que em alguns pontos partilhem um lugar comum, permitindo estruturar uma plataforma contínua de reflexão e abordagem, de questões cognitivas, materiais e programáticas.

A necessidade de arriscar impõe-se, porém a par de uma estratégia que não se baseie em dados exactos, que possibilite a constante articulação e reformulação dos posicionamentos e suas consequentes decisões.

A forma ‘intersubjectivada’ que fomos assumindo ao longo das ultimas décadas, torna-nos permeáveis à envolvente material, cognitiva ou virtual. Os espaços que fazemos hoje, ‘fazem-nos’ amanhã, molda-nos à sua medida, sendo que aquilo que materializamos num determinado momento, nos consome de seguida, sob forma inesperada e distinta da definida à priori.

“As disciplinas clássicas da arquitectura e do urbanismo já não são suficientes para entender, planificar e controlar a paisagem urbana, nem a conduta dos seus habitantes” (Lootsma, 2010). O confinar de determinada profissão à sua própria disciplina não faz mais sentido; o técnico terá de lidar com as ciências exactas, bem como com as humanas e sociais, e o entendido no estudo do homem e sociedade terá de levar em conta todas as dimensões formais e descritivas de um processo.

Será pacífico considerar o ambiente territorial descentrado e fragmentado, como meio de maior urgência de alteração das abordagens e práticas, que necessariamente passará pelo respeito pela pré-existência, e portanto consideração pelas tipologias formais, comportamentais, e relacionais pré-estabelecidas. “Assim, não só se pouparão recursos, naturais e construídos pelo homem, mas as nossas energias estarão focadas para criar novas e inesperadas intervenções híbridas.” (Lukez, 2007)

## Palavras-chave

Identidade, Subjectividade Humana, Hibridismo, Interdisciplinaridade, Espaço Público

## Abstract

“Nevertheless, planning is necessary if cities are to survive”(Wilson, 1991). A strategically and experimental plan, with a centered eye on the present and closest future; an articulation program between scales with a common concern, looking for a continuous platform of reflection and action, ruled by programmatic, material and cognitive questions.

There is today the necessity of risking, but acting with a strategy not based on accurate data that enables the constant articulation and reformulation of their positions and consequent decisions.

The subjective way that the human specie assumed on the last decades made us permeable to the material, cognitive and virtual environmental. The space that we make today, ‘make us’ tomorrow, shape us to it dimension.

“The classical disciplines of architecture and urbanism are no longer enough to understand, plan and

control the urban landscape, neither the conduct of its inhabitants”(Lootsma, 2010). The restrictive limits of the disciplines doesn’t make sense anymore, all the professionals will have to deal with the exact sciences, as well as the humanities, social sciences and the study of man and society must take into account all the dimensions of formal and descriptive of a process.

Maybe the decentralized and fragmented environment of the suburbs could develop a great role on the structure of an experimental platform, intervening on the territory with a greater urgency for change, with a reflection and practice that necessarily respect the pre-existence, and therefore consideration for formal typologies, behavioural, relational and pre-established. “So not only will save resources, both natural and manmade, but will focus our energies to create new and unexpected interventions hybrid.” (Lukez, 2007)

## Key words

*Identity, Human-Subjectivity, Hybridism, Interdisciplinary, Public Space*

## Introduction

A main concern about the architecture place and its conceptual territories-framework on contemporary, as in the articulation of this discipline and others in the structure of a common project, of public space approach.

It is rethought the role of theory and practice through two dimensions that intersect and establish a reasoning line, where it is proclaimed the blurring of the study fields and also the territories of action.

Having the public space as an object of study, it is developed a reflection about the multifaceted territories of nowadays, formulating a fair approach to this common territory, having present questions that, in one hand, has a main preoccupation the multiculturalism and, in the other hand reflects an increasing territorial-homogenization.

It looks for a revisit of the artistic practices and social sciences and humans orientations that walked by with the enormous change of the human condition, and his relation with his environment and the others, as well as

the profound the hybrid dimension increasingly established, imposed by a informational society and the reality gearing with the implementation of the virtual domain and managed by opposed assumptions than previously followed.

It is approached the concept of nostalgia, opposing to the fast territorial evolution and the alteration of uses, by the imposition of new necessities, of immediate effect.

A study focused on the issues imposed since the begin of the industrial revolution, that results on a rethink about roadside territories, the actual importance of accessibility, as well as the efficiency on the access to information and mobility. Territories characterized by the need of a fast answer, neglected on the past and witch today own a kind of life, a singular dynamic, where public space – easily understood by their residual morphology – stand still and where social, commercial and exchange dynamics has been performing.

## Objetives

This reflection is a result that tends to develop a new way of think and procedure, developing anther ways to establish the discipline of architecture and it relation with other field-works. It is explored the idea of interdisciplinary and transferability on artistic actions.

It was also important to rethink the paradigms mutation, like the actual blurring of the concepts of city and the projection of that on the individual and societies.

The main objective is to think about the importance of the public space as a common territory of a global society and the technical environment where we belong today; the first negative impact on the human subjectivity, and finally, how can we impulse the technocracy into a positive point on the hybrid construction.

## Methodology

The methodology was to analyse the suburbs of the Oporto City, and particularly, the ‘Estrada da Circunvalação’, a road that is a physical border of the city, with more than 100 years old.

It was reflected how that road had been developed answering to the necessities that were imposed, creating residual public spaces, that doesn’t have the human dimension, but the machine scale. It is a main view to leave the town and it has the conditions to develop the illicit activities.

The importance of the post-Modern age on the establishment of the human fragility growing as the great concrete structures were constructed, giving answer to more evident necessities and forgetting the human dimension.

The background on Architecture seduced myself to questioning the idea of ‘Genius Loci’ and even the propose of the discipline on a mutable world, exploring this way the concepts of Interdisciplinary and Transferability.

It grows a reflection that balances the theory and practical dimension, which begins with an intense observation and work-field, testing the visual and cognitive borders and performing an intense literature revision. It culminate on the approach to the place, materialized in a “Manual of Approaches and Interventions”, a master peace that composes the practical complement of a Master Thesis on Art and Design to the Public Space”, at the Faculty of Fine Arts of the University of Oporto.

# 1. Hybridism and New Identities: The Globalized Territories; The Human Subjectivity and The Nowadays Technocracy

## 1.1. Globalized Territories vs. Human Subjectivity

The immediacy of the Post-Modernity marked an artistic period empty of intention and intentionality; a mix of colors and shapes, representative of minorities and social marginality. Geographically fostered on the urban peripheries, resulted as a popular sensibility, and although translated “as a form of disorientation, meaninglessness and fragmentation.” (Wilson, 1991), reflecting complex worries, of social and urban character.

The Post-Modern culture was completely and directed related to the suburb, and to the morphological and typological city-transformations, but mainly to a new way of social organization, with the primordial symbol of the suburb became the feminine one. “Women take a central place in this disordered city, in which the idea of disorder can no longer be expressed, since there is no prior order from which to deviate.” (1)

The man, always associated to the idea of order, representing himself as measure for everything – Vitruvius’s man, Da Vinci’s man –, was confronted to the impossibility of representing something unachievable and unaffordable. The humanistic foundation is drained of meaning and place, mainly because of the disbelief / distrust on exact sciences and the terrifying global catastrophes carried out by the instant technologic developments and the advent of new studies based on the exploration of the human subjectivity, like the Freudian Theory of Psychoanalysis.

The motivation to fight the correctness of the modern architecture and somehow to built a critical movement with inquire all the assumptions taken as fixed and eternal. “In the post modern world we all become hysterics as we travel the city of skyscraper and abyss, alert with feeling of horror and excitement, but free from guilt or sadness.” (2)

The consumer society, the attractive colours and shapes placed on the urban fronts, appeals also to the sexual character, profiling feminine bodies on neon, appealing to the senses and extrapolating the marginal and illegal side of society. “The contemporary urban woman is both consumer and consumed” (3), fact we can observe still today on the occidental publicity.

When the higher point of this period was reached, the “phenomenon of architectural communication” is explored, as well as the “graphic sign on space” (4), in the words of the triple Venturi, Brown and Izenour (1972). Referred by Keneth Frampton as “mask for the concealment of the brutality of our own environmental” and as “ruthless kitsch” (1992), it would be necessary to understand that it is “one of the defining texts of postmodernism” (Vinegar, 2008).

Reflecting about the symbolic power of image and icon, a trusty testimony to post-modern art and architecture, it is developed a contribution about the architect activity, taken to another platform, with the disgust from suburban culture has no longer sense, accepting this way the context as identity and the built landscape as a contribution and an acquired data.

Beyond the evident facts reached on the work developed on the Nevada desert, it would be important to refer the contribution of The Structure of the Scientific Revolution of Thomas Kuhn – published on USA on 1967 –

vigorously debated in Yale, just at the time when Venturi and Brown frequented it. Basically, this contribution defended “how a community of inquirers can constitute themselves as a science, regardless of their subject matter”. (5)

The suburb thematic and the post-modern practices, initiated with the industrialization process, extend for a century, and it remains as a problematic far from to be solved. Mumford, in 1922, pointed the suburbs as “dormitories where life is carried on without the discipline of rural occupations and without the cultural resources that the Central District of the city still retains”(6), this way defining a weird territory, without typological norms of city or countryside, considering it chaotic in relation to rural places, and too much peripheral to the urban concentrations.

The subjectivity of this territory remains as a constant, characterized as some kind of a step taken without irreversibility, and from the moment when the subjectivity of human kind has been defined, no longer we could look at life and space the same way. It is almost like antagonist stages of familiarities and globalities, “... not as a place you can walk into (...) but as an image-saturated space which is both intensely personal (inside people’s homes and heads) and extensively abstract”. (7)

We keep assisting some discourses which discredit the suburb image and the typology, with a tendency to be considered as the “ugly sister” (Hartley, 1996) of the historic city and developing a marginal lecture of this uncharacterized places, close to the main distribution routes of distribution, sometimes recognized from the worse reasons. Having for example the sexualisation on suburban production, with some kind of an exploration and vulgarization of feminine image and body, with a overwhelming aspect when “(...) women’s subjugation to the ‘feminine career’ is secured, tying them to housework, childrearing, and abuse; it’s also the site of sexual perversity, domestic violence, incest and anorexia. (...)”. (8)

One of the main priority to the suburb reconfiguration would be the alteration of the association of some exclusion behaviours to the places, that appeared with the segregation phenomenon’s at the initial period of peripheral zoning. “If the tendency to feminize and sexualize the public domain continues, (...) then it follows that the prejudicial reputation of suburbia will also have to be rethought.” (9)

The idea is to create a strategy not composed with purely structural revenue, but with a reflection about the path taken the last decades, with the balancing between diverse think and action fields, contributing to a better configuration of the public domain, remembering that the “suburbs are places of constant change, as people move in and out, adapting their homes to their own requirements and ideals.”(10) Understand the territory not only in a geographic or a demographic way, but also the occupation and use ways, as a live organism, composed by complex and unique conditions, and looking straight to the territories one day thought to be without an identity, but today characterized by one. “We want to see the periphery as a concrete data, as a place with precise physical characteristics, with ‘in-differences’ and identities, shapes and distances, materials and movements. It’s not easy.” (11)

## 1.2. Human Subjectivity vs. Nowadays Technocracy

The propagation of the information society has been walking side by side with a suspicious feeling, progressively vanishing. The technology has already given proof of its strength and human vulnerability had been dragged with it.

Today, this idea, has already suffered some ruptures, and emerges a vision of a technique and informational supremacy. The television offered to the common citizen the accessibility to the power of image, which previously was only accessible to some strict environments, and the progress of this kind of information society has been advanced also because of the dissemination methods of the universal information.

As we live on multiple realities we suffer also a gearing process, and evidently assume a condition of progressive subjectivity, thanks to the numeric reality, mostly present on 'virtual' language, which reduce us to 'x' identification numbers. William Mitchell refers the digital revolution-legacy as a converter element of a "profound subjectivity", transferring "functionality and attention to the screen space, where distance and past is constantly available." (12)

Having the screen surface as the study object, also Venturi reminds, in his enthusiastic way, taking it to an extreme and proceeding to a parallelism between façade and the monitor. About Time Square he writes "Viva the façade as computer screen! Viva façades not reflecting light but emanating light – the building as a digital sparkling source of information, not as an abstract glowing source of light! ... Viva iconography – not craved in stone for eternity but digitally changing (...)" (13)

The idea of dispositive, studied by Agamben – following the Foucault's legacy – can be here referred. On his idea, the dispositive existed since always, and is composed by "everything that have, in a way or other, the capacity of capture, orient, determinate, intercept, model, control and ensure the gestures, the conducts, the opinions and the discourses of live being" (Agamben, 2007). We can consider the computational machine as dispositive that determinate our actions and thoughts.

The textuality of the cybernetic space accentuate the individual gearing and fragmentation, causing a sensation of a progressive subjectivity, like a 'cyberdispositive', under the form of network. The substance dilutes; the "body enters this 'space' as a form of writing, it literally becomes a cybertextual body. Because language wraps the Internet, the entire environment becomes a textual projection." (14)

"The space of the possible is shrinking. This is not so much about the identity storm and the return of the religious as about an increasing loss of political space(...). Could the city be the place of political articulation and social restructuring? Or are we entering a phase of history in which man renounces being of flesh and blood and Internet space takes over the imaginary and the economy of desire until becoming the only possible space in which to think about the politics of the future?"(15). Placing this question, Ramoneda announces the eminence of the political and social extinction on civitas concept, which make us think that maybe when this conditions would extinct, the city won't exist anymore and we will live on another organism. Maybe an "huge decentred megalopolis"(16), as Christine Boyer remembers 'cyberspace' being trivially named, in which all the spatial typologies would suffer a phenomenon composed by a frontiers fading.

Boyer also developed an inverted parallelism between the post-modern and the cyber-spatial individual, referring an inversion of the Foucault's 'closure spaces'. "The marginal's (...) are left outside the protected zone (...). The marginal has become our post-modern Monster, beyond the norm and increasingly invisible." (17) The author also refers the existence of a "digital support that divides which is connected from which is disconnected." (18), an incontestable factor to think about the idea of the information democratization. If the information is available in every street corner, - or even on the urban front, as Venturi referred – the gap become enormous, between those that have this reality available and the others which doesn't have the access to this dimension; it

becomes an enormous divisor wall between antagonist realities, sometimes physically close to each other.

Maybe “we are on the threshold of a new era in which telecommunications will replace face to face contact and the city as a fixed urban space will eventually become redundant” (19), but it seems important to consider the instability of this times, the human evolution and to assume his achievements and reflections. It is important to consider that the concept of ‘evolution’ was obviously defined after it exists; in other words, it is a practice that already existed, when it was defined theoretically.

The constant nostalgic that has been defining our reality, and also confronts the insistence preformed by the virtual reality on invade our houses and cities. Almost like a “nostalgic cry for contact with the real thing at the very moment when computer-generated simulation has confused our sense of authenticity”. (20) Maybe the ambiguity on authenticity felling is responsible to assist us in a concrete future, since the past has a romantic taste, and the present remains uncertain.

Arika Suzuki define the contemporary territory as representative of a “convergence of a succession of possible networks”, since the transport, to information, in witch the mix of strengths, cultures and a constant cross flow exists “a tendency to introduce, in real spaces, the synthetic purity of cyberspace”(21), allowing a major flow and by this way, vanishing borders. It seems also to exist a tendency to “the analogy between the computer matrix and regional cities – or spatial orderings that cybercities erect – asks us to make a qualitative leap from virtual to physical space, erroneously assuming that the boundaries separating these spaces can be crossed with ease.”(22), aspect that make us consider that despite the frontiers that is crossed by, the physical and virtual space it still remains as an aspect of an enormous contrast, to many times with inverse realities.

Manuel Gausa defends “a multilayer system, progressively diversified, produced by information and several, discontinuous and overlapping realities – in cohabitation – that would continuously mutate, pervert, change, transform and interpret the own elementary schemes of development that would define it, and witch strength would be precisely, on the constant capacity of renovation and modernization. Of construction and recycling.” (23)

That constant maintenance of the existent will define a particular kind of recycle, in which the product to be recycled will constitute no more only the material dimension, simply because the objectivity of the touchable world is now on a hinge point, where there’s no return. The cohabitation that Gausa proclaimed will exist also on the relation between the world that we used to live, and the new one, much more subjectivized. Then there will be the necessity not only to recycle buildings and material resources, but mainly cognitive layers that would compose us into the urgency of a constant reinvention.

The constructive dimension is changing, not only because the concept of city seems to disappear, but also the disciplines of architecture and urbanism are eminently loosing purpose, and the man are more conscious of the ecology principles, but above all, the idea of homogenization, subjectivity and the uncertainty of the future seems to turn us into a mess of conjugations.

Is certainly missing a familiar destination, some sensation of comfort about the others, the world and even us. Recently that idea of human objectivity was completely vanished, and now the reality is also expanding and owning unknown forms. Certainly we’ll have to think that the same way we conquer a totally expanded dimension, also the dimension of reality has been expanded and by the human hand, representing product to be debated and worked in.

### 1.3. Hybridism and New Identities

“Nevertheless, planning is necessary if cities are to survive”(24). A strategically and experimental plan, with the look centered in the present and closest future; an articulation program between scales with a common concern, looking for a continuous platform of reflection and action, ruled by programmatic, material and cognitive questions.

As Koolhaas refers that “the city no longer exists”, and also proclaims “the death of urbanism”, reflecting that “we are left with a world without urbanism, only architecture (...)”. The author defends another kind of urbanism, not only “a profession, but a way of thinking, an ideology”, that made us develop an exercise “never again be about the ‘new’, only about the ‘more’ and the ‘modified’” (...) and not “about the civilized, but about underdevelopment.” He still refers that “our ‘sophistication’ hides major symptoms of cowardice centred on the simple questions of taking positions – maybe the most basic action in making the city”. And he ends the reflection proclaiming that “more than ever, the city is all we have”. (25)

To understand the idea defended by Koolhaas – that someone may consider contradictory -, first we need to understand that the city that he refers at the beginning no longer exists, is not the same that he finish putting all his hope in, with the need to establish another discipline, another doctrine, that no longer exists to accomplish architecture, but centered, with no drifts, to the contemporary questions.

There is today the necessity of risking, but acting with a strategy not based on accurate data that enables the constant articulation and reformulation of their positions and consequent decisions. If we understand the space as “mutable, contested and multiple” (Massey, 1994), then all the disciplines involved will have to act considering the principle of ‘Non-eternity’ and volatility. This idea implicates the formulation of the actual public space as an organism in constant mutation, or as Jane Rendell recently affirmed, the perception of the space as an “active ingredient” of a reality (2011).

The subjective way that the human specie assumed on the last decades made us permeable to the material, cognitive and virtual environmental. The space that we make today, ‘make us’ tomorrow, shape us to it dimension. “Today, the human condition is the urban condition”, (26) condition that make us, more than citizens, participative elements, like cellules of an organism in constant redefinition, not reaching, a stable designation.

“The classical disciplines of architecture and urbanism are no longer enough to understand, plan and control the urban landscape, neither the conduct of its inhabitants”(27). The restrictive limits of the disciplines doesn’t make sense anymore, all the professionals will have to deal with the exact sciences, as well as the humanities, social sciences and the study of man and society must take into account all the dimensions of formal and descriptive of a process. “The urban project can now be more strategic and plastic, with acupuncture intentions on human skin to affect the whole organism” (28).

Maybe the decentralized and fragmented environment of the suburbs could develop a great role on the structure of an experimental platform, intervening on the territory with a greater urgency for change, with a reflection and practice that necessarily respect the pre-existence, and therefore consideration for formal typologies, behavioural, relational and pre-established. “So not only will save resources, both natural and manmade, but will focus our energies to create new and unexpected interventions hybrid.” (29)

“You may proceed, considering the highway intrusive in the landscape and life in the bucolic countryside, or the

geometry urban life (...)” (Martin Price 1994-1996), however it is a useless and naive game of powers, especially considering the infrastructure scheme as a constant movement of forces. The mere formal scheme promotes a stable structure that, taken alone these days, is highly volatile and obsolete part.

It is peaceful to say that the ‘city’, as defined in the beginning of the sedentary human age, no longer corresponds to the actual structure and territorial planning. Manuel Gausa also notes that even the idea of ‘metapolis’ appeared defining not only “the capacity for growth, but also to the ability to ‘mix’: interconnection and interaction. With the territory and other territories, with the place and other places. With identities... and between identities.”(30)

## Conclusions

The idea of an active organism and the absence of a direct space definition, implicate a fading of the disciplinary boundaries. The conception of the architect as a kind of an ethnographer (Xavier Costa, 1998) is responsible for the urban variations, no longer result of economic relations, but essentially of the “terms of cultural identity” that, like the territories, are in constant modification.

A prototype of an “inter-discipline” that agglutinates different kind of field works, giving answers to globalized territories, to human complexity and lateral forces promoted by velocity, fluxes and information, that it stands by an honest approach between actors and realities. It is assumed the urgency of a dynamic and mestizo look, conscious of its own volatile and unexpected character. An articulation program between different scales, that shares common places, allowing to define a structure that brings together cognitive, materials and programmatic issues.

The public space remains to me as a collective dimension where changes could be discussed, understanding that not only as a material reality but also as a digital one. The democratization of the opinion could be materialized, establishing also a democratization of space. The public space, as a common surface to which community element, it should be considered a precious structure to establish an experimental palimpsest, that should determine a new look about social responsibility, auto-conscious and engagement concerns.

It is important to refer that this paper is an integrant part of a Master Thesis on Art and Design to the Public Space, at the University of Oporto, with the name “Manual of Approach to the Transitory”, defended at 8th November 11.

## References

- (1) Wilson, Elisabeth (1991). “The Sphinx in the City – Urban life, the control of disorder and women”, University of California Press, 136. ISBN: 9780520078642
- (2) Ibid., 138
- (3) Ibid., 139
- (4) Venturi, Robert; et al. (1972). “Learning From Las Vegas”; Cambridge MA, 9. ISBN: 978 0 262 72006 9

- (5) Fuller, Steve and Milton Keynes (2000). "The Governance of Science", UK - Open University Press. ISBN: 9780335202355
- (6) Mumford, Lewis (1922). "The Story of Utopias", New York, Boni and Liveright. ISBN: 978 0766127906
- (7) Hartley, John (1996). "Visions of Suburbia: Symptoms and Metaphors of Modernity", Roger Silverstone (ed), London & New York. Routledge.
- (8) Ibid., 185
- (9) Ibid., 208
- (10) Larkham, Peter J. (2004). "Conserving the suburb – Mechanisms, tensions and results", in "Suburban Form: an International Perspective"; By Kiril Stanilov; Brenda Case Scheer (ed); London & New York, Routledge, 259. ISBN: 9780415314756
- (11) Translated by the original "Queremos ver la periferia como un dato concreto, como un lugar de características físicas precisas, de in-diferencias e identidades, de formas y distancias, materiales y movimientos. No es fácil.", in "De Cosas Urbanas", 170, Solá-Morales, Manuel (2008); Barcelona, Editorial Gustavo Gilli. ISBN: 9788425222603
- (12) Mitchell, William J. (2005). "Placing Words, Symbols, Space and the City", 185, MIT Press. ISBN: 978 0262633222
- (13) Venturi, Robert (2004). "Architecture as Signs and Systems for a Mannerist Time", Harvard University Press. ISBN: 9780674015715
- (14) Boyer, M. Christine (2001), "Crossing Cibercities – Boundary problems separating the regional space of the city from the matrix of cyberspace", 223, in Global City Regions: Their Emerging Forms by Hack, Gary, Routledge. ISBN: 9780419232407
- (15) Ramoneda, Josep (2010). "The City and the Human Condition", in "In Favour of Public Space. Ten years of the European prize for urban public space", Barcelona, Actar. ISBN: 9788492861385
- (16) "Crossing Cibercities – Boundary problems separating the regional space of the city from the matrix of cyberspace" (p.214), Boyer, M. Christine (2001); in Global City Regions: Their Emerging Forms, Gary Hack (ed.); Routledge. ISBN: 9780419232407
- (17) Ibid., 218
- (18) Ibid., 221
- (19) Wilson, Elisabeth (1991), "The Sphinx in the City – Urban life, the control of disorder and women", 140, University of California Press. ISBN: 9780520078642
- (20) Boyer, M. Christine (2001), "Crossing Cibercities – Boundary problems separating the regional space of the city from the matrix of cyberspace", 219, in Global City Regions: Their Emerging Forms, Gary Hack (ed.), Routledge. ISBN: 9780419232407
- (21) Translation of the original "(...) la convergencia de toda una serie de redes posibles", in "Can invisible communities save the city?", 54, Akira Suzuki (1996), "UIA – Barcelona 96" Congress, in Quaderns nº 213.

(22) Boyer, M. Christine (2001), "Crossing Cibercities – Boundary problems separating the regional space of the city from the matrix of cyberspace", 226, in *Global City Regions: Their Emerging Forms*, Gary Hack (ed.), Routledge. ISBN: 9780419232407

(23) Translation of the original "Un sistema 'multicapa' progresivamente diversificado producido por informaciones y realidades diversas, acontinuas, nofilas y superpuestas – en cohabitación – que continuamente mutarían, pervertirían, alterarían, transformarían e 'interpretarían' así los propios esquemas elementales de desarrollo que las definirían, y cuya fuerza radicaría, precisamente, en esa capacidad constante de renovación y de modernización. De construcción y de reciclaje.", in "OPEN – Espacio Tempo Información – Arquitectura, Vivenda e Ciudad Contemporánea – Teoría e Historia de un cambio", 191, Manuel Gausa (2010), Barcelona, Actar. ISBN: 9788496954861

(24) Wilson, Elisabeth (1991). "The Sphinx in the City – Urban life, the control of disorder and women", 156, University of California Press. ISBN: 9780520078642

(25) Koolhaas, Rem et. Al. (1995). "Whatever happened to urbanism", in "S, M, L, XL", Monacelli Press. ISBN: 978 1885254863

(26) Ramoneda, Josep (2010). "The City and the Human Condition", in "In Favour of Public Space. Ten years of the European prize for urban public space", Barcelona, Actar. ISBN: 9788492861385

(27) Lootsma, Bart (2000). "El Nuevo Paisaje", in "Mutaciones"; Rem Koolhaas et al; Barcelona, Actar. ISBN: 9788495273543

(28) Solá-Morales, Manuel (2008); in "De Cosas Urbanas", 153, Barcelona, Editorial Gustavo Gili. ISBN: 9788425222603

(29) Lukez, Paul (2007). "Suburban Transformations", 11, New York, Princeton Architectural Press. ISBN: 978-1568986838

(30) Gausa, Manuel (2010). "OPEN – Espacio Tempo Información – Arquitectura, Vivenda e Ciudad Contemporánea – Teoría e Historia de un cambio", 167-169, Barcelona, Actar. ISBN: 9788496954861

# EDUCAÇÃO AMBIENTAL E MEIOS DE COMUNICAÇÃO COMO APORTE A NOVA POLÍTICA BRASILEIRA DE RESÍDUOS SÓLIDOS

**Profa. Dra. Petra Sanchez Sanchez; Profa. Dra. Angela Shaun;  
Prof. Ms. José Estevão Favaro**

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Rua da Consolação, nº 896 – Consolação - São Paulo / SP – Brasil – CEP: 01302-907

Tel.: + 55 11 2114-8710 Email: [petra.sanchez@mackenzie.br](mailto:petra.sanchez@mackenzie.br)

## Resumen

Entre as várias intervenções provocadas pelo homem, a destinação inadequada dos resíduos sólidos e rejeitos (lixo), tem causado impactos negativos na qualidade de vida do planeta. Este artigo tem por objetivo discutir resumidamente as diretrizes da Nova Política Nacional de Resíduos Sólidos brasileira, que foi regulamentada em dezembro de 2010, bem como propor reflexões acerca da responsabilidade integrada do consumidor,

indústria e governo. Pretende também destacar o papel da educação ambiental e dos meios de comunicação na conscientização dos cidadãos à adotarem medidas simples, voltadas às boas práticas ambientais, com os resíduos sólidos, visando o atendimento ao Plano de Gestão de Resíduos Sólidos no Brasil, que considera a gestão inadequada de resíduos sólidos como crime ambiental.

## Palabras clave

*Resíduos Sólidos, Sustentabilidade, Comunicação, Educação Ambiental, Gestão de Resíduos, Logística Reversa,*

## Abstract

Among the various man-made interventions, the inadequate disposal of solid waste, has caused negative impact on quality of life on the planet. This article aims to briefly discuss the guidelines of the New National Policy on Solid Waste, which was legislated in December 2010, and propose integrated reflections on the responsibility of the consumer, industry and govern-

ment. It also seeks to highlight the role of environmental education and the media in raising awareness of citizens to adopt simple measures aimed at encouraging good environmental practices in solid waste, in order to meet the Plan for Solid Waste Management in Brazil, which considers the management inadequate solid waste disposal and environmental crime.

## Key words

*Solid Waste, Sustainability, Communication, Environmental Education, Waste Management, Reverse Logistics*

## Introdução

“Precisamos refletir muito sobre o que temos a fazer, sobre nossas ações, porque nenhuma delas é indiferente ao planeta”. José Ávila Coimbra.

O aumento exagerado do consumo, que leva ao consumismo irracional, faz aumentar a cada ano a quantidade e variedade de resíduos sólidos, perigosos no meio ambiente, os quais podem permanecer no solo por até milhares de anos e representam riscos à saúde e meio ambiente.

Em termos de proteção ambiental, a disposição inadequada de resíduos sólidos pode contaminar as águas superficiais e subterrâneas, poluir o solo, provocar inundações, provocar a perda da biodiversidade, prejudicar os ecossistemas, e até mesmo causar a poluição visual, entre outros.

De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, diariamente são produzidas no Brasil 259.547 toneladas/dia de resíduos sólidos domiciliares (lixo) e/ou urbanos, gerados nos ambientes domésticos, em espaços comerciais e em vários tipos de instituições. Desse total, 45.756 t/dia são inadequadamente depositadas em lixões a céu aberto ou em áreas alagadas; ou, então, são queimadas sem critério ou dispostas em aterros sanitários sem controle. Os outros, 167.636 t/dia são conduzidas a aterros sanitários controlados, Para unidades de triagem de resíduos recicláveis são encaminhadas 3.122 t/dia; e para unidade de compostagem, 1.635 t /dia. Para as unidades de tratamento por incineração, 67 t/ dia (IBGE, 2008).

De acordo com a última Pesquisa Nacional de Saneamento Básico (PNSB), realizada pelo IBGE em 2010, apenas 18% dos 5.565 municípios brasileiros têm programas de coleta seletiva de lixo.

A situação atual exige investimentos e soluções para a destinação final de resíduos que possam ser reciclados e reaproveitados, isto é, torna-se necessário reduzir o volume de resíduos recicláveis nos aterros ou lixões, nas calçadas e em rios.

Os materiais recicláveis deveriam ser separados e encaminhados a uma central de reciclagem ou reaproveitamento. Tal prática poderia evitar a poluição do ambiente e, até mesmo, facilitar o acesso a artistas e artesões, que poderiam transformá-los em obras de artesanato, obras artísticas e/ou dar-lhes nova utilização, ou serem encaminhados para a indústria onde, ao serem reciclados, serviriam de matéria-prima para a fabricação de novos produtos.

Nos últimos anos, a sociedade tem buscado soluções interessantes para minimizar a geração dos resíduos sólidos (“lixo”), o que resultou em importantes ações e formas mais responsáveis e sustentáveis de dispô-los e reaproveitá-los.

No cenário nacional, os índices de reciclagem vêm crescendo, mas variam muito de acordo com o resíduo. Enquanto o país é campeão mundial no reaproveitamento de latas de alumínio (são reciclados 97%) e garrafas PET (são reciclados 56% - Marçon, 2011) outros resíduos recicláveis, tais como latas de aço, plásticos e sobra de material têxtil de indústrias entre outros, tem baixo índice de reciclagem seletiva e usualmente são descartados em lixões a céu aberto ou no sistema de coleta municipal.

Assim, é notório o desenvolvimento da economia brasileira no ramo da sustentabilidade, proporcionando economia de recursos naturais, e incentivo a projetos de educação ambiental.

Muitos municípios e administradores públicos têm se empenhado em reverter o quadro da destinação inadequada dos resíduos sólidos, estabelecendo normas e procedimentos adequados, fiscalização, etc. No entanto, muitas soluções dependem diretamente da participação da comunidade. Nesse sentido, a educação ambiental e as diversas mídias de comunicação podem contribuir para mudar os padrões de consumo e conscientizar os cidadãos sobre importância da reciclagem, colaborando assim na formação de indivíduos comprometidos com a preservação ambiental e, conseqüentemente, com a qualidade de vida de todos.

Quanto à reciclagem, os benefícios são, de certa maneira, facilmente identificáveis pela população; daí sua importância como elemento didático e de propaganda com vistas à sensibilização ambiental voltada para várias outras questões.

A reciclagem caracteriza-se por operações pelas quais materiais que se tornariam rejeitos (lixo), ou estão no lixo, são colocados à parte. Uma vez recolhidos, eles são separados e passam por diversos processos para serem usados como matéria-prima na manufatura de novos produtos (camisetas, vassouras, revestimento térmico, papel, telhas, tijolos, bolsas, cadernos, livros, entre outros).

O aproveitamento da sucata, não somente com finalidades artísticas, mas na confecção de utensílios úteis, é também uma iniciativa de valor educativo. Com efeito, sinaliza aspectos econômicos, seja para a economia de alguns bens da natureza, seja geração de lucro, uma vez que pode evitar compras desnecessárias, principalmente nas comunidades de baixo poder aquisitivo.

Assim sendo, a redução, a reciclagem e o reaproveitamento de resíduos sólidos recicláveis, proporcionariam uma imediata redução no consumo de matéria-prima e de energia, e dos impactos ambientais, favorecendo a criação de mão de obra, e geração de renda e estimulando a inclusão social e produção de novos produtos.

Recentemente o Brasil regulamentou em dezembro de 2010 a nova Política Nacional de Resíduos Sólidos (Decreto nº 7.404, de 23 de dezembro de 2010), que estabelece as normas para a execução da Política Nacional de Resíduos Sólidos de que trata a Lei nº 12.305, de 02 de agosto de 2010 e pode ser considerada um marco para a criação de possíveis iniciativas públicas com relação aos resíduos sólidos. A lei disciplina a coleta, o destino e o tratamento de resíduos sólidos urbanos perigosos, industriais, domiciliares, entre outros (BRASIL, 2010).

O texto da referida lei, estabelece diretrizes para reduzir a geração de lixo e combater a poluição e o desperdício de materiais recicláveis descartados pela população, seja no comércio, seja nas residências, seja nas indústrias, seja nas empresas e instituições em geral.

A PNRS introduz uma nova conceituação para a atual denominação de “lixo” – denominando-o de Resíduos e Rejeitos.

Os rejeitos seriam aqueles materiais que não possam ser recuperados por processos tecnológicos disponíveis e economicamente viáveis e que não apresentam outra possibilidade que não a destinação final ambientalmente adequada em aterros sanitários ou aterros indústrias.

Para os resíduos, deve-se prever a reutilização e reciclagem e outras alternativas disponíveis.

A referida PNRS, estabelece uma conceituação para destinação final e para disposição final. Assim, a destinação final incluía a reutilização, a reciclagem, a compostagem, a recuperação e o aproveitamento energético e refere-se aos resíduos. Por outro lado a disposição final diz respeito apenas aos rejeitos.

A nova Política Nacional de Resíduos Sólidos (PNRS) também estabeleceu e instituiu o Comitê Interministerial responsável pela aplicação dessa política, que tem como objetivos apoiar, estruturar e articular as ações dos órgãos governamentais para cumprir as metas previstas. Da mesma forma instituiu o Comitê orientador para Implantação dos Sistemas de Logística Reversa que define as prioridades e o cronograma dos editais de propostas de acordos setoriais entre outros.

A Logística Reversa é um conjunto de ações e procedimentos e meios destinados a facilitar a coleta e o retorno dos resíduos sólidos aos seus geradores para que sejam tratados ou reaproveitados em novos produtos, na forma de insumos, em seu ciclo ou em outros ciclos produtivos. É uma excelente diretriz que visa minimizar rejeitos. Na prática, isto significa o retorno de resíduos (pneus, plásticos, baterias, vidro, latas de alumínio, entre muitos outros) pós-venda e pós-consumo.

Destacamos também os arts. 40º e 41º, do Decreto nº 7.404/2010:

Art. 40. O sistema de coleta seletiva de resíduos sólidos e a logística reversa priorizarão a participação de cooperativas ou de outras formas de associação de catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis constituídas por pessoas físicas de baixa renda. (BRASIL, 2010).

Art. 41. Os planos municipais de gestão integrada de resíduos sólidos definirão programas e ações para a participação dos grupos interessados, em especial das cooperativas ou outras formas de associação de catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis formadas por pessoas físicas de baixa renda. (BRASIL, 2010).

É muito significativo que o compartilhamento de responsabilidades e o estímulo econômico para as atividades da reciclagem e a destinação correta dos resíduos sólidos são claramente considerados na referida lei. A PNRS, define que estão sujeitas a lei:

As pessoas físicas ou jurídicas, de direito privado, responsáveis direta ou indiretamente pela geração de resíduos sólidos e as que desenvolvam ações relacionadas à gestão integrada ao gerenciamento dos resíduos (BRASIL, 2010).

Assim sendo, fabricantes, distribuidores, comerciantes e consumidores, terão de compartilhar responsabilidades para viabilizar o atendimento à legislação, considerando que atualmente dos 97% dos resíduos sólidos domésticos recolhidos somente 12% são reciclados.

No espírito da lei, a coleta seletiva é considerada instrumento essencial para a destinação ambientalmente adequada dos resíduos sólidos, devendo ser implantada pelos titulares de dos serviços públicos de limpeza urbana com o apoio do governo federal. Instituiu assim, o Sistema Nacional de Informações sobre a gestão de resíduos sólidos (SINIR), que será responsável por coletar, organizar e disponibilizar informações a sociedade possibilitando a avaliação da eficiência e adequação das ações desenvolvidas.

Os resíduos perigosos também são contemplados na referida PNRS, exigindo cadastro nacional dos operadores desses resíduos.

A referida lei integra a Política Nacional do Meio Ambiente e articula-se com as diretrizes nacionais para o saneamento básico e com a Política Federal de Saneamento Básico e com a Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº 9.795/1999).

A lei contempla artigos relativos a participação dos catadores de materiais recicláveis e reutilizáveis, e também o treinamento e a melhoria das condições de trabalho e as oportunidades de inclusão social e econômica dos catadores de materiais reutilizáveis e recicláveis.

A educação ambiental é parte integrante da Política Nacional de Resíduos Sólidos e tem como objetivo o aprimoramento do conhecimento, dos valores, dos comportamentos e do estilo de vida relacionadas com a gestão e o gerenciamento ambientalmente adequado dos resíduos sólidos e deve obedecer às diretrizes gerais fixadas na Lei nº 9.795 de 1999 e no Decreto nº 4.281, de 25 de junho de 2002, que exige a inclusão da Educação Ambiental às disciplinas de modo transversal, contínuo e permanente e todos os níveis e modalidades de ensino.

É por isso que uma das maneiras de colocarmos em prática ações adquiridas de educação ambiental, no sentido de minimizar a questão dos resíduos sólidos, é a coleta seletiva, a reciclagem e o reaproveitamento de alguns desses resíduos úteis. Quando todos agirem desse modo, estarão evitando que materiais recicláveis - vidro, papel, alumínio, plásticos, entre outros - sejam enviados aos lixões e aterros sanitários, poluindo os corpos de água, o solo, o subsolo e o ar e, porque não? degradando ainda mais a paisagem natural ou urbana.

Desse modo, a escola e os diversos meios de comunicação podem colaborar com o governo federal, estadual e municipal, esclarecendo a sociedade da importância da referida lei e podem estimular a sociedade a assumir comportamentos ambientalmente corretos, num clima integrado de valorização do trabalho de diferentes áreas, dando-se conta das peculiaridades, das raízes culturais, étnicas e religiosas dos seres humanos em geral.

Ainda prevalece em toda a sociedade o conceito de que o lixo é sujeira, excremento, despejo velho e inútil. Trata-se de uma verdade culturalmente incorporada nos nossos hábitos. Assim pensando, adota-se o princípio de que o lixo deve ser totalmente descartado e ficar longe de cada um e fora do alcance da comunidade. Tal comportamento leva ao desperdício porque, via de regra, junto com os resíduos descartados lança-se fora muita coisa que ainda poderia ser aproveitada como recurso natural, elevando os custos da gestão desses materiais aparentemente desprezível.

A Educação Ambiental que também é considerada na Nova Política Nacional de Resíduos Sólidos e envolve o entendimento de uma educação cidadã, responsável, crítica e participativa, onde cada sujeito aprende com conhecimentos científicos e com os saberes tradicionais, possibilitando a tomada de decisões da sociedade, para a construção de uma cidadania responsável, estimulando interações mais justas entre os seres humanos e o meio ambiente natural.

Por estes motivos, o órgão gestor da Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº 9.795/1999, regulamentada pelo 4º do Decreto nº 4.281/2002) tem o desafio de apoiar os educadores ambientais a estimular uma leitura crítica da realidade, para serem professores atuantes nos processos de construção de conhecimentos, pesquisa e intervenção cidadã com base em valores voltados à sustentabilidade da vida em suas múltiplas dimensões.

Por outro lado, na sociedade contemporânea, a informação é um fator fundamental para a educação, pois atinge diretamente o setor produtivo e todas as classes sociais.

De acordo com Schaun:

O desenvolvimento tecnológico, mais especificamente, o avanço dos meios de comunicação, desenvolveu um campo novo de convergência de saberes, em que o percurso da educação para a comunicação, ou da comunicação para a educação passou a ser um campo

que perpassa as diversidades aparentes (SCHAUN, 1999 p.19).

E continua dizendo a autora:

Os educadores são agentes sociais com larga experiência e um alto nível de formação, que atuam junto a públicas diversas e específicos, de todas as faixas etárias e grupos sociais minoritários e/ou socialmente excluídos, sendo portanto muito importantes agentes de educação e transformação social desde que estejam comprometidos com a ética, o aprendizado do indivíduo (SCHAUN, 1999 p.19).

A propaganda de idéias morais – entre elas a que caracterizam a proteção ambiental –, justamente por constituir uma propagação de idéias (e não de ilusões), deve dirigir-se ao consciente das pessoas e não ao seu inconsciente (BRANCO, 2002, pg. 86).

As diferentes mídias de comunicação tem sido utilizadas também para transmitir, idéias e conceitos, sendo muito importante que as mesmas respeitem a cultura da sociedade local e incentivem a liberdade de escolha consciente.

Atualmente, muitas revistas e programas de televisão e rádio estão incluindo em suas pautas, questões relacionadas aos resíduos sólidos e rejeitos (lixo), devido ao grande interesse da população sobre o tema.

Mobilizar os responsáveis pelas diferentes mídias de comunicação, para uma nova qualidade da informação sobre temas ambientais do cotidiano, representam desafios a serem superados por todos os educadores e jornalistas tais como: promover a melhoria da qualidade da informação; quais as condições atuais para produzir reportagens sobre as questões ambientais, entre várias outras questões que deverão ser discutidas.

O profissional de comunicação é formador de opinião, formador de consciências, capaz de atingir grande número de indivíduos na comunidade.

Seu papel na educação é muito importante, pois reafirma o papel de cada um de nós individualmente e o conjunto da sociedade, para que o país consiga a sustentabilidade ambiental possível.

## Considerações Gerais

Resumidamente, a Política Nacional de Resíduos Sólidos aprovada, considera cinco (5) grandes temas: Hierarquia na Gestão (priorização de ações); Logística Reversa (conjunto de ações para viabilizar a coleta e a restituição dos resíduos sólidos ao setor industrial); Responsabilidade Compartilhada (relacionada a logística reversa); Incentivos Econômicos (criou as bases para as práticas de incentivos econômicos) e Plano de Gestão Integrada de Resíduos (planos regionais de ações formalizadas).

Cabe destacar que a Nova Política Nacional de Resíduos Sólidos, representou um grande avanço, com vista ao estímulo às boas práticas de reciclagem e reaproveitamento de resíduos, criação de incentivos econômicos e a promoção de programas de educação ambiental.

No contexto atual, considerando a Nova Política Nacional de Resíduos Sólidos, estratégias devem ser desenvolvidas pelos governantes e sociedade brasileira, na tentativa de enfrentar as mudanças necessárias com relação aos resíduos sólidos em geral e principalmente aqueles que podem ser reciclados. Reconhecemos que as dificuldades

serão muitas, mas é um desafio que deve ser enfrentado principalmente pelos educadores e pelos profissionais dos diferentes meios de comunicação.

Nesse sentido, a educação ambiental e as diversas mídias de comunicação podem contribuir para esclarecer a população sobre as várias implicações da Nova Política Nacional de Resíduos Sólidos e sobre a necessidade de mudar os padrões de consumo e conscientizar os cidadãos sobre importância da reciclagem, colaborando assim na formação de indivíduos comprometidos com a preservação ambiental e, conseqüentemente, com a qualidade de vida de todos.

## Referências

BRANCO, Samuel Murgel. Meio ambiente uma questão de moral. São Paulo, OAK, 2002.

Brasil. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Diário Oficial da União, 28/4/1999.

Brasil. Lei nº 4.281, de 25 de junho de 2002. Regulamenta a Lei nº 9.795 de 27 de abril de 1999 que instituem a Política Nacional de Educação Ambiental. Brasília DF. 2002.

BRASIL. Lei nº 12.305, de 02 de agosto de 2010. Que institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos, cria o Comitê Interministerial da Política Nacional de Resíduos Sólidos e o Comitê Orientador para a Implantação dos Sistemas de Logística Reversa, e dá outras providências. Brasília DF. Diário Oficial da União, 23/12/2010.

Brasil. Decreto nº 7.404, de 23 de dezembro de 2010. Regulamenta a Lei no 12.305, de 2 de agosto de 2010, que institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos, cria o Comitê Interministerial da Política Nacional de Resíduos Sólidos e o Comitê Orientador para a Implantação dos Sistemas de Logística Reversa, e dá outras providências. Diário Oficial da União, 23/12/2010.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. Indicadores de Desenvolvimento Sustentável: 2008. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/geociencias/recursosnaturais/ids/defaultab.shtm?c=1> Acesso em 10 de novembro de 2010.

MARÇON, Auri. Crescimento contínuo. Reciclagem de PET no mercado local de embalagens. Rev. Embalagem e Marca. Janeiro, 2011.

SCHAUN, Angela. Perspectivas para a qualidade da informação. Fórum Mídia & Educação. Relatório ANDI, MEC, IAS, UNICEF, NEMP. Brasília, 1999.

# LA CREACIÓN DE MARCAS- TERRITORIO PEÑÍSCOLA Y EL PAPA LUNA: LA PUESTA EN VALOR DE UNA FIGURA HISTÓRICA

Esther Arrizabalaga Méhu

Universidad Jaume I, Castellón

Tlf.: 627 293 733

Mail: al080696@alumail.uji.es

## Resumen

El objetivo de esta comunicación es comprender la importancia de las figuras mundiales en el desarrollo de las marcas ciudad. La idea principal de esta comunicación se sustenta en la importancia de la figura histórica para la puesta en valor de una marca ciudad, concretamente del patrimonio y legado que esa figura deja en el territorio. En la comunicación me centraré en la ciudad de Peñíscola y de su monumento más conocido, el castillo del Papa Luna, y del cual versarán líneas estratégicas culturales en torno a él que le proporcionen a la ciudad una reputación a través del reconocimiento que sus stakeholders hacen de ella por ser sede de una figura religiosa de primer nivel. A través de las diferentes técnicas de citymarketing veremos cómo se debe gestionar el patrimonio de Peñíscola de tal modo que sea este su sello de identidad. Se abordará cómo crear una marca ciudad, cómo desar-

rollarla y cómo poner en valor sus legados para obtener una buena reputación. Se crearán nuevos modelos de gestión urbana (rutas-experiencia) que representen los hechos tan relevantes del Papa Luna en la ciudad, de tal modo que los turistas (nuestro principal público objetivo) visiten Peñíscola, en primer lugar, por esta razón. A nuestro público interno (los propios ciudadanos y segundos en orden de importancia) se les transmitirá los valores del patrimonio histórico mediante diferentes acciones de comunicación puntuales pero coherentes en el tiempo. La conclusión final que se extraerá de la comunicación es la importancia (cada vez más) que tienen los elementos patrimoniales (tangibles o no) para la gestión de las ciudades.

## Palabras-clave

*citymarketing, patrimonio, reputación, stakeholders, gestión urbana*

“Aragón os pide que roguéis a Dios por Benedicto Papa XIII, Pedro de Luna, el gran aragonés de vida limpia, austera, generosa, sacrificada por una idea del deber. El juicio Final descubrirá misterios de la Historia. En él nos salve Jesucristo y Santa María. Su Madre.”

(Inscripción en una lápida colocada en el salón gótico del Castillo de Peñíscola. Aparece en la Pág. 9 del libro Los silencios del Papa Luna cuyo autor es Jesús Caudevilla.)

# Introducción

La presente comunicación estudia cómo se debe gestionar la comunicación de las figuras históricas que forman parte del patrimonio intangible de una región para ayudar a mejorar la configuración de una marca territorio.

## Objetivos

El objetivo es entender la importancia que tiene su gestión como un elemento más de pueblos, regiones y/o países en el proceso de creación de las marcas ciudad, así como su contribución a mejorar la reputación de la misma o crearla si no la tiene.

## Metodología

La ejemplificación es a través de una figura muy relevante en la historia religiosa de Occidente cuya vinculación con la ciudad de Peñíscola hace que esta pueda aprovecharse de ella en el desarrollo de su marca turística, el Papa Benedicto XIII, más conocido como el Papa Luna.

## 1. Turismo Cultural

El turismo, a pesar de la crisis mundial, sigue siendo uno de los principales agentes del comercio internacional. Según la OMT (Organización Mundial del Turismo) el turismo es una de las principales vías económicas de los países y por ello, una fuente inmensurable a explotar por parte ya no sólo de los propios estados sino de cada una de las regiones que lo configuran.

La cultura es sello de identidad de una sociedad, y también fruto y motor de la capacidad creativa de los ciudadanos que habitan esa comunidad. Cabe recordar que el turismo cultural es un proceso social que tiene como elemento distintivo la referencia a un conjunto de procesos simbólicos que, de alguna manera, forma parte de la cultura de la humanidad. Pero, ¿cómo podemos demostrar la importancia de los patrimonios? ¿Qué hace diferente en una ciudad un patrimonio bien gestionado?

Es a través de la educación cultural mediante el patrimonio histórico en el que los turistas conocen mejor las tradiciones y los motivos por los cuales existe dicho patrimonio. El turismo cultural debe convertirse en una manera de desarrollar económicamente las áreas geográficas donde se encuentren localizadas. Y para ello se han de buscar las herramientas necesarias que posibiliten la promoción de los lugares y así poder desarrollarlas.

## 2. Evolución del Branding Territorial

El citymarketing o branding territorial es la denominación por el cual los territorios, las regiones, países, ciudades y/o pueblos buscan generar marca, es decir, buscan tener valores para diferenciarse en la mente de sus públicos. Las ciudades, al mismo tiempo que deben ser mejores lugares para vivir, también se están convirtiendo en productos que compiten entre sí, en marcas y objetos de consumo de acuerdo con sus identidades. El citymarketing es un instrumento de política local que ayuda a crear ideas, bienes y servicios urbanos. Busca diferenciar unas ciudades y/o territorios de otros.

En los últimos años, se han podido observar nuevas tendencias en los movimientos migratorios de los turistas, esto es, la forma de viajar de la gente. En un mundo dominado por la ciencia-ficción, los videojuegos, la televisión, los Mass Media, etc., la realidad futura se está retro trayendo y se está empezado a divisar de nuevo el pasado, las historias de nuestros antepasados, aquellas que han hecho leyenda o que han significado una revolución social, cultural, política, económica, etc. La sociedad del S.XXI busca lugares en los que ocurrió “un algo”, en los que tuvo lugar alguna famosa leyenda. A los ciudadanos nos gustan las historias, nos gustan que nos cuenten relatos. Y sobre todo nos gusta que nos hablen de personajes, que siendo famosos o no hicieron algo que salió de lo normal.

En la actualidad, además, la televisión nos marca a menudo los gustos y tendencias. Podemos observar como en los últimos meses las distintas cadenas nos inundan con series y películas que retratan momentos históricos que han marcado hitos así como los personajes que lo lograron. En EEUU ya hay series como Los Borgia que siguen las confabulaciones del Papa Alejandro VI. Esto desencadena en un interés particular de los ciudadanos a moverse geográficamente buscando nuevos espacios llenos de leyendas, historias de caballeros, templarios, amores imposibles, etc. El Cid, Romeo y Julieta, Sherlock Holmes, etc., son figuras que han generado momentos históricos para recordar. Y es por este motivo que las ciudades deben aprovechar los personajes que en ellas hicieron historia para crear su propia marca histórica. Un claro ejemplo de cómo una ciudad debe poner en valor sus historias es la ciudad de Teruel que ha explotado en los últimos años la leyenda de “Los amantes de Teruel” (ver <http://www.amantesdeteruel.es/> y <http://turismo.teruel.net/>).

## 3. La puesta en valor: una apuesta en reputación.

Las figuras históricas pueden ayudar en la creación de la marca territorio por la memoria histórica que conllevan. Pero, además de ayudar a la creación de marca de un territorio, uno de los ítems que persigue la marca es generar reputación. Según, Antonio López<sup>1</sup>, Presidente del Instituto de Análisis de Intangibles, “la reputación de una nación es el resultado de una historia concreta”. En este caso, tal y como afirma Justo Villafañe, “la reputación urbana es el resultado del reconocimiento que los grupos de interés hacen de la oferta de la ciudad en la satisfacción de sus necesidades y expectativas. La reputación de una ciudad, al igual que la de un país, puede gestionarse igual que la reputación de una marca corporativa. Los países y las ciudades, como las marcas, compiten en el mercado global utilizando los intangibles de su imagen y buena reputación para diferenciarse y atraer capital, inversiones, turistas y talento.”

---

1 Instituto de análisis de Intangibles, 2009. “La Reputación de España en el Mundo” Estudio-Informe .

Por lo tanto, uno de los atractivos que se miden a la hora de evaluar la reputación de los países, ciudades o regiones es el cultural en el cual se ofrecen las posibilidades de ocio y entretenimiento.

Hablamos de marca-ciudad como:

- Combinación de recursos tangibles e intangibles destinados a mejorar la imagen de ciudad.
- Un recurso de competitividad para la ciudad.
- Un diseño a partir de los valores, creencias y culturas que transmite a los destinatarios un factor no reproducible en otras ciudades.
- Una herramienta de construcción de una cultura ciudadana participativa.

Habrán unas estrategias de mejora en aspectos como:

- Diseño urbano.
- Infraestructuras.
- Servicios públicos.
- Atractivos de la ciudad.
- Percepción.

Hay que tener en cuenta los cambios en el entorno, las tendencias y los factores y condicionantes económicos, demográficos, sociales, ecológicos, políticos, territoriales y culturales.

¿Cómo se crea una marca de ciudad?

- Configuración física de la ciudad. Se trata de que a través de su urbanismo se le pueda dar una identidad, y cómo ésta se integra con los ciudadanos que la habitan y visitan. Es la base a través de la cual se diseñaran las estrategias.
- Proyección de la identidad en forma de imagen. Conseguir unos valores sobre los que se sustente la marca es fundamental. Suele ocurrir que una marca no aporte lo mismo según quién sea consumidor, en este caso podemos decir lo mismo con las ciudades. La imagen ha de ser: singular, única, realista, centrada, clara y comunicable.
- Diseño de la marca y del plan de medios. Es importante la estrategia de comunicación. Para ello ayudan acciones como la celebración de cualquier tipo de evento (conciertos, exposiciones, congresos, olimpiadas,...).

## 4. Gestionar patrimonios: generando marca

En un ejemplo claro de intentar recuperar los misterios afines con la Santa Sede y sus Papas, se encuentra una localidad castellanense muy concreta: Peñíscola. Esta bella urbe mediterránea fue sede papal gracias a uno de los vicarios de cristos más enigmáticos: Benedicto XIII, más conocido como el Papa Luna, que es nuestro objeto de estudio para demostrar como su correcta gestión puede generar una nueva marca ciudad asociada a los valores de este enigmático personaje y a su historia.

El planteamiento es el siguiente: ¿por qué comunicamos el patrimonio? Y respondemos que es un bien social y colectivo que hace a la memoria de los pueblos, pero que también está basado en la relación ideológica y política que constituye el poder en determinados bienes dependiendo del momento histórico. Lo que indicaría en parte el desarrollo de las políticas de gestión en la región. La gestión de la comunicación cultural es parte de la transformación de las instituciones hacia su interior y hacia sus relaciones con la sociedad, la cual implica otras estructuras y otra lógica de acción en las relaciones sociales.

Hay que dar a conocer las actividades que se realizan por el patrimonio adecuándose a los medios y lenguajes a utilizar. Hay que convocar espacios de encuentro para promover el reconocimiento de los saberes aportados por la arqueología.

## 5. El papa luna, un símbolo de peñíscola.

El Papa Luna es una de las figuras españolas más universalmente conocidas cuyo nombre se asocia al de la ciudad de Peñíscola. Cuando se recluyó en el castillo convertido en palacio y biblioteca, compuso el libro de las consolaciones de la vida humana, considerado como uno de los antiguos ensayos filosóficos-religiosos de la lengua castellana.

El Papa Luna fue un antipapa, es decir, se opuso al obispo legítimamente elegido, poniendo su empeño en afianzarse al trono papal y alcanzar su reconocimiento. El Papa Luna fue una figura inconmensurable, uno de los protagonistas del Cisma de Occidente. Depuesto como Papa, defendió recluido en el castillo de Peñíscola su legitimidad. Su figura sigue vigente, al inspirar su doctrina el Concilio Vaticano II. El gran Cisma de Occidente es el periodo de la historia de la iglesia católica en que varios papas se disputaron la autoridad pontificia (1378-1417). Entre ellos se encontraba el Papa Luna. Fue de gran impacto socio-cultural ya que la iglesia de occidente vivió uno de los momentos de mayor tensión en la baja edad media.

La ciudad de Peñíscola, ubicada al norte de la provincia de Castellón, se encuentra entre los lugares más mágicos del levante español. Un punto geográfico que ha sido motivo de contiendas a lo largo de la historia. Este enclave, de presumible origen ibérico, fue ocupado por fenicios, griegos y romanos. Durante varios siglos los árabes estuvieron instalados bajo el gobierno del rey moro Zeit Abu Zeit hasta la reconquista de Jaime I. Pero no fue hasta la llegada de la enigmática figura del Papa Benedicto XIII cuando las leyendas y secretos históricos surgieron con fuerza.

## 6. El nuevo branding territorial: story telling, experiencia de marca y recreación de leyendas

### Peñíscola, una marca viva

La creación de los nuevos modelos de gestión de marca ciudad que se plantean son los basados en la narración de historias vinculadas a los patrimonios que constituyen el factor clave de los territorios. La marca Peñíscola se erigirá en el discurso de una historia real basada en la vida del Papa Luna cuando vivió en el Castillo. Se construirá un calendario paralelo al oficial en el cual se irán representados mediante festividades y eventos concretos las fases de la historia del Papa a su llegada a la ciudad.

## Las rutas-experiencia

Las rutas-experiencia formarán parte del plan de comunicación de Peñíscola que consistirán en diversas rutas marcadas por la experiencia y sensaciones que podrán vivir los turistas y los propios ciudadanos. En Peñíscola, el Castillo Templario-Pontificio es la fortaleza que comparte con el Vaticano y el Palacio de los Papas de Avignon el privilegio de haber sido una de las tres Sedes Pontificias que ha habido a lo largo de la historia. Hoy el Castillo, declarado Monumento Histórico-Artístico Nacional, es foco de atracción turística y cultural, siendo el segundo Monumento de interés religioso más visitado de España, tras la Alhambra de Granada, convirtiéndose para el visitante en una puerta por la que acceder a la vivencia de su historia. El castillo debe ser el centro neurálgico en el que gire la esencia de la marca Peñíscola vinculándose al Papa Luna de manera que los turistas y los ciudadanos puedan sentir el ambiente y la vida que el antipapa tuvo ahí

## Conclusiones

Esta comunicación trata de establecer cómo la correcta gestión de una figura histórico-social vinculada a un territorio puede contribuir a la mejor proyección de este y generar una marca más sólida que la diferencia de las demás. Es por tanto, que a través de nuevos modelos de gestión de la comunicación de las ciudades, que se pone en valor los patrimonios intangibles formados por los personajes históricos cuya vinculación con los territorios hacen de éste una fuente más atractiva para el turismo dadas las necesidades y deseos que buscan los turistas en sus movimientos migratorios actuales.

## Referencias

### Obras de referencia:

ALEGRE MARTÍN, Joaquín; CLADERA MUNAR, Magdalena y JUANEDA SAMPOL, Catalina (2003). Análisis cuantitativo de la actividad turística. Madrid: Ed. Pirámide.

ÁLVAREZ PALENZUELA, Vicente Ángel (1982): El Cisma de Occidente. Madrid: Ediciones RIALP.

BLASCO IBAÑEZ, Vicente (2008): El papa del Mar. Alianza Editorial

BORER PUIIG, Juan y SIMÓ CASTILLO, Juan B (2008) El Testamento del Papa Benedicto XIII Publicacions del Centre d'Estudis del Maestrat.

CAUDEVILLA PASTOR, Jesús (2009). Los silencios del Papa Luna. Barcelona: Sytiria Ediciones y publicaciones.

FRIEDMANN, R. 1995: Marketing Regional: un nuevo instrumento para el desarrollo de las regiones, CED, Santiago, Chile.

FRIEDMANN, R. 5/1995: Marketing Municipal. El ciudadano como cliente, en Revista Chilena de Administración Pública.

FRIEDMANN R. 1995: identidad e imagen corporativa para ciudades. Revista Chilena de Administración pública.

PUIG, Toni (2009): Marca ciudad: cómo rediseñar para asegurar un futuro espléndido para todos. Barcelona: ed. Paidós.

PUIG, Toni (2004): Se acabó la diversión: ideas y gestión para la cultura que crea y sostiene ciudadanía. Buenos Aires: ed. Paidós.

PUIG, Toni (1989): Animación sociocultural: cultura y territorio. Madrid: Popular, DL.

SIMÓ CASTILLO, Juan B. Pedro de Luna, Papa de Peñíscola. Eduard Fabregat Editor.

SIMÓ CASTILLO, Juan B. El Castillo Templario Pontificio de Peñíscola. Ed. Antinea.

VILLAFANE J. (1993): Imagen positiva. Gestión Estratégica de la imagen de la empresa. Madrid: Pirámide

## Páginas Web

[www.tissanadelpapaluna.com](http://www.tissanadelpapaluna.com) (01.09.2011)

[www.todopeniscola.com](http://www.todopeniscola.com) (01.09.2011)

[www.3dipc.as](http://www.3dipc.as) (06.11.2010)

[www.world-tourism.es](http://www.world-tourism.es) (06.11.2010)

[www.iet.tourspain.es](http://www.iet.tourspain.es) (07.11.2010)

<http://www.amantesdeteruel.es/> (02.01.2011)

<http://turismo.teruel.net/> (02.01.2011)

## Otros

- BAO, R. M (1999) "El patrimonio cultural y la globalización". Memoria: revista mensual de política y cultura, núm. 128.

- CÓCERES, C. M y V. Arias (2007) "El desarrollo de programas de educación patrimonial para la actividad turística". XVI Congreso Nacional de Arqueología Argentina. Tras las huellas de la materialidad. San Salvador de Jujuy.

- CONTRERAS, Francisco. "Peñíscola y el Papa Luna".

- Instituto de análisis de Intangibles, 2009. "La Reputación de España en el Mundo" Estudio Informe coordinado por Ángel Alloza (Vicepresidente de IAI) con la colaboración del equipo de investigación del Reputation Institute de España.

- Instituto de Turismo de España. 2001. Turismo Cultural, Secretaría de Estado de Comercio y Turismo.

# LA DIETA INFANTIL Y JUVENIL EN LOS ESCENARIOS COMUNICATIVOS MULTIPANTALLAS. DIFERENCIAS ENTRE EL TERRITORIO RURAL Y URBANO

**Carmen Marta Lazo**

Profesora Titular de Comunicación Audiovisual y Publicidad

**José Antonio Gabelas Barroso**

Profesor Ayudante Doctor de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Facultad de Filosofía y Letras. Universidad de Zaragoza. Calle Pedro Cerbuna, 12. Tlf: 976761000

email: cmarta@unizar.es/jgabelas@uoc.edu

## Resumen

Los distintos escenarios familiares se han ido modificando en función de la integración de pantallas en el hogar y fuera de él. A la televisión se le sumaron el ordenador, con Internet como gran territorio virtual, los videojuegos y el teléfono móvil. En la presente contribución, observamos las diferencias que se producen en la interacción con estas pantallas entre los niños y jóvenes asentados en la ciudad y quienes habitan en el entorno rural. Mediante los resultados

de una investigación llevada a cabo en diferentes puntos de muestreo en Zaragoza, Huesca y Teruel, tanto en las ciudades y como en las provincias, observamos como en las urbes los espacios de ocio al aire libre son sustituidos en mayor medida por el uso de escenarios virtuales, mientras que en los pueblos siguen prevaleciendo en mayor medida los lugares naturales públicos, como la plaza o la calle para el juego y el contacto con los iguales.

## Palabras clave

*Consumo, audiovisual, multipantallas, menores, territorio, urbano, rural*

## Abstract

The different scenarios have been changing family based on the integration of displays in the home and outside it. A television is joined by the computer, with Internet as a great virtual territory, videogames and mobile phone. In this contribution, we observe the differences that occur in these screens interaction between young children and settled in the city and those living in rural areas. Using the results of research

carried out at different sampling points in Zaragoza, Huesca and Teruel, both in cities and the provinces, we observed that in the urban spaces of outdoor recreation are replaced by further use of virtual sets, while still prevalent in villages further public natural places like the plaza or street for the game and contact with peers.

## Key words

*Consumption, audiovisual, multi-screen, children, land, urban, rural.*

## Introducción

Esta investigación surge en el contexto de los estudios relativos al consumo e interacción de la audiencia con las pantallas. En este caso concreto, nos interesaba estudiar los usos que los niños y jóvenes hacen de la televisión, Internet, videoconsolas y telefonía móvil, con el fin de comparar las diferencias entre aquellos que habitan en entornos urbanos y quienes residen en ambientes rurales.

## Objetivos

El principal objetivo del análisis que presentamos es demostrar nuestra hipótesis, relativa a que los menores de las ciudades dedican más tiempo a la interacción con las pantallas y los de hábitats rurales les destinan menos dedicación, en pro del juego y de los canales naturales de conversación.

## Metodología

La investigación se realizó en la Comunidad de Aragón. El método utilizado fue la encuesta, con una muestra de 127 familias repartidas en catorce puntos de muestreo, unos de ámbito rural y otros de carácter urbano, con el fin de analizar de qué modo los padres perciben el consumo multipantallas de sus hijos, en cada caso.

## 1. El territorio como factor diferenciador en las rutinas de interacción con las pantallas

Existen varias brechas del consumo multipantallas, lo que genera un escenario poliédrico. La tipología sobre inmigrantes y nativos digitales<sup>1</sup>, adolece de rigor y esconde algunas perversiones conceptuales muy próximas al esquematismo y al estereotipo. Los denominados nativos digitales (menores de veinte años), que han nacido y crecido con el clic del ratón y no con el mando a distancia de la televisión, se describen como expertos en el uso de las nuevas tecnologías, con cualidades casi innatas y destrezas tecnológicas muy avanzadas. Sin embargo, la observación de sus usos y costumbres en torno a las pantallas, y en concreto a Internet, no indica que estén alfabetizados digitalmente, que conozcan el sentido pleno y la finalidad de las diferentes posibilidades comunicativas de este entorno, ni que resuelvan sus búsquedas de información y sus rutas navegación con eficacia y con criterio. De modo que esta visión “ingenua” de que los nativos están poseídos de cualidades y destrezas innatas, forma parte de un discurso intencionado a través del cual las grandes corporaciones mediáticas y empresas tecnológicas obtienen suculentos beneficios.

---

<sup>1</sup> En 2001, Marc Prensky acuña este concepto con el fin de definir a las generaciones nacidas a partir de 1991, quienes han integrado en sus vidas las herramientas telemáticas y electrónicas, sin tan siquiera plantearse su modo de funcionamiento, lo han adquirido de manera natural. Para conocer los ámbitos que desarrolla este escritor puede consultarse su página web <http://www.marcprensky.com/>

La segunda tipología, los inmigrantes digitales, contiene una carga connotativa negativa muy vinculada a la adaptación, incapacidad para vivir el presente tecnológico, idea vinculada al tercermundismo, con toda la ideología implícita de colonialismo y explotación que conlleva. Al mismo tiempo, alude a un abandono de la cultura y del territorio propio, espacio físico, cultural y simbólico con el que se nace y se crece, una cultura con unos valores que “debe” ser constantemente sustituida por lo último, lo más moderno, para estar al día y ser un adaptado al nuevo territorio.

En el escenario de los conectados, no olvidemos que apenas el 20% de la población mundial dispone de conexión, también se observa la brecha cultural. No se trata sólo de disponer de conexión, sino también de formación y criterio, de estar alfabetizado para gestionar con eficacia comunicativa el entorno digital. Sin embargo, esta alfabetización mediática no es promovida por las instituciones y administraciones, que se mantienen en una política educativa que prioriza la educación instrumental, el uso de la tecnología, el número de ordenadores por aula, la implantación de las TIC, sin una reflexión pedagógica y social sobre cómo están cambiando los marcos de convivencia de los menores dentro del entorno digital, sin plantearse que es posible otra educación y otra comunicación con Internet, sin incluir en el currículo la competencia comunicativa y el desarrollo comunitario.

Centrándonos en el concepto de territorio, podemos advertir que si bien existe un buen número de estudios e investigaciones dentro de una dimensión urbanita que describen los usos y costumbres en torno al ocio digital y las aplicaciones de las TIC en el aula, el entorno rural es el gran olvidado en la investigación española, no así en los estudios y tendencias de investigación latinoamericanas. Diferentes universidades<sup>2</sup> han desarrollado en los últimos años distintos estudios, pero siempre centrados en el territorio urbano, y concretamente, la mayoría de los mismos focalizan sus hipótesis en Madrid y Barcelona.

En las ciudades, el ritmo del asfalto y del vehículo ha convertido los paseos y las calles en zonas inhóspitas e inseguras para el menor. De modo que el barrio, la plaza y la calle pública han sido sustituidas por las diferentes “ágoras virtuales” que ofrecen las pantallas, en especial la de Internet, las videoconsolas y los dispositivos móviles.

De manera diferente, los entornos rurales, disponen de accesos a los espacios al aire libre que les ofrecen las plazas, las calles, los paseos al río o a la fuente. Así, los canales naturales de relación y de comunicación siguen teniendo un tiempo y un espacio en el ocio de los menores. Se produce una transición fluida y complementaria entre el ocio sin pantallas y con las mismas. El entorno rural genera un escenario de consumo secuencial entre los juegos y actividades tradicionales de ocio (juegos de mesa, cartas, paseos, juegos en la calle, partidas de fútbol, práctica de deportes al aire libre, etc.), y el propio ocio digital alrededor de las pantallas.

El marco conceptual desplegado por Echevarría (1999)<sup>3</sup> atiende a que el primer entorno, el natural, mantuvo al ser humano ligado a la tierra, de la cual dependía esencialmente para vivir. Con el segundo entorno, el cultural y social, aparecen las ciudades y los pueblos, el transporte y las distancias; también las primeras mediaciones. Y llegó el tercero con el teléfono, radio, TV, redes telemáticas, multimedia, PDA, redes sociales,... que cada día afirman, certifican y deciden qué es lo real y qué no lo es, desde un célebre eslogan “existe donde estás”. La presencia es imagen, y la imagen siempre es afirmativa, no admite la negación; es presente, sin relación de cau-

---

2 De ese conjunto de universidades, podemos destacar la UOC y sus estudios en Cataluña y España, la UNED, la Complutense y la Carlos III de Madrid, la Pompeu i Fabra y la Autónoma de Barcelona, por citar algunas de las más representativas.

3 Echevarría, J. (1999): Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Ediciones Destino.

salidad y consecuencia; es anecdótica, por tanto secundaria, prescindible; es impactante, siempre impactante, sin dejar tiempo para la crítica, que se hace desde la distancia. El halo de transparencia que sugiere la representación mediática a través de la tiranía de la imagen, con frecuencia castra el resto de los sentidos y lastra la propia subjetividad, precisa reflexión.

En el ámbito rural, el predominio del primer entorno (natural), supedita al entorno tecnológico (dispositivos móviles, Internet) a una función subsidiaria y complementaria. El “ágora informacional” centrada en la conversación pública que procura la pantalla tradicional (televisión), hace que en poblaciones de reducida población la mayoría se sienta condicionada por los gustos de los otros, con el propósito de poder seguir las conversaciones que el convecino propone en los lugares para el intercambio de opiniones, que son muchos y muy variados, desde la puerta de casa tomando “el fresco” hasta la plaza del pueblo en la que se hacen grupos destinados al parlamento.

Por ello, en el hábitat rural, la televisión generalista sigue siendo el epicentro del consumo audiovisual, garantizando la conversación pública, que establece un protocolo conversacional entre sus consumidores (Wolton, 2006). De lo contrario, se puede entrar en una “espiral del silencio” en el sentido que otorga Noelle-Neuman (Millar: 2005)<sup>4</sup>, al no poseer información relativa a los temas que cada semana están en el guión televisivo y, por ende, en la agenda del “ágora pública” del correspondiente pueblo. De este modo, se observa que el entorno rural sustenta una relación y una convivencia menos mediada por la tecnología que el entorno urbano.

La vivencia del tiempo en las zonas rurales es más lineal, es más frecuente que las madres se dediquen a las tareas domésticas y al cuidado de sus hijos, con unos tiempos y unos hábitos de convivencia más marcados y estables. Con una mayor presencia en la casa y con sus hijos, lo que procura otro tipo de mediación y convivencia con los consumos multipantallas.

El informe de la Asociación para la Investigación de Medios de Comunicación (AIMC: 2010)<sup>5</sup> indica que más de un tercio de la población mayor de 13 años contacta diariamente con la Red. De hecho, desde 2005 hasta 2010 se ha duplicado el porcentaje de los usuarios de Internet, pasando de 19,7% a un 38,4%, en la última ola (abril-mayo 2010). Cada periodo que representan las olas, el número de internautas que acceden a la red se incrementa, llegando a aumentar cinco puntos en el último año, pasando de un 33,6% a un 38,4%.

En cuanto al índice de penetración de la red, es significativo como es mayor a medida que decrece la edad del usuario. De esta forma, los que más acceden a la Red son los jóvenes de 14 a 19 años<sup>6</sup> (un 61,9%), seguidos de la población entre 20 y 24 años (60,85), a los que le sigue la horquilla entre 25 y 34 años (52,9%). En menor medida, le siguen el resto de franjas de edad, entre 35 y 44 años (44,2%), entre 45 y 54 años (32,6%), entre 55 y 64 años (21,5%) y entre 65 y más años (10,2%). Podemos, pues, destacar que a partir de los 35 años más de la mitad de los usuarios no navega a diario por Internet y conforme avanza la edad, menor es el uso que se hace de la Red, mientras que los menores son el principal eje del uso de esta gran plataforma.

---

4 Miller, K. (2005). *Communication theories: perspectives, processes, and contexts*. (2nd ed). New York: McGraw-Hill, p. 277.

5 Véase AIMC (2010): *Resumen General de Resultados EGM*. Octubre de 2009 a mayo de 2010. Madrid: EGM.

6 Téngase en consideración que la AIMC no considera en su muestra a los menores de 14 años.

## 1.1. Cambios en los escenarios y tiempos de convivencia multipantallas

En apenas una década, el hogar se ha convertido en un conjunto de rincones para ver, jugar, interactuar y navegar. Comedores, cocinas, dormitorios, disponen de televisores, ordenadores, sin contar los diferentes dispositivos móviles que pueblan y circulan por las casas y fuera de ellas, incluso acompañan a los menores en sus desplazamientos y en su tiempo de ocio allá donde vayan. Con la irrupción de la tecnología en los domicilios, las paredes de la casa se han convertido en múltiples pantallas, que vemos o miramos como espectadores, e interaccionamos como usuarios o “perceptores participantes” (Marta, 2005).

Los escenarios en los modos de ver y los tiempos en el consumo han cambiado considerablemente. El espacio ya no se suele compartir con otras personas y el tiempo deja de ser simultáneo respecto al de emisión. La grabación o descarga de contenidos permite elegir el espacio y el tiempo de visionado, a lo que se suma la portabilidad de los equipos móviles. De este modo, del salón comedor como centro del consumo y de la habitación individual, pasamos a un escenario de visionado abierto, en cualquier momento y lugar: al aire libre, en medios de transporte, en lugares públicos, en cafeterías o en el centro de estudios, entre otras muchas posibilidades.

Atendiendo a la edad, hasta los trece o catorce años, aproximadamente, la convivencia con las pantallas es la prioridad máxima en el ocio de los jóvenes, luego será salir de casa para estar con los amigos. La interacción entre ellos con los móviles, Internet, y en particular las redes sociales (Tuenti, MySpace, Facebook), prolongan el rito de convivencia con el grupo de iguales. Los padres han dejado de ser el referente principal de los hijos adolescentes, reemplazados por los modelos musicales, artísticos y deportivos que aparecen y protagonizan los diferentes relatos audiovisuales y multimedia. Los cánones que proponen e imponen las pantallas nutren el escenario conversacional y de relaciones. El grupo de pares y el entorno tecnológico socializa los hábitos y costumbres de los menores.

El tiempo del adolescente es binario. “Dos tiempos, dos modos de ser” (Rodríguez y Megías, 2000). El primero, entre semana de lunes a jueves; el segundo, de viernes tarde a domingo. Inicialmente, esta separación es normal, trabajo/ocio, así está organizado el tiempo social. Pero para los jóvenes, el tiempo de ocio es la base de sus vivencias, relaciones, deseos y comunicación compartida. El tiempo de la semana es el de la continuidad, la responsabilidad, cumplir con la familia, el colegio, etc. El tiempo del fin de semana es el festivo, sin obligaciones, sin compromisos; es un tiempo para vivir con plenitud, y explorar con intensidad, único, extraordinario, irrepetible. Se trata de apurar al máximo el presente.

Dualismo temporal que establece, con frecuencia, dos modos de ser en el mismo joven. Adolescentes formales, cumplidores, educados de lunes a jueves, adolescentes que a lo largo del fin de semana transgreden las normas y desbordan los límites. Este tiempo binario redimensiona un espacio doméstico, la propia habitación del adolescente, territorio sin ley, ni control. La ubicación de una pantalla o varias produce un territorio, lejos de la mirada de sus padres, lejos de la mirada de todos, pero muy cerca de sus amigos, conocidos y quizás extraños. Aquí cabe atender a los enormes listados de “amigos virtuales” con los que establecen contacto en las redes sociales. En algunos casos son personas desconocidas en el hábitat presencial, pero gente “cercana” en el entorno virtual, a quienes pueden llegarles a confiar secretos e información que jamás se le confiaría a un desconocido en el terreno real. Otra dualidad paradójica la que se establece en la condición de la proximidad o lejanía en el sentido de la amistad y confianza mutua.

Los rincones del “hogar familiar” se han convertido en habitaciones de cristal donde se produce un dinámico mestizaje espacial. Lo privado se hace público en las ventanas de Internet, lo público se hace privado en el habitáculo adolescente. Un espacio invadido y comunicado por el exterior, que al mismo tiempo se convierte en territorio protegido de la mirada y la presencia adulta. El desconocimiento de este territorio y sus prácticas comunicativas motiva que los adultos asocien estos lugares con el aislamiento y la adicción.

En palabras de Gabelas (2009: 5), “la familia, que siempre ha sido y es el principal regazo de emociones y sentimientos, el lugar en el que el niño aprende a querer porque es querido, debe conocer que una multiplicidad de mensajes y narraciones emotivas brotan permanentemente de las pantallas que pueblan su casa”. Cuando se contaba con un único televisor era relativamente fácil saber qué historias, qué programas veían los hijos, cuánto tiempo consumían contenidos y cuando se apagaba. Sin embargo, con el nuevo escenario, fragmentado en cuartos de ver, el control del consumo se complica. En este sentido, Rodríguez Campo, Martínez Fernández y Juanatey Boga (2005) apuntan que “la presencia de más de un televisor en el hogar o la aparición de nuevos soportes, como Internet, son factores que tienden a dispersar el carácter familiar del medio televisivo”<sup>7</sup>.

La media de televisores por hogar, según los datos del INE (2009), son 2’2 televisores por familia española, además del resto de pantallas (ordenadores, videoconsolas, teléfonos móviles). Los canales temáticos en la televisión por cable y digital permiten ver infinidad de programas distintos. Esta multiplicidad de pantallas y de contenidos diversifica los intereses de cada miembro de la familia, lo que hace más difícil que los padres conozcan lo que sus hijos ven/juegan/navegan/conversan, que los padres y madres hablen con sus hijos sobre los mismos consumos, sobre las mismas historias. Añadamos a la variada tipología de pantallas (dispositivos móviles, televisión, ordenador); también los DVDs, MP4, IPOD, en su diversidad de formatos, soportes, géneros y tipos de programas. Según el informe e-España 2010<sup>8</sup>, el acceso de los hogares a las TIC en el 2009 del total de los hogares españoles recoge los siguientes ítems: 93’5 con teléfono móvil; 66’3% con algún tipo de ordenador; 54% con acceso a Internet y el 51’3% con conexión a banda ancha. Un 16% de los internautas del país navega por la red con su teléfono, mientras que la media de Europa está en el 7%. En cuanto a los usos de internet, España también destaca en el acceso a las redes sociales. Webs como Facebook o Tuenti se sitúan como el principal destino de navegación de los internautas españoles, sobre todo de los menores de 40 años. Estos datos describen los cambios del hábitat tecnológico en los hogares españoles.

## 1.2. Trabajo de campo: resultados investigación en las diferencias en la relación con las pantallas dependiendo del hábitat rural o urbano de residencia

Con el objetivo de demostrar nuestra hipótesis, relativa a que los menores de las ciudades dedican más tiempo a la interacción con las pantallas y los de hábitats rurales les destinan menos dedicación, en pro del juego y de los canales naturales de conversación, realizamos una investigación en la Comunidad de Aragón. Para ello, encuestamos a un total de 127 familias repartidas en catorce puntos de muestreo, unos de ámbito rural y otros de

---

7 Rodríguez Campo, L.; Martínez Fernández, V. A.; y Juanatey Boga, O. (2005). «Evolución en las preferencias de los consumidores de productos audiovisuales», Revista Comunicar, 25, Huelva: Grupo Comunicar.

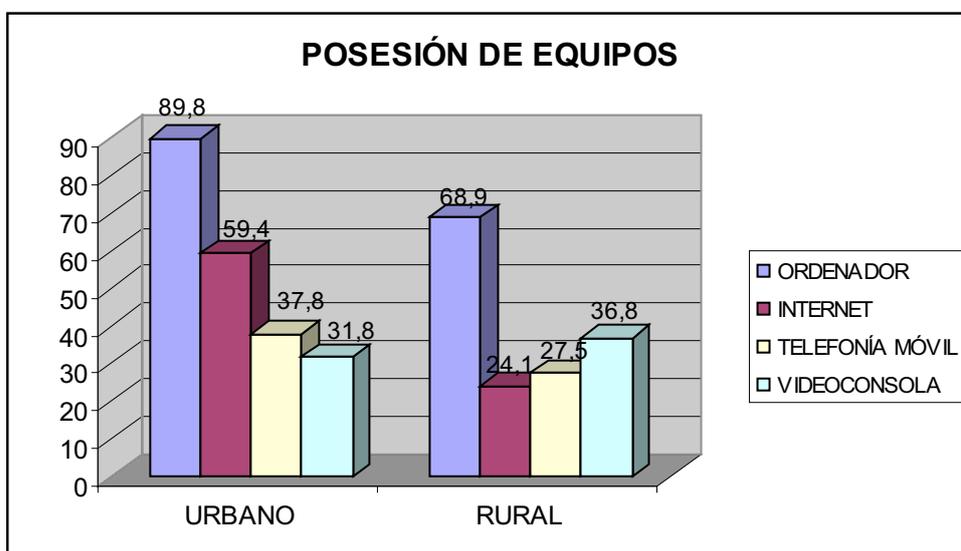
8 E-España 2010 Informe Anual. Sociedad el desarrollo de la sociedad de la información. Fundación Orange.

carácter urbano, con el fin de analizar de qué modo los padres perciben el consumo multipantallas de sus hijos, en cada caso.

La representación de la muestra por modalidad de hábitat de residencia se repartió de manera ajustada entre quienes residen en poblaciones rurales (un 45,7%) y los que viven en ciudades (un 54,3%).

Uno de los principales contrastes que se advierte entre los hogares del medio rural y del urbano es la posesión de equipamientos (véase Gráfico 1), la cual condicionará todos los consumos. De hecho, existe una notable distancia entre quienes poseen ordenador (un 89,8 % en el hábitat urbano, frente a un 68,9% en el rural), la cual se acrecienta todavía más en el caso del acceso a Internet (59,4% frente a un 24,1%). La única pantalla que está más extendida entre los menores de los pueblos es la videoconsola, aunque la diferencia es escasa (36,8% frente a un 31,8%).

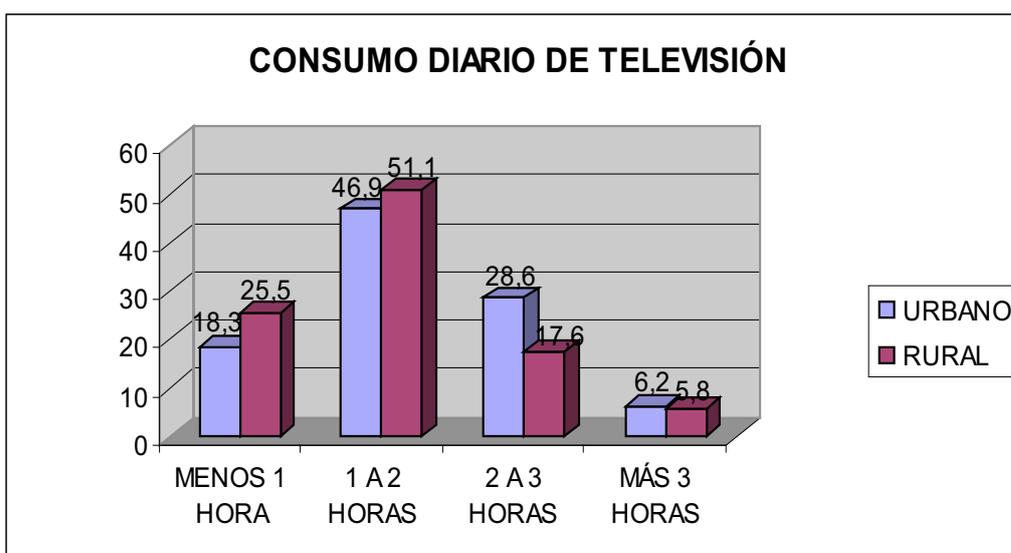
Gráfico 1



Fuente: Elaboración propia

El consumo diario de televisión es más reducido entre los habitantes de localidades que entre los de ciudades, según queda reflejado en el Gráfico 2. Los niños y jóvenes de hábitat urbano superan en mayor medida las dos horas de visionado (28,6 frente a un 17,6%); mientras que los del rural no llegan a una hora en un mayor porcentaje de ocasiones (10,2 frente a un 25,5%).

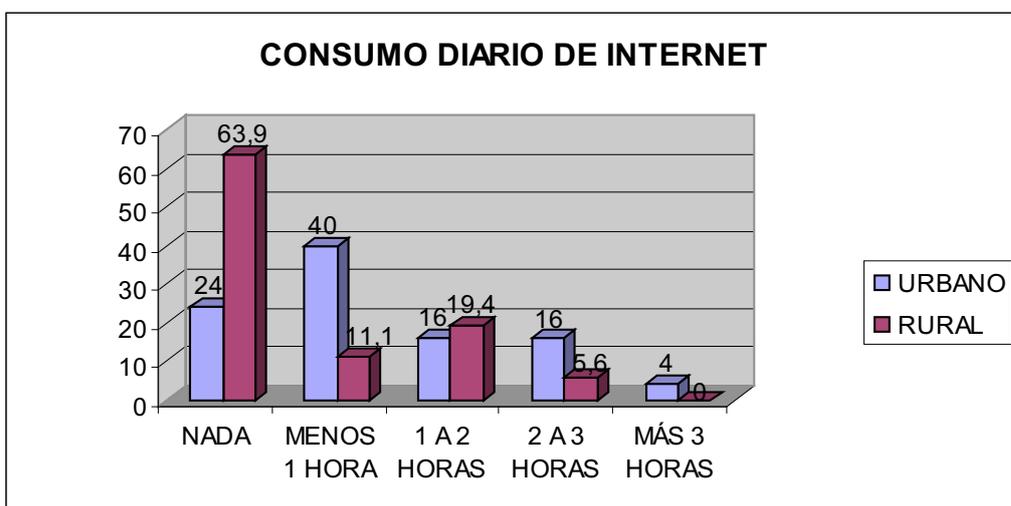
Gráfico 2



Fuente: Elaboración propia

Los menores que residen en hábitats rurales consumen en menor medida Internet, tal y como consta en el Gráfico 3. De hecho, un 63,9% no lo utilizan frente a un 24% en las urbes. Por otro lado, el porcentaje de los que superan las dos horas de consumo es mayor entre quienes habitan en ciudades.

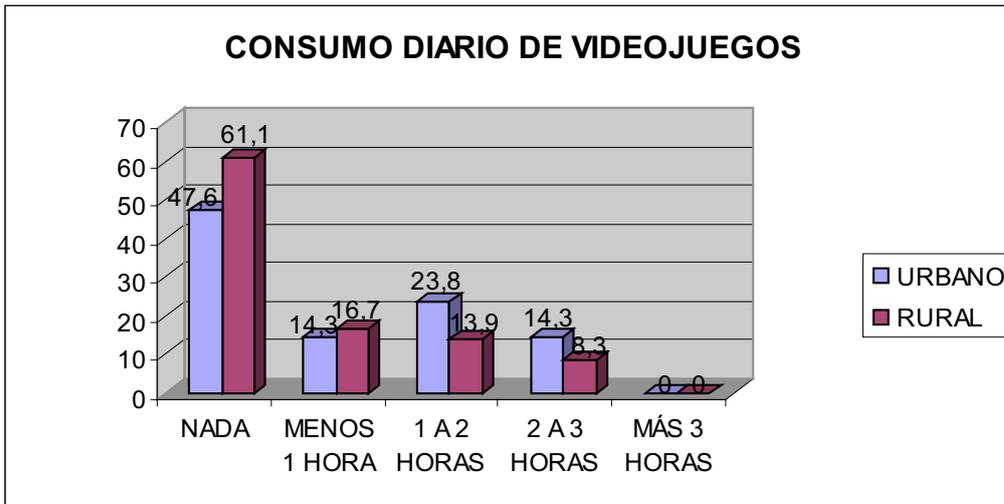
Gráfico 3



Fuente: Elaboración propia

La tendencia en el consumo de videojuegos es similar a la de las pantallas anteriores (Véase Gráfico 4). Así un 61,1% de menores de los pueblos no los utilizan, frente a un 47,6% en las ciudades. Asimismo, los niños y jóvenes de hábitats urbanos superan a los rurales en tiempos de consumo.

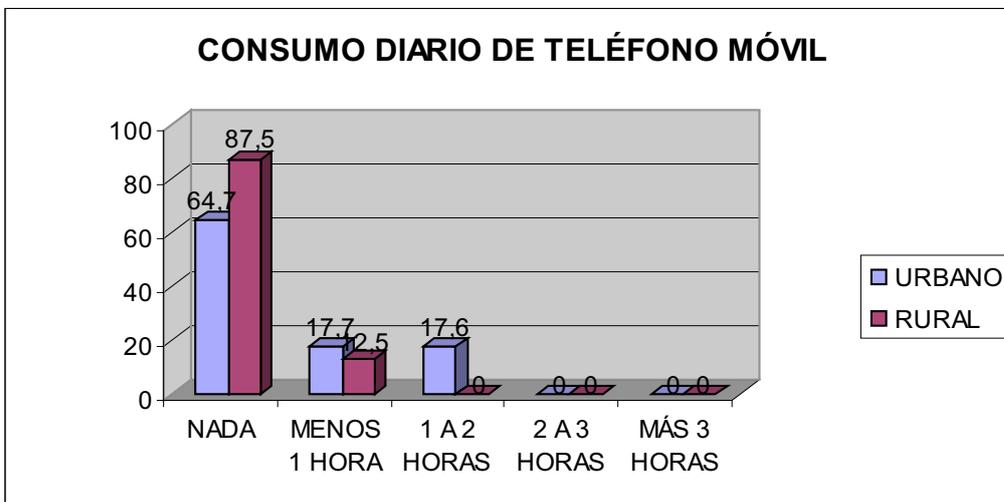
Gráfico 4



Fuente: Elaboración propia

Asimismo, en el Gráfico 5, se aprecia una diferencia sobresaliente entre los menores de hábitat rural, que apenas consumen teléfono móvil y los de poblaciones más reducidas, cuyo consumo –sin ser excesivo- es mayor. Así, un 17,7% hablan menos de una hora y un 17,6%, entre 1 y 2 horas.

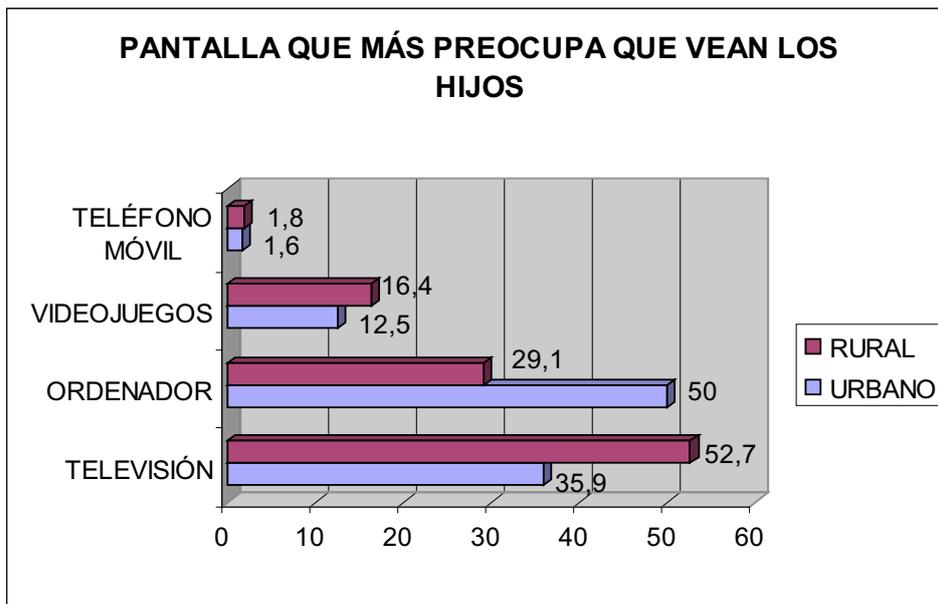
Gráfico 5



Fuente: Elaboración propia

La pantalla que más preocupa a los padres de ámbito rural es la televisión, lo que se deriva de que el consumo es más elevado, siendo la pantalla con la que comparten más tiempo, como puede observarse en el Gráfico 6. En el ámbito urbano, se diversifican más los usos y es el ordenador la pantalla que más preocupa a los padres. No deja de ser significativo que la videoconsola es un soporte más preocupante para los padres de pueblos, en los que se consume en mayor medida. Por tanto, podemos deducir que el grado de preocupación está directamente relacionado con el tiempo destinado a cada medio, en cada caso.

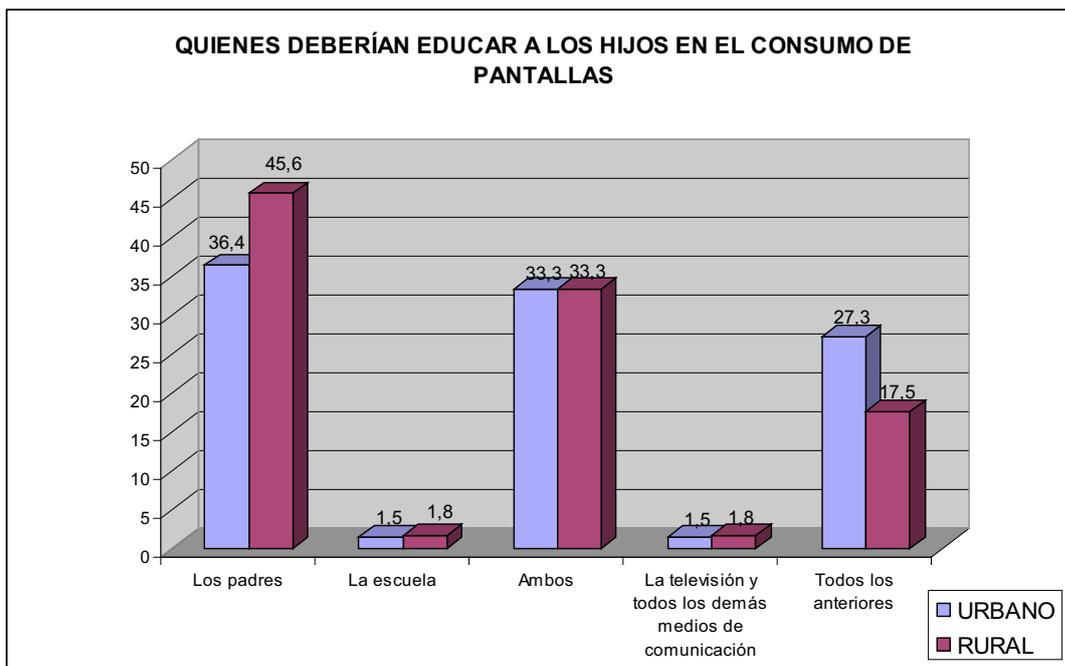
Gráfico 6



Fuente: Elaboración propia

Los padres, independientemente del ámbito de pertenencia, se ponen de acuerdo a la hora de decidir que les compete a ellos educar a sus hijos en el consumo de pantallas. Como se desprende del Gráfico 7, la diferencia más destacada que se advierte en sus respuestas es que los padres de hábitat urbano consideran en mayor medida que los medios de comunicación también deben implicarse en esta actuación.

Gráfico 7



Fuente: Elaboración propia

## Conclusiones

- Podemos hablar de “brecha territorial” en el consumo de pantallas entre los menores residentes en pueblos y los que habitan en ciudades. Las notables diferencias en la posesión de ordenador y en la conexión a Internet condicionan el consumo y, por consiguiente, los hábitos en el tiempo de ocio.
- Uno de los aspectos que conforman lo que denominamos “diferencia generacional” tiene su representación en los rincones del “hogar familiar”, que se han convertido en “habitaciones de cristal” donde se produce un dinámico mestizaje espacial. Lo privado se hace público en las ventanas de Internet, lo público se hace privado en el habitáculo adolescente. Un espacio invadido y comunicado por el exterior, que al mismo tiempo se convierte en territorio protegido de la mirada y la presencia adulta. El desconocimiento de este territorio y sus prácticas comunicativas motiva que los adultos asocien estos lugares con el aislamiento y la adicción.
- Se observa que los niños y jóvenes de hábitat rural destinan menos tiempo al consumo de pantallas y, en contraposición, se observa un mayor tiempo destinado al juego tradicional, en cuanto que está enmarcado en unas coordenadas espacio-temporales físicas: los jugadores asisten y participan en el mismo lugar y al mismo tiempo en el escenario lúdico.
- En las ciudades, la pantalla central es Internet y en los pueblos, la televisión. La pantalla que más preocupa que utilicen los hijos varía según el tipo de hábitat. El entorno rural prioriza los videojuegos, respecto al entorno urbano.
- Se confirma el deseo de los padres en educar a sus hijos para que sepan utilizar las pantallas, independientemente del hábitat de residencia. La mayoría consideran que esta labor debe ser compartida con la escuela y, en el caso de los padres de las ciudades, destinan esta función en mayor medida también a los propios medios de comunicación, como tarea conjunta.
- Las familias del ámbito rural, no sienten el miedo a la calle, los hijos pasan más tiempo fuera de casa, a edades menores, lo que alivia la responsabilidad de los progenitores, facilita una relación más presencial y un contacto más tangible y cercano entre iguales, y reduce el tiempo total dedicado al consumo multipantallas.

## Referencias

- AIMC (2010): Resumen General de Resultados EGM. Octubre de 2009 a mayo de 2010. Madrid: EGM.
- Aparici, R (coord). (2003): Comunicación educativa en la sociedad de la información. Madrid. UNED.
- Baricco, A. (2009): Los bárbaros. Ensayo de una mutación. Barcelona: Anagrama.
- Echevarría, J. (1999): Los señores del aire: Telépolis y el Tercer Entorno. Barcelona: Ediciones Destino.
- Gabelas, J.A. (2005): “Comunicaciones líquidas en universos ubicuos. Nuevos escenarios, nuevas relaciones, otra comunicación”. En Seminario Pantallas Sanas. Zaragoza: Gobierno de Aragón.

Gabelas, J. A y Marta, C. (2008): Consumos y mediaciones de familias y pantallas. Nuevos modelos para la convivencia. Zaragoza: Gobierno de Aragón.

Gabelas, J. A (2009): "Las nuevas tecnologías: un nuevo marco emergente en las relaciones y la comunicación familiares". En Actas del Congreso "Hablemos de Drogas". Barcelona: FAD y CAIXA.

García Matilla, A. (2003): Una televisión para la educación. La utopía posible. Barcelona: Gedisa.

García Matilla, A., Callejo Gallego, J. y Walzer, A. (2004): Los niños y los jóvenes frente a las pantallas. Madrid: Ministerio de Trabajo y Asuntos Sociales.

Marta Lazo, C. (2005): La televisión en la mirada de los niños. Madrid: Fragua.

Marta Lazo, C. y Gabelas Barroso, J. A. (2007): "La educación para el consumo de pantallas, como praxis holística". En Revista Latina de Comunicación Social, núm. 62, Tenerife: Universidad de La Laguna. Consultado el 10 de junio de 2010 en <http://www.ull.es/publicaciones/latina/200720>.

Marta Lazo, C. y Gabelas Barroso, J. A. (2009): "Diferencias en el consumo audiovisual y multimedia de los menores: entorno rural y urbano". En Revista Anàlisi, núm. 39, Barcelona: UAB, pp. 203-216.

Marta Lazo, C. y Vadillo Bengoa, N. (2010): "Transformaciones producidas por la instauración de la televisión digital terrestre en España". En Revista Razón y Palabra, núm. 71. México: Instituto Tecnológico de Monterrey.

Miller, K. (2005): Communication theories: perspectives, processes, and contexts. (2nd ed). New York: McGraw-Hill.

Rodríguez Campo, L.; Martínez Fernández, V. A.; y Juanatey Boga, O. (2005). "Evolución en las preferencias de los consumidores de productos audiovisuales". En Revista Comunicar, núm. 25, Huelva: Grupo Comunicar.

Rodríguez, E, Megías, (2000): Estructura y funcionalidad de las formas de diversión nocturna: límites y conflictos. Madrid: FAD.

<http://www.marcprensky.com/>

[http://www.technologyreview.com/es/read\\_article.aspx?id=1295](http://www.technologyreview.com/es/read_article.aspx?id=1295)

# EL 15M COMO CONTEXTO GENERADOR DE CREACIÓN DIGITAL: EL VIDEOARTE

**Xudit Casas**

Personal investigador en formación

Facultad de Documentación. Universidad de Alcalá. C/ San Cirilo, s/n Alcalá de Henares, Madrid (España) CP 28801

Tlfn: +349188552434 Email: xuditcasas@gmail.com

**Rut Martínez**

Profesora Ayudante Doctor

Facultad de Documentación. Universidad de Alcalá. C/ San Cirilo, s/n Alcalá de Henares, Madrid (España) CP 28801

Tlfn: +349188552434 Email: rut.martinez@uah.es

**Pilar Lacasa**

Decana Facultad Documentación

Facultad de Documentación. Universidad de Alcalá. C/ San Cirilo, s/n Alcalá de Henares, Madrid (España) CP 28801

Tlfn: +349188552434 Email: p.lacasa@uah.es

## Resumen

Este estudio explora los principios del movimiento 15M en la creación digital. Nos centraremos en el videoarte como una manifestación artística que nace en contra de los valores institucionales y mercantiles de la sociedad de consumo de los años 60, a modo de contracultura (Sedeño, 2011).

El videoarte supuso la democratización de la imagen en movimiento, gracias al abaratamiento de la videocámara portátil doméstica, permitiendo a la ciudadanía su uso como medio de expresión artística (Martin, 2006; Rush 2007). El éxito del movimiento 15M radica en factores como la habilidad de los promotores de no asociarse a ninguna sigla, organización o partido político, la situación económica a la que se suma la percepción negativa sobre la clase política, la privatización de las universidades públicas, la campaña

electoral del momento, entre otras (Taibo, 2011). Este contexto es, quizás, similar al que marcó a los pioneros del videoarte en España, que se centraron en temáticas relacionadas con la historia, la memoria y la crítica a los medios de comunicación de masas (Baigorri, 2005).

Desde una perspectiva etnográfica adoptaremos un papel de observador participante. Se analizarán los siguientes aspectos: 1. Las localizaciones de las obras, considerando el papel de los espacios públicos reivindicados por la ciudadanía. 2. La autoría y su citación en las obras, para explorar hasta dónde llega la colectividad de dichas creaciones, en un movimiento donde se busca el consenso para la inclusión de todas las personas sin diferencias de ningún tipo a la hora de tomar las decisiones.

## Palabras clave

*Videoarte, 15M, Audiovisual, Ciudadanía, Contracultura*

## Abstract

This essay studies the 15M movement principles in digital creation. The main subject of this study will be videoart as a form of artistic expression, that is against the institutional and mercantile values in the consumer society in the 60's, as a contraculture (Sedeño, 2011). Videoart meant the democratization of the images in movement thanks to the lower prices of the domestic video camera, allowing the people to use it as mean of artistic expression (Martin, 2006; rush 2007).

The success of the 15M movement and the support from the people lies in factors such as the ability of the promoters not to be associated to any acronym, organization or political party, the economical situation to which the negative perception of the political class is added, the privatization of the public universities,

any electoral campaign and others (Taibo, 2011). This context somehow resembles the one that pioneered videoart in Spain, which talked about history, memories and criticized the mass media (Baigorri, 2005).

From an ethnographic perspective, this essay will have an observer not participant perspective. The following are the aspects to be analyzed:

1. Art location and public spaces 'claimed' by the population.
2. Authorship of art and how this is reflected in the art itself to explore the collective in a movement where consensus is sought to include everybody without making any difference when decision making.

## Key words

*Videoart, 15M, audiovisual, citizenship, contraculture*

## Introducción

En esta investigación explora los aspectos de autoría y localizaciones de las creaciones digitales a partir de los eventos relacionados con el movimiento social surgido en el territorio español en mayo de 2011, denominado 15M. Las creaciones quincemayistas<sup>1</sup> son claves para entender la relevancia de este movimiento en el campo de la contracultura digital creada por la ciudadanía y, que ayudan a difundir unos mensajes y/o expresiones concretas, que no tienen cabida en las asambleas donde se toman decisiones sobre actos de corte político. Para ello, nos centraremos en el análisis de diversas piezas de videoarte realizadas sobre y/o dentro este movimiento social a partir de las manifestaciones del día 15 de mayo.

Para comprender el papel de estas creaciones en el marco de este movimiento es fundamental reflexionar brevemente sobre algunas cuestiones relacionadas con el origen del movimiento y del videoarte como herramienta comunicativa y artística. El 15M surge en España bajo los conceptos de pacifismo, horizontalidad, y compromiso, teniendo bastante repercusión en la sociedad española y en la opinión pública por el apartidismo, el uso de la no-violencia y la elaboración de propuestas constructivas y de debate, íntimamente relacionadas del modelo

---

1 Se usará el término quincemayista acuñado por el escritor José Luis Sampedro, en lugar de indignación o indignado/s, pues dentro del movimiento es un término que empieza a resultar ofensivo por el uso que se le ha dado desde el exterior.

asambleario. Mientras que, el videoarte se constituye como una manifestación artística y comunicativa que nace en contra de los valores institucionales y mercantiles de la sociedad de consumo de los años 60, a modo de contracultura (Sedeño, 2011).

Es por ello, que se ha optado por trabajar desde una perspectiva etnográfica y desde dentro del movimiento, como observadores participantes, para así poder conocer esta nueva actitud ciudadana y su relación con el uso de la imagen como recurso artístico y comunicacional.

## Objetivos

El objetivo principal de este artículo es analizar el movimiento 15M como contexto generador de creación digital, centrándonos en piezas de videoarte inspiradas y encuadradas dentro de este movimiento social. Para ello tomaremos de referencia la Asamblea Popular de Arganzuela y la creación de un videoarte colectivo, ahora mismo en fase de edición. A partir de este caso particular y, en relación a otras obras generadas por colectivos y personas individuales, se analizarán los siguientes aspectos:

Las localizaciones de las obras, considerando el papel de los espacios públicos reivindicados por la ciudadanía.

La autoría y su citación en las obras, para explorar hasta dónde llega la colectividad de dichas creaciones, en un movimiento donde se busca el consenso para la inclusión de todas las personas a la hora de tomar las decisiones.

## Metodología

Para llevar a cabo esta investigación se ha optado por una visión etnográfica de carácter exploratorio y reflexivo basada en la observación participante. La razón de optar por este tipo de metodología se debe a la complejidad de los aspectos analizados, ya que se entroncan dentro de los estudios de la Cultura Visual.

**Método exploratorio y abierto de las ciencias sociales (Atkinson & Hammersley, 2009; Banks, 2010).** Al contrario que las ciencias naturales que se basan en la creación de una hipótesis formal, en otras disciplinas sociales, como en los estudios de la cultura visual, la hipótesis queda relegada, siendo la cuestión de la investigación formulada desde una perspectiva más amplia. De esta forma, se constituye un campo de acción más abierto permitiendo los cambios de directrices que pueda tomar el investigador, ya que estos estudios “tienden hacia lo exploratorio más que hacia lo confirmatorio. Es decir, los métodos visuales no se emplean tanto en calidad de método para recoger datos de un tamaño y forma predeterminados que confirmarán o refutarán una hipótesis planteada previamente, como en calidad de método diseñado para llevar al investigador a dominios que podría no haber considerado y hacer hallazgos no anticipados previamente”(Banks, 2010: 29).

**Enfoque interpretativista mediante el proceso de indagación (Banks, 2010).** Frente a la postura positivista donde los datos se encuentran “ahí fuera”, Banks considera que “el análisis interpretativo ve las cosas que se estudian (el término datos se utiliza rara vez) como constituidas ontológicamente mediante el acto de estudio” (Banks, 2010:59). Este autor, referenciando a Richard Jenkins, expone que la productividad se centra en el estudio tanto de la teoría como la práctica y, también se interesa por la relación entre ambas constituyéndose como un objetivo en sí mismo para la investigación, lo que implica la dificultad de establecer una

recogida de “datos” a priori, para analizarlos después e, igualmente en el caso inverso, seleccionando primero la estructura analítica y después la recogida.

### **Los estudios de la Cultura Visual (Bal 2004; Banks, 2010).**

Mieke Bal considera que “los estudios de la cultura visual deben de analizar críticamente las uniones y articulaciones de la cultura visual y cuestionar su pretensión naturalizadora. Se deben enfocar hacia los lugares en que los objetos que poseen una naturaleza visual se entrecruzan con los procesos y prácticas que ponen en funcionamiento regular a una determinada cultura.” (Bal, 2004:36) Siendo éste un objetivo distintivo en relación con otras disciplinas como puede ser la historia del arte. Si bien esta autora define una serie de tareas necesarias para conseguir nuestros objetivos, a la hora de abordar el método, manifiesta que es uno de los puntos débiles su investigación, pero no por ello defiende el uso de las metodologías preexistentes, ya que en su momento fueron novedosas y estuvieron en el punto de mira, como pueden responder a ciertas políticas de poder/conocimiento. De hecho, la propia Bal, pone en duda el concepto de cultura visual entendida un “movimiento, bien éste se establezca como disciplina o como colaboración interdisciplinar entre disciplinas” (Bal, 2004:36), iniciando un debate que llega hasta nuestros días.

Banks entiende los estudios culturales como aquellos que “se ocupan de la producción y el consumo de cultura, primordialmente en un contexto euro-norteamericano, y se limitan en gran medida al período moderno y los antecedentes históricos recientes de las formas culturales contemporáneas” (Banks, 2010:62). En relación a lo expuesto por Bal, Banks considera la cultura visual como una disciplina con autonomía propia que engloba numerosas investigaciones de temática muy variada pero que al considerarse de reciente aparición todavía se basan en los métodos de otras disciplinas. Por lo que, teniendo en cuenta las debilidades que presenta la propia Bal y lo expuesto por Banks, no descartamos la posibilidad de llevar a cabo métodos cualitativos de carácter práctico para resolver ciertas cuestiones que se nos puedan plantear a lo largo de la investigación. De esto deriva, la importancia que ambos autores destacan sobre una reflexión crítica sobre la propia metodología.

**Enfoque reflexivo de la investigación social (Atkinson & Hammersley, 2009; Bal 2004; Banks 2010).** No sólo en lo relativo a la metodología es necesaria la reflexión crítica. Así, Bal preserva la necesidad de una “interacción performativa entre el objeto [...], la teoría y el analista” (Bal, 2010:39). A su vez, Banks señala que el término de reflexividad indica “la conciencia del investigador de sí mismo, de la realización de su investigación y de la respuesta a su presencia; es decir, el investigador reconoce y evalúa sus propias acciones así como las de los otros” (Banks, 2010:75) .

### **Observación participante y producción de conocimiento (Atkinson & Hammersley, 2009)**

Esta postura es necesaria para llegar a una mejor comprensión sobre la actitud de las personas que se comprometen dentro del movimiento, ya que “como observadores participantes podemos aprender la cultura o subcultura de las personas que estamos estudiando” para tener “acceso a los significados que guían ese comportamiento” (Atkinson y Hammersley, 2009:22). A esto, hay que añadir, desde un punto de vista reflexivo, la intención de este estudio de generar conocimiento sobre algunos de los aspectos de lo que sucede dentro del movimiento. Este movimiento actúa como un contrapoder que se autocomunica (Castells, 2009) y que es diferente a lo presentado por los medios generalistas de comunicación de masas, idea apoyada en la importancia de la comunicación en las relaciones de poder, entendidas éstas como las que se establecen entre las

empresas mediáticas y la políticas (Fishman, 1980) a la hora de producir la información (Túñez, 1999) y su recepción por parte de la ciudadanía.

En el marco de esta investigación el análisis de datos se basa en un conjunto de materiales y recursos muy diversos. Se ha creado un blog<sup>2</sup> donde se recogen las obras a analizar. Entre estas obras, tomaremos como referencia el taller de videoarte realizado con personas integrantes de la Asamblea Popular de Arganzuela, de la que se ha llevado a cabo una recogida de datos audiovisuales, tanto en el taller como en la grabación del videoarte. También, es importante recalcar la importancia de la presencia en distintas asambleas y/o lectura de actas, así como un seguimiento constante de la prensa generalista de distintas líneas editoriales, en los actos más importantes desde el inicio del movimiento y la contra-información generada en la red virtual. Por último, y no por eso menos importante, es necesario citar la importancia, a mayores, de encuentros informales con personas comprometidas con el movimiento 15M, ya que son las únicas situaciones donde expresan sus opiniones y entendimiento sobre lo que sucede y cómo lo interpretan, sobre todo, en relación a la opinión pública generada por dichos medios de información de carácter masivo.

## 1. El videoarte en el 15M

### 1.1. El videoarte como herramienta comunicativa y artística

El cine nace a finales del siglo XIX, pero no es hasta la segunda mitad del siglo XX cuando se democratiza el uso de la tecnología del vídeo y permite a la ciudadanía acceder al mundo de las imágenes en movimiento y, en consecuencia, crear su propio discurso basado en el lenguaje audiovisual, sobre todo por parte de los artistas.

Continuador de la experiencia de las vanguardias artísticas primero y, del cine experimental después y, unido a los nuevos pensamientos y valores de la sociedad de la década de los 60, surge el videoarte, como un modo de expresión y comunicación asequible y versátil que refleja la ubicuidad y dinamicidad de una sociedad postmoderna (Jameson 1991/1996: 229), conectada (Castells, 2001) y autocomunicada (Castells, 2009). Durante esta década, el videoarte se constituía como un medio libre, los artistas generaban contracultura, sin detenerse en los aspectos teóricos. Es, en los años 70, cuando se producen los primeros intentos de definición del medio desde una perspectiva crítica y donde surge la primera dificultad “para tratar la totalidad del vídeo desde una perspectiva crítica”, ya que “viene determinada básicamente por la ambigüedad del medio a la hora de ubicarse en el terreno del arte o en el de la comunicación” (Baigorri, 2007: 221). En la siguiente década, comienzan las distintas clasificaciones basándose en el carácter ficcional, documental o videoartístico de una obra, para llegar a los 90, donde “para un sector mayoritario, tanto de artífices como de teóricos del medio, el vídeo deja de existir como tal para dar paso al Arte” (Baigorri, 2007: 225), visión derivada de la dificultad clasificatoria que perjudicaba al vídeo en cuanto a su aceptación en el mundo artístico. Con la llegada de Internet (Collar, 2010) y tecnologías como los móviles con cámara integrada, se produce el auge de la producción por parte de la ciudadanía, convirtiéndose las personas en prosumidores (Marshall McLuhan & Barrington Nevitt, 1972; Alvin Toffler, 1980) de contenidos digitales. Por lo tanto, podemos considerar que la creación digital diluye las fronteras entre creadores profesionales como son los artistas y creadores amateurs, encontrando en la red obras con carácter más o menos comunicativo y/o artístico.

---

2 <http://videoarte15m.wordpress.com/>

## 1.1. Contextualización

En mayo de 2011 se produce en España el estallido de un movimiento social, conocido como 15M, a raíz de una manifestación convocada en varias ciudades por varios colectivos el día 15 de dicho mes, faltando una semana para las elecciones autonómicas. El éxito del movimiento 15M radicó -entre otras razones- en la experiencia en manifestaciones anteriores; el conocimiento previo de las redes sociales por parte de los organizadores y/o convocantes; el clima pesimista generado en plena crisis económica; la experiencia de colectivos sociales críticos y; la posición apartidista ante unas nuevas elecciones, en un país donde su historia democrática se resume -en la práctica- a dos únicas opciones políticas (Taibo, 2011).

En un primer momento, el movimiento se constituyó como acampadas en las principales plazas de las ciudades y se fue organizando en asambleas y grupos de trabajo. El modelo asambleario se basa en la toma de decisiones a través del trabajo realizado en “grupos inteligentes” para fomentar la horizontalidad y la ausencia de jerarquías. En ellas se se alcanzan propuestas de consenso, intentando sumar el máximo de opiniones y matices posibles, en una única proposición (Cembranos, 2003). Las asambleas surgen en los espacios públicos, reivindicando los mismos como espacios pertenecientes a la ciudadanía. En Madrid, las primeras se formaron en la Plaza de la Puerta del Sol, constituyéndose esta plaza como un símbolo, ya que la acampada pronto se convirtió en un gran campamento. Después de varias y largas asambleas, los presentes consensuaron levantar el campamento y trasladar el movimiento a los barrios. La convocatoria fue un éxito y a día de hoy, hay más de 110 asambleas entre los barrios y municipios de Madrid y que constituyen la Asamblea Popular de Madrid.

En cada asamblea se ha creado grupos de trabajo en función de las necesidades y del interés de las personas asistentes, así en la Asamblea Popular de Arganzuela, cuenta con el grupo de trabajo de comunicación, acción, vivienda, legal, laboral, educación y cultura, etc. Del grupo de trabajo de educación y cultura surgió otro grupo de trabajo específico para la creación de un cine popular que incluía tres secciones: visionado de obras realizadas por personas del barrio, la proyección de una película o documental libre de derechos y un posterior coloquio sobre la temática de la proyección principal. Pero el cine popular de Arganzuela solamente vió la luz el día 30 de julio, ya que en la segunda sesión del 6 de agosto la policía no permitió su realización. Como consecuencia de esta prohibición en plena época estival, donde la afluencia de gente era menor, el cine quedó a un lado, no sin numerosos debates sobre el concepto de desobediencia civil y la solicitud o no de permisos correspondientes. De esta forma, se cambió el rumbo hacia la creación de un videoarte colectivo y que analizaremos a continuación, junto con otros trabajos de distintos colectivos e individuales para conocer la intención comunicativa y, estudiar aspectos comunes y/o divergentes de los mismos.

## 1.2. Videoarte sobre el 15M

El 27 de agosto, varias personas integrantes de la Asamblea Popular de Arganzuela se reunieron para crear un videoarte colectivo. En esta primera reunión se llevo a cabo un taller sobre lenguaje audiovisual y, seguidamente se generó un espacio de creación para llevar a cabo la realización de una obra colectiva. Después de acercar el mundo del videoarte a las personas asistentes -la mayoría no sabía qué era- y, explicarles que podían expresar aquello que les interesara. Entre las ideas que fueron surgiendo, se decantaron en reflejar la diversidad de gente que participa en la Asamblea de Arganzuela, de la participación, libertad y cómo es la relación entre las personas.

Desde su punto de vista, reivindicar aspectos económicos o políticos como tema principal no era necesario, ya que eso es el día a día del movimiento y se refleja en las diferentes acciones que se realizan desde Arganzuela. La justificación para elegir este tema era clara, creían que en el exterior de movimiento la gente no es consciente de la heterogeneidad del movimiento, debido a la imagen que los medios generalistas muestran a la opinión pública, que desde un principio tachó a los integrantes de “perroflautas”. También quieren mostrar como se había creado una red humana entre el vecindario del barrio. Para las personas activistas del 15M, Madrid había dejado de convertirse en una gran ciudad llena de gente anónima. Entre las ideas visuales se plantearon grabar a las personas con una pizarra donde se escribiría lo que define a cada una de ellas, como se pasan el megáfono entre ellas, expresar lo que les une, entre otras imágenes planteadas.

Una de las que consensuaron al unísono era hacerlo en el parque en el que se realizan las asambleas. Una de las cuestiones del movimiento desde el inicio era la ocupación de los lugares públicos, como plazas y/o calles, como forma de reivindicar lo que pertenece a la ciudadanía. Así, el día 3 de septiembre se llevó a cabo la grabación del videoarte en el parque de Arganzuela. Lo primero que se grabó fue a cada persona con la pizarra donde escribía lo que le define. La dinámica fue que la persona que escribía en la pizarra después grababa a la siguiente y, así sucesivamente. De esta forma ponían en práctica lo aprendido sobre lenguaje audiovisual y cómo podían romper con ese lenguaje. Otras imágenes que se tomaron surgió de un juego que trajo una de las personas, que consistía en piezas de colores que tienes que poner en orden para construirlo. Entonces se decidió grabar a cada uno con una pieza y después, simular que el juego se construía solo, con la técnica del stop motion, siendo una metáfora de que los “grupos inteligentes” citados anteriormente. Lo último que se grabó fue una imagen cenital desde uno de los puentes que pasa por encima del parque y, desde abajo, salía una persona a la que se iban sumando todas las demás en un gran abrazo.

A partir de la experiencia la creación de este videoarte, analizaremos los dos aspectos que nos interesan -localizaciones y autoría-, en relación a las siguientes obras y que hemos ido recogiendo en el blog Videoarte15M:

- 15-M Poemas visuales por Revolotearte. Es una obra de carácter conceptual donde se hace referencia al desalojo de la acampada de Barcelona, sucedido el 15 de junio, donde las personas afines al movimiento sufrieron violencia injustificada<sup>3</sup> por parte de los Mossos d'Esquadra. Esto provocó un efecto rebote y se convocaron manifestaciones en las que se invitaban a portar una flor como rechazo a la violencia.
- La clave está en Sol de SolSostenido 15M. Es un documental musical creado por el Comité de Acción, Artes Escénicas y Música de Sol. Con imágenes en blanco y negro, una base musical y letra en portugués, castellano e inglés recoge lo sucedido en la acampada de Madrid durante la primera semana del movimiento, además de imágenes de represalia policial. Incluye subtítulos en castellano.
- Diary of Dreams: May 15, 2011 de Daniel Abad. Es un videoarte grabado en Doble Super-8 donde se manipula la imagen, con ausencia del color, y el sonido, de forma que solamente se entiende aquello que el autor quiere presentar, lemas e ideas del movimiento que se refuerzan con subtítulos en lengua inglesa

---

3 El programa “Espejo público” de Antena 3 y presentado por Susana Griso, cubrió la noticia en directo. Aunque al inicio del programa se descalificaban a los quincemayistas, las imágenes de la brutalidad policial conmocionó a los presentes en el plató. [http://www.antena3.com/objetivotv/actualidad/espana/antena-sido-unica-television-que-cubierto-directo-desalojo-acampada-barcelona\\_2011052700139.html](http://www.antena3.com/objetivotv/actualidad/espana/antena-sido-unica-television-que-cubierto-directo-desalojo-acampada-barcelona_2011052700139.html)

- Russian Red. Hold it Inside. Democracy 15M de Artexpreso. Creado a partir de fotografías de la acampada de Madrid y jugando con el diseño con la música de la artista Russian Red.
- Vídeo-derivadas/ Video-derives: Sol por Flavio G. García. Esta pieza recoge instantes en la Puerta del Sol de Madrid. Todas las imágenes, a color, presentan planos de manos y cámaras, ya sean fotográficas o de teléfonos móviles que están registrando lo que sucede en Sol. Hay manipulación de la imagen y del sonido.

### 1.3. La Autoría

De las seis obras mencionadas en esta investigación la mitad corresponden a una agrupación o colectivo (videoarte creado en el seno de la Asamblea Popular de Arganzuela, Revolotearte<sup>4</sup> y el documental musical creado por el Comité de Acción- Artes Escénicas- Música de Sol); mientras que las tres últimas son de autoría individual. Laura Baigorri pone de manifiesto la diferencia fundamental entre las obras colectivas y las individuales a partir de las creadas durante los años 60 y 70. Las primeras corresponden con una intención más comunicativa, ya que “la personalidad de cada individuo queda supeditada a los intereses globales del grupo” en relación al contexto social de la época (Baigorri, 2007: 227). En las individuales, en cambio, la intención es plástica, asumiendo su propia subjetividad. Así, la diferencia entre el documental musical colectivo y la obra de Daniel Abad, muestran las mismas realidades siendo las imágenes más objetivas las mostradas por el colectivo. Si bien son claros los ejemplos expuestos, donde la manipulación estética de las imágenes son significantes en las de los autores individuales, a veces se diluyen las fronteras entre comunicación y arte. En el caso concreto del videoarte creado por algunas de las personas integrantes de la Asamblea Popular de Arganzuela, el fin es común, representar la heterogeneidad de las personas participantes y la relación entre ellas, permitiendo aportar su subjetividad cuando se definían sobre la pizarra. También, los poemas visuales del 15M de Revolotearte muestran hechos reales pero usando metáforas visuales: los ciudadanos como ovejas o como soldados cuyas armas son flores.

En relación a la autoría, el grupo de trabajo de Sol creó y consensuó el siguiente marco para el desarrollo de las acciones culturales:

---

<sup>4</sup> En su blog aparece la siguiente descripción: “En 2007 se funda el colectivo Revolotearte que pretende aunar creadores de distintas gramáticas artísticas, con una vocación de crítica social” <http://revolotearte.blogspot.com/>

### MARCO PARA ACCIONES CULTURALES DEL GRUPO DE TRABAJO DE CULTURA

**Las acciones deben ser coherentes con el espíritu del movimiento.**

1. *No tendrán fines individualistas.*
2. *Serán pacíficas.*
3. *Serán gratuitas.*
4. *No involucrarán el beneficio de ninguna empresa privada o pública.*

**Sugerencias para las acciones:**

1. *Que revitalicen las relaciones interpersonales.*
2. *Que promuevan la colaboración entre creadores.*
3. *Que promuevan lo intercultural, lo interdisciplinar, la participación y la reflexión.*
4. *Evitar la preponderancia personal en las acciones tendiendo al anonimato, especialmente en las acciones colectivas, sin prejuicio de las acciones individuales que respeten el espíritu del movimiento.*

**Explicaciones de los puntos del marco**

1. *El espíritu del movimiento es una expresión espontánea de personas. Nos unimos de formas más renovadora que nueva y más inclusiva que igualitaria. Su encuentro es un cambio de paradigma de visión política que se basa en la unión de propuestas globales e integradoras. Para ello usamos una cultura de diálogo que genera un pensamiento crítico y creativo.*
2. *La totalidad es mejor que la suma de los individuos y el anonimato permite evitar la promoción personalista que se apropie del símbolo del movimiento.*
3. *Se considera pacífico aquello que no atente contra la integridad física de las personas y respete, en la medida de lo posible, el entorno.*
4. *Durante la acción no podrá hacer propaganda o publicidad de empresas públicas o privadas.*

En relación a este texto, desconocemos si los autores son conscientes de su existencia. En el caso del videoarte creado por algunas de las personas de la Asamblea Popular de Arganzuela, nadie hizo referencia a este texto, y aunque está en fase de edición, se decidió que, una vez realizado, se mostraría al resto de la Asamblea para consensuar si todas las personas están de acuerdo en incluir el logo de la misma, en ningún momento se comentó incluir el nombre de las personas, aunque algunos nombres salen directamente en las imágenes de la pizarra. Pero como hemos visto, en el caso de creación colectiva, los nombres de personas particulares no aparecen, con lo que podemos suponer que los principios recogidos en este texto son intrínsecos a aquellas personas que realizan este tipo de obras, donde no hay intención promocional. Así vemos que no es el caso de las individuales, aunque en una de ellas, la firma es un seudónimo (Artexpresso), aunque en la misma descripción de la obra que se adjunta con el vídeo vemos el nombre del autor: JI Rodríguez Udías. También incluido en las fotografías que conforman el groso de su obra audiovisual.

### 1.4. El uso de los espacios públicos

Hemos visto cómo los espacios públicos toman importancia dentro del movimiento ciudadano. Las plazas y calles se convierten en los emplazamientos para llevar a cabo las acciones de protesta, siendo la principal razón de las acampadas a los inicios del movimiento. Es por esta razón, que las obras aquí analizadas son tomadas en exteriores, incluso la obra “15-M Poemas visuales por Revolotearte”, siendo realizada en una localización de interiores hace referencia a hechos acontecidos en las calles y cruciales del movimiento en sus inicios. Igual que los creadores en las primeras décadas del videoarte, “fuera de él [el estudio del artista], intentan captar la realidad que les envuelve, los acontecimientos sociales y políticos de su entorno: se dedican a interpretar esos hechos

de una forma alternativa, de manera que el vídeo se convierte en una herramienta subversiva con una intención básicamente comunicativa y documental” (Baigorri, 2007:222). Lo curioso de los autores que han trabajado de forma individual, también realizan esas obras en las calles y/o plazas y, al contrario de aquellos artistas de los inicios del videoarte, que se encerraban en sus estudios, aunque sus obras son de carácter más subjetivas en tanto a la manipulación de las imágenes y el sonido.

## Conclusiones

El mundo de la contracultura, entendida ésta como forma de comunicación y de expresión artística, va ligada al contexto sociopolítico. El videoarte, que desde sus inicios surge fuera de los ámbitos institucionales, muestra la realidad desde el punto de vista de la ciudadanía más crítica. Por tanto, las obras generadas dentro y/o sobre el movimiento se ven influidas por el pensamiento y debate que existe en las calles y plazas. Esta influencia se ve reflejada en las obras analizadas, teniendo en cuenta los escasos cuatro meses de existencia de este movimiento. Si bien no podemos hablar de una nueva corriente, debido a esta razón temporal, es necesario no perder de vista las distintas creaciones, que gracias a las herramientas digitales y el uso de Internet, comunican y expresan unos valores que parten de la propia ciudadanía y cuyos discursos se posicionan a favor de las libertades y derechos de las personas frente al orden establecido por los poderes económicos y políticos que rigen nuestra sociedad. Pero el impacto de este movimiento no solamente se refleja en la cultura popular, si no que el mundo de la cultura español más mediática también se ha hecho eco de un nuevo pensamiento que, como afirma Carlos Taibo en título de su libro, “Nada será como antes”. Actores, músicos, cineastas<sup>5</sup> reconocidos han manifestado su apoyo al movimiento. Un ejemplo de ello es Pedro Almodóvar, uno de los directores más internacionales del cine español, que ha apoyado al movimiento y en el que ha depositado su confianza para el futuro. También intelectuales de gran prestigio como Manuel Castells<sup>6</sup>, Eduardo Punset<sup>7</sup> o Joseph Stiglitz<sup>8</sup>.

¿Se podrá hablar en un futuro de una corriente comunicativa y/o artística nueva? El tiempo lo dirá. Pero el esfuerzo ya invertido por los quincemayistas y el compromiso que ha generado, parece indicar que una nueva forma de consciencia está tomando la mente de parte de la sociedad. Fotografía, poesía, música, etc. son muchas las disciplinas que están expresando los valores de este movimiento social. Igual que la comunicación ya ha cambiado (la grabación de imágenes de particulares ha favorecido a la no desprestigación de un movimiento pacífico por parte de los medios de comunicación de masas), no solamente podremos (podemos) hablar de corriente artística sino de todo un movimiento cultural, apoyado en un cambio del pensamiento cultural, como el Ego, Muere<sup>9</sup> y que dejamos para posteriores investigaciones.

---

5 <http://www.publico.es/espana/377222/almodovar-el-15-m-va-a-dar-mucho-de-si-elecciones2011>

6 Manuel Castells dió una charla el día 27 de mayo de 2011, en la acampada de Barcelona, sita en la Plaza de Cataluña al inicio del movimiento. <http://www.youtube.com/watch?v=2nWa32CTfxs>

7 Eduardo Punset animó en Gijón a muchos quincemayistas el día 24 de mayo de 2011 <http://www.youtube.com/watch?v=MZPq7SoTZJM> y manifiesta lo positivo en una entrevista realizada por la cadena televisiva Telecinco <http://www.youtube.com/watch?v=MZPq7SoTZJM&feature=related>

8 Joseph Stiglitz, Premio Nobel de Economía en 2001, intervino en el I Foro Social del 15-M, en el espacio de debate sobre economía Parque del Retiro Madrid, el 25 de julio de 2011. <http://www.youtube.com/watch?v=l6utKaNx5KI>

9 Frase recogida en la fotografía de la cabecera del blog de Cultura de Sol <http://culturasol15m.wordpress.com/>

## Referencias

- Baigorri, L. (2005) *Vídeo: primera etapa. El vídeo en el contexto social y artístico de los años 60/70*. Madrid. Brumaria.
- Banks, M. (2010) *Los datos visuales en Investigación Cualitativa*. Madrid. Ediciones Morata.
- Bal, M. (2004). El esencialismo visual y el objeto de los Estudios Visuales. En: *Estudios Visuales*. Núm. 2. Diciembre. La polémica sobre el objeto de los estudios visuales. En: <http://www.estudiosvisuales.net/revista/pdf/num2/bal.pdf>
- Castells, M. (2009) *Comunicación y Poder*. Madrid. Alianza
- Castells, M. (2001). Internet y la Sociedad Red. En: *La factoría*. Febrero - Septiembre. Nº 14 – 15.
- Cembranos, F. y Medina J.A. (2003) *Grupos inteligentes: teoría y práctica del trabajo en equipo*. Madrid. Popular.
- Collar, A. (2009) La nueva videocreación. Procesos colaborativos y autoría colectiva en Internet. En: *ACTAS ICONO 14*, Nº A2, pp. 75-86. ISSN 1697-8293. Madrid. <http://www.icono14.net/index.php/eventos/i-ci-sociedad-digital>
- Jenkins, H. (2006) *Convergence Culture*. New York: New York University Press.
- Martin, S. (2006) *Videoarte*. Barcelona. Taschen.
- Marshall McLuhan, H. y Barrington Nevitt (1970) *Take Today: the Executive As Dropout*. 1st. NY: Harcourt Brace Jovanovich.
- Sedeño, A. (Coor.) (2011) *Historia y estética del videoarte en España*. Zamora. Comunicación Social.
- Rush, M. (2007) *Videoart*. London. Thames & Hudson.s.
- Taibo, C. (2011) *Nada será como antes. Sobre el movimiento 15-M*. Madrid: Los Libros de la Catarata.

# LA CIUDAD HABITABLE

Arquitectura y  
urbanismo de la  
ciudad



# INFLUENCIA DEL COLEGIO DE CORPUS CHRISTI DE VALENCIA EN LA TRANSFORMACIÓN URBANA DE SU ENTORNO

**Carlos Lerma Elvira**

Ayudante

**Ángeles Mas Tomás**

Titular de Universidad

**Mercedes Galiana Agulló**

Profesor Asociado

ETS Arquitectura, Universitat Politècnica de València, Cmno. De Vera s/n Valencia (España) 46022 Tlf: + 34 682638343

Email: clerma@csa.upv.es

## Resumen

El Colegio de Corpus Christi es uno de los edificios más importantes de la ciudad de Valencia contribuyendo junto con la Universidad de Valencia a la transformación urbana del barrio en el que se sitúan en un dilatado período de más de 400 años de historia, desde el Renacimiento hasta nuestros días. Analizando a través de este singular edificio el estudio de la organización urbanística previa a su construcción, hemos elaborado una hipótesis de cómo se organizaban las parcelas de la manzana del Colegio mediante el estudio y el análisis de sus contratos de compra•venta, fechados entre los años 1586 y 1601. Es muy interesante observar cuál fue la secuencia de adquisición de las parcelas y cómo influyó en el proceso constructivo

del edificio. El análisis del entorno de este edificio nos puede invitar a la reflexión sobre el cambio de morfología y usos en otros barrios de distintas ciudades. Al ocupar toda una manzana de la antigua judería valenciana absorbió calles y otros lugares públicos, pero también cedió propiedades a la ciudad para configurar nuevos espacios como una plaza que lleva su nombre. Se modificó no solo el entramado urbano sino también las viviendas, la toponimia o los usos del suelo, instalándose en primer lugar todo tipo de servicios relacionados con la vida universitaria (academias, colegios mayores, imprentas, librerías...) y posteriormente se potenció el uso comercial con la apertura de importantes calles, como la de La Paz.

## Palabras clave

*Arquitectura, Patrimonio, Construcción, Siglo XVI, Diseño urbano, Valencia*

## Abstract

The Seminary-School of Corpus Christi is one of the most important buildings in Valencia (Spain). It contributes with the University of Valencia to the urban transformation of the neighborhood where they are located for over 400 years from the Renaissance to now. We have developed a hypothesis of how they organized the plots of the Seminary-School block. Through this unique building, we have studied the previous urban organization to its construction. For this purpose we have analyzed the purchase contracts dated between 1586 and 1601. It is very interesting to see what was the plots acquisition sequence and how it influence the building's construction process.

Analysis of the building environment can invite us to reflect on the morphology change and the practices in other neighborhoods in different cities. The building occupies an entire block of the old Jewish quarter in Valencia absorbing streets and other public places, but also gave some properties to the city to configure new spaces and a square which bears his name. The urban design was changed, but also housing, place names and land use. All services related to university life (Schools, colleges, printing presses, libraries...) are installed first. Later commercial use enhanced with streets opening, such as La Paz.

## Key words

*Architecture, Heritage, Construction, XVI century, Urban design, Valencia*

## Introducción

En el Renacimiento se construyen multitud de edificios religiosos dentro y fuera del recinto amurallado de las ciudades. En la ciudad de Valencia, su obispo y Patriarca de Antioquía, Juan de Ribera, decide en el siglo XVI construir un Colegio-Seminario próximo a la Universidad. En este momento, el Patriarca ejerce tareas de control de mejora de la Universidad entre el año 1569 y 1572 y, además, en estos años 70 se llegan a construir hasta dieciocho iglesias de diferentes congregaciones religiosas. Es en este período en el que el Patriarca fraguará su idea de construir su propia institución religiosa, sobre todo auspiciada por la publicación en 1577 de Carlos Borromeo "Instructionum Fabricae et Suppellectilis Ecclesiasticae".

A finales del siglo XV se goza de una época de auge y esplendor, creándose la Universidad (1498) en el ángulo sudeste de la antigua judería, la Lonja (1482-1548) o el Palacio de la Generalidad (1422-1480). A las primitivas parroquias y órdenes mendicantes se suman ahora edificios monásticos (S. Sebastián 1536, S. Fulgencio y la Corona 1563, S. Joaquín y Sta. Ana 1564, S. Juan de Ribera 1587, la Sangre 1596, Pie de la Cruz 1597, S. Gregorio 1600, Sta. Mónica 1603...) alterando la morfología urbana en favor de una ciudad conventual (Llopis, A. 2004).

En el Archivo del Colegio de Corpus Christi se halla un libro que recoge el proceso de compra-venta de las casas que ocupaban el lugar en el que hoy se sitúa el propio Colegio. Dicho libro se titula "Libro de Compras de casas incorporadas en el Collgº y Seminario fundado por el Ill.mo señor DON JUAN DE RIBERA, Patriarcha y Arzobispo de Valencia" (Libro de Compras de casas incorporadas en el Colegio-Seminario fundado por el ilustrísimo señor Don Juan de Ribera, Patriarca y Arzobispo de Valencia) (Anónimo, ca. 1600). En él se recogen numerados

hasta 36 procesos de compra-venta, la mayoría ordenados cronológicamente, aunque no todos, lo que nos hace llegar a la conclusión de que no se comenzó a escribir desde el principio de este proceso.

## Objetivos

Los objetivos de la investigación se centraron en primer lugar en determinar cuántas parcelas hubo en la manzana del Colegio de Corpus Christi, cómo se organizaban y cuál era la relación entre ellas y con las calles colindantes. Posteriormente quisimos conocer la secuencia de adquisición de las diferentes parcelas para intentar averiguar si este proceso pudo influir en el proceso constructivo del edificio. Como coinciden en el tiempo el inicio de las obras y las últimas compras de las parcelas, queríamos conocer si los constructores estuvieron condicionados a la hora de comenzar a ejecutar las obras del edificio.

## Metodología

La metodología llevada a cabo ha consistido en un estudio preliminar de la zona y de la documentación disponible. Hemos realizado un inventario con la información relevante que se ha podido extraer y se ha introducido en una hoja de cálculo. El análisis de los datos buscaba la relación entre las parcelas y su complejo entramado, filtrando y organizando la información según diferentes temas. El resultado gráfico parte del estudio de la influencia en el proceso constructivo del edificio debido a la secuencia de adquisición de las parcelas.

## 1. Calles y plazas del entorno del colegio

Conocer la evolución de los espacios públicos y, sobre todo, de los nombres que han tomado las calles y plazas que bordean la manzana en la que se inserta el Colegio de Corpus Christi nos puede ofrecer una buena idea de la importancia del edificio. Para ello, además de emplear la bibliografía existente hemos analizado el “Libro de Compras de Casas incorporadas al Collº-Seminario”, que completan y a la vez ratifican la mayoría de las fuentes citadas por V. Boix (Boix, V. 1862) y otros autores para las calles que nos ocupan. También se ha estudiado el Libro de los Gastos de la Construcción del Colegio (Anónimo, 1892), que recoge las distintas partidas de la obra del edificio.

La evolución que ha experimentado el entorno geográfico del barrio de la Universidad refleja, simultáneamente, un cambio social, urbanístico y cultural (Roselló, V. M. 2001). Así es como un barrio sin gran interés por parte de los ciudadanos adquirió gran importancia en el ámbito cultural y educativo. Posteriormente se potenciaría el comercial con la apertura de la calle de la Paz, aunque el barrio siempre tuvo actividad financiera ya que entre 1408 y 1719 consta la Taula de Canvis y las bancas particulares o personales (Roselló, V. M. 2001).

## 2. Proceso de compra de las casas

Aunque en el Libro de Compras de las Casas se han registrado hasta 36 compra-ventas como hemos dicho, se han encontrado dos casas más en el inventario del Archivo del Colegio que se ha realizado recientemente (Pérez García, P. 2007), lo que hace un total de 38 contratos. Pascual Madoz (Madoz, 1849) nos indica que “se compraron

49 casas”, aunque bien podría referirse a ‘propiedades’, pues hemos contabilizado la venta de 43 casas, 3 huertas, 2 corrales y 1 patio, que en total suman 49. Por otro lado, Madoz afirma que el coste de la operación fueron 18 916 libras y 5 sueldos mientras que nosotros hemos contabilizado 9726 libras. Esta diferencia de capital, 9190 libras, podría haberse empleado para el derribo de las viviendas y la posterior retirada de escombros, aunque en principio parece un coste muy elevado. Cruilles (1876), por su parte, aporta la cantidad de 278 824,94 reales (Marrien, 1789) que equivaldrían a unas 20 912 libras, algo superior a la de Madoz.

El proceso de compra-venta se prolonga desde el año 1580 hasta 1601. Nótese que la construcción del Colegio comienza de facto en 1586, aunque las obras se inician cuando ya se dispone de la mayoría del área prevista para la construcción (estaríamos hablando de un porcentaje del 70%).



Figura 1. Libro de Gastos de la construcción del Colegio. Fotografía del autor.

De entre toda la información que recoge un libro de estas características (Fig. 1) debemos seleccionar lo más relevante que, para cada propiedad es: la fecha en que la compró el Patriarca Ribera, el precio de la transacción, los propietarios actuales, la situación y los vecinos. Este libro también muestra los antiguos propietarios, el alquiler o los impuestos que tenían que pagar, pero son cuestiones que no son tan interesantes. En la Tabla 1 se muestra un ejemplo con algunas casas.

Aparecen citados dos notarios para las 36 viviendas adquiridas para el Colegio del Patriarca. Desde 1580 a 1586 siempre se hace referencia a Francisco Hieronimo Metaller (notario scrivano publico en la dicha Ciudad y reyno de Valencia), mientras que desde 1587 a 1601 el notario es Gaspar Joan Micon.

#	FECHA	COSTE	PROPIETARIOS	DESCRIPCIÓN
C4	1580-10-17	150 libras	Bartolome Ferrer Labrador y Leonor Beatriz Bustamante y de Ferreres 2 portales	Plaçuela dicha de los cabrerots Confina con casas, que solian ser de Agustin Sanchez piedrapiquero y agora son de su Illma. y con casas que solian ser de Luisa de la Vega y de Ferrer y a las espaldas con calle que no tiene salida y con casa de Ju-sepe Ramirez dicha calle en medio.
C5	1580-10-20	150 libras	Felipe Forro lanternero y Ursola Batalla y de Forro 2 portales	La plaçuela dicha de la Cruz Nueva Confina con casas que solian ser de M° Luis Joan Tarracs y con casas de Juan de Velasco ciudadano y con casas de Nicolas de Aguirre notario.
C6	1580-10-22	300 libras	Susana Labrador y de Garrido Casa y corral juntos	Plaça dicha de los Cabrerots y antiguamente dicha de Carnicols Confina con casas de Nicolas Martin notario y con corral de Phelipe de la Torre campanero, que solia ser de Miguel Navarro vellutero y con la plaça dicha de los Cabrerots.

Tabla 1. Ejemplo de la información obtenida del Libro de compra-venta de las casas.

En el libro no se describen las propiedades, ni existe una tasación o un presupuesto previo para adquirirlas por lo que no podemos saber qué extensión abarcaban dentro de la manzana del ámbito del Colegio. Ya que todas las viviendas pertenecían a trabajadores corrientes y ninguna tendría características propias del lujo, su valoración se debió realizar en función de la superficie. Como conocemos el área de toda la manzana, hemos asignado a cada propiedad la parte proporcional de terreno en función del coste de la misma, que sí está documentado. A mayor coste, pues, mayor superficie debía tener.

En algunos años el Patriarca tuvo que hacer un gran desembolso económico para adquirir unas pocas propiedades (sobre todo en 1581 y 1587), por lo tanto, tendrían que ser grandes propiedades, mientras que aquellos años en los que se invirtió poco dinero serían propiedades pequeñas (1583 y 1586). Las obras del Colegio (1586) comenzaron sin haber adquirido todas las propiedades de la manzana.

La numeración que hemos asignado a las propiedades, comenzando siempre por la letra C corresponde a la numeración según el orden cronológico en que se adquirieron, para diferenciarse del orden en el que aparecen en la documentación mencionada.

Las treinta y ocho propiedades supusieron un coste de 9726 libras, que comparado con el coste real de la obra (aproximadamente 165 500 libras) es un valor muy pequeño, cercano al 6% (Llopis, A. 2004).

Del análisis de la documentación se ha elaborado el esquema de la figura 5. Para ello se ha tenido en cuenta la situación de las propiedades, que en la documentación elaborada por los notarios queda claramente especificada. Los vecinos colindantes en general están citados correctamente, aunque en algunos casos se omite el nombre de algún vecino o si las propiedades contiguas eran todas del Patriarca tan solo se comenta que “confinan con casas de su Illm”.

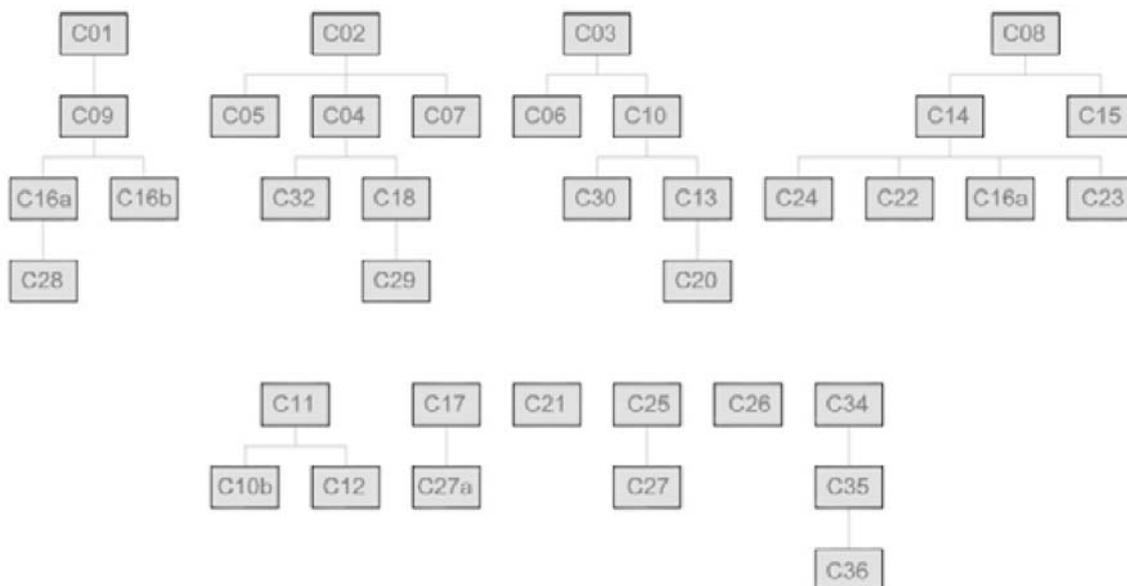


Figura 2. Esquema de organización de las parcelas. Figura del autor.

Es difícil determinar la geometría exacta de las parcelas, aunque atendiendo al plano de Manceli (1608), el más próximo a la construcción del Colegio, observamos que eran frecuentes las manzanas irregulares, donde su perímetro estaba colmatado por la edificación, la cual se introducía hacia el interior de la manzana hasta que el acceso a la misma se lo permitía. Como vemos en la Fig. 3, sobre uno de los lados de la manzana podemos contar hasta ocho puertas y muchas de las viviendas poseen un patio interior propio además del interior de la manzana.

Gracias al esquema de la fig. 2 y contrastando con la documentación citada, que aporta más información, hemos elaborado la siguiente hipótesis (Fig. 4) en la que se ha grafiado cómo podría ser la disposición de las propiedades que fueron adquiridas por el Patriarca Ribera.

Hemos modulado todo el ámbito y se han encajado las parcelas como si se trataran de piezas de un rompecabezas. Seguramente la disposición real de las propiedades en el año 1580 no responda exactamente a este modelo, pero con los datos de que disponemos ha sido posible desarrollar esta hipótesis que responde a los condicionantes de vecindad descritos por los notarios.



Figura 3. Una parcela contemporánea cercana a la del Colegio. Imagen de Mancelli 1608 retocada por el autor.

Tampoco se sabía la posición concreta de las dos calles sin salida, pero se han situado en el lugar en el que las parcelas ensamblaban correctamente. La calle del Alguaziria se cita varias veces en la documentación, pero la otra, la calle de la Argenteria no se nombra como tal y ha sido más difícil establecer su trazado.

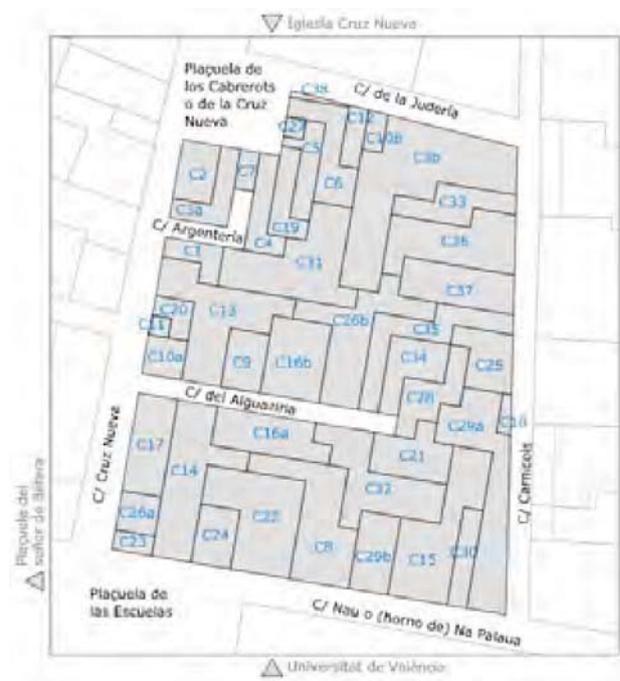


Figura 4. Hipótesis de la organización de las parcelas previas al Colegio. Figura del autor.

El Colegio del Patriarca contribuyó, junto con la Universidad, a la transformación urbana de este barrio. Hasta entonces, la ciudad apenas había cambiado, se reformaron y ampliaron grandes edificios civiles y religiosos, se iniciaron algunos nuevos, pero la mayoría de los edificios se levantan, se deterioran, se derrumban o derriban y se vuelven a levantar dentro de los límites impuestos por sus muros medianeros (Taberner, F. 2005). Al ocupar toda una manzana absorbió los dos callejones que en ella se situaban (el más importante se llamaba calle de la Alguaziria) y parte de la plaza dels Cabrerots.

En cierta manera era lo que se pretendía, pues aquí se encontraba la judería y la ciudad aspiraba a borrar sus huellas, modificando las casas, el viario, la toponimia y los usos del suelo. La construcción de la Universitat implicó la instalación de colegios, centros de acogida de estudiantes sin recursos, así como establecimientos vinculados a la vida académica, imprentas, librerías... (Teixidor, M. J. 2000).

### 3. Influencia en el proceso constructivo

Podemos relacionar esta evolución del proceso de compra-venta de casas con el inicio de la construcción del Colegio, pues cuando en 1586 el Patriarca coloca la primera piedra de la obra ya posee todas las propiedades situadas al Norte, al Oeste y al Sur de la manzana. La obra se iniciará precisamente desde el ángulo nordeste y hacia el Oeste para después continuar hasta el Sur. Además, sabemos que las obras de las fachadas de la calle de la Nave (Sur) y la actual San Juan de Ribera (Este) comenzaron en 1593 y finalizaron en 1595, año que coincide con las últimas compras de casas en esta última calle.

F. Benito (Benito, F. 1982) ha escrito que la propia traza del Colegio debió de verse condicionada por la compra de las casas y que la iglesia debió situarse a la izquierda del claustro porque cuando comienza su construcción solo se habían comprado las casas de la calle de la Cruz Nueva, pero en 1586 (fecha de inicio de la construcción del Colegio) ya se habían adquirido la mayoría de las propiedades del ámbito del Seminario, a excepción del lado este, por lo que pensamos que las trazas no se modificaron por este motivo, es más, se conocía previamente la posición de cada elemento del conjunto y por eso se adquirió toda la manzana, pero no hay motivos para pensar que hubiese que modificar las trazas porque no se hubieran adquirido todas las propiedades. En este sentido, antes de 1580 se tuvo que elaborar una traza general del conjunto, lo que adelanta en la historia la creación de la misma y la aproxima a las trazas que realizó Gregori en 1576 para el Patriarca Ribera en la iglesia del Salvador de Cocentaina (Llopis Verdú, J. 2002).

La compra de las casas sí debió influir en el proceso constructivo. Al no disponer de todas las propiedades no se pudo cimentar todo el perímetro de la parcela desde el inicio de la obra en el año 1586, en que se coloca la primera piedra. Sabemos que la Iglesia, la capilla, el claustro, las celdas y la biblioteca se construyeron a partir de 1590 al estar documentado con los contratos correspondientes. Respecto de la zona Norte de servicio del Colegio no hemos encontrado ningún documento que acredite explícitamente su construcción ni a qué maestro de obra se le asignó. No obstante, entre 1586 y 1589 sí que hay registros de la obra que tienen que corresponder a esta zona de servicio aunque no se cite como tal. En cualquier caso, en este período de tiempo se procede a la ejecución de los “fundamentos” o cimientos de los muros perimetrales de la manzana.

Del estudio del Libro de los Gastos de la Construcción del Colegio hemos deducido que en primer lugar se ejecutaron algunos muros perimetrales junto con las esquinas del edificio. El orden en que se construyeron las esquinas o cantonadas supone, por tanto, la secuencia inicial de la obra.

El procedimiento para conformar los muros de la fachada consistirá en abrir una zanja, situar la piedra de los cimientos, rellenar con reble y al llegar a cada esquina, ejecutar la “cantonada”.

Por lo tanto, debieron comenzar la construcción de la cimentación de la cara norte y de sus dos cantonadas (entre el primer y segundo trimestre del año 1587). La primera esquina fue a manos del maestro pedrapiqueiro Pedro Bertomeu. Posteriormente, los maestros Leonardo y Juan de Ambrosio se encargaron de la segunda cantonada. Juan de Ambrosio continuaría con la tercera esquina, denominada la “cantonada fina”, que debe de hacer referencia a la esquina noroeste, que es cóncava (en febrero de 1588). En marzo y en junio de 1588 se citan las cantonadas referentes a la calle de la Cruz Nueva (Oeste) por parte de los pedrapiquers Leonardo y Juan de Ambrosio nuevamente. Y, para finalizar, se nombra “el último canton” del Colegio (en octubre de 1588) llevado a cabo por Leonardo.

Además, algunas casas del lugar que hoy ocupa el claustro no se adquirieron hasta 1595, por lo que la construcción del claustro se relegaría hasta finales de 1599.



Figura 5. Superposición de la traza actual y las parcelas previas al Colegio. Figura del autor.

En la figura 5 se ha representado la situación hipotética de los solares que compró el Patriarca superpuestos a la traza actual del Colegio para tratar de estudiar si las trazas previas influyeron en la concepción del mismo.

## Conclusiones

La construcción del Colegio se enmarca en el período histórico del Renacimiento. En esta época se construyen multitud de edificios religiosos, dentro y fuera del recinto amurallado de la ciudad. El Patriarca Ribera decide construir el Colegio unos años después de publicarse, en 1577, las “Instructionum Fabricae et Suppellectilis Ecclesiasticae” de Carlos Borromeo, un libro que regulaba distintos aspectos de la construcción de las iglesias.

Se propone la organización urbanística de una zona concreta en donde se haya construido posteriormente un edificio importante y, por tanto, se haya conservado la documentación necesaria para su análisis. En primer lugar hemos estudiado la bibliografía existente, incluyendo dos libros que se encuentran en el Archivo del Colegio: el Libro de Compras de casas incorporadas en el Colegio y el Libro de los Gastos de la Construcción del Colegio. A continuación se ha analizado la evolución de las calles que rodean al edificio para conocer su importancia y su situación.

De los contratos de compra-venta de las casas que había en la manzana que hoy ocupa el Colegio, y que se conservan en el Libro de Compras de las casas, se ha extraído la información relevante para confeccionar una hipótesis inédita de cómo se organizaban las parcelas y las calles. Es muy interesante observar cuál ha sido la secuencia de adquisición de las parcelas y su influencia en el proceso constructivo del edificio. Ahora sabemos que desde el principio se sabía cuál iba a ser la envergadura del Colegio, así como las parcelas que aún no se habían comprado cuando se inicia la obra. Coincide el orden de compra de las casas con la construcción en el sentido antihorario de los primeros muros y esquinas del edificio, documentados en el Libro de los Gastos de la Construcción del Colegio.

## Referencias

- Anónimo (ca. 1600). Libro de Compras de casas incorporadas en el Colegio y Seminario fundado por el Ill.mo señor DON JUAN DE RIBERA, Patriarca y Arcoobispo de Valencia. Archivo del Colegio del Patriarca. Valencia.
- Anónimo (1892). Libro de los Gastos del Colegio del Patriarca. Copia del original. Valencia: 1892.
- Benito Doménech, F. (1982). La arquitectura del Colegio del Patriarca y sus artífices. Valencia: Federico Domínguez, 1982. ISBN: 8485402189.
- Boix, V. (1862). Valencia histórica y topográfica. Tomo 1. Valencia, 1862.
- Cruilles, V. S. (1876). Guía urbana de Valencia: antigua y moderna. Valencia: Imprenta de José Rius, 1876.
- Llopis, A., Perdigón, L., Taberner, F. (2004). Valencia 138 a.C.-1929: De la fundación de la ciudad romana a la configuración y colmatación de la ciudad burguesa. Faximil, 2004. ISBN 9788493339524.
- Llopis Verdú, J. (2002). Gaspar Gregori y la introducción de la metodología proyectual renacentista en Valencia. Revista EGA N° 7 pp. 48-51. Las Palmas de Gran Canaria: Universidad LPGC, 2002. ISSN: 1133-6137.
- Madoz (1849) Diccionario Geográfico-Histórico de España y sus posesiones de Ultramar. Madrid: 1849.
- Pérez García, P. (2007). Inventario de los Documentos del Archivo Histórico del Real Colegio del Corpus Christi de Valencia, realizado por estudiantes en prácticas del Título de Historia de la Facultad de Geografía e Historia de la Universidad de Valencia (curso 2006-07) bajo la dirección del Dr. Pablo Pérez García. Valencia: 2007.
- Roselló Verger, V. M. et al. (2001). La universitat i el seu entorn urbà, 2001.
- Taberner Pastor, F. (2005). Memoria Urbana. Historia de la ciudad. Valencia: Colegio Oficial de Arquitectos de la Comunidad Valenciana, 2005. ISBN o. c.: 9788486828479. ISBN tomo 4: 9788486828608.
- Teixidor, M. J. (2000). La Fábrica de Tabacos de Valencia: evolución de un sistema productivo (1887-1950). Valencia: Universitat de València, 2000. t

# INHABITED BRIDGES. AS PONTES MUITO ALÉM DOS FLUXOS.

**Vera Magiano Hazan**

Arquiteta, PHD em Urbanismo PROURB/FAU/UFRJ, Profª Adjunta Curso de Arquitetura e Urbanismo

PUC-Rio, Rio de Janeiro, Brasil. Tel.: 55 21 9874-7823

e-mail: verahzn@gmail.com

## Resumo

O trabalho propõe uma resignificação da ponte, não mais como uma “obra de arte” da engenharia civil, mas como uma obra de arquitetura e urbanismo, que extrapola a função primária de ligação de dois lados para o fluxo de pessoas e mercadorias.

Projetada por arquitetos, a ponte contemporânea carrega, desde a sua concepção, valores inerentes à vivência urbana, como um traçado de maior interesse para a cidade, a acessibilidade aos pedestres, a ligação entre lugares especiais, a promoção de uma espacialidade

rica e mais humana, a preocupação com a beleza e a função desta arquitetura como símbolo urbano.

Arquitetura a serviço da cidade, que permite ao homem circular, flunar, estar e habitar, a ponte surge como um vazio útil sobre a linha férrea, estradas ou leitos de rios. Espaço que instiga a exploração de novas possibilidades de ocupação, através da instalação de equipamentos culturais, educacionais, comerciais, habitacionais, ou ainda ampliação de espaços públicos de lazer, ela promove novas permanências na cidade contemporânea.

## Palavras chave

*inhabited bridges, vazios úteis, novas permanências, fluxos, espaços públicos, revitalização de áreas.*

## Objetivos

O trabalho tem como objetivo principal mostrar a importância da ponte para a reinvenção das cidades no século XXI, inserindo esta discussão no debate do urbanismo contemporâneo. O interesse neste estudo se justifica, primeiramente, pela possibilidade de tratar as pontes urbanas dentro de uma discussão voltada para a arquitetura e o urbanismo, uma vez que a grande quantidade de pontes construídas nos últimos anos ocorre não apenas por necessidades funcionais, mas também como opção projetual de arquitetos e gestores, que vêem nestas obras a extensão do espaço público.

A ponte une o passado e o presente, e expressa um dos mais belos aspectos do renascimento – o encontro da arte com a técnica, da espiritualidade com a materialidade. Ela é, ao mesmo tempo, uma metáfora da beleza e do encontro de pessoas, culturas e espacialidades, síntese da representação e do significado de uma ponte, laço entre o passado, o presente e o futuro.

O traçado inovador, a escala monumental, o uso de estruturas leves e transparentes, e uma iluminação especial, alçam os novos projetos de pontes a um lugar de destaque no cenário urbano contemporâneo, tornando-os pontos de referência das cidades e espaços de contemplação e visitação turística.

O uso da ponte como catalisador de projetos de urbanização tem se intensificado, principalmente em áreas passíveis de revitalização, próximas a edificações de interesse cultural, e com grande potencial turístico. Este é o caso de boa parte das pontes de grande apelo estético, como as projetadas pelos arquitetos Santiago Calatrava, Marc Mimram, Frank Gehry, Norman Foster, Zaha Hadid, Richard Rogers, entre outros.

Ao longo dos tempos, a ponte sempre esteve no imaginário dos arquitetos. No renascimento, no barroco, na belle époque, eram obras de arquitetura. No modernismo, obras de engenharia. Se, por um lado, as antigas obras permanecem com sua beleza e importância de articulação das cidades, por outro não se pode negar que os avanços da engenharia resultaram em pontes mais longas, mais altas e mais estáveis, que servem de inspiração para os novos desafios.

O retorno dos arquitetos urbanistas à concepção dessas obras envolve algumas questões fundamentais – uma se refere à revalorização do espaço público, onde as pontes deixam de ser somente obras de infraestrutura, e voltam a ser obras de arquitetura, componentes do projeto urbano e da paisagem da cidade. Outra se refere à preocupação em tratar o percurso da ponte como um espaço além dos fluxos, continuidade da vivência das ruas, lugar de circulação e permanência de pedestres das mais variadas formas.

A situação das pontes no século XXI é especial e relembra outros momentos da história, quando elas tinham grande importância para os eventos da cidade. Afinal, surgia ali um grande desafio técnico, que simbolizava ligação com outras áreas, transformações e avanço em direção ao futuro.

## Metodologia

A pesquisa não seguiu um percurso linear. Inicialmente, foram realizadas leituras não apenas sobre pontes, mas também sobre projetos urbanos contemporâneos, construção da paisagem, filosofia da imagem, projetos utópicos etc. Muitos autores fizeram parte do primeiro momento de leitura, até porque inicialmente se pensava nas pontes sob um aspecto fenomenológico, icônico, espetacular, cuja questão principal se referia à função da ponte como obra catalisadora em projetos de revitalização de centros urbanos.

O contato com diversos projetos recentes mostrou a importância de eleger critérios para a escolha das pontes a serem analisadas. Estes critérios deram origem a três tipos de recortes - temporal, espacial e autoral. Com isto, foi realizada uma pesquisa mais específica sobre projetos de pontes a partir de livros sobre pontes, revistas de arquitetura, institutos especializados nos estudos de pontes e sites técnicos que pudessem fornecer dados sobre os projetos.

Como o recorte temporal se referia a projetos bastante recentes, o uso de fontes retiradas através de sites especializados na internet foi intenso, pois nestas publicações encontravam-se os dados mais atualizados e as notícias dos últimos projetos. Ao longo da pesquisa, com o auxílio de publicações especializadas e revistas de arquitetura e urbanismo, esta listagem foi sendo modificada, e além dos critérios iniciais foram surgindo categorias de análise que moldaram o trabalho.

Além das leituras e das pesquisas de dados técnicos sobre as pontes, o trabalho contou com uma pesquisa imagética das obras, que teve suma importância no resultado. A análise de fotografias, croquis de concepção, mapas de localização etc, e ainda uma viagem de estudos e trabalho de campo por alguns países europeus em 2008 ajudaram na construção da estrutura da pesquisa e na escolha das pontes a serem estudadas.

O contato direto com algumas obras de grande importância histórica e outras de relevância projetual contemporânea reforçou ainda mais o pensamento da ponte como lugar, muito além dos fluxos analisados por boa parte dos autores. A observação do uso destes espaços foi fundamental para reconhecer nos projetos atuais o resgate da escala do pedestre, da importância daquele espaço não só como uma travessia sobre um rio ou uma ferrovia, mas sobretudo como um vazio útil, apropriado pelos turistas e moradores da cidade como área de lazer, contemplação, consumo etc.

## Flanar, estar, habitar. A ponte e as permanências.

A zona intermediária entre a paisagem e a cidade reside na esperança de uma nova síntese de vida urbana e forma urbana, e a apropriação dos vazios urbanos, sejam eles terrenos, ruínas ou espaços sobre a linha férrea, rios ou vias expressas, traz perspectivas muito interessantes e intrigantes, que devem ser exploradas de forma coerente com a espacialidade em questão, segundo o arquiteto Steven Holl<sup>1</sup>, criador do conjunto Linked Hybrid na China.

Flanar pela cidade, admirando a paisagem, sem pressa de atravessar o rio sob a ponte. Como já diria Le Corbusier, é preciso cultivar o corpo e o espírito. A travessia da ponte nunca é como um caminho comum. Por um lado, o desafio estático, por outro uma superfície que flutua e muda o ritmo do andar. A valorização da escala do pedestre e o incentivo ao uso da bicicleta extrapolam a função inicial de conexão e mobilidade.

Enquanto nas estações de transporte o tempo é curto e preciso, em alguns projetos de revitalização de áreas, principalmente junto às margens de rios, canais e demais áreas banhadas pelas águas, a poesia e o desfrutar da paisagem com um tempo mais pausado e curvilíneo ainda é possível. A prioridade destas propostas é reativar a importância das ruas, das promenades, dos espaços do flanar. No lugar dos fluxos intensos de trabalhadores lutando contra o relógio, turistas, compradores, jovens e idosos em lazer e num eterno clima de feriado.

Outro projeto interessante que também surgiu de um concurso foi o desenvolvimento do Quayside, em Newcastle, Inglaterra em 1991, vencido pelo escritório do arquiteto Terry Farrel, que assim como Norman Foster, seguiu as bases de revitalização das frentes d'água já iniciadas com os projetos de revitalização das zonas portuárias de Rotterdam, San Francisco, Nova York, Londres, Barcelona, Buenos Aires, entre outros.



*Fig. 1. Imagem da Gateshead Millenium Bridge, Newcastle à noite, quando sua iluminação especial destaca a forma da ponte, e marca a área revitalizada. Fonte: Wilkinson Eyre portfolio.*

1 Em depoimento para a revista *Quaderns - Forum Internacional* n° 214, Barcelona, 96.

Farrel viu em Newcastle a oportunidade de dar um novo rumo à antiga área das docas com um projeto cujo objetivo principal seria humanizar a área e dar melhores condições de habitabilidade, circulação e desfrute aos pedestres. Historicamente, o Quayside, assim como outras antigas zonas portuárias, tinha uma identidade e caráter únicos na cidade, sempre muito marginalizado e pouco atraente para flunar. A mudança de vocação, e primeiro passo para o processo de todos os planos, indicou um caminho ligado ao turismo, lazer e valorização da paisagem junto à água através de uma sequência de espaços urbanos ao longo do rio.

No centro da proposta, a criação de uma grande praça, que atua como o coração da área, ligando os equipamentos coletivos à promenade de pedestres ao longo do rio. A passarela de pedestres, projeto de Wilkinson Eyre Architects, com um grande arco de projeção sobre a água, marca verticalmente a intervenção na cidade, com um traçado claro e legível, que ao mesmo tempo liga os dois lados do rio, permite a continuidade dos caminhos dos pedestres e possibilita o desfrute da paisagem em curva, proporcionando visadas especiais.

No caso de Newcastle, a passarela teve um papel fundamental no plano de desenvolvimento e revitalização da área. Além da acessibilidade aos dois lados do rio e da continuidade dos caminhos, tornou-se um marco de referência da área e atração inclusive para turistas. Em 1998, o projeto venceu o Civic Trust Urban Design Award e o RTPI Spaces Award, e em 1999, o British Urban Regeneration Award for Best Practice.

A sinuosidade dos caminhos, o rendado das pérgulas, os bancos ripados, a vista a apreciar. Dos traçados ao sombreamento, do ponto de partida ao ponto de chegada, um parque de um lado, um museu do outro, a cidade que se abre a partir da ponte. Por um lado, os percursos lineares a serviço do relógio, por outro, a poesia de uma passagem em curva, a cada dia diferente. Cenários sempre em mutação são os rios que passam sob as pontes, os carros que cruzam a avenida, os trens que apitam nos trilhos junto à estação.

Pegar um sol, contemplar a paisagem, ver uma exposição, ler um livro ou beber uma água são prazeres do flunar e do estar. Enquanto o flunar é estar em *slow motion*<sup>2</sup>, o estar é ficar, se render ao tempo, sem pressa de partir, mas ainda sem a permanência do habitar.

Pontes do estar são lugares com bancos, pérgulas, esculturas, clima, condição e interesse em permanecer estático durante um tempo. Antigas pontes já ofereciam estas qualidades, e permanecem ao longo dos anos como espaços de estar, visitar, acolher, como as Pontes Neuf e des Arts em Paris, ou a Ponte Charles em Praga.

---

2 Uso aqui o termo em inglês para realçar o movimento da câmera lenta.



Fig. 2. Pont des Arts, Paris. Promenade com bancos. Fonte: <http://www.hberlioz.com/Paris/BPIstitut.html>



Fig. 3. Ponte Simone de Beauvoir, Paris. Fonte: <http://experienciazora.blogspot.com/2009/02/passarelle-simone-de-beauvoir.html>. Fig. 4. Webb Bridge, Melbourne, Austrália. Fotos: John Gollings. Fonte: Ágata Losantos, Paisagens Urbanas.

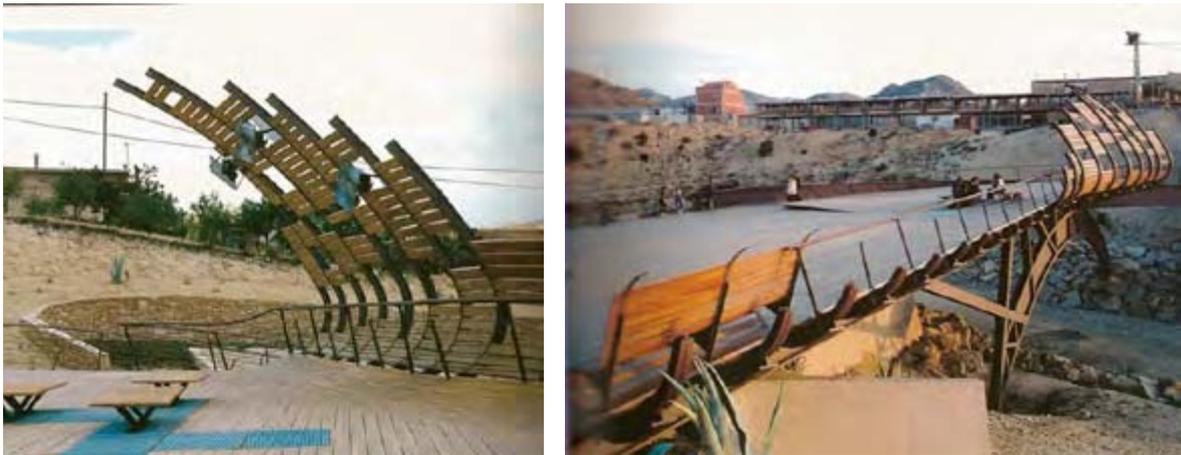


Fig. 5 e 6. Passarela em Petrer, projeto de Carmen Piños, que oferece bancos, mesas infantis, pérgulas e espaços para as crianças brincarem. Fotos: Duccio Melagamba. Fonte: ARCILLA, Martha Torres. Puentes.

A continuidade do caminho sobre o rio deflagra o processo de urbanização nas duas margens, que se adaptam à nova realidade de aumento de fluxo e necessidade de atividades dirigidas aos pedestres, abrindo perspectivas de comércio e serviços para atender a esse público consumidor.

Circular, flunar, estar, permanecer na ponte. Por muito tempo, as inhabited bridges ou pontes habitáveis foram uma alternativa muito utilizada na Europa para suprir a falta de espaço para novas construções, principalmente na França, na Grã Bretanha, na Alemanha, na Espanha e na Itália. A maior parte tem origem na idade média e no renascimento. Algumas serviam como habitações multifamiliares, outras como dependências da Igreja e do exército, ou ainda como lojas comerciais.

Com o aumento da circulação de pedestres e veículos, essas construções foram sendo demolidas, abrindo espaço para novas pontes de circulação. Algumas permanecem com seus antigos usos, constituindo um patrimônio de grande relevância não só para suas cidades, como também para a própria história da arquitetura e do urbanismo. Outras ficaram nos registros de artistas que viram nestas obras algo especial.

O retorno das pontes habitáveis à história da arquitetura e do urbanismo acontece num momento em que restam poucos vazios urbanos na maior parte das cidades. A possibilidade de construir sobre estruturas aéreas abre perspectivas de ampliação do solo criado e a discussão da propriedade deste “terreno virtual”, já que nem todas as intervenções são da alçada pública. Por enquanto, o que se nota é um movimento crescente de projetos nesta linha, principalmente na Inglaterra, onde já foram realizados recentemente dois concursos internacionais de pontes habitáveis para Londres.

De um lado, profissionais revisitam esta tipologia e estudam a expansão das construções sobre áreas a princípio non aedificandi, por outro populações carentes ocupam infraestruturas abandonadas ou pouco utilizadas com construções improvisadas para a moradia e oferta de comércio e serviços sob e sobre a ponte.

Em Londres, os concursos de pontes habitáveis também se voltam para um público de maior poder aquisitivo, com uma mescla de programa habitacional e novos conceitos de espaços públicos com oferta de praças, lojas e residências. O retorno das pontes habitáveis faz parte dos planos de desenvolvimento urbano para a integração

das áreas do North e South Bank<sup>3</sup> em função do reduzido estoque de terrenos disponíveis para a construção e necessidade de resgatar a importância do rio para a cidade.

A Thames Water Habitable Bridge Competition, organizada pela Royal Academy em 1996, identificou dois locais no rio Tâmesa, onde poderiam ser construídas as novas pontes de Londres, já com o caráter habitável. Os projetos de Zaha Hadid e Antoine Grumbach foram os escolhidos entre os sete escritórios convidados pela organização. As outras equipes foram integradas por Robert Krier, Daniel Libeskind, Future Systems, Branson Coates e Ian Ritchie.

A proposta de Zaha Hadid uniu a função tradicional de passagem de pedestres através da criação de uma promenade larga e iluminada à construção de volumes multifuncionais que agregavam moradias, escritórios, ateliers e lojas. A ponte estaria aberta 24 horas por dia, possibilitando, através dos diversos usos e atividades propostas, animação comercial, cultural e recreacional, combinando espaço público com espaço privado, possibilitando o convívio entre públicos de diferentes perfis sociais e culturais.

A proposta de Antoine Grumbach teve um caráter um pouco diferente da proposta de Zaha Hadid. O arquiteto priorizou, a princípio, a criação de um grande jardim, intitulado a ponte de Garden Bridge, como ponto de ligação entre as duas margens. A estrutura concebida, entretanto, deveria estar apta a acomodar uma série de novas funções ao longo do tempo. O projeto consistia em três elementos. No lado sul, o “World’s Culture Greenhouse” seria um grande espaço coberto para proteger plantas e árvores tropicais, com espaços para restaurantes, lojas e espaços flexíveis para concertos e atividades públicas. O acesso ao nível da ponte seria através de escadas, elevadores e rampas, possibilitando a ligação com os diversos níveis do projeto e também com o seu entorno. O Garden Arcade ligaria a Greenhouse e as duas torres, projetadas para abrigar um hotel e apartamentos, bem como restaurantes e espaços de convivência, tornando a construção atraente para um público de alto poder aquisitivo.

O escopo do concurso referia-se à criação de espaços flexíveis que pudessem, através da mistura de usos e atividades, permitir um grande fluxo de pessoas, espalhando pelas margens as transformações propostas pelos projetos. Se, a princípio, o custo do “terreno” não seria problema, o investimento nas tecnologias construtivas seria um desafio técnico e financeiro, seja por conta do extenso programa de atividades desenvolvidas ao longo do percurso, seja pela criação de torres de edifícios sobre a água.

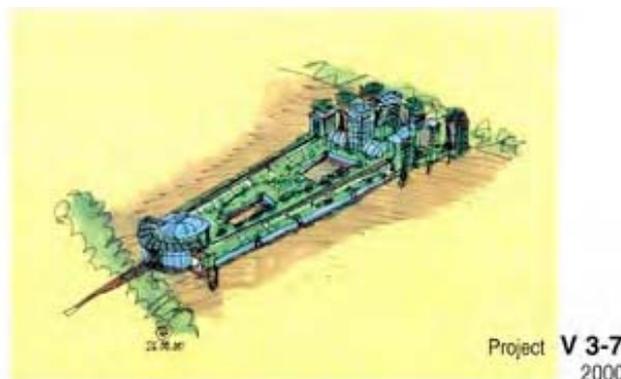
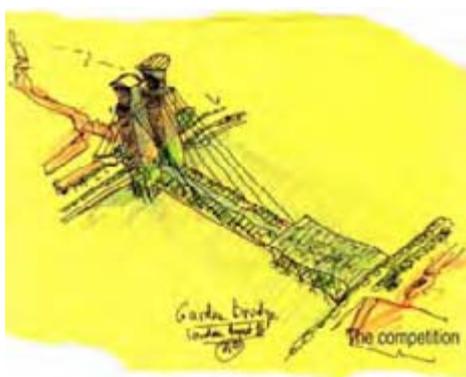


Fig 4 e 5. Imagens da Garden Bridge para o concurso de Inhabited Bridges de Londres. Fonte: <http://www.antoinegrumbach.com>

3 In: MURRAY, Peter. STEVENS, Maryanne. “Living Bridges. The Inhabited Bridge: Past, Present and Future.” Ed. Prestel, Munich – N.York e Royal Academy of London, 1996.

Para comemorar os 800 anos de construção da primeira Ponte de Londres em 1209, o Royal Institute of British Architects, RIBA, promoveu em 2009 um concurso internacional para arquitetos e estudantes, com o objetivo de recriar a habitabilidade da ponte, cujo projeto original era de uma inhabited bridge, com uma série de moradias sobre sua plataforma. O concurso teve um total de 73 inscrições de arquitetos e estudantes de arquitetura de todo o mundo, que apresentaram ideias.

Enquanto no concurso das inhabited bridges, havia uma real intenção de construção dos projetos, até hoje não realizados por conta de problemas de infra-estrutura e legislação vigente, o concurso comemorativo dos 800 anos da Ponte de Londres é a princípio meramente ilustrativo e um exercício imaginativo de grande valor, pois levanta uma série de questões contemporâneas e dá a oportunidade a arquitetos e estudantes de olharem para um monumento de centenas de anos e vislumbrarem um novo futuro para ele e para a cidade.

O projeto vencedor traz não só às pontes como à arquitetura de um modo geral novos conceitos dentro do espírito do novo milênio. Arquitetura sustentável, hortas com produtos orgânicos em pleno coração de Londres, espaços de consumo, lazer, habitação etc. A proposta, ao mesmo tempo icônica e de estrutura verticalizada, como uma série de outros projetos contemporâneos, difere justamente na exacerbação do verde e na oferta de espaços “saudáveis”, onde são produzidos, vendidos e consumidos alimentos orgânicos, agregando à filosofia do projeto um novo modo de vida.

Os croquis e montagens do projeto de Laurie Chetwood mostram uma ocupação além da plataforma existente, que se expande para os outros lados, como numa forma de cruz, com piers de abastecimento do mercado e ilhas de lazer. As torres ao mesmo tempo agregam uma horta vertical e habitações, ampliando a visão da ponte como uma construção verde. Na plataforma, mercado de produtos orgânicos, cafés, restaurantes e acesso às moradias, formando uma promenade com usos diversificados.

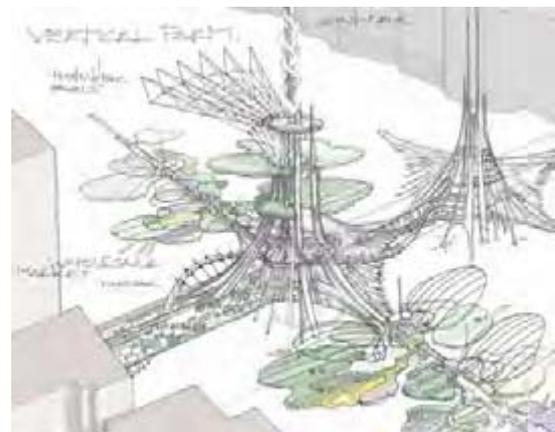


Fig 6 e 7. Imagens do projeto de Laurie Chetwood. Fonte: RIBA

## Conclusões

Jamais se construíram tantas pontes como nos últimos anos. Esta constatação foi a motivação da pesquisa, que em seu desenvolvimento verificou também que a maior parte dos projetos era realizado por arquitetos, apesar destes profissionais não terem a formação e a responsabilidade técnica exigidas para este tipo de trabalho.

Dentro deste contexto, surgiram duas questões principais – uma se referia à comprovação de que realmente havia uma grande quantidade de pontes sendo construídas ao mesmo tempo. A outra seria compreender porque estas obras eram projetadas por arquitetos e não engenheiros civis como nas décadas anteriores.

Durante a pesquisa, a diferença na concepção dos projetos foi ficando evidente. A originalidade dos projetos de arquitetos, aliada à tecnologia construtiva e à escolha de materiais menos robustos, mais reveladores e transparentes mostraram a diferença nas opções. Além disto, a inserção da ponte na cidade também ocorria de forma distinta. Os percursos projetados pelos arquitetos raramente eram retilíneos. Alguns eram curvos, outros rampeados ou sinuosos. As opções privilegiavam as visadas, os monumentos ao redor, os acessos aos equipamentos da proximidade, a continuidade das ruas.

A grandiosidade de muitos projetos também chamou a atenção. Como antigas torres dos castelos e das catedrais, algumas pontes tinham elementos verticalizados que aumentavam sua irradiação e visibilidade, reforçando sua posição de marco da cidade. Isto não ocorria devido a questões estruturais, mas pelo propósito de irradiar e assumir uma posição hierárquica diante dos elementos em seu entorno, equiparando as pontes a outros monumentos e construções de grande importância para as cidades.

Outra questão importante se refere à redução da distância entre as pontes e passarelas. Por um lado, isto ocorre para viabilizar os percursos dos pedestres, por outro há interesses comerciais na escolha da localização destas construções, favorecendo ruas de pedestres ou de comércio intenso, ligações entre monumentos, áreas em processo de revitalização. Algumas pontes oferecem através de seus percursos irregulares e sinuosos, verdadeiras promenades mais interessantes para aqueles que passeiam do que propriamente para aqueles que usam cotidianamente.

Isso ocorre porque os valores atuais são diferentes dos de outros tempos. A escolha dos traçados não segue mais a premissa da racionalidade e da economia, havendo muitas vezes gastos exorbitantes no projeto e na construção destas pontes, que se localizam sempre em áreas de grande visibilidade.

Em geral, as opções projetuais são mais estéticas do que propriamente funcionais. O traçado, a escolha dos materiais, a criação dos caminhos, a ligação dos monumentos favorecem, principalmente, áreas turísticas ou próximas a equipamentos importantes da cidade. Há uma grande diferença de tratamento das pontes construídas em áreas nobres e periféricas. Enquanto as primeiras recebem projetos exclusivos, realizados por grandes escritórios de arquitetura, com um orçamento digno de edificações monumentais, os projetos realizados em zonas mais populares são em geral racionais, modulares e reprodutíveis, sendo na maioria das vezes simples ligações de percursos.

A tese de que a ponte seria mais do que um equipamento de infraestrutura de transportes se confirmou. Da mesma forma, pude confirmar que a ponte, sobretudo a urbana, é uma obra da arquitetura e do urbanismo, devendo ser sua concepção, portanto, um ofício de arquitetos e urbanistas, ainda que amparados tecnicamente por engenheiros. Isto porque a importância da ponte para o urbanismo vai além do fluxo de pessoas e mercadorias.

Outra questão que surgiu durante o processo foi o retorno das pontes habitáveis, principalmente nos países nórdicos. Depois de um tempo de pesquisa e especulação, percebi que havia, no mínimo, duas possibilidades. Uma era a possibilidade do uso da ponte como um vazio urbano útil, seja para novos espaços públicos, seja para a edificação de habitações. A outra era o potencial que a ocupação da plataforma oferecia, já que este “terreno virtual” não tinha frente ou divisas, e sim vista livre, projeção nos casos sobre as águas, e visibilidade maior que as construções em terrenos tradicionais etc.

O uso dos espaços sobre os leitos de rios, autoestradas e vias férreas é uma alternativa a ser cuidadosamente considerada pelas cidades com necessidade de ampliação de seus equipamentos, sejam eles de natureza social, como o caso das praças e ampliações de espaços públicos ou de uso misto, como nas propostas de Londres. A apropriação dos espaços sobre a malha férrea começa a ser novamente delineado, inicialmente com as estações ponte e as praçarelas, criando-se ligações animadas entre as margens.

Há na Europa uma certa tradição das inhabited bridges. Muitas ainda permanecem como antigamente, servindo de habitação, comércio etc. Na Inglaterra e na Holanda, provavelmente em função do pequeno estoque de terra, o movimento é grande em direção à construção de complexos que agreguem edificações residenciais, espaços públicos, mercados etc. Os concursos em Londres são uma prova disto. As visões de Paris 2050 também dão um destaque às pontes nas suas mais diversas formas.

A valorização da arquitetura das pontes e passarelas reflete-se na necessidade de fazer de intervenções urbanas obras notáveis. A contratação de grandes escritórios de arquitetura tem o objetivo de criar uma atmosfera de glamour e habitabilidade em espaços até então pouco convidativos, o que indica a importância das pontes não apenas para a mobilidade urbana, mas também para a construção simbólica da cidade.



Fig 8. Imagem do projeto de Jean Nouvel para Paris 2050. Fonte: <http://www.legrandparis.culture.gouv.fr/equipes>

A tendência à estetização dos espaços urbanos através da arquitetura, do paisagismo, da iluminação, do design e da arte pública, por um lado transforma as áreas eleitas em espaços homogêneos e cenográficos, causando, muitas vezes, a gentrificação sócio-espacial, mas por outro possibilita a expansão dos espaços públicos na cidade, que podem ser socialmente apropriados para circular, flunar, estar e habitar.

## Referências Bibliográficas

- ARCILA, Martha Torres. "Puentes". Ed. Atrium, México, 2002.
- BACHELARD, Gaston. "A poética do Espaço." Ed. Martins Fontes, SP, 1989.
- BORSI, Franco. "Architecture et Utopie". Ed. Hazan, Paris, 1997.
- CERVER, Francisco Asensio. "New Bridges". Arco Editorial, S.A.
- FRAMPTON, Kenneth. "Uma leitura de Heidegger". In: NESBITT, Kate. (org.) Uma Nova Agenda Para a Arquitetura: Antologia Teórica (1965-1995). Ed. Cosac Naify, São Paulo, 2006.
- HÉNARD, Eugène. "The Cities of The Future". Transactions. The Royal Institute of British Architects, Londres, 1911.
- HEIDEGGER, Martin. "Ensaio e Conferências." Ed. Vozes, Petrópolis, 2002.
- JEUDY, Henri-Pierre. "Espelho da Cidade". Ed. Casa da Palavra, Rio de Janeiro, 2005.
- KOOLHAAS, Rem. "Delirious de Nueva York", Editorial Gustavo Gilli, Espanha, 2006.
- MONTANER, Josep Maria. "Arquitectura y critica". Ed. Gustavo Gilli, GG Basicos, Barcelona, 2004.
- MURRAY, Shane. "Terras do Nada, Espaços Inapreensíveis". Quaderns D'Arquitectura i Urbanisme nº 214, Barcelona, Espanha, 1997.
- NORBERG-SCHULZ, Christian. "O fenômeno do lugar". In: NESBITT, Kate. (org.). Uma Nova Agenda Para a Arquitetura: Antologia Teórica (1965-1995). Ed. Cosac Naify, São Paulo, 2006.
- RAMBERT, Francis. "Paysages de La Mobilité". Ministère de La Culture et de La Communication, França, 2001
- SALAZAR, Javier. "Bilbao: cuatro nuevos puentes". Revista Quaderns d'arquitectura i urbanisme, Barcelona, nº 250, estiu, 2006.
- SIMMEL, Georg. "Pont et Porte" in: Tragédie de la Culture et autres essays, Ed. Rivages, Paris, 1988.
- STRASKY, Jiri. "Architettura dell'ingegneria". Rivista Internazionale di Architettura. Spazio e Società. Gangemi Editore, nº 67, julho/setembro de 1994.
- WUNENBURGER, Jean-jacques. "La vie des images". Presses Universitaires de Grenoble, 2002.
- ZUKIN, Sharon. "Paisagens Urbanas Pós-Modernas: Mapeando Cultura e Poder". Revista do Patrimônio Histórico e Artístico Nacional, nº 24, 1996.

# JORNADA Q: EXPERIENCIAS CREATIVAS Y PENSAMIENTO DIVERGENTE SOBRE LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

## **María Carrascal Pérez**

Arquitecto. Personal Investigador en Formación del Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas de la Universidad de Sevilla

## **Plácido González Martínez**

Doctor arquitecto. Profesor Asociado del Departamento de Historia, Teoría y Composición Arquitectónicas de la Universidad de Sevilla.

## **Pablo Sendra**

Arquitecto. Personal Investigador en Formación del Departamento de Proyectos Arquitectónicos de la Universidad de Sevilla

Grupo de investigación PAI HUM-666.

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Sevilla. Universidad de Sevilla.

Avenida Reina Mercedes 2, Sevilla (España) 41012 Tlfn: + 34 954 556 554 Email:

mcarrascal@us.es placido@us.es psendra@us.es

## Resumen

La cuestión de la creatividad en la ciudad contemporánea requiere de un posicionamiento disciplinar desde la arquitectura. Tratándose de un propósito subyacente desde los orígenes de la modernidad arquitectónica en el siglo XIX y a lo largo del XX, la construcción de una identidad comunitaria sigue siendo la tarea pendiente para reactivar el espacio público y contrarrestar la obsolescencia programática de la ciudad contemporánea. El estudio de diferentes aproximaciones a esta cuestión desde el paradigma de la creatividad se convierte en un paso necesario para la posterior definición de métodos y estrategias de intervención. Por ello, la celebración de foros como las Jornadas de Creatividad Urbana se convierte en punto de partida para este cometido: la exposición de diferentes iniciativas de acción en el espacio público y la vivienda

sirve al Laboratorio de Creatividad Urbana para el establecimiento de criterios de intervención que sean parametrizables y disponibles en una futura aplicación práctica. Esta aplicación, en la forma de acciones culturales en el espacio público, habrá de ofrecer la oportunidad de testar las posibilidades de recuperar para la arquitectura un protagonismo perdido en la definición de la dimensión ciudadana en la ciudad contemporánea. Con el lema de “pequeñas acciones, grandes efectos”, se buscará una intensificación de los vínculos entre comunidad, infraestructura, arquitectura y naturaleza, para situar a la creatividad urbana como herramienta puesta a disposición de la ciudadanía, al margen de su instrumentalización a cargo de los discursos hegemónicos de las políticas culturales.

## Palabras clave

*Arquitectura, espacio público, identidad, participación, investigación activa, ciudad contemporánea*

## Abstract

The subject of creativity in the contemporary city demands a specific approach from the side of architecture. The generation of a communal identity was an underlying purpose of the modern movement in architecture, as it is still today: the final task towards the reactivation of public space and the reversal of the functional obsolescence of the contemporary city. Increasing knowledge about the variety of approaches to this subject matter, as seen from the paradigm of creativity, becomes a preliminary step for the definition of methods and strategies of intervention. Forums such as the Jornadas de Creatividad Urbana become thus a

starting point: the confrontation of a variety of actions in public space, as well as in the private realm, leads to the definition of intervention criteria. Several cultural actions, located in public space, will offer the testing ground of these criteria, leading to the recovery of the pivotal role for architecture towards the cultivation of the sense of citizenship in the contemporary city. The motto “small actions, great effects”, will be used in a creative way to intensify the links between community, infrastructure, architecture and nature, apart from its frequent instrumentalization by the hegemonic actors of cultural policies.

## Key words

*Architecture, public space, identity, participation, active research, contemporary city*

## Introducción

La investigación busca establecer procedimientos que conduzcan a la potenciación de la arquitectura y el diseño urbano en la construcción cívica de la ciudad contemporánea, a través del paradigma de la creatividad. A través de la elaboración de un marco teórico propio que cuenta con un apoyo fundamental en la historia de la arquitectura, se establecen las bases para elaborar un estado de la cuestión, que se complementa a través del conocimiento de experiencias análogas a través de foros como las Jornadas de Creatividad Urbana. Esta experiencia se encuadra en acciones de investigación y acción desarrolladas en la actualidad como la iniciativa City Mine(d) en Londres, Bruselas y Barcelona (City Mine(d), n.d.), el proyecto Urban Buzz desarrollado por University College London y University of East London (Urban Buzz, n.d.) o Poiesis Fellowship, desarrollado desde el Institut of Public Knowledge de New York University (Poiesis Fellowship, n.d.).

# Objetivos

El objetivo fundamental de la investigación es la sistematización de la intervención arquitectónica en la ciudad contemporánea desde el paradigma de la creatividad urbana. El estudio sistemático de experiencias, en un contexto histórico y en el contexto actual, servirá para el aumento de la efectividad y repercusión de las acciones culturales a desarrollar en el espacio público.

# Metodología

La metodología consiste, para los trabajos de información, en una revisión de información documental y bibliográfica sobre aplicaciones arquitectónicas de la creatividad urbana. Esa revisión fundamenta la selección posterior de ponencias y comunicaciones para la intervención en las Jornadas de Creatividad Urbana, que sirven de foro para la discusión de dichas experiencias previas y de actuaciones actualmente en curso en esta materia en España y el resto de Europa. Finalmente, las conclusiones extraídas son puestas en práctica a través del desarrollo de actuaciones culturales en el contexto del espacio público.

## 1. Introducción

La cuestión de la creatividad aparece ligada a la economía urbana contemporánea de manera evidente. Convertida hoy en palabra clave de la gestión urbana, tanto en ámbitos técnicos como políticos, el discurso de la creatividad sirve de catalizador de procesos de transformación infraestructural y arquitectónica a gran escala. Desde la perspectiva del city marketing y del city branding, las ciudades se encuentran desde la década de los años 80 del pasado siglo inmersas en un contexto de competitividad máxima (Florida, 2005 y 2009). Campañas de promoción turística se mezclan con iniciativas de atracción de talentos y estímulos para la implantación de las nuevas industrias del conocimiento, generando dinámicas de cambio sobre las que es necesario arrojar luz desde la perspectiva disciplinar de la arquitectura.

En un contexto económico global como el del tardocapitalismo, las economías postindustriales han trasvasado progresivamente su actividad a campos relacionados con los sectores terciario y cuaternario, haciendo que el Know how se haya convertido en el principal recurso en el que seguir confiando en un contexto de crisis económica y social como el actual. Desde la perspectiva actual, llamadas recientes a la potenciación de las políticas culturales no han hecho sino confirmar el papel protagonista del patrimonio y la cultura como recursos distribuidos por el territorio y concentrados en las ciudades, hacia los que se mira en búsqueda de salvación en un contexto económico y social de incertidumbre.

Este es un contexto en el que los principales actores de la economía mundial cambian posiciones, en ámbitos generalmente alejados del dominio de lo público, con escasa capacidad de impregnación en el tejido social. El contenido de esta comunicación irá orientado a exponer cómo, más allá de las interpretaciones que se realizan desde el ámbito de gran escala de la economía urbana, es posible pensar en una adecuación de la creatividad para su aplicación en contextos de menor alcance, en los que se fomente la participación de la ciudadanía, en una apuesta por recuperar el valor de la cercanía, de la dimensión controlada y la pequeña escala.

En este sentido, es posible pensar en la dialéctica entre lo global y lo local como hecho paralelo a lo que los estu-

dios urbanos del siglo XX definieron a su vez como dialéctica entre la sociedad y la comunidad en la metrópolis. En ese sentido, formularemos una hipótesis acerca de la conveniencia de reconocer la influencia de tal juego entre escalas en la construcción de la ciudad occidental en los siglos XIX y XX. El propósito será dotarnos de una serie de claves que puedan orientar el desarrollo de iniciativas dirigidas, desde la arquitectura, al fomento de la interacción ciudadana.

Considerando la importancia de las interpretaciones económicas de la creatividad en la modelación de la sociedad urbana contemporánea, habremos de interesarnos en otras interpretaciones de la misma para su aplicación en la construcción de identidades urbanas contemporáneas basadas en la interacción. Estas interpretaciones no sólo serán de índole económica, sino que incorporarán otras cuestiones. Desde la ecología a la energía, desde el espacio público a las infraestructuras, el discurso de la creatividad, en su aplicación local, será interpretado desde un punto de vista propio y disciplinar, como es el de la arquitectura y el diseño urbano, buscando su integración en un esquema transdisciplinar.

## 2. Creatividad, identidad contemporánea y arquitectura

Desde la explosión urbana acontecida en el mundo occidental con motivo de la Revolución Industrial, la cuestión de la conciliación entre unos intereses materiales y económicos adscritos al desarrollo de la sociedad y unas necesidades subjetivas vinculadas a la evolución de la participación en la comunidad ha tenido diferentes escenarios, todos ellos conformados con la intervención de la arquitectura como agente activo, no sólo como mero fondo pasivo.

La arquitectura y el urbanismo de la ciudad del capital del siglo XIX, con París y Nueva York como paradigmas, al mismo tiempo que confirmaban en piedra la relevancia de la condición metropolitana, facilitaban de manera activa la expansión del capitalismo como sistema a través de la generación de plusvalías y la creciente fluidez de las comunicaciones (Hall, 1998). Pero al mismo tiempo que la arquitectura contribuía de esta manera a este fenómeno global, también la disciplina arquitectónica procuraba el fomento de otro tipo de relaciones ciudadanas, no basadas exclusivamente en la abstracción de los parámetros que manejaba la sociedad: experiencias como las primeras colonias industriales inglesas de Bournville (1887) o Port Sunlight (1888), o la Ciudad Jardín (1898) de Ebenezer Howard, apostaron, en la línea que reclamaba la primera generación de sociólogos del siglo XIX, por la recuperación de las cualidades de la interacción ciudadana próxima que se localizaban en el origen mítico de la aldea y en la presencia taumática de la naturaleza en la ciudad, con modelos de baja densidad, viviendas unifamiliares y trazados urbanos pintorescos (Park, 1999).

En este sentido procuraron avanzar los arquitectos modernos, buscando un encuentro propicio de ambas esferas, social y comunitaria, en la construcción de la nueva ciudad del siglo XX. Con este propósito, y sin reparos ante su condición experimental, los avances de la ciencia contemporánea fueron incorporados a la práctica de la arquitectura de manera desprejuiciada, optimista y creativa. El estudio de disciplinas nuevas como la psicología apuntó hacia el empleo del color como herramienta fenomenológica durante el programa de construcción de Siedlungen en Berlín durante el final de la década de los 20 e inicios de los años 30 por parte del arquitecto Bruno Taut (Boyd White, 1982); los nuevos avances de la pedagogía situaron a la educación como pieza fundamental de la reconstrucción comunitaria de la ciudad, con experiencias tan interesantes como las desarrolladas en la ciudad jardín de Hellerau (1912) por el arquitecto Heinrich Tessenow (García Roig, 2000), así como los estudios sobre

estrategias comerciales situaron a la actividad del shopping como nuevo aglutinador comunitario en el urbanismo estadounidense, con el ejemplo de promotores como J.C. Nichols y sus Planned Communities establecidas en los Estados Unidos a partir de 1923 (Worley, 1988).

Hoy día las condiciones han cambiado, y la responsabilidad de la arquitectura en la creación de la nueva identidad urbana contemporánea sigue estando presente: ha sido una tónica en la crisis el descrédito de la arquitectura por su vinculación a la corrupción política y la especulación inmobiliaria, pero eso no significa que pueda soslayarse su responsabilidad social. Máxime cuando la experiencia de la crisis de la modernidad a finales de los años 60 quebró la confianza en la empresa de construcción colectiva que habían supuesto las Siedlungen en Alemania, las New Towns inglesas o las Settlement Units estadounidenses. Evidentemente, algunos de los planteamientos puestos en práctica terminaron fracasando por su condición experimental, y las imágenes de periferias empobrecidas y desarticuladas, convenientemente utilizadas en beneficio de otros intereses, generalmente inmobiliarios, hicieron su efecto en el abandono de tipologías, modelos y trazados modernos, y con ellos, del intento de recuperar la identidad de lo comunitario en la ciudad occidental.

Desde los años 70 del siglo pasado, un discurso fuertemente radicado en las prácticas artísticas tomó el relevo para fomentar ese espíritu identitario nunca alcanzado por la arquitectura y el urbanismo modernos. En ese momento de cambio, en el que cabe situar la génesis de la crisis actual, la acción individual, protagonizada por personajes y colectivos, por así llamarlos, “periféricos” en las ciudades occidentales, sustituyó a la empresa colectiva dominada por gobiernos y corporaciones en la construcción comunitaria de la ciudad. Estos últimos, centrados en la recualificación de los centros históricos con intereses generalmente comerciales, abandonaron definitivamente a la periferia, que empezó a ser aproximada de manera intuitiva, fragmentada y asistemática por artistas como Robert Smithson en los Estados Unidos.

A riesgo de hacer una revisión demasiado apresurada de un movimiento artístico extenso y complejo, resultaba especialmente interesante en este contexto cómo se evidenció la necesidad de recurrir al empleo de la naturaleza como herramienta de domesticación de la metrópolis. Así, las green guerillas iniciadas en 1973 por la artista Liz Christy en la ciudad de Nueva York fueron un hito en este proceso, que buscó la implicación de la ciudadanía en la ecologización de la ciudad, y que llegados los años 80 dejaron imágenes memorables como la instalación Wheatfield (1982) de la artista Agnes Denes en la misma ciudad, o la iniciativa, ese mismo año, de Joseph Beuys para plantar sus 1000 robles en la ciudad de Kassel con motivo de la Documenta 7.

De esta manera, el espíritu transformador del arte del siglo XX, ejemplificado en los readymades de Marcel Duchamp, tomaba la calle ilustrando un lema desde entonces tomado como paradigma: “Small change, great effects”. En la actualidad, un contexto de crisis hace reflexionar sobre los efectos de una “nueva pobreza” en Occidente y la mirada hacia las periferias emergentes ofrece ejemplos que están siendo crecientemente difundidos, como ha sido el caso de la exitosa exposición Jugaad Urbanism, celebrada en el Center for Architecture de Nueva York a inicios de 2011. Maneras de interpretar la realidad con una intención transformadora, que desde una lógica creativa del reciclaje, procuren volver a incorporar en la acción arquitectónica y cívica una cotidianidad que ha sido olvidada durante el tiempo que la burbuja inmobiliaria infló precios, bolsillos y ciudades.

Esta cuestión requiere de una nueva apreciación de la cuestión de la creatividad, en la que sea posible introducir una sistemática de estudio, definir una metodología de acción y trazar planes de desarrollo que garanticen su éxito. En ese sentido, el conocimiento de las experiencias que actualmente se llevan a cabo desde la arquitectura

para la recuperación de la interacción cívica es fragmentario, precisamente por su pequeña escala y general descoordinación. Sin embargo, las redes sociales y la nueva plataforma de difusión que significa Internet ofrecen la oportunidad del conocimiento de iniciativas que, dentro de esta línea, son sintomáticas de una recuperación de la dimensión ética de la arquitectura para la transformación de las infraestructuras, el espacio público y la vivienda. Complementando este conocimiento fragmentario, se revela la necesidad de la convocatoria de ciertos foros, tales como las Jornadas de Creatividad Urbana desarrolladas en 2009 y 2011 en la ETS de Arquitectura de Sevilla.

### 3. Espacio Q

Ante esta oportunidad que nos abren las tecnologías de la información y la comunicación para coordinar y crear red a partir de las diversas acciones creativas que se están dando en la ciudad contemporánea, decidimos crear un Laboratorio de Creatividad Urbana que, a modo de observatorio urbano, identifique las diversas experiencias urbanas a pequeña escala que se están llevando a la práctica y las lleve al plano académico. Con ello, se pretende catalogar este tipo de acciones, analizar la repercusión que tienen en los ciudadanos y, de esta forma, evaluar la posible aplicación práctica de las acciones en diferentes contextos urbanos.

Espacio Q lo integran un grupo de investigadores de la E.T.S. de Arquitectura de Sevilla, los cuales se encuentran en diversas fases de su carrera académica. Sus investigaciones encuentran puntos en común en el enfoque del análisis y la intervención en la ciudad contemporánea desde la creatividad urbana y en el interés por la reactivación de áreas de obsolescencia urbana. Espacio Q está ligado al Grupo de Investigación del Plan Andaluz de Investigación HUM•666: Ciudad, Arquitectura y Patrimonio Contemporáneos, al cual pertenecen varios de los integrantes de este colectivo, y en el cual se lleva un tiempo trabajando sobre las líneas de investigación “Creatividad urbana” y “Obsolescencia urbana”, las cuales se han ido transmitiendo a jóvenes investigadores a través de Máster en Ciudad y Arquitectura Sostenibles de la Universidad de Sevilla, creando un caldo de cultivo rico para investigadores noveles.

El objetivo fundamental de Espacio Q es acercar la investigación académica y la aplicación práctica desde el diseño urbano y la arquitectura. Como se ha mencionado anteriormente, durante la primera década del siglo XXI y especialmente desde finales de 2007 cuando estalló la crisis en la que nos encontramos, se pueden detectar una serie de emergencias y procesos a pequeña escala que están teniendo lugar en el espacio urbano: algunos de ello desde el activismo social y muchos otros también desde la arquitectura. A su vez, durante los últimos años, las investigaciones académicas referentes a los estudios urbanos se han multiplicado en las escuelas de arquitectura, dando lugar a trabajos de elevada profundidad teórica. Sin embargo, estos procesos han parecido ir hasta ahora paralelos, de forma que investigación académica y aplicación práctica van por separado y tan sólo se encuentran en iniciativas como las anteriormente mencionadas, como la de Urban Buzz (n.d.), ya finalizada, y Poiesis Fellowship (n.d.), actualmente en desarrollo.

Acercar investigación y aplicación práctica no es una tarea fácil, principalmente porque en ocasiones llevan tiempos diferentes, exigen una traducción del lenguaje académico al cotidiano y a la escasez de subvenciones y fondos para realizar este tipo de trabajos con los que se cuenta en tiempos de crisis. Es por ello que nos planteamos como actividad inicial la de identificar y catalogar estos procesos, con el objetivo de conocer el impacto que tienen en los ciudadanos y poder aplicarlos en un futuro a otros contextos urbanos. De esta forma, a esta fase inicial de catalogación le seguirá una fase de prototipo en la que se plantearán acciones en el espacio público

que monitoricen los comportamientos humanos y que nos permita dar forma a proyectos en red mucho más ambiciosos como el de Urban Buzz.

Esta forma de acercar investigación académica y aplicación práctica responde a una metodología de investigación activa (Sendra y Carrascal, 2011), la cual toma como referencia el rational process of planning postulado en la década de 1960 (Taylor, 1998). Este proceso de acercarse a las cuestiones urbanas se plantea como un proceso de avance y retorno en el que se analizan problemas urbanos, se evalúan posibles acciones o alternativas urbanas, se estudia la implementación de ellas en contextos urbanos y, quizás lo más importante, se monitoriza el comportamiento humano antes los agentes no-humanos introducidos.

Las tecnologías actuales junto con la observación permiten un seguimiento de las acciones urbanas. Incluso tecnologías que suelen ser utilizadas para el control se puede subvertir y utilizar por el bien común para detectar qué procesos pueden ser más beneficiosos para un tejido social, tal y como describen Amin y Thrift (2002) cuando hablan del uso de las tecnologías para las políticas de lo común.

Volviendo al inicio del proceso, sobre el cual se centra esta comunicación, para catalogar las acciones que se están llevando a cabo y poder evaluarlas, organizamos estos encuentros que denominamos Jornadas de Creatividad Urbana y abreviamos como Jornadas Q (CU).

## 4. Jornada Q: II Jornada sobre Creatividad Urbana

La II Jornada sobre Creatividad Urbana, celebrada el pasado 29 de junio de 2011, tiene como antecedente una primera edición celebrada en junio de 2009, momento en el cual ya se estaba gestando el colectivo Espacio Q. En las primeras jornadas, se profundizó en esa dimensión global del concepto de creatividad como herramienta de cambio urbano, con investigadores como Maurizio Carta hablando de “la ciudad creativa” (ver Carta, 2007). También, el equipo de Ecosistema Urbano (ver Ecosistema Urbano, n.d.) ya nos introducía en una escala de intervención creativa más próxima a los intereses que hoy nos ocupan, trabajando la pequeña escala y la interacción ciudadana, lo cual ha sido el tema central de la segunda edición de las jornadas.

La II Jornada sobre Creatividad Urbana se ha estructurado en mesas redondas que tratan las cuatro perspectivas desde las cuales consideramos que se está abordando esta voluntad de hacer ciudad a través de la acción directa y la creatividad ciudadana. Estas son (1) investigación académica, (2) arquitectura desde la práctica profesional, (3) plataformas y colectivos y (4) ciudadanía. Cada una de las mesas tiene un ponente invitado y dos o tres comunicaciones seleccionadas en convocatoria abierta. Por un lado, se seleccionaron ponentes en cuya trayectoria profesional o académica ya habían estado en contacto con estas acciones urbanas, y cuyos trabajos han nutrido nuestra investigación o que consideramos nos pueden aportar perspectivas diferentes.

Por otro lado, siendo conscientes de la cantidad de iniciativas urbanas creativas que se están dando desde estos cuatro ámbitos, muchas de las cuales son desconocidas, creímos importante realizar el call for papers para estas jornadas, limitando las comunicaciones seleccionadas a dos o tres máximo por mesa redonda con el objetivo de concentrar toda la jornada en un día. El formato de comunicación propuesto era totalmente libre, de modo que el comunicante podía elegir el formato texto, imagen, video o multimedia, para así dar flexibilidad a la forma en que se muestran las acciones creativas, trabajos e investigaciones.

La celebración de estas jornadas es un primer paso para crear esta plataforma en la que se puedan compartir proyectos, investigaciones y experiencias. De hecho, esta plataforma ya podría ser creada en versión beta con las iniciativas que se expusieron en las jornadas.

La presente comunicación es un primer acercamiento al análisis de estas iniciativas, a través de la cual pretendemos indagar sobre el papel de la arquitectura y el diseño urbano en estas acciones, el proceso según el cual fueron implementadas, el impacto que tienen estas mismas en la población y sus claves de éxito o fracaso. Iniciamos así el segundo proceso de nuestra metodología de investigación activa y aplicada. Queremos incidir en esta condición de proceso que permite pautar la investigación y la acción urbana, y que ello haga posible una revisión continua de los objetivos que promueven cada una de ellas.

Antes de pasar al análisis de las diversas intervenciones que tuvieron lugar en las jornadas, es conveniente describir algo más en detalle el contenido de cada una de las mesas redondas. Cada una de ellas fue iniciada con un ponencia: en el caso de investigación académica, la ponencia corrió cargo de Espacio Q, la mesa sobre arquitectura tuvo como ponente a Uriel Fogué, la de colectivos y plataformas a Jim Segers de City Mine(d) y la mesa de ciudadanía al geógrafo Ibán Díaz Parra.

En la mesa de investigación, el objetivo era hacer constar el hecho de que el paradigma de las ciudades creativas se ha situado en los últimos años en primera línea del discurso oficial del urbanismo y la gestión urbana, creándose con frecuencia ideas y lugares comunes que han de ser necesariamente revisados, desmontados y actualizados a través de la investigación; desarrollada tanto en contacto con un nivel profesional como con el académico. La ponencia corrió a cargo del mismo Espacio Q (Fig. 1), la cual sirvió para contextualizar la jornada y para realizar una declaración de intenciones y un posicionamiento sobre la investigación activa a utilizando la creatividad como herramienta de cambio urbano.



Fig. 1: Ponencia Espacio Q: Laboratorio de Creatividad Urbana. *Obiter – Actos y Eventos de la ETSA de Sevilla (n.d.)*.

Creímos importante que en una mesa tratase el tema de la intervención en la ciudad desde la creatividad a través de la práctica profesional arquitectónica. Con ello reclamamos el papel de la arquitectura como catalizador de la interacción cívica contemporánea: una arquitectura que no parte de la premisa de la forma, sino que se integra en el desarrollo de procesos. Una arquitectura que asume su función enzimática, reactiva, dejando atrás cualquier pretensión impositiva y conductista, para fomentar la participación creativa en la creación de lugares, ambientes y situaciones. Para esta mesa, fue ponente (Fig. 2),

es muy apropiado seleccionar a Uriel Fogué como el cual nos insistió sobre la repercusión política y social que pueden llegar a tener las infraestructuras urbanas en la ciudad contemporánea, con un discurso que claramente reclamaba la dimensión política de la arquitectura y los elementos materiales del entorno urbano.



Fig. 2: Ponencia Uriel Fogué: Ciudades Ecorógicas. Obiter – Actos y Eventos de la ETSA de Sevilla (n.d.). [http://obiter.us.es/index.php?option=com\\_seyret&Itemid=2&task=videodirectlink&id=521](http://obiter.us.es/index.php?option=com_seyret&Itemid=2&task=videodirectlink&id=521)

La tercera mesa ponía de manifiesto como cada vez es más común encontrar agrupaciones de individuos con intereses comunes, nuevas formas o estructuras sociales orientadas a la obtención de determinados objetivos u funcionan en un procomún, donde se comparten

urbanos. conocimientos e intenciones entre sus componentes, profesionales de distintos campos y habitantes, que pretenden mejorar la vida cotidiana de un ámbito utilizando la creatividad ciudadana existente. Estas estructuras se están consolidando como nuevas formas estratégicas de intervención o creación urbana. Su éxito reside en tener un mayor impacto social como colectividad, en su funcionamiento en red, en estar más cerca del ciudadano, de sus necesidades y deseos, y en la pequeña y sostenible escala de las actuaciones que proponen, que las hace viables con pocos recursos. Para esta mesa creímos conveniente como ponente a Jim Sengers (Fig. 3), a cargo de la plataforma City Mine(d) en Londres (ver City Mine(d), n.d.), la cual tiene una trayectoria interesante y ha conseguido resultados a través de fomentar el activismo con sus acciones.



Fig. 3: Ponencia Jim Sengers: City Mine(d). Fuente: Obiter – Actos y Eventos de la ETSA de Sevilla (n.d.).

Finalmente, la cuarta mesa trataba la creatividad desde la ciudadanía: el concepto de ciudad creativa defiende el capital humano como uno de los valores más importantes para que una ciudad prospere social, cultural y económicamente. A través de la temática “ciudadanía” se pretendía mostrar experiencias en las que la acción de los ciudadanos ha sido clave en el proceso de cambio del espacio urbano. La participación ciudadana se entiende como un proceso implícito en el diseño urbano y en la toma de decisiones, no como un trámite administrativo que se adjunta a un plan urbano; no sólo por razones democráticas, sino porque el hecho de hacer partícipes a los ciudadanos del proceso de cambio potenciará su capacidad creativa. Para esta última mesa escogimos como ponente al geógrafo Ibán Díaz Parra (Fig. 4) por su relación directa y participación en el activismo social en Sevilla y su amplio conocimiento sobre el fenómeno del asociacionismo vecinal, los tipos de asociacionismos que nos encontramos en la cartografía urbana y social de Sevilla y la repercusión que tiene la acción de estos ciudadanos en las políticas urbanas.



Figura 4: Ponencia Ibán Díaz PParra: Ciudadanos y consumidores. Comunidad, participación y espacio urbano en el marco postfordista. Fuente: Obiter – Actos y Eventos de la ETSA de Sevilla (nn.d.). [http://obiter.us.es/index.php?option=com\\_seyret&Itemid=2&task=videodirectlink&id=530](http://obiter.us.es/index.php?option=com_seyret&Itemid=2&task=videodirectlink&id=530)

A estas cuatro ponencias, les acompañaron en sus respectivas mesas comunicaciones y sesiones de debate, las cuales también nos serán de gran utilidad para, a continuación, extraer conclusiones que nos sirvan para llevar a cabo nuestro proceso de investigación activa.

## Conclusiones

Tras establecer esta categorización inicial en la jornada para conocer las diversas interpretaciones que se hacen de la situación contemporánea, se convocan diferentes experiencias que van desde un plano puramente reflexivo o teórico hasta el plano de la acción, con una mayor o menor trascendencia en el marco general público. Este panorama, ratifica y contradice algunos de los puntos de partida con los que se comienza este evento para el intercambio. Las conclusiones que se pueden obtener son parciales, comienzan desde una hipótesis donde se barajan dos escalas de la intervención creativa urbana a contemporánea, se constata su dimensión global y económica pero también su existencia a menor escala en microproyectos que ineludiblemente están aconteciendo y ejercen fuerza y presión en el sistema urbano. La importancia de estos últimos se revela cuando la metrópoli contemporánea se describe como una naturaleza policéntrica, en contraposición al modelo de centro y periferia anterior, actualmente existen centralidades dispersas por el tejido urbano de la ciudad que desarrollan una fuerte dinámica a su alrededor, ya sea puramente económica, residencial o mixta (García Vázquez, 1998). Desde este modo de entender la ciudad se justifica el interés por estos otros focos emergentes, intervenciones urbanas puntuales que restauren y reactiven los espacios públicos de la ciudad.

El contenido de la jornada es variado pero ofrece diversos aspectos comunes que deben ser constatados, estudiados y analizados, en un intento de comprender mejor el estado contemporáneo de la metrópoli.

**Una constitución en red.** Si atendemos al carácter morfológico de estas propuestas, detectamos que existe una imposibilidad para resonar o cristalizar en la sociedad si no pertenecen a una estructura mayor. Las redes sociales y sobre todo la libre constitución de asociaciones o plataformas donde se agrupan, concede a las propuestas una segunda existencia, una mayor visibilidad donde el relato de lo que son y lo que fueron pervive en el imaginario social, sirviendo como punto de partida de otras iniciativas. La mesa de “colectivos” y concretamente la intervención de City Mine(d) muestra esta situación, una red de iniciativas y propuestas conectadas que se informan, mutan y amplifican sus resultados a través de su existencia colectiva. Esta conexión permite, además, internacionalizar los resultados y monitorizar su evolución en otros casos. El Laboratorio de Fabricación Digital de la Escuela de Arquitectura de Sevilla, expone su trabajo en esta jornada, “commonfabbing”. Éste está conectado con la plataforma de laboratorios del MIT, donde el media lab y el living lab se han convertido en una forma de organización y trabajo común entre proyectos de investigación (Almirall, 2006).

**Una reconstrucción identitaria.** Estos proyectos, como otros que se presentan aislados dentro de la jornada, inciden en la reconstrucción de una materia intangible. Todos ellos se ubican en zonas consolidadas, casi céntricas de la ciudad donde se ha superado el estado de bienestar, donde existe un soporte urbano suficientemente acondicionado, salubre y seguro, pero donde se denotan carencias en el plano afectivo, falta de puntos de contacto humano (Sennett, 1992). En estos contextos, donde se decide intervenir, la arquitectura adopta una misión reivindicativa y una forma expresiva y efímera. Se diluyen los límites de la disciplina, y la arquitectura revive el espacio ético del arte de los 70, donde nuevas figuras, como lo hiciera antes Gordon Matta•Clark y otros como los anteriormente citados, están inquietas, deseando producir una fractura en los principios convencionalistas urbanos y reconstruir sensorialmente la ciudad. Desde hace tiempo, el Urban art y el Street art han cobrado un protagonismo excepcional en la ciudad, en forma de graffitis o instalaciones urbanas, “arte público outsider”, se han desarrollado como un sistema de creación independiente y liberado que permite expresar a una sociedad (Urbanario, 2010). La arquitectura está adoptando su lenguaje instantáneo, su capacidad de intervenir en la ciudad subjetiva y modificar el imaginario colectivo. La experiencia “In Urbe”, intervenciones urbanas en la zona centro de Alicante, que se explica en la jornada a través del trabajo de dos arquitectos Mario Berna y Rafael Legidos, muestra una fórmula de activación social para la época estival a través de propuestas efímeras e interactivas seleccionadas por concurso público que se extienden por el centro de la ciudad.

Frente a esta agitación, a veces superficial, de la disciplina, se plantea si son todas estas acciones intervenciones urbanas, o si no es su existencia colectiva la que las posiciona con preferencia en el debate urbano de este siglo. Efectivamente, se está produciendo una disolución del “creador de espacios”, se dan muchas intervenciones donde no existe “lugar” y si una fuerte imagen, que responde al mundo mediático heredado de la efervescencia económica anterior.

**Una misión politizadora.** La sociedad generalmente pasiva con una conducta de masas se enfrenta a una nueva etapa económica y tecnológica, donde el usuario o habitante es un ente activo, que participa del proceso de génesis e ideación del producto (Freire, 2009). Esta situación genera un nuevo modelo participativo desde el propio mercado, cambiando el comportamiento colectivo poco a poco. Esta participación rentable se traslada a una preocupación que retorna del pasado: generar espacios de activación política. Uriel Fogué reclama recuperar la dimensión política de los ornamentos, buscando a través de la arquitectura un retorno a lo humano, un comportamiento creativo y activo en la sociedad. Esta forma de visualizar la participación es uno de los objetivos de la plataforma City Mine(d), donde Jim Segers, uno de sus fundadores, promueve con ella la necesidad de instalar en el territorio “soft structures”, entendidas como aquellas arquitecturas de transición que tienen como objetivo promover una implicación política por parte del ciudadano, una participación activa en la toma de decisiones sobre su entorno inmediato. Además, se fomenta una forma de hacer ciudad a través del “bottom•up”, construyendo una sociedad desde los deseos y necesidades de sus integrantes. Esta función politizadora ha sido adoptada de una forma consciente o inconsciente por muchos de los creadores que se convocaron en el encuentro. “Espacio elevado al público” en su proceso participativo para la revitalización del espacio público en el Polígono Sur, Sevilla, busca nuevas formas de cartografiar otros parámetros como el deseo o la felicidad, que puedan servir para la elaboración de sus propuestas.

Esta situación, de la pequeña intervención transitoria y educadora (el ciudadano participa y se forma), es también producto de una época con falta de recursos y un contexto donde muchas cabezas pensantes y desocupadas, a causa de la crisis, se ven obligadas a “un hacer gratis”, teniendo consecuencias notables en la calidad de lo pro-

ducido. Además de esta producción inmadura o inacabada, se corre otro riesgo, una parálisis momentánea. Está surgiendo una tendencia a la “no intervención” que se detecta cada vez con más fuerza, y no es sólo producto de una incapacidad constructiva sino de una confusión disciplinar. La transdisciplina encuentra sus dificultades para acontecer en el terreno de la acción pública, integrar componentes subjetivos, sociológicos, fenomenológicos, técnicos, ambientales. . . , en definitiva multifactoriales, necesita una metodología que no es fácil de discernir en la situación contemporánea donde existen muchos intereses cruzados entre los diversos agentes que trabajan en la ciudad. La mesa de “arquitectura” en la jornada era la que contaba con una menor cantidad de participantes para la selección, procediendo este evento de la Escuela de Arquitectura de Sevilla, hace pensar que existe una falta de definición de los proyectos que están aconteciendo en la ciudad desde la disciplina arquitectónica.

**El enrole de la participación.** La participación se singulariza en el contexto contemporáneo como un hacer común y consensuado. Además de su acepción democrática, interesa potenciar el carácter interactivo de su definición. Cuando se habla de participación se reclama controversia. La creatividad surge de la controversia. La creatividad urbana nace de profesionales, habitantes y visitantes, y se puede canalizar o traducir en proyectos que promuevan la interacción entre ellos. Están surgiendo nuevos proyectos además de para incrementar la implicación social en un contexto o para multiplicar los puntos de contacto humanos, también con una misión histórica educadora, necesaria para organizar y estructurar un campo de participación entre creadores, entidades políticas y ciudadanos. Esta situación se está definiendo entre sociólogos, geógrafos, arquitectos. . . y en foros como éste encuentran una plataforma para constituirse.

Actualmente la participación ciudadana en la génesis de un proyecto arquitectónico es central, sin embargo, como indica el sociólogo Jordi Quiñonero, Talleres Caracteriza, la participación es un proceso que sirve como medio no como fin, está dirigida a unos objetivos iniciales y a una hipótesis de partida. Hemos encontrado algunos proyectos centrados en desarrollar una participación activa, donde el arquitecto se convierte casi en un “animador urbano”, pero donde el proceso no culmina en una creación, cambio o modificación urbana o social, por lo que la trascendencia del acto se cuestiona. En la actualidad estamos en una etapa de definición del proceso participativo, donde deben definirse indicadores que los visibilicen, con nuevas técnicas de negociación, como los árboles urbanos fabricados por Elii, y donde la arquitectura debe adquirir un compromiso para su desarrollo desde códigos abiertos, como en el proyecto de Cybercentro para la Macerena en Sevilla, que muestra Medio-mundo.

Espacio Q continua indagando y reconociendo el panorama público contemporáneo desde lecturas horizontales en relación a su historia y verticales conociendo la nueva red de sistemas para la intervención pública que está aconteciendo en Europa. La forma en la que el conocimiento se genera a través de la acción, ya sea el análisis o la propuesta, pero también el debate, ofrece resultados más completos, y supera el modelo estático de investigación individualizada. Espacio Q prosigue su investigación a través de nuevos dispositivos, ahora en un contexto urbano abierto, donde prepara un artefacto desde donde se pueda experimentar la participación y el proceso creativo colectivo.

## Referencias

- Almirall, E. (2006). Los Living Labs pueden convertirse en un instrumento de primer orden. Cornellà de Llobregat, Barcelona: Centro para la innovación social y digital. Recuperado noviembre, 20, 2009 de <http://www.citilab.eu/>.
- Abarca, J. (2010). Urbanario. Estudio del Arte Urbano. Recuperado enero, 19, 2010 de <http://urbanario.es/>.
- Amin, A., y Thrift, N. (2002) *Cities: Rethinking the Urban*. Cambridge: Polity Press.
- Boyd White, I. (1982). *Bruno Taut and the Architecture of Activism*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Carta, M. (2007) *Creative City. Dynamics, Innovations, Actions*. Trento: List•Laboratorio Internazionale Editoriale Sas.
- City Mine(d). (n.d.). Recuperado septiembre, 17, 2011, de <http://www.citymined.org/>.
- Ecosistema Urbano. (n.d.). Recuperado septiembre, 18, 2011 de <http://ecosistemaurbano.net/>
- Florida, R. (2005). *Cities and the Creative Class*. New York: Routledge.
- Florida, R. (2009). *Las ciudades creativas. Por qué donde vives puede ser la decisión más importante de tu vida*. Barcelona: Paidós.
- Freire, J. (2009). Estrategias de comunicación digital en las instituciones culturales. *Revista mus•A*, número 11. p 116•119. Junta de Andalucía.
- García Roig, J. M. (2000) *Pensamiento utópico, germanidad, arquitectura. El movimiento de la ciudad•jardín en Alemania y el caso particular de Hellerau (1907•1914)*. Madrid: Instituto Juan Herrera. Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid.
- García Vázquez, C. (2000). *Berlín•Potsdamer Platz : Metrópoli y Arquitectura en Transición*. Barcelona: Fundación Caja de Arquitectos.
- Hall, P. (1998). *Cities in Civilization. Culture, Innovation, and Urban Order*. London: Weidenfeld & Nicholson.
- Obiter – Actos y Eventos de la ETSA de Sevilla (n.d.). Recuperado septiembre, 18, 2011, de [http://obiter.us.es/index.php?option=com\\_seyret&Itemid=2&catid=55](http://obiter.us.es/index.php?option=com_seyret&Itemid=2&catid=55)
- Park, R. E. (1999) *La ciudad y otros ensayos de ecología urbana*. Barcelona: Ediciones del Serbal.
- Poiesis Fellowship. (n.d.). Recuperado septiembre, 17, 2011, de <http://poiesisfellowship.org/>.
- Sennet, R. (1992). *The uses of disorder. Personal Identity & city life*. New York•London: W.W. Norton.
- Sendra, P., y Carrascal, M.F. (Junio, 2011) *Metodologías de investigación y acción en el espacio público obsoleto*. Comunicación presentada en IV Jornadas Internacionales sobre Investigación en Arquitectura y Urbanismo, Valencia.
- Taylor, N. (1998). *Urban Planning Theory since 1945*. London: Sage publications.

- Urban Buzz. (n.d.). Recuperado septiembre, 17, 2011, de <http://www.urbanbuzz.org/>.
- Worley, W. S. (1988) J.C. Nichols and the Shaping of Kansas City. Innovation in Planned Residential Communities. Columbia and London: University of Missouri Press.

# LAS CIUDADES INTERIORES

## LA APROPIACIÓN DEL ESPACIO PÚBLICO, LA CALLE, EN LA CIUDAD CONTEMPORÁNEA

**Elena Redondo Hernando**

Arquitecta por la ETSAB. UPC

Estudiante Master Creación artística: Realismos y entornos en la Facultad de Bellas Artes. Universidad de Barcelona.

Av. Mare de Déu de Montserrat 156, 3º 2ª 08041 Barcelona. España

Tlfn: + 34 678659755 Email:eredondoh@coac.net

### Resumen

Mi trabajo de investigación se centra en la cesión de los espacios públicos urbanos al usuario, que analizada desde el punto de vista de la percepción subjetiva, se transforma en un proceso íntimo y personal cercano al coleccionismo de atmósferas y experiencias.

La escala urbana nos sitúa como espectador anónimo, dándonos la oportunidad de desaparecer, incluso para nosotros mismos, y convertirnos en parte del entorno para transformarnos con él. A partir de este momento, los espacios urbanos se convierten en lugares, en los que proyectamos nuestra identidad a la vez que la identidad del lugar empieza a formar parte de nosotros mismos.

¿Qué hace posible que se cree este vínculo? ¿Cómo actúan los elementos que configuran la calle para que se genere este proceso de apropiación? ¿Cómo aplicar las respuestas al diseño urbano y arquitectónico?

En mi trabajo determino las formas de apropiación y los elementos que intervienen. Analizo el contexto urbano, para relacionar el fenómeno de la apropiación de un espacio público, la calle, con la sostenibilidad, entendida como la capacidad del propio espacio de permanecer en equilibrio con los recursos de su entorno.

La investigación evidencia que los espacios apropiados: los lugares, han sido capaces de mantenerse a sí mismos a pesar del cambio de significado de distancias, relaciones, experiencias, incluso del concepto del tiempo.

La apropiación del espacio público en el sentido de identidad permite al usuario una interacción con el lugar que se basa en la implicación responsable, más allá de la funcionalidad del propio espacio.

### Palabras clave

*apropiación del espacio, apego al lugar, identidad de lugar, imagen ambiental, espacio público, diseño socioambiental.*

## Abstract

My research focuses on the transfer of public spaces to users. Analyzing that assignment from the standpoint of subjective perception, it becomes a personal and intimate process, close to collecting atmospheres and experiences.

The urban scale gives us the unique opportunity of being an anonymous spectator that allows us to disappear, even to ourselves, and become a part of the environment transforming with it. At this time urban spaces become places in which we project our identity as well as the identity of the place becomes part of ourselves.

How is it possible, to create that link? How do the elements that make up an environment as specific as the street to generate this appropriation process? How to apply possible responses to urban and architectural design?

In my work I determine the forms of appropriation and the elements involved. I analyze the urban context, to relate the phenomenon of appropriation of public urban space, specifically the street, with the sustainability of space itself. Understood as the ability to stay in balance with the resources of their environment.

The result of the investigation reveals that appropriated spaces have been able to sustain themselves despite the change of meaning of distance, relationships, experiences or time.

The appropriation of public space in the sense of identity allows users to interact with the site based on the responsible involvement, beyond the use and functionality of space itself.

## Key words

*appropriation of space, place attachment, identity of place, environmental image, public space, socio•environmental design.*

## Introducción

Desde mi formación como arquitecta, siempre he tenido interés por los espacios urbanos públicos, por su diseño y por su uso. Me ha motivado en su diseño, la cesión de los mismos a la gente que los va a utilizar: la creación de espacios para la gente. Desde mi profesión he trabajado especialmente el contacto de la arquitectura con la calle y la manera que tienen los edificios de llegar al suelo: los espacios que delimitan lo público de lo privado, como son los accesos a los edificios y los elementos que los configuran: marquesinas, zócalos, escalones, puertas, transparencias, ... etc.

Como urbanita me gusta caminar por la ciudad e ir de un sitio a otro no siempre por el camino más corto. Observar la actitud del resto de transeúntes. Como turista disfruto deambulando por recorridos nuevos para dejarme atrapar por ellos y repetirlos hasta sentirlos propios. Más allá de coleccionar postales colecciono atmósferas, experiencias.

Sin duda la ciudad contemporánea está repleta de espacios para la transitoriedad y para el anonimato, dónde las personas adquieren el rol de autómatas, pero persisten los espacios que podemos seguir llamando lugares. Y mi trabajo pretende indagar en el proceso que hace que estos espacios persistan.

Me pregunto ¿qué es lo que hace posible que se creen vínculos entre las personas y los lugares? Concretamente me preocupa ¿cómo actúan los elementos que configuran un entorno tan concreto como la calle en un entorno urbano para que se genere este proceso de apropiación?

La finalidad de mi investigación es trasladar las posibles respuestas al diseño urbanístico y arquitectónico.

Mi aproximación al tema de la investigación es fruto de un proceso creativo a partir de imágenes y palabras que comenzó con un escrito personal realizado en Abril del 2010, formado por un conjunto de 12 relatos breves que recogen aquellos espacios urbanos que, desde un punto de vista concreto y con una óptica personal, se convierten en espacios íntimos, sin perder el carácter de espacio público. Son Las ciudades interiores, las cuales considero como un punto de partida para el trabajo, las que me permiten configurar una imagen subjetiva y poética completa de la apropiación del espacio público urbano.

El desarrollo de la investigación, en cambio, pretende crear una herramienta que permita identificar el proceso dinámico de apropiación a través del cual, la calle, como espacio público, se transforma en espacio propio, íntimo, subjetivo, como experiencia individual, más que colectiva.

Esta herramienta puede ser valiosa para avanzar hacia la sostenibilidad en el contexto en el que nos encontramos en el cual los modelos de desarrollo urbano están siendo cuestionados y revisados. Puede llegar a formar parte de los procesos de regeneración urbana, de transformación y mejora de barrios.

## Objetivos

A través de un enfoque analítico del proceso de apropiación del espacio público, de la calle, los objetivos de la investigación son:

- Determinar las formas de apropiación del espacio urbano desde una experiencia subjetiva.
- Definir la relación de apropiación que se establece entre las personas y los lugares.
- Encontrar la relación que se establece entre los elementos que configuran una calle y las personas.
- Relacionar los elementos que permiten que un espacio público pueda ser cedido, con las herramientas propias del diseño urbano.
- Relacionar el fenómeno de la apropiación con la sostenibilidad del propio espacio.
- Incidir en la conciencia de lugar en un entorno urbano.

## Metodología

A partir de las experiencias surgidas a lo largo de derivas urbanas individuales y colectivas, he elegido espacios susceptibles del proceso de apropiación individual y colectivo.

Dado que el enfoque es desde una óptica pluridisciplinar, ya que a menudo este proceso se desarrolla en con-

textos complejos y se pueden analizar desde un punto de vista sociológico, político, psicológico, artístico y arquitectónico•urbanístico, utilizo referentes para explicar estos aspectos y diferenciarlos del proceso de apropiación individual.

A través de registros fotográficos a lo largo de diferentes horas del día y días del año en los lugares seleccionados, identifico los elementos que configuran el entorno urbano objeto del análisis: la calle, para poder ilustrar el concepto de apropiación.

Desarrollo un sistema de análisis de los datos recogidos que permita obtener indicadores capaces de medir la incidencia del proceso de apropiación en la sostenibilidad de un lugar y trasladarlos al diseño urbano y arquitectónico.

## 1. El concepto de apropiación

Según la definición de la Real Academia Española,

**apropiación:** prnl. Dicho de una persona: Tomar para sí alguna cosa, haciéndose dueña de ella, por lo común de propia autoridad.

Algunos de sus sinónimos: conquistar, usurpar, retener (tr. Conservar, guardar en sí. Guardar en la memoria)

Algunos de sus antónimos: devolución, abandono.

Ante la definición de apropiación de un espacio, me remito a la reflexión de G. Perec en su libro: “Especies de espacios”: **Vivir en un sitio ¿es apropiárselo? ¿qué es apropiarse de un sitio? ¿A partir de qué momento un sitio es verdaderamente de uno?**<sup>1</sup>

La apropiación pasa por la pertenencia. Las calles son públicas y tal y como las define Perec, no son de nadie.<sup>2</sup>

El espacio a diferencia de los objetos no puede uno guardárselo en un bolsillo y llevárselo a casa para cerrarlo en un cajón. Al hablar de apropiación de un espacio, hay que hablar de percepción, interiorización y subjetividad.

### 1.1. La identidad del lugar. El concepto de apropiación desde el punto de vista Psicológico

“El “salto” de la apropiación, –entendida como “interiorización” de la praxis humana, a través de sus significados– a la apropiación del espacio se produjo desde las visiones fenomenológicas aportadas por la denominada psicología del espacio del núcleo académico de la ciudad francesa de Estrasburgo, encabezada por Abraham A. Moles en la década de 1960. (...) A través de la apropiación, la persona se hace a sí misma mediante las propias acciones, en un contexto sociocultural e histórico. Este proceso –cercano al de socialización–, es también el del dominio de las significaciones del objeto o del espacio que es apropiado, independientemente de su propiedad legal. No es una adaptación sino más bien el dominio de una aptitud, de la capacidad de apropiación. Es un fenómeno tem

---

1 Perec, Georges. “Especies de Espacios” Pág. 48 (La habitación. 2. Pequeño problema)

2 Perec, Georges. “Especies de Espacios” Pág. 80 (La calle)

poral, lo que significa considerar los cambios en la persona a lo largo del tiempo. Se trata de un proceso dinámico de interacción de la persona con el medio (Korosec•Serfaty, 1976)".<sup>3</sup>

El espacio no es ni isótropo ni neutro, es un campo de valores transposición de lo imaginario en lo real, más que lo real a lo imaginario.<sup>4</sup>

## 1.2. ¿A quién pertenece la calle? El concepto de apropiación desde el punto de vista Sociológico

La exposición Post•it City, llevada a cabo en el CCCB en el año 2005 y dirigida por Martí Perán recogía una amplia muestra de trabajos realizados por artistas que analizaban diferentes formas de ocupación y uso de espacios públicos de ciudades en todo el mundo. En el libro catálogo de la exposición, Martí Perán describe este sentido de apropiación: "La naturaleza social de determinadas ocupaciones temporales de espacio público, rescatadas ya de su falsa lectura culturalista, permite interpretarlas desde la perspectiva que las reconoce como ejercicio derivado de la necesidad; es decir, la perspectiva que convierte este tipo de apropiaciones en el acto de hacer escuetamente aquello que es apropiado. Si el capital privatiza progresivamente el espacio público y las administraciones lo gestionan como una propiedad excluyente, la precariedad social derivada de este proceso está legitimada para apropiarse de los recodos que todavía quedan a su alcance para responder apropiadamente a sus más imperiosas necesidades."<sup>5</sup>

## 1.3. Indexar versus ceder. El concepto de apropiación desde el punto de vista Arquitectónico

El planeamiento urbanístico delimita los usos del suelo, la ocupación, la altura, incluso el volumen de los edificios. Los proyectos específicos de urbanización y edificación desarrollan en detalle lo que el planeamiento determina. De alguna manera cataloga, clasifica los espacios para que sean utilizados de un modo específico.

Es preciso incidir en que muchos de los edificios que se construyen en la actualidad, que bien podrían estar en Tokio, en Barcelona o en Dubái, responden a intereses que están muy alejados de los del individuo que los va a utilizar o del individuo que va a pasar delante de su fachada. Contribuyen a desfigurar la imagen de la ciudad y responden a planeamientos especulativos que llevan a un "desorden ininteligible".

En la ciudad de Barcelona, como en muchas otras parece haberse superado una etapa de coleccionismo de edificios de autor para llegar a una fase de conservacionismo selectivo, que más allá de mantener la memoria colectiva urbana, la manipula, explicándonos a través de fachadas sustentadas por andamios y coronadas con peinetas lo que ya no podemos y lo que en cambio debemos hacer. Eso sí, manteniendo lo "folclóricamente correcto".

En este contexto, la zonificación in extremis a la que la ciudad se ha visto sometida, ha liberado espacios que tradicionalmente tenían un uso determinado, pero a la vez, plural y complementario, como por ejemplo, comer-

---

3 Tomeu Vidal Moranta, Enric Pol Urrútia

4 Moles, E. Rhomer

5 Pág. 12. Post it city, ciudades ocasionales.

cial, para llenarlos de carteles de “local en alquiler”, ocupados ahora por tiendas monótonas, repletas, sin horario y que ofrecen lo mismo ya sea en el centro de la ciudad de Barcelona que en una calle de un barrio de Londres.

Es por tanto difícil intentar recuperar el significado de la apropiación del espacio por parte de un usuario, un peatón o un transeúnte, desde un punto de vista urbanístico o arquitectónico. El sociólogo Richard Sennett en su libro “La conciencia del ojo”, en el que relaciona la arquitectura, la planificación urbanística, la imagen de la ciudad, con la vida cultural de la ciudad, denuncia la forma urbana actual dado que lo que se construye dentro del espacio urbano son espacios “blandos” neutralizadores y que además destruyen cualquier amenaza del contacto social.

Existe una confrontación entre colectivo y individuo. Los indicadores, las señales, los mensajes, están destinados a la mayoría pero no a todos. La imagen global que se nos ofrece, cada vez más mediatizada y colonizada por el consumo, es una imagen impersonal que busca desvincular al individuo del entorno inmediato para lanzarlo a la esfera global de un plumazo.

Haciendo un ejercicio de arqueología urbana, la apropiación desde un punto de vista urbanístico y arquitectónico se puede definir como el traslado de la acción al espacio público. Se produce cuando un grupo se instala en el mismo para desarrollar una actividad. Este concepto va ligado al colectivo. Al apropiarse, los grupos generan un nuevo acontecimiento que se agrega a la historia del lugar. Cuando hay apropiación el espacio está vivo.<sup>6</sup>

## 1.4. Transformar lo cotidiano. El concepto de apropiación desde el punto de vista Artístico

La ciudad es un marco privilegiado para el arte. Las calles son un espacio de contacto directo con el espectador en el que mensaje, ubicación física, contexto social y vida cotidiana se relacionan directamente con la obra. El encuentro casual, fortuito del espectador con la obra es parte fundamental de ésta. La manera que tiene el espectador de interactuar con la pieza forma parte de la propia representación artística. Algo que la documentación gráfica no puede reproducir. Algo que los museos no siempre pueden ofrecer.

Siendo el museo un espacio de representación, esencial para el arte, la historicidad inherente al museo, marca una forma de entender lo que contiene, incluso lleva implícita una manera de recorrer, de aproximarse a lo expuesto que resta neutralidad a la percepción. El espacio de percepción interviene en la subjetividad del usuario.

El contexto urbano es en este sentido un espacio de creación. La recepción pasiva se transforma en recepción activa, de manera que la obra se crea con la interacción del usuario, siendo éste perteneciente a la propia comunidad artística o no. El espacio creativo•perceptivo urbano tiene un alto potencial activista.

La transformación del entorno urbano conlleva la transformación de lo cotidiano, del entorno que recorre habitualmente alguien para ir al trabajo, el camino a la escuela, la distancia entre dos comercios, el recorrido entre nuestros puntos de interés, etc.

Si esa transformación se realiza mediante una expresión artística es además una manera de apropiación. Apropiación del creador, ya que hace de un elemento público, el lienzo de su propia obra, y apropiación del usuario, en el momento que incorpora una imagen nueva, transformada, a su entorno habitual.

---

<sup>6</sup> [http://www.arquitectura.com/gep/notas/cpau1/cpau\\_01.htm](http://www.arquitectura.com/gep/notas/cpau1/cpau_01.htm) Portal de arte y arquitectura de Buenos Aires.

## 1.5. Tomar la calle. El concepto de apropiación desde el punto de vista Político

La calle ha sido históricamente el espacio elegido para expresar las ideas políticas. Desde luego, en la ciudad contemporánea no existen espacios capaces de expresar con tanta claridad la idea de participación ciudadana como el ágora de las ciudades griegas. No obstante, y las recientes movilizaciones que se han dado en España han puesto de manifiesto que la calle sigue siendo espacio de asamblea. Es el lugar más reclamado y reivindicado por la gente como imagen de identidad e incluso como símbolo de poder. Es el escenario de las decisiones políticas.

Por lo general muchos de los usos regulados tienen un carácter cultural más que político, como lo es la ocupación de las calles por stands propagandísticos, comerciales o incluso muestras y ferias.

En cambio la ocupación de la calle con carácter puramente político, suele llevarse a cabo desde el poder simbólico que tiene la idea de apropiación para ejercer poder sobre la sociedad o la clase política.

En este contexto, los usos asociados van más allá de las manifestaciones, o los actos asamblearios, y potenciando el significado explícito de tomar la calle, a menudo se asocian a actividades cotidianas como pernoctar con el fin de ejercer todavía más presión de forma subversiva.

Aparentemente el uso de la calle en este sentido se aleja del concepto de apropiación íntimo que intento investigar en este trabajo. No obstante, se basa en una imagen colectiva apoyada en una ideología pero parte de una iniciativa personal: unirse o no a un acto temporal de apropiación. Tras la toma de decisiones se inicia el proceso en el que la apropiación de un espacio público formará parte de nuestro imaginario personal y a la vez habrá contribuido, indudablemente a formar parte del ideario colectivo.

Esta idea se recoge en iniciativas de participación pública de procesos de regeneración urbana, que a pesar de estar muy lejos de ser una aportación definitiva en la toma de decisiones, en ocasiones inclina la balanza.

## 2. La apropiación de la calle y sus elementos

Una vez definido el proceso de apropiación teniendo en cuenta los diferentes enfoques es necesario definir los elementos urbanos que configuran la calle y que forman parte del proceso concreto de apropiación. Los elementos son los delimitadores del espacio objeto de análisis, en este caso, la calle.

G. Perec en su libro: "Especies de espacios" define precisamente el espacio desde sus límites: "Nuestra mirada recorre el espacio y nos proporciona la ilusión del relieve y de la distancia. Así construimos el espacio: con un arriba y un abajo, una izquierda y una derecha, un delante y un detrás, un cerca y un lejos. Cuando nada se interpone entre en nuestra mirada, nuestra mirada alcanza muy lejos. Pero si topa con algo, no ve nada; solo ve aquello con lo que topa: el espacio es lo que frena la mirada, aquello con lo que choca la vista: el obstáculo: ladrillos, un ángulo, un punto de fuga: cuando se produce un ángulo, cuando algo se para, cuando hay que girar para que comience de nuevo, eso es el espacio. El espacio no tiene nada de electroplasmático; tiene bordes, no va en todas direcciones, hace todo lo que hay que hacer para los raíles del ferrocarril se encuentren bastante antes del infinito."

Esta definición se puede aplicar al espacio definido por la alineación de edificios que configura una calle. De ahí extraigo los elementos, que subdivido en cinco grupos, respondiendo a un análisis de los criterios físicos y circunstanciales, centrándome en Barcelona.

## 2.1. Los límites visuales

El límite visual de una calle se establece por el área visual. Es el límite más claro ya que determina el destino, o bien los distintos lugares de paso de nuestro camino.

Situados en el eje de una calle se nos ofrece una visual allá donde se sitúa el punto de fuga de la perspectiva.

En las calles de trazado rectilíneo, como ocurre en los ensanches o en las zonas de crecimiento contemporáneo, prácticamente no se interpone nada entre el punto de vista y el límite visual. En las calles de los centros históricos, de trazado irregular, ofrece puntos intermedios que se convierten en múltiples límites visuales. La sección de estas calles, que no permiten desplazarse hacia los laterales lo suficiente como para visualizar el final de la calle, subraya este efecto.

K. Lynch considera favorable que se sucedan los límites visuales a lo largo de las calles que van a formar parte de la imagen de la ciudad: “Cuando el recorrido incluye una serie de acontecimientos diferenciados, llegar y pasar de una meta secundaria a otra, el recorrido mismo adquiere significado y se convierte en una experiencia por derecho propio.”<sup>7</sup>

De acuerdo con esta reflexión, y con mi propia experiencia, los límites visuales si van acompañados de elementos diferenciadores, ya sean formales, ambientales, o de uso, funcionan mejor para la apropiación del lugar. De ahí su importancia en el diseño urbanístico. Los espacios con un acentuado ángulo de inflexión, que provocan ángulos muertos propician, por lo contrario, zonas de reunión con visibilidad en una sola dirección, creando por tanto lugares inseguros, espacios de exclusión que dificultan el proceso de apropiación.

## 2.2. Los Límites tangibles

“Un arriba, un abajo, una izquierda y una derecha”, que describía Peres, se traduce en las cornisas, los pavimentos, las fachadas y espacios adyacentes en el contexto de la calle. Los elementos tangibles delimitadores de la calle son los definidos por los materiales, las formas y las proporciones, de los elementos urbanísticos y arquitectónicos.

A nivel del peatón, los límites tangibles son:

**El suelo:** El pavimento en la actualidad se utiliza como lenguaje de símbolos, para explicar el uso del suelo. Las calles adoquinadas de antaño se traducen hoy en suelos de losas de granito, en superficies de asfalto fonosorbente, en cintas de piedra delimitando las zonas peatonales al mismo nivel que las zonas de vehículos, en líneas pintadas en el suelo, continuas o discontinuas, con dibujos de personas, bicicletas o símbolos de velocidad, aparcamiento de pago, zonas verdes, azules, amarillas ....

---

<sup>7</sup> Lynch, Kevin. La imagen de la ciudad. Capítulo: La forma urbana. El diseño de las sendas. Pág. 119.

**Las fachadas:** Andando, la persona se encuentra en su camino las entradas, los quicios y las jambas de las puertas, los escalones de acceso, las molduras de los zócalos, los vierteaguas de las ventanas de las viviendas en planta baja, los cristales de los escaparates o las persianas de las tiendas si están cerradas. Mirando al frente o hacia arriba levemente, descubre los estucos de las casas, las marquesinas de los hoteles, las tribunas del principal con vidrios de colores, los balcones, las barandillas de forja... La suerte es no encontrarse un muro cortina.

**Los espacios adyacentes:** Cuando se produce un quiebro o un ensanchamiento, o un vacío ocasional producido por una demolición reciente, la percepción del espacio de la calle varía. Aparecen de repente, ventanas al frente, placitas, medianeras desnudas, o vallas metálicas con jubilados mirando a través de las rendijas como la excavadora se lleva los escombros. Estas interrupciones, en ocasiones generan actividades nuevas, dinamizan el espacio, en cambio, si se trata de vacíos, provocan una interrupción de la actividad preexistente.

**El cielo recortado por los edificios:** El límite tangible de la calle es el dibujo del cielo con las cornisas de los edificios. El cielo, a pesar de estar ahí, es intangible. Es por eso que la geometría resultante es el “arriba” de la calle. Sobre nuestras cabezas las mansardas, las buhardillas, las canales, los caños y las gárgolas, los aleros, los puentes...

Son elementos propios del paisaje urbano del centro de Barcelona, recopilados quizás con un espíritu de nostalgia, con la intención de recuperar el ámbito social íntimo de pequeña escala.<sup>8</sup>

## 2.3. Los límites intangibles

Ítalo Calvino describe en *Las ciudades invisibles* la ciudad de Bersabea, como una de Las ciudades y el cielo.<sup>2</sup>: “En Bersabea existe esta creencia transmitida de padres a hijos: que suspendida en el cielo existe otra Bersabea donde flotan las virtudes y los sentimientos más elevados de la ciudad, y que si la Bersabea terrena toma como modelo la celeste, llegaría a ser una sola cosa con ella.”

De manera bastante poética este fragmento explica los límites intangibles, en este caso de una ciudad. Formando parte de los criterios circunstanciales de análisis, esta clase de límites no pueden enumerarse en su totalidad de ninguna manera posible.

**La luz natural:** El principal es sin duda la luz natural y su incidencia en los espacios públicos delimitados por edificios. Su importancia se revela no solo en la manera que la gente tiene de usarlos, sino también en el carácter íntimo, personal, subjetivo que adquiere una calle al apropiársela el usuario. Unida inevitablemente al tiempo, es el elemento que delimita con mayor claridad las actividades. A la vez confiere el más alto grado poético al proceso de apropiación.

**Las sombras:** Fruto de los antojos de la luz, las sombras se presentan como elementos móviles, evanescentes que acompañan al usuario. Enfatizan además las formas de los elementos tangibles postrándolas en el suelo, capaces de llamar la atención del peatón y hacer que desvíe la mirada de su rutina de autómatas urbano.

**Los reflejos:** Como las sombras, los reflejos son juegos de luces, que transforman los límites visuales. Capaces de despertar nuestra curiosidad, de provocar que nos observemos frente a un escaparate, como diciéndonos: estás ahí... observa!

---

<sup>8</sup> Sennett, Richard. *Vida urbana e identidad personal*. Capítulo III: *Cómo las ciudades transfieren el mito a la vida*. Pág. 100.

**La atmósfera:** Si tuviéramos que recrear la atmósfera de un espacio urbano apropiado en un museo, quizás elegiríamos un día de lluvia, con el ruido de las gotas repicando en los toldos, en los charcos. Con luz plomiza y brillos en el suelo. Quizás sonarían los zapatos de Gene Kelly chapoteando....

**El movimiento:** Intrínseco al punto de vista y presente en los elementos tangibles, es el elemento más inesperado en un proceso de apropiación.

**Los pensamientos:** propiedad privada del usuario son los responsables últimos del proceso de apropiación. En ellos convergen los recuerdos, las imágenes colectivas, la imaginación, los sueños, los miedos...

## 2.4. Los añadidos

Más allá de los elementos que he descrito, la calle está compuesta por infinidad de elementos que, de forma a veces casual, fortuita, otras imprescindible y necesaria, ocupan los límites tangibles y llenan los límites intangibles de las calles.

La existencia de estos añadidos obliga al individuo a analizar el entorno, anima a tomar parte de él. En definitiva, a que se lleve a cabo el proceso de apropiación.

No obstante, en abundancia, pueden ser elementos excluyentes, ya que propician la imagen de desorden, y por tanto de inseguridad a los individuos no familiarizados con un espacio colmado de añadidos.

Las intervenciones urbanísticas recientes, tienden a normalizar los añadidos públicos y a regular los añadidos privados.

En las zonas de desarrollo suburbano, se tiende a reducir a lo meramente funcional y simplificar al máximo los elementos, sobretodo los añadidos. No obstante el incremento de complejidad tecnológica no ha pasado en balde. Cuando los elementos simples, funcionales y tecnológicos se colocan en zonas urbanas, la inteligibilidad del conjunto se multiplica.

Los añadidos también son aquellos elementos que temporalmente ocupan las calles con fines comerciales o culturales y que responden a intereses de terceros

Por lo general la delimitación excesiva de los usos privados, reforzada por la presencia de elementos añadidos, provoca el uso indebido del resto del espacio no ocupado, al generar una exclusión basada en colectivos, en clases sociales, en el poder adquisitivo. La correcta proporción de estos espacios claramente permite o no la apropiación del lugar.

## 2.5. El punto de vista. Las personas/usuario

Lynch, determina en “La imagen de la ciudad” la importancia de las personas en el proceso de apropiación equiparándolas con cualquiera del resto de elementos, que él llama fijos: “Todo ciudadano tiene largos vínculos con una u otra parte de su ciudad, y su imagen está embebida de recuerdos y significados.

Los elementos móviles de una ciudad, y en especial las personas y sus actividades, son tan importantes como las partes fijas. No somos tan sólo observadores de este espectáculo, sino que también somos parte de él, y compartimos el escenario con los demás participantes. Muy a menudo, nuestra percepción de la ciudad no es continua

sino, más bien, parcial, fragmentaria, mezclada con otras preocupaciones. Casi todos los sentidos están en acción y la imagen es la combinación de todos ellos.”<sup>9</sup>

(pág. 9•10. La imagen y el medio ambiente)

Sin duda el elemento imprescindible es el punto de vista, dónde se sitúa, ¿a quién pertenece?

En mi planteamiento analizo exclusivamente el punto de vista del peatón. El usuario de la calle que va a ser capaz de apropiarse de este espacio de un modo subjetivo será a persona que circula libremente por la calle, que se mueve por la calzada, por la acera, que deambula, que pasea, independientemente del porqué o el hacia dónde. Preferiblemente aquel que lo hace a pie, pero podemos considerar los que utilizan el monopatín, la bicicleta, ... etc.

### 3. El contexto urbano: ejemplo de análisis

El centro histórico de Barcelona se organiza en torno a las trazas romanas dónde ahora se sitúa el Barrio Gótico. Las primeras murallas pronto se vieron superadas por la ocupación de los campos que rodeaban la ciudad y apareció un nuevo límite amurallado. Las calles que se crearon respondían a la geometría de los caminos. Fue en el 1863, cuando se aprobó definitivamente el plan de Reforma interior Urbana de l'Eixample, elaborado por Cerdà, que la ciudad creció más allá de las murallas siguiendo un diseño pensando en el crecimiento industrial, basado en una cuadrícula de calles ortogonales dimensionadas para el tráfico rodado y manzanas cerradas de viviendas combinadas con macro manzanas destinadas a parques urbanos y equipamientos.

Las calles comprendidas entre las dos murallas de la ciudad tienen cierta continuidad, pero son calles que desembocan en espacios abiertos, en plazas, en otras calles, presentan quiebros significativos. La calle Ferlandina, en el barrio del Raval, por ejemplo, de sección media de unos 8 m, está compuesta por:

- Los límites visuales se ven a menudo interrumpidos, pautados por nuevos acontecimientos. En un extremo el plano visual se abre al gran espacio público abierto: la Plaça dels Àngels con el OVNI, bueno, el MACBA.
- Los elementos tangibles son pavimentos continuos marcando zona de uso preferente al peatón, edificios de piedra o revestidos de mortero gris, ventanas altas y estrechas, balcones estrechos, barandillas de forja. Bares sin terraza, peluquerías, lavanderías
- Los elementos intangibles: la luz incide rasante a primera hora de la mañana y a última de la tarde por su orientación Este•Osete.
- Los añadidos: predomina la ropa tendida, porque las viviendas no tienen patios de luces interiores suficientemente grandes. Algunas plantas algunas banderas, algunas pancartas reclamando un barrio digno.
- El punto de vista: la calle es un espacio multirracial y multicultural, muy frecuentado además por turistas, profesionales del diseño y la arquitectura, estudiantes, comerciantes ocasionales y guardia urbana. La gente pasea, va de un comercio a otro, se mueve continuamente. Sin querer te mueves con ellos.

Sin duda es la ciudad de los lazos, mi ciudad interior de Abril.

---

9 Lynch, Kevin. “La imagen de la ciudad”. Capítulo: La imagen y el medio ambiente. Págs. 9•10

## LA CIUDAD DE LOS LAZOS

En la ciudad interior de Abril las ventanas de las casas están muy cerca las unas de las otras. Los vecinos han tendido unos hilos que cruzan las calles uniendo las fachadas, las ventanas, los secretos...

Al principio estaban muy tensos, los vecinos y los hilos. Cada cual apretaba y apretaba los tensores para que los hilos se mantuvieran rectos. Mantenían la distancia.

Una mañana de primavera, llegaron golondrinas a la ciudad y se posaron en los hilos más altos. Al principio, los vecinos, nerviosos, intentaron espantar a los pájaros para que dejaran los cables vacíos. Pero a medida que avanzaba el día, más y más golondrinas llegaban sobrevolando las terrazas de las casas y ocupaban los huecos que iban quedando. A mediodía, los hilos superiores empezaron a aflojarse curvándose suavemente, cambiando el aspecto de las calles. La gente, desde sus ventanas, miraba hacia arriba asustada porque tenían la sensación de que las casas se acercaban todavía más. Los vecinos de las primeras plantas tendieron apresuradamente trapos y pañuelos de colores. Los de las plantas intermedias, calcetines y camisas blancas. Los de los áticos colgaron en los hilos sábanas y colchas estampadas esperando ahuyentar a las golondrinas.

De esta manera, entre las casas, las líneas curvas se fueron dibujando por el cielo de la ciudad sobre las cabezas de todos los que miraban. Sin saber por qué, los ciudadanos empezaron a sentirse atraídos por aquellos dibujos, por las parábolas que trazaban los hilos repletos de ropa.

Aquel día cambiaron los tensores de los cables por poleas.

Desde entonces los vecinos se mandan secretos tendidos con pinzas de colores.<sup>10</sup>

## Conclusiones

En su libro *La imagen de la ciudad*, Lynch pone de manifiesto la relación entre identidad y sostenibilidad:

*“La explotación se lleva a cabo con más facilidad cuando no hay sentimentalismo respecto de la tierra”.*

*“Si es conveniente que un medio ambiente evoque imágenes ricas y vívidas, también es conveniente que estas imágenes sean comunicables y adaptables a nuevas necesidades prácticas y que puedan desarrollarse nuevas agrupaciones, nuevos significados y una nueva poesía. El objetivo podría ser un medio ambiente reducible a imagen que al mismo tiempo fuera de extremo abierto.”<sup>11</sup>*

Cuando uno pasea por una calle que reconoce como propia, se inicia una relación que pone en valor el espacio que se recorre, que se usa, que se vive. En ese momento el valor que se le otorga empieza a formar parte de la

---

10 Elena Redondo

11 Lynch, Kevin. *La imagen de la ciudad*. (pág. 170. Apéndice A. Algunas referencias a la orientación. Desventajas de la imaginabilidad.)

propia calle. En el futuro ese valor se convertirá en un elemento más que se situará junto a la arquitectura, a la iluminación, a la señalización, a los usos, a los habitantes, a la propia historia del lugar. Este valor se habrá creado andando, poniendo en movimiento todo el cuerpo, el individual y el social, y transformará el espíritu de quien a partir de ahora sabrá mirar a esa calle, convirtiéndolo en un espacio sostenible, un espacio que será capaz de mantenerse a sí mismo.

Las zonas que conforman una ciudad se transforman y se modifican con el tiempo, crecen o desaparecen incluso. Los límites interiores establecidos por el hecho de andar se ven manipulados por procesos externos que no siempre responden a la naturaleza del lugar. La legibilidad de los límites garantiza su perdurabilidad.

Tras el momento de expansión salvaje que hemos vivido en las últimas décadas las ciudades se han llenado de vacíos. Los llenos que se han mantenido y los anteriores vacíos urbanos que se han llenado, son fruto de un proceso de apropiación que ha escapado a la simplificación, al cambio de escala, a la especulación, a las ambiciones políticas, al ego de algunos arquitectos y urbanistas. Se han transformado en lugares.

Han sido capaces de mantenerse a sí mismos y capaces de transmitirse a pesar del cambio de significado de las distancias, de las relaciones, de las experiencias, incluso del concepto del tiempo.

Lo que hace posible la sostenibilidad de un lugar, un espacio público urbano, una calle, entendida la sostenibilidad como continuidad y estabilidad son:

- las relaciones que establece un individuo con los elementos que configuran el entorno inmediato definido por los límites,
- las imágenes subjetivas que construye un individuo del lugar,
- las relaciones que se establecen entre los individuos en torno a las imágenes subjetivas que cada cual ha desarrollado de un mismo entorno,
- la imagen colectiva construida en torno a éstas relaciones

Desde una experiencia subjetiva podemos contribuir a una acción colectiva.

Es necesario incidir en que tras la investigación realizada la consecución del alcance es parcial pero no por ello menos valiosa. Se han aportado referencias suficientes para la introducción del problema. Los aspectos analizados respecto al concepto de apropiación contribuyen a la comprensión del tema objeto del estudio. Se han detectado los elementos urbanos necesarios en el proceso de apropiación. Se han ilustrado diferentes apropiaciones del espacio público urbano, diferenciándolas del concepto de apropiación propio de la investigación.

Las conclusiones a las que he llegado son relevantes y dan continuidad al propio estudio.

## Referencias

Calvino, Ítalo. Traducción de Aurora Bernárdez. Las ciudades invisibles. 9ªed., Madrid: Ediciones Siruela, Sept. 2003. (Original, 1972)

Careri, Francesco. Walkscapes. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A., 2002

Lynch, K. La imagen de la ciudad. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A., 1985. (Original, 1960)

Peran, Martí. Post•it City. Ciudades ocasionales. Barcelona: SEACEX, CCCB y TURNER, 2009

Perec, Georges. Especies de Espacios. 2ªed. Barcelona: Editorial Montesinos, 2001

Sennett, Richard. Vida urbana e identidad personal. Barcelona: Editorial Península, 1975.

# SPATIAL ELABORATION

**Anna Tweeddale**

Independent artist and architect/ Sessional Lecturer

Department of Architecture. RMIT University.

Anna Tweeddale, PO Box 12682, Melbourne VIC (Australia) 8006 Tlfn: + 61 90059395 Email: info@annatweeddale.com

## Abstract

In dominant discourses of virtual technologies, corporeal and spatial experience for its own sake becomes that which is excluded from the language of the contemporary city. An alternative approach is explored in the research to be introduced in this paper, one that explores Elizabeth Grosz's concept that the virtual is embedded in the real, or the concept of embodiment. In this research a continued reference to physicality, materiality, dirt, pleasure, danger, discomfort entropy and delight is considered as integral to discussion of the role of media and technology in the city and architecture. Spaces and practices that engage the human body and imagination through all of the senses as well as through occupation, movement, duration and unfolding are anticipated to provide resistance to

discourses of the virtual as a space of transgression and to notions of future obsolescence of the real. Following Grosz's work a language produced from embodied experience differs from that with which we can describe the virtual, the conceptual, the productive and the utilitarian. It is proposed that through this embodied language that future, unimagined systems of meaning may unfold. The research discussed in this paper further explores whether engagement with these concepts through the redundant excesses of both the historical city and obsolete technologies can provide important links to corporeal memory. This deliberate ongoing exploration of redundant spatial models and technologies through project-based research to elicit this unfolding has been called spatial elaboration.

## Key words

*Technology, virtual, media, bodies, gardens, architecture, cities.*

## Introduction

The aim of this research is to explore spatial or material practices, techniques and languages that resist common ideas that so-called new virtual technologies pose an imminent threat of redundancy to the contemporary city and body. Instead this research takes as a basic assumption a theoretical construction by feminist philosopher Elizabeth Grosz that the virtual and the real are inseparable and, rather than being seen in binary opposition, they should be viewed as an interrelated complex. This paper will introduce Grosz's theoretical construction of this complex in the first instance. In an interview situation Grosz (2001, p4-5.) carefully positions herself as approaching this subject from the position of a philosopher and therefore as an "outsider" to architectural

discourses and practice. In discussing this relation between architecture and philosophy she indirectly sends a provocation to the architectural profession: to deploy its own language to investigate these same questions from the inside. This research is in part an attempt to engage with this challenge, therefore deliberately approaching it from within the practice of architecture.

Spatial elaboration is the title given to this ongoing research: a term that in part describes the methodology, but also establishes the question under investigation. Elaboration is here used to describe an expansionary tactic: an explicit approach to this research that is intended to open up conceptual possibilities as much as, or even perhaps more than, narrowing to conclusions. Spatial is used to clearly position this research in the realm of space, lived experience, corporeality and the physical. The research proposes that, as the virtual and real form a complex that is based in materiality, this complex cannot be adequately addressed in verbal or written language alone. This research further proposes, as has Grosz (2001), that the practice and theory of architecture, as a spatially and materially grounded discipline, provides significant tools for this undertaking. This conceptual position clearly affects both the form of the research as well as its content. The objective of this research is therefore as much about understanding the influence of methodology and forms of presentation as it is about the investigation and outcomes.

Specifically discussed in this paper is one stream of that research, specifically the search for modes to experience media in architecture and the city that resist the tempting supposition of the separation of the virtual and the real. Proposed in this more specific investigation is that the re-interpretation of certain historical and obsolete spatial models and technologies may provide this resistance. Modes of engagement are explored that are themselves physical, experiential or spatial such as interaction, inhabitation, duration, rhythm and interval, as well as practice and technique. Two projects that each integrated media in the contemporary city through a spatial and material process of making, inhabiting and reflection will be presented. Lost Garden Found was an inter-media art installation project presented at the Next Wave Festival of Emerging Arts in Melbourne in 2006. Mediating Architecture was a teaching project at RMIT University that produced a prototype, designed and built by students, that was exhibited at the Urban Screens Multimedia Festival in Melbourne in 2008.

## Objectives

The objective of this ongoing research is to explore spatial and material models and techniques, mostly derived from architectural practice and discourse, that might provide resistance to some commonly held notions of the separation of the virtual and real, the transgression of virtual reality and the imminent redundancy of the physical world in terms of bodies and cities. In this paper, a subsection of this research is discussed that investigates alternate modes of experiencing emerging media into the city through the re-interpretation of historical and obsolete spatial models and technologies.

## Methodology

The methodology for this ongoing research imbricates diverse approaches, alternating between practice and reflection to both elaborate and distil research concepts. A combination of inter-media art projects and the teaching of design studios in architecture have been used as important gestational space for initial conceptual

exploration. In particular the development and presentation of the inter-media art project *Lost Garden Found* at the Next Wave Festival of Emerging Arts in Melbourne in 2006 was a pivotal process in this research. Subsequent to this project a series of two design studios and a theory elective were run at RMIT University exploring related themes. Parallel to this generative project work an ongoing process of literature review and concept refinement, including careful reflection on the processes and outcomes of project work, is used to both distil theoretical positions and articulate new problems. The concepts derived from this process have directly informed subsequent practice, teaching studios and research. A third teaching studio in the series, titled *Mediating Architecture*, provided the second project outcome of the research in the form of a prototype structure that was developed and constructed by students at RMIT University and exhibited in the public realm as a part of the Urban Screens Multimedia Festival that accompanied the Urban Screens Conference in Melbourne in October 2008. Both projects will be discussed in this paper in relation to one particular theme of this ongoing research.

## 1. Embodied Cities

Underlying much of the discourse on virtual reality is the notion that there is an imminent risk of redundancy of the physical world, particularly the body or the city. In her article “Cyberspace, Virtuality and the Real: Some architectural reflections”, the feminist philosopher Elizabeth Grosz (1997) identifies two most common positions of this argument. The first is a utopic position that valorises cyberspace as a means to transcend the limitations of bodies and physical space. In the second dystopic view, the ability to interact with others in cyberspace leads to the separation of individuals from necessary face-to-face human contact, the breakdown of urban society, as well as the neglect and wastage of passive bodies. Underlining both sides of this argument, Grosz argues, is a naïve notion of the possibility of separating mind from body that she names the ‘myth of disembodiment.’ She refutes these polar of views by constructing an idea of the virtual and real as being in a reciprocal relation with one another. Rather than being seen as sequential states, they are embedded, in this case the virtual within the real. In her argument the real, as the condition of the virtual in this conceptual construction, cannot be made redundant by it.

In order to explain this concept of embodiment, Grosz (1992) examines in more detail the misconceived foundations of this idea of the dividuality of mind and body. Implicit in this division is the concept that the body is passive and able to be manipulated by the mind or consciousness, which in contrast has intensity and duration. This division of mind and body is a remaining product of Cartesian thinking, she argues, as are other pairings such as culture/nature, time/space and virtual/real. Just as with the virtual and the real, she follows, the mind and body is in fact a complex of embodied consciousness, rather than autonomous and opposing entities. This new, complex body Grosz (1992) refers to as a “sociocultural artefact”, an entity that she defines not only by its materiality and physical potentiality, but as such also inscribed and “coded” by its cultural, social and psychical development.

By body I understand a concrete, material, animate organization of flesh, organs, muscles, and skeletal structure which are given a unity, cohesiveness, and organization only through their psychical and social inscription as the surface and raw materials of an integrated and cohesive totality. The body is, so to speak, organically/biologically/naturally “incomplete”; it is indeterminate, amorphous, a series of uncoordinated potentialities which require social triggering, ordering and long-term “administration,” regulated in each culture and

epoch by what Foucault has called “the micro-technologies of power”. The body becomes a human body, a body which coincides with the “shape” and space of psyche, a body whose epidermic surface bounds a psychical unity, a body which thereby defines the limits of experience and subjectivity, in psychoanalytic terms, through the intervention of the (m) other, and, ultimately, the Other or Symbolic order (language and rule-governed social order.) Among the key structuring principles of this produced body is its inscription and coding by (familiarily ordered) sexual desires (the desire of the other), which produce (and ultimately repress) the infant’s bodily zones, orifices, and organs as libidinal sources; its inscription by a set of socially coded meanings and significances (both for the subject and for others), making the body a meaningful, “readable,” depth-entity; and its production and development through various regimes of discipline and training, including the coordination and integration of its bodily functions so that not only can it undertake the general social tasks required of it, but so that it becomes an integral part of or position within a social network, linked to other bodies and objects. (Grosz, 1992, p243.)

By aligning the physicality of the flesh with its socio-cultural, psychological and technological inscriptions, Grosz facilitates a discussion that goes beyond the surprisingly persistent divisions of mind and body, culture and nature, virtual and real. This indisputable position can be clearly summed up by Grosz’s admonition that “we don’t just have bodies but are bodies.” (Grosz, 2001, p85.)

In “Bodies/ Cities”, Grosz (1992) has also used this theoretical construction of embodiment to refute concerns about the potential effect of virtual technologies on the physical city. She identifies fears for the city, which mostly take the form of an anticipated or perceived loss of authenticity of urban experience when social, cultural and economic interactions occur in virtual networks rather than in physical urban spaces. As with the perceived impact of technologies on the body, it has been argued that these concerns about the city are not new and have been expressed throughout history as all technologies of simulation, from books to cinema, have emerged (Light, 1999). As with her argument on the body, the city to Grosz is both virtual and real, or, the physical city is the condition of the virtual city. By Grosz’s definition, the city, like the body, has a sort of psycho-sociological limit that may be extended and inscribed through technological prosthesis but not erased altogether<sup>1</sup>. Grosz (1992) therefore argues that although there is no doubt that virtual technologies affect both bodies and cities, they will not, and cannot, make either of them redundant. Grosz (2001) also insists that futurity is a necessary condition for virtuality, rather than technology. This futurity she describes as openness to unanticipated potentialities.

If virtuality resides in the real (as the oxymoron “virtual reality” implies) this is because the real is always in fact open to the future, open to potentialities other than those now actualized. (Grosz, 2001, p90)

---

<sup>1</sup> Grosz’s (1992) definition of city: “By city, I understand a complex and interactive network which links together, often in an unintegrated and de facto way, a number of disparate social activities, processes, and relations, with a number of imaginary and real, projected or actual architectural, geographic civic and public relations. The city brings together economic and informational flows, power networks, forms of displacement, management, and political organization, interpersonal, familial, and extra-familial social relations, and an aesthetic/economic organization of space and place to create a semi-permanent but ever-changing built environment or milieu. In this sense the city can be seen, as it were, as midway between the village and the state, sharing the interpersonal interrelations of the village (on a neighbourhood scale) and the administrative concerns of the state (hence the need for local government, the preeminence of questions of transportation, and the relativity of location).”

Grosz (2001) describes that physical city, or historical city, rather than being made redundant, contains the potential of affecting the future body in unexpected ways. It is in the possibility of unexpected reactions invoked by redundant, or historical, materiality on future bodies, for instance, that provides architecture its futurity. Following this, it could be argued that new corporeal potentialities and languages might be sought in this juxtaposition of lived experience and interaction of future bodies and subjectivities with those remaining ruins of past realities and technologies.

## 2. Spatial Elaborations

The theoretical structures that Elizabeth Grosz creates throughout her writings on the virtual and the real pose some very interesting possibilities and challenges to architecture. Firstly, the concept that the physical world creates the condition for the virtual presents architectural practices and discourses that are grounded in both a process of physical making and a dialogue of spatial experience with a renewed relevance. This material foundation of architectural discourse and practice has appeared in recent times to be under increasing pressure of redundancy from the introduction internal technologies of architectural experimentation and production and a corresponding change in attitude of many in the profession, a position refuted by Grosz's position. Secondly, it poses a very interesting challenge to architecture: to explore what these concepts might mean for the making of and inhabitation of contemporary cities in the era of emerging virtual technologies.

Central to the research introduced in this paper, therefore, is an ongoing search for architecturally based practices, concepts and techniques that create moments of resistance to the notion of a separation of the virtual and the real in the city and lived experience. Two projects will be discussed in this paper that respond to this position with a proposition that, as Grosz (2001) has suggested, the physical or historical city might provide some models for resistance. Of particular interest is the potential of futurity from the effect of historical materiality on contemporary bodies or subjectivities that are being shaped by emerging technologies. Through project-based approach to this research, historical spatial models and obsolete technologies are being re-interpreted in the context of the contemporary city with an assumption that this juxtaposition has the potential to inform the discussion in challenging and unanticipated ways. More specifically both of the projects to be discussed explore possibilities for spatial and embodied experiences of media in the city.

### 2.1. Lost Garden Found

The first project, Lost Garden Found, reinterprets the obsolete spatial model of the garden. Across the world and throughout history, gardens have held associations with decadence, piety, intellectual rigour, enchantment, mystery, contemplation, and pleasure. Retaining such symbolic as well as actual meaning, gardens are arguably one of the few remaining heterogeneous spaces of ritual and intensity, in a modern world that thinks of space as homogenous and passive. As the oldest and most pervasive of heterotopias, in terms of their appearance in most cultures, gardens illustrate Foucault's third principle of heterotopias, as a real site that "is capable of juxtaposing in a single real place several spaces, several sites that are themselves incompatible." (Foucault, 2002, p239.)

There are also, probably in every culture, in every civilisation, real places – places that do exist and that are formed in the very founding of society – which are something like counter-sites, a kind of effectively enacted

utopia in which the real sites, all the other real sites that can be found within the culture, are simultaneously represented, contested and inverted. (Foucault, 2002, p241.)

The historical garden model referred to here as a spatial-cultural complex that is more than a particular architectural model of spatial organisation. This project in particular draws on what can be referred to as the great garden experiments of Europe, including gardens of the Renaissance in Italy and surrounds; Baroque gardens prevalent mostly in France in the seventeenth century; as well as the informal gardens of eighteenth century England.<sup>2</sup> These gardens present a number of qualities relevant to the investigation. Firstly, as cultivated rather than constructed spaces, these garden models are both produced and experienced through a continual unfolding over time and through the body's movement through space. Further to this they have been associated with very rich and diverse socio-cultural conventions, explored through literature, aesthetic theory, philosophy, and the arts and humanities in general, each of which informed and were informed by their spatial experience. They have also provided an important testing ground for the sciences and new technologies of their day. Construction and design of these gardens was intricately linked with the development of scientific and engineering knowledge and techniques. Finally, by hosting music, theatre and other performing arts events, these gardens also supported a space of experimentation, discussion and review.<sup>3</sup>

It is their position as space of pleasure and transgression for the societies that created them, however, which foregrounds relevance of these garden models to the investigation. In this case we also extend the reference of the garden model to include the many pleasure gardens that existed on the edges London and other European cities over a period ending in the nineteenth century<sup>4</sup>. In George Bataille's (1985) writings on expenditure, pleasure is explicitly named as that which is other to, or in excess of, utility. "Pleasure, whether art, permissible debauchery or play, is definitively reduced, in the intellectual representations in circulation, to a concession: in other words it is reduced to a diversion whose role is subsidiary. The most appreciable share of life is given as the condition – sometimes even as the regrettable condition – of productive social activity." (Bataille, 1996, p86.) As described by Bernard Tschumi (1996), the bringing together of corporeal and spatial experience with intellectual enjoyment is a key aspect of a garden's pleasure.

"Built exclusively for delight, gardens are like the earliest experiments in that part of architecture that is so difficult to express with words or drawings; pleasure and eroticism. Whether romantic or classical, gardens merge the sensual pleasure of space with the pleasure of reason, in a most useless manner." (Tschumi, 1996, p86.)

The memory of gardens as this space of ritualised pleasure and transgression, as well as their relegation to historical obsolescence, affords this spatial model an ongoing position as outside of production in the contemporary city. This paper proposes that we do not have any spatial models in contemporary western cities that perform this transgressive role as explicitly as did historical gardens. Nor do our cities anywhere offer the richness of this contemporaneous imbrication of technology, natural processes, culture, pleasure, philosophy, the arts, and the sciences together with an active dialogue on different modes of spatial experience. The Lost Garden Found

---

<sup>2</sup> For a discussion of these garden types see Steenbergen, C. M. (2003). *Architecture and Landscape: The Design Experiment of the Great European Gardens and Landscapes*. Basel and Boston (MA): Birkhauser.

<sup>3</sup> See Dixon Hunt, J. (2004) *The Afterlife of Gardens* for more detail on the cultural implications of these garden models.

<sup>4</sup> See Wroth, A. E. & W.W., (1896) *The London Pleasure Gardens of the Eighteenth Century* for further discussion of the pleasure gardens of London.

project therefore borrowed from and reinterpreted spatial and socio-cultural aspects of some of these garden models and brought them to the contemporary city.

## *The Lost Gardens*

Lost Garden Found was an inter-media project presented at the 2006 Next Wave Festival in Melbourne. The project gathered together 15 artists across the fields of architecture, installation, soft sculpture, animation, video art, kinetic sound sculpture, illustration, graphic design, and music to produce an immersive audience experience<sup>5</sup>. The project was designed as three artificial garden spaces that drew on spatial characteristics of various historical garden models, integrating these with audio-visual media. The Garden of Sound, was a formal garden that incorporated kinetic sound sculptures as its vegetation. Run on the lightweight motors of disassembled record players and the battery pack of a power drill, the plants twisted, turned, and whirred creating a unique soundtrack to the garden that changed over time. The Garden of Light was a labyrinth that incorporated automated shadow plays on its walls, and spaces interspersed with light sculptures. In the dead ends of the labyrinths spaces were bench seats, inviting small groups to occupy and rest deep in the garden. Large pods hanging from high above provided kaleidoscopic moments in their interiors. In the final space of the Ethereal Garden the conceit of the trompe l'oeil, an illusion of perspective that had been a common feature of many historical gardens, was reinterpreted with a back-projected animation that extended the apparent depth of the garden. A soundtrack of creaking bamboo completed the audio-visual illusion of the garden continuing into a wintry forest.

The project Lost Garden Found was not only about the spatial organisation and form however. Like the historical gardens, Lost Garden Found played host to play and a program of performance over a period of one week in autumn. There was therefore a variable rhythm in occupation between times before, during and after performance and on evenings when no performance was scheduled, when people occupied the gardens in a more languid manner. The modes in which the audience experienced the space was therefore an important aspect, encouraging inhabitation over time, repetition (as many people returned more than once) and indirect appreciation of the artifice of which it was comprised. Unlike a gallery show, where the work is finished and presented before the audience approaches for direct engagement, this work was made for occupation at different times and experienced in various modes by makers, performers and visitors interchangeably. The garden also offers the opportunity to explore the physical qualities of entropy, irregularity, texture and other factors of its materiality. The spatial experience of the gardens was extended and accompanied by Lost Garden Found: The Sampler, a screen-printed graphic novel that documented the experience and spatial qualities of Lost Garden Found. This part of the project connects more to another of the concepts under investigation in the wider research that will not be discussed further in this paper, the relation of narrative, theoretical treatises and literature to spatial experience in historical gardens.

Encouragingly, the Lost Garden Found project did indeed produce a number of unexpected and very rich experiences for both the artists involved and the audiences that validated some of the initial assumptions. The most meaningful of these was the way in which the project took on a life of its own once the structure was open for visitors. The space of the gardens, once built, became an open platform for the artists, performers and visitors

---

<sup>5</sup> Note: Lost Garden Found was initiated by Anna Tweeddale and Louise Terry. The contribution of the following artists to the Lost Garden Found project must also be acknowledged. David Campbell, Lachlan Conn, Michael Fikaris, Mark Gomes, Daniel Jentasch, Simon MacEwan, Kieran Mangan, Ross Manning, Simon Pericich, Jean Poole, Michael Rigby, Arisa Shimazu, and Ai Yamamoto.

to continue to create new situations and encounters. One instance of this was that on one evening some visitors began to use the back-projected space of the Ethereal Garden as the setting for a spontaneous shadow dance performance. With unplanned interactions such as these, the garden space and atmosphere developed its own culture. Additionally, the Lost Garden Found project was far outside of the realm of experience of the artists who worked on it, most of whom were used to creating either individual objects, or the single and finite experience of an installation in a gallery space. In Lost Garden Found they too experienced their own work over time, returning again and again to the space as both makers and visitors for events, and were involved in maintenance and upkeep of the deterioration from ongoing occupation. The experience for artists was therefore of a quite unusual rhythmic duration: they were not just creator but were themselves in constant relation to the artwork like gardeners, able to maintain and inhabit at the same moment. Overall the experience was a rich and rewarding built experiment from which important first hand experiences and observations were collected. A further refined second version of the gardens project is now in development.

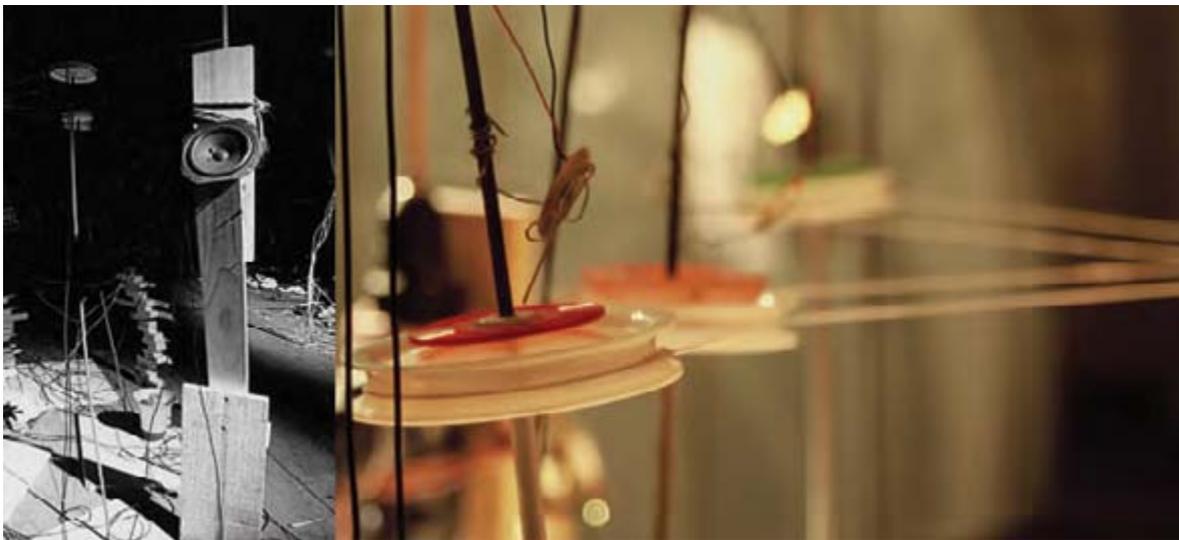


Figure 1. Composite image from Garden of Sound (Lost Garden Found project)<sup>6</sup>



Figure 2. Composite image from Garden of Light (Lost Garden Found project)<sup>7</sup>

<sup>6</sup> Copyright: Anna Tweeddale and Michael Rigby, 2006.

<sup>7</sup> Copyright: Anna Tweeddale, 2006.



Figure 3. AiYamamoto performance in *Ethereal Garden (Lost Garden Found project)*<sup>8</sup>

## 2.2. Mediating Architecture

The second project to be presented for discussion, *Mediating Architecture*, revisits the obsolete technologies that were the precondition of emerging media: pre-cinematic apparatuses of illusion. This part of the research focuses on spatial aspects of media integration in cities. Explored are apparatuses such as the camera obscura, the magic lantern, panoramas, zoetropes, and phenakistoscopes, which were largely used for amusement but also incorporated important technological innovations that were steps on the path towards modern media technologies.<sup>9</sup> The relevance of these apparatuses is related to the previous discussion on gardens as their primary use for entertainment and pleasure also placed them outside of the utilitarian city, they were even located in some cases within pleasure gardens. Some aspects of their uses might however be seen as precursors to the utilitarian aspects of modern media. For instance as argued by Stephen Oettermann (1997), panoramas were also a mass medium of their era that served as a powerful tool for both education and propaganda.

Pre-cinematic apparatuses of illusion have a number of specific characteristics that led to their inclusion in this research. In physical terms, the apparatuses have an inherent spatiality within their structure that can be explored in architectural terms. In cases such as large-scale panoramas of the nineteenth century, in fact, this potential was already explored as they were built at a sufficient scale to be occupied and experienced as architecture. In operational terms also, there is an interest in how the apparatus sets up a particular spatial relationship between the body (or eye), the device, the space in which they are experienced as well as, in most cases, daylight or an artificial light source. In addition to these spatial qualities, the obsolescence of these apparatuses from common use also opens them up to interesting interpretations by contemporary bodies and subjectivities and places them in contrast to perceptions of emerging media in architecture and cities.

<sup>8</sup> Copyright: Amanda de Simone, 2006.

<sup>9</sup> The book "Eyes, Lies and Illusions," edited by Laurent Mannoni and published as a catalogue to accompany the exhibition *Eyes, Lies and Illusions* shown at the Hayward Gallery, London (2005) and the Australian Centre of the Moving Image, Melbourne (2006), explores the private collection of apparatuses of illusion from Werner Nekes as well as extensive research and categorisation of these apparatuses. This publication was used as an important resource for investigation in the research.

Mediating Architecture was the third in a series of architectural design teaching studios at RMIT University that explored this potential of these apparatuses to investigate the integration of media into architecture and cities. Students began their investigations by understanding the inherent operations and spatial qualities of these apparatuses in order to interpret them at an architectural or scale of human occupation. The brief for this was quite precise, stipulating that the structure should enclose space of at minimum one room and maximum two, and that the operation of the apparatus should programmatically mediate an engagement between two or more people or groups of people within or around the space or structure. In this third version of the teaching studio, one of the student projects was selected for further development and construction by an expert panel. The class then worked together as a team with tutorial guidance to further developed the design for fabrication. It was developed to be able to be disassembled and moved, as were the original apparatuses of illusion that would travel from venue to venue, or town to town. Finally a 1:1 scale prototype of the selected structure was the final outcome of this studio design process. This structure, 360 Degree Pod, was exhibited in public space at Federation Square in the city of Melbourne as a part of the in public program of the Urban Screens Multimedia Festival in October 2008 and was later re-exhibited at the architecture school at RMIT University.<sup>10</sup>

### *360 Degree Pod*

The 360 Degree Pod developed the simple camera obscura into an inhabitable architectural apparatus. The design for the structure took the determining spatial characteristics of the camera obscura (in this case the focal length of the lens) and used it as a vital dimension in the development of a facade structure. The waffle structure took the module of the camera obscura unit as a module for construction, integrating the apparatus into the three-dimensional depth of the architectural skin. Lenses in the structures outer surface captured the activities of the public space surrounding the pod. These live moving images in turn manifested on an internal skin of perspex screens visible to the hidden occupants. The interior of the pod was designed for the comfortable occupation of two persons, who then share this experience side by side. The structure then mediates two different relations: that of outside (viewed) to inside (voyeur) as well as the shared experience of the two viewers. The inclusion of a number of facade modules that could be turned from the outside enabled those outside of the pod to play, unwittingly altering the visual experience and view perspective of those inside for those playing with them on the outside. In the public realm, the eventual realisation by participants of the effects of this interactive potential often led to playful relationships between strangers on either side of the structure. Operating simultaneously as interactive camera, projector and screen, the media was not relatable to video nor still as it is not recorded or edited. The structure thus mediated the visual relationship between the inhabitants and their context in an evocative textural experience.

In designing and constructing the 360 Degree Pod the students had the opportunity to interact with the corporeal and cultural memory of earlier technologies. This process provided an important pedagogical tool. Over three semesters a number of students, most of who are of a generation that has only ever used digital apparatuses,

---

10 Note: the following students contributed to the design and construction of the 360 Degree Pod project. Original concept design: Alex Mak and Jo-Han Seah. Student project team: Khara Abate, Zeynep Cakir, Aphiphong Chaichavalit, Tamara Cher, Amir Hamzah, Qian Huang, Jack Meagher, Alicia Pichner, Sean Seah, Ben Stafford, Pui Han Sung, Linton Wood, and Xuan QiYang. The 360 Degree Pod Project was installed at Federation Square, Melbourne as a part of the Urban Screens Multimedia Public Art Program from 3 - 8 October 2008.

gained very new spatial and material experiences through playful interaction with these pre-cinematic devices. The apparatus of the camera obscura for instance offers an otherwise elusive opportunity to develop a conscious experiential knowledge of the parameters of daylight and shade including their various colours and tones; also the spatial behaviours of light and how it interacts with different materials; as well as the basic mechanics of vision and image-making through experimentation with such things as the focal length of lenses. This process also challenged many of the class' preconceptions about media and its relation to architecture, prompting dialogues that touched not only on the project, but also on other aspects of their student experience such as the role of digital architectural techniques.

In the context of the Urban Screens conference and multi-media exhibition, the 360 Degree Pod provided a clear contrast to the more general dialogue of the role of media in the city, which often gives predominance to unidirectional media technologies. A repeated discussion of the Urban Screens conference, for instance, was the way in which a highly anticipated potential of permanent large-scale urban screens as a platform for interactive art in the city, in actuality rapidly degenerated into problems of continual programming or content (for operators) and an issue of censorship (for artists)<sup>11</sup>. Despite the apparent simplicity of the 360 Degree Pod in comparison to these technologies, it was constantly in use during the entire period it was exhibited. Through play and engaging with the structure both from inside and out, audiences experienced in a spatial and corporeal manner the mediated experience of the apparatus. The structure's presence in the multimedia exhibition, amongst digital projects, brought into constant discussion the fact that this mediated experience was achieved with entirely non-digital means. As was the case with Lost Garden Found, the project therefore 'begins' only once the apparatus is built and installed in physical space for interaction. The lived experience of physical engagement, interrogation, play and learning that begins at this juncture is unpredictable, in vast contrast to the experience of much media that is largely unidirectional and passively consumed. In self-generating its visual content through human interaction and its surroundings, the structure also became truly mediating rather than a surface for visual re-presentation.



Figure 4. Composite image of exterior and interior view of 360 Degree Pod in situ at Federation Square (RMIT University studio project)<sup>12</sup>

<sup>11</sup> These observations are from the authors personal reflections on the conference proceedings of Urban Screens Conference, Melbourne (2008) held at Federation Square.

<sup>12</sup> Copyright: RMIT University, 2008.

## Conclusions

This paper has introduced the theoretical provocation for this research along with a discussion of the methodology and presented two projects as a partial outcome for this broader research. Firstly the provocation was introduced in the form of Elizabeth Grosz's concept of embodiment, which argues that the virtual is embedded in the real, as well as the mind in the body. Secondly the response to this from this research in the form of an architectural approach was discussed. Finally some initial forays into this approach to exploring emerging media in the contemporary city were presented, as explored through two built projects in the city of Melbourne. Each of these projects revealed some potential to alter assumptions about the relation of virtual media technology in the city through re-investigating discarded technologies. Most importantly the projects demonstrated that spatial and embodied models that demand interaction or inhabitation from the viewer as a part of their experience, create an important conditions for unanticipated outcomes.

These projects and associated research have also led to other avenues of theoretical investigation that have not been discussed in this paper. As mentioned previously, the potential offered by narrative form in direct connection with lived spatial or material experience to elaborate relations between virtual and physical lived experiences was also explored in Lost Garden Found. Emerging also from Lost Garden Found is the importance to this research of discourses of pleasure, particularly architectural pleasure, and that of cultural and architectural excess. These concepts, of pleasure and excess, are incorporated also in the investigations into pre-cinematic apparatuses. The future direction of the research therefore is to continue to investigate these and other historical and obsolete models in both projects and extend these broader conceptual frameworks for understanding their relevance.

Spatial elaboration, as a wider research project, is a work in progress explicitly developing new modes of engagement to inform discourse on the relationship between technology and the city. As a part of this strategy of elaboration, neat conclusions are not being sought in this paper; rather the intention has been to present the work publically, to open up a dialogue on this process, and to identify some future directions for the research. Ideas and concepts that emerge from this important process of reflection and dialogue can then be explored through further projects. The intrinsic value of this iterative form of investigation is, in fact, one of the key outcomes of the research thus far. Working with projects and theory in this integrated manner has allowed a diverse set of references to be brought together in a manner allows not only theoretical interrogation, but engagement also through spatial experience, inhabitation, narrative, dialogue, artistic making and play. What emerges from this process is always unexpected and takes time to process. The multiple unanticipated effects of this material practice start to give a possible indication of the concept of virtuality as discussed by Grosz (2001). Additionally whilst this approach to working within a material and spatial language has clearly enriched the discourse more than could be achieved with verbal and written analysis alone, it has simultaneously created difficulties in its articulation within an academic framework. In focusing on this difficulty, the resistance of this process is revealed similarly to that of an electric circuit.

## References

- Bataille, G. (1985). *Vision of Excess: Selected Writings, 1927-1939*. Minneapolis: University of Minnesota Press.
- Dixon Hunt, J. (2004). *The Afterlife of Gardens*. London: Reaktion Books.
- Foucault, M. (2002). *Of Other Spaces*. In N. Mirkoff (Ed.), *The Visual Culture Reader*. London: Routledge.
- Grosz, E. (1992). *Bodies/Cities*. In B. Colomina & J. Bloomer (Eds.), *Sexuality and Space*. New Jersey: Princeton Architectural Press.
- Grosz, E. (1997). *Cyberspace, Virtuality and the Real: Some Architectural Reflections*. In C. Davidson (Ed.), *Anybody*. New York: Anyone Corporation.
- Grosz, E. (2001). *Architecture from the Outside: Essays on Virtual and Real Space*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Light, J. (1999). *From city space to cyberspace*. In M. Crang & J. May (Eds.), *Virtual Geographies: Bodies, Space and Relations*. New York: Routledge.
- Oettermann, S. (1997). *The Panorama: History of a Mass Medium* (D. L. Schneider, Trans.). Amsterdam: Zone Books.
- Steenbergen, C. M. (2003). *Architecture and Landscape: The Design Experiment of the Great European Gardens and Landscapes*. Basel and Boston (MA): Birkhauser.
- Tschumi, B. (1996). *Architecture and Disjunction*. Cambridge (Mass.): MIT Press.
- Wroth, W. (1896). *The London Pleasure Gardens of the Eighteenth Century*. London: MacMillan.

# CONCEPTO Y USO DEL ESPACIO PÚBLICO EN ACTUACIONES RESIDENCIALES DE PERIFERIA

**María Antonia Fernández Nieto. Doctor arquitecto.**

Profesora de las asignaturas Proyectos III y Proyecto Fin de carrera. Coordinadora de 5º curso y del Proyecto Fin de Carrera de la Escuela de Arquitectura. Miembro del grupo de investigación [AAOO\*] ARQUITECTURAS OCASIONALES

Escuela de Arquitectura. Universidad Francisco de Vitoria. Ctra. Pozuelo-Majadahonda, Km. 1,800

28223 Pozuelo de Alarcón (Madrid) ESPAÑA

Tel 917091400 móvil 636809985 Email 12485fernandez@coam.es

## Resumen

El actual momento de crisis puede presentar la oportunidad de realizar una observación atenta, tanto en el ámbito científico como en el profesional, de lo construido hasta ahora en nuestras ciudades y barrios. Es necesario el análisis de propuestas distintas en tiempo, espacio y planteamientos y que sin embargo conviven en el presente para sus habitantes. Ya no tanto para hacer nueva ciudad en otro lugar, sino para reutilizar e reinventar la existente.

El espacio público también está en crisis. Se puede ir de la casa al garaje, del garaje al trabajo, del trabajo al centro comercial. Esta rutina diaria puede excluir el espacio público de las vidas de los habitantes de la ciudad. Además esta afirmación sólo es posible para aquella parte de la población con mayor nivel adquisi-

tivo. Por lo tanto esta forma de entender el espacio público de la ciudad genera grandes segregaciones entre sus habitantes.

La dicotomía entre espacio privado y espacio público cada vez resulta mayor. Se corre el riesgo de que los ciudadanos dejen de sentir como suyo el espacio público de la ciudad. Sin embargo la riqueza de las ciudades y de los barrios está en los intercambios, encuentros y posibilidades que se abren para los que la viven. Es tiempo que todos los agentes sociales que intervienen en la ciudad estudien y trabajen a favor de la calidad del espacio público, asumiendo que la riqueza propia de la ciudad está en lo que ocurre de puertas a fuera de nuestra casa.

## Palabras Clave

*Espacio público, vivienda, periferia, escalas de uso, usuarios, barrios*

## Abstract

The current moment of crisis can present an opportunity for close observation, both in scientific and professional, of the buildings so far in our cities and neighborhoods. It is necessary to analyze different proposals in time, space and approaches which, however, live in the present to its inhabitants. Not so much to create a new city somewhere else, but to reuse and reinvent the existing one.

Public space is also in crisis. You can go from house to garage, from garage to work, from work at the mall. This daily routine can exclude the public space of the lives of the inhabitants of the city. Furthermore, this claim is possible only for that portion of the popula-

tion with the highest purchasing power. Therefore this way of understanding the city's public space generates large segregation among its inhabitants.

The dichotomy between private space and public space is becoming greater. The risk is that citizens no longer feel it as their own public space in the city. However, the wealth of cities and neighborhoods is in the exchanges, meetings and opportunities open to those who live it. It is time for all stakeholders involved in the city to study and work in favor of the quality of public space, assuming that the wealth of the city itself is in what happens outside our doors at home.

## Key words

*Public space, dwelling, outskirts, use scales, users, neighborhoods*

## Introducción

Se analizan cinco actuaciones singulares dentro de un mismo barrio periférico para que su situación respecto al centro no desvirtúe resultados. Se ha optado por el distrito de Carabanchel, uno de los núcleos satélites que determinaron el crecimiento natural de Madrid. Además Carabanchel cuenta con un PAU que supone una cuarta parte en superficie de su distrito con un planeamiento urbano que se ha desvinculado en algunas parcelas de la manzana cerrada y que ha permitido soluciones de tejido urbano singulares. Aunque es un suburbio de periferia y el distrito más poblado de Madrid sus habitantes consideran a su barrio como seña de identidad, existe en ellos un sentido de pertenencia. Carabanchel también acoge entre su población a un número importante de inmigrantes que utilizan muchos de sus espacios públicos.

Las cinco actuaciones pertenecen a dos momentos históricos y sociales muy distintos. Las dos primeras, la Colonia Loyola y la Unidad Vecinal Juan XXIII, son de principios de la década de los 60. Se sitúan justo antes del auge inmobiliario de los años 60–70 y tienen la característica de que su promotora y constructora son de carácter benéfico<sup>1</sup> por lo que se desvinculan de las leyes del mercado. Las otras tres actuaciones estudiadas pertenecen a parcelas del reciente PAU de Carabanchel, pero promovidas por el Ayuntamiento y son proyectos que nacieron de concursos de ideas. La actuación situada en la calle Salvador Allende 2 del estudio de Mónica Alberola y Consuelo

---

1 “Constructora Benéfica Hogar del Empleado” creada en 1953 y que trabaja vinculada al Instituto Nacional de la Vivienda.

Martorel, la actuación en la calle Pinar de San José 17A de Jacobo García-Germán y la actuación en la calle Patrimonio de la Humanidad 11 de los arquitectos Tom Mayne y Begoña Díaz son propuestas que se sitúan ya en el siglo XXI.

## Objetivos

Análisis del espacio público urbano en la periferia, contrastando propuestas de actuaciones de distintos momentos históricos y revisando su utilización actual.

Hacer visible a la población que usa los espacios públicos de periferia y la vida que se genera en ellos, para plantear propuestas desde sus habitantes.

## Metodología

Se propone como instrumento de investigación el dibujo normalizado de las propuestas. Se entiende que esta herramienta del ámbito de la arquitectura y el urbanismo sigue vigente como método de análisis. Una documentación normalizada nos ayuda a encontrar datos objetivos para comparar distintas actuaciones dentro de la ciudad. Estos datos podrán ser utilizados tanto en el campo de la arquitectura como en otros ámbitos científicos.

El análisis de ejemplos concretos se realiza a través de dibujos comparativos de los mismos con idénticas escalas y misma representación. También se realiza una toma de datos de la forma de apropiación y del uso que sus habitantes hacen del espacio comunitario.

## 1. Carabanchel: crecimiento y periferia

Al terminar la Guerra Civil Española se empieza a plantear un ordenamiento urbano para el crecimiento de Madrid. El Plan General de 1946 se basa en la creación de núcleos satélites alrededor de la ciudad y próximos a pueblos existentes que les puedan aportar sus infraestructuras y dotaciones. Estos núcleos satélites, que el plan denomina poblados, deberían tener una clara discontinuidad con el centro y entre ellos. Se separarían por espacios libres que seguirían formando parte del paisaje natural y agrícola de la periferia. En el Plan se preveía un asentamiento de un millón ochocientos mil habitantes dentro de la capital y el crecimiento de los poblados se pronosticaba hasta a alcanzar los cuatro millones de habitantes (Terán 1982).

La idea de anillo verde de separación entre los nuevos suburbios y la ciudad definida en el Plan no se llega a respetar casi desde el origen. De hecho muchas de las actuaciones de la Comisaría Urbana de Madrid, los tan conocidos Poblados de Absorción y los Dirigidos, ocupan estos espacios.<sup>2</sup>

Dentro de estos núcleos satélites dos pueblos, Carabanchel de Arriba y de Abajo, posteriormente llamados Carabanchel Alto y Bajo, son unos de los escogidos para un desarrollo próximo aunque con cierta independencia de la Capital. En 1948 se anexionaron al municipio de Madrid<sup>3</sup>. Estos pueblos tenían un carácter rural. De ellos salían la mayoría de los garbanzos que nutrían los cocidos madrileños. Por su proximidad a Madrid y sus condiciones climáticas, en este municipio se construyeron villas y palacios donde las clases altas de Madrid pasaba temporadas

---

2 La comisaría urbana de Madrid, dirigida por Julián Laguna, acomete estos barrios para eliminar núcleos de chabolas.

3 El municipio de Carabanchel fue anexionado al de Madrid por Decreto de 9 de Enero de 1948.

de descanso. En 1920 se realizó por iniciativa de los periodistas la Colonia de la Prensa, una urbanización con carácter de Ciudad Jardín, que promovía una vida más natural para sus ocupantes. Otra característica de Carabanchel es la localización de colegios religiosos, asilos, hospitales y otra serie de fundaciones de carácter benéfico que han ocupado grandes parcelas del distrito y que, al ir densificándose la trama urbana, han ocasionado facturas y límites en los barrios<sup>4</sup>.

## 2. Construir ciudad

Las actuaciones residenciales de los años 50-60 en la periferia se caracterizaban por la creación de un lugar en terrenos no urbanizados. El sentido de apropiación y defensa de un espacio frente al territorio agrícola prima en sus posiciones. En estos años las infraestructuras tenían que ser resueltas por la promotora de la colonia. La vivienda se construía en antiguos terrenos agrícolas.



Figura 1. Fotografía aérea de 1965. <http://www.madrid.org/nomecalles> 2011  
En el centro se ve la Colonia Loyola 1 recién terminada junto al seminario y colegio de Formación Profesional de los Salesianos. En la esquina inferior izquierda se percibe la estructura iniciada de la Unidad Vecinal Juan XXIII 2 junto a la tapia del colegio de los Marianistas.

Por otro lado, aunque se había pasado los peores momentos de la posguerra en España, la situación no permitía ir más allá de las soluciones más económicas. Esto proporciona una serie de características propias a estas primeras actuaciones. Se sitúan cerca de vías rodadas existentes, en lugares donde han llegado las infraestructuras urbanas. Apenas se realizan desmontes del terreno adaptándose rigurosamente a la topografía del lugar. La pavimentación se realiza de forma “blanda” en la mayor parte de la urbanización dedicando gran parte del terreno a la plantación de jardines.

Las colonias se entendían como parte de la ciudad. Si bien se intentaban crear espacios interiores de vegetación dentro de la parcela, éstos nunca cierran el paso de personas ajenas a los edificios. Aunque se intentaba proteger la vida comunitaria de sus habitantes, no se segregaba del resto de la ciudad. Al contrario, la comunicación con el

---

<sup>4</sup> Los barrios que componen el distrito de Carabanchel son: Comillas, Opañel, San Isidro, Vista Alegre, Puerta Bonita, Abrantes, Buenavista y el reciente PAU que forma parte del último.

resto del barrio se consideraba como algo valioso y su posición en las grandes traseras de colegios un elemento negativo.

Otro elemento sustancial y totalmente distinto de los presupuestos de vivienda actuales era la ausencia de preponderancia del vehículo particular. Los coches ya eran parte de la ciudad, pero no todas las familias poseían uno. Esta característica se incorpora en su forma de entender el espacio comunitario, donde el coche convive en superficie con los peatones aunque serán éstos los que tengan la preferencia.

A principios del siglo XXI se realiza el Programa de Actuación Urbanística (PAU) de Carabanchel con una superficie de 350 ha, incorporándose al barrio existente de Buenavista y que extiende el territorio construido hasta la M-40 y Leganés<sup>5</sup>. El crecimiento de Madrid en todos sus PAUs apuesta por la colmatación del territorio, con una continuidad entre todos los pueblos contiguos a la capital y edificando hasta los anillos de circunvalación M-40, M-45 y M-50.

En las actuaciones de los nuevos planes urbanísticos las potentes infraestructuras ya creadas, sobre todo un viario sobredimensionado, y la extensión de las actuaciones hace que el tejido residencial se atomice en parcelas autónomas. Estas parcelas se utilizan como un bien mercantil, se compran con las infraestructuras realizadas y se venden a sus propietarios finales. Todas las parcelas de promoción privada se cierran perimetralmente con esos vallados presentes en todos los PAUs que ya son parte del paisaje urbano de estos barrios. Esto origina que la entrada a las parcelas se realice desde un solo punto generando calles donde no vuelcan portales, donde no suele haber comercio, calles por las que no se pasea. Sólo en el caso de algunas parcelas de protección oficial (de las tres estudiadas sólo una) el tejido residencial es permeable y abierto a los demás vecinos.



Figura 2. Fotografía aérea urbanización del PAU de Carabanchel. 2001. <http://www.madrid.org/nomecalles> 2011

---

5 En este desarrollo urbano está previsto que residan más de 34.000 habitantes.

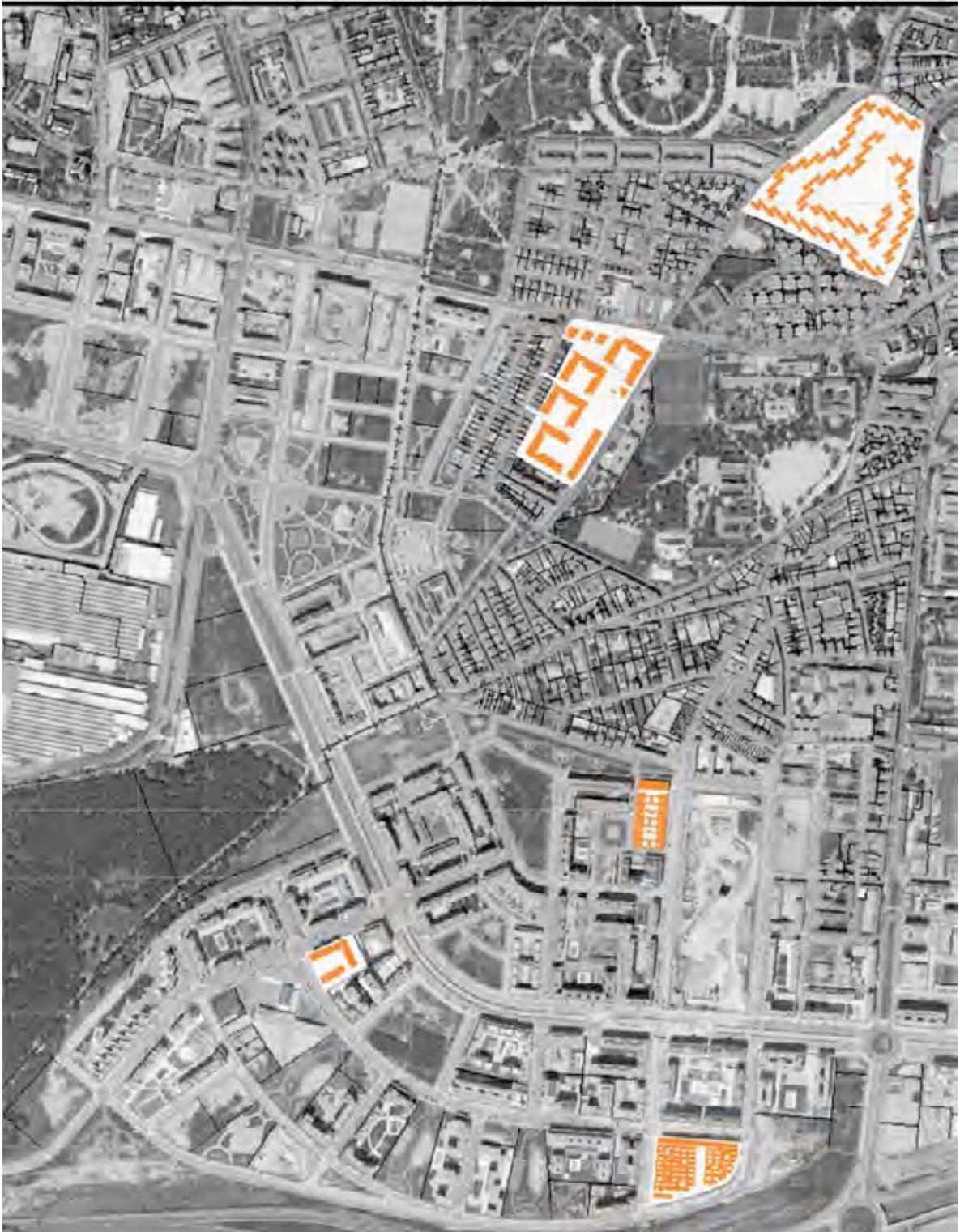


Figura 3. Plano de situación con propuestas estudiadas

**PARCELAS E 1/5000**

	LOYOLA	JUAN XXIII	SALVADOR ALLENDE 2	PINAR DE SAN JOSÉ 17A	PATRIMONIO DE LA HUMANIDAD 1
Fecha de proyecto	1960	1962	2000	2003	2002
Fecha de ejecución	1965	1966	2004	2006	2007
Número de viviendas	762	502	122	78	141
m2 parcela	43.647	32.300	4.490	4.238	10.385
m2 ocupados	10.854	4.554	3.074	1.476	6.051
m2 terreno no sellado	21.016 (48%)	10.166 (31%)	322 (7%)	652 (15%)	1.265 (12%)
Edificabilidad viv./ha	17.5	15.5	27.2	18.4	13.57
Edificabilidad hab./ha	68.8	77.7	80.8	63.7	82.8
Ocupación	25%	14%	68%	35%	58%
Usos	vivienda educativo comercio	vivienda comercio	vivienda (g+t) <sup>6</sup> comercio	vivienda (g+t)	vivienda (g+t)
Autores	J.L.Romany F.J. Saenz de Oiza E. Mangada C. Ferrán	J.L.Romany F.J. Saenz de Oiza E. Mangada C. Ferrán	Mónica Alberola Consuelo Martorell	Jacobo García-Germán	Tom Mayne Begoña Díaz Urgorri

Figura 4. Tabla del autor

Garajes en sótano y trasteros

### 3. Espacios públicos de periferia

#### 3.1 Descripción de ejemplos

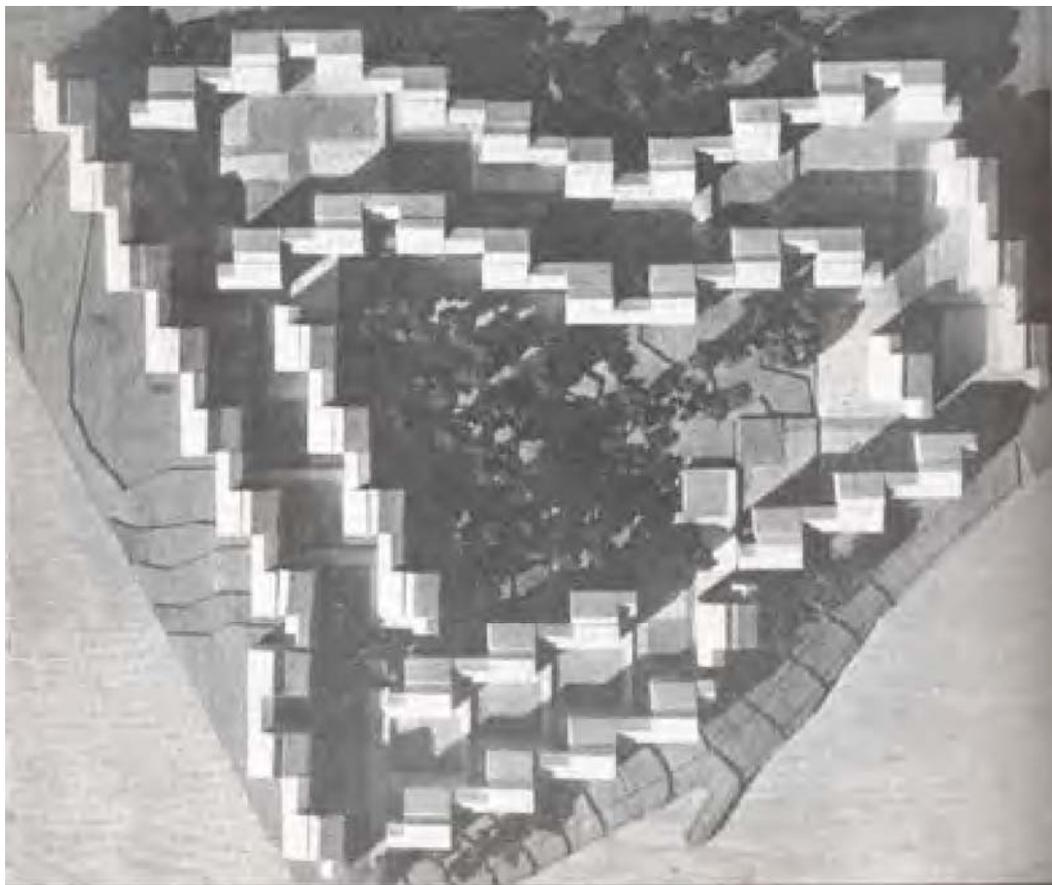


Figura 5. Maqueta de proyecto Colonia Loyola. González Amezqueta 1965

En la colonia de Loyola el espacio comunitario se plantea con un par de anillos concéntricos formados por la agregación de los bloques de viviendas. El espacio entre los dos anillos se utiliza para el acceso a la viviendas y el tránsito dentro de la colonia. El anillo interior de bloques deja un gran espacio central y particular de la colonia donde se proyecta un gran jardín y un pabellón que aloja una guardería infantil. Este centro verde y peatonal crea un corazón tranquilo.

Entre los dos anillos formados por la edificación residencial se plantea una circulación híbrida donde se mezcla la circulación rodada y la peatonal de la colonia. Sin embargo se prima esta última con una serie de actuaciones muy estudiadas. La pavimentación se realiza con canto rodado y adoquín, se insertan unos recintos de celosía cerámica en los espacios comunitarios que sirven para el tendido de ropa. Con la utilización de jardineras-bancos se obliga al coche a hacer quiebros, se utilizan bolardos para delimitar el uso del coche a una anchura determinada y la mayor parte de los recorridos se producen en una sola dirección. Todos estas soluciones aceptan el coche como un elemento necesario para los habitantes, pero potencian que el espacio de la colonia se dedique al peatón. Si en este espacio intermedio se admiten ambas circulaciones el interior se entiende como exclusivamente peatonal.

A él no sólo se accede desde las separaciones entre bloques sino también a través de huecos practicados en las plantas bajas y que hacen permeables los bloques. Aparece una dialéctica entre espacio dinámico en el anillo de circulación y espacio estático en el jardín interior al que se accede radialmente.

Es en el anillo de tránsito donde se colocan las entidades más importantes de dotaciones: los locales comerciales y el colegio. Sin embargo se hace una excepción con el pequeño edificio de la guardería que se coloca en el lugar más protegido de la parcela.

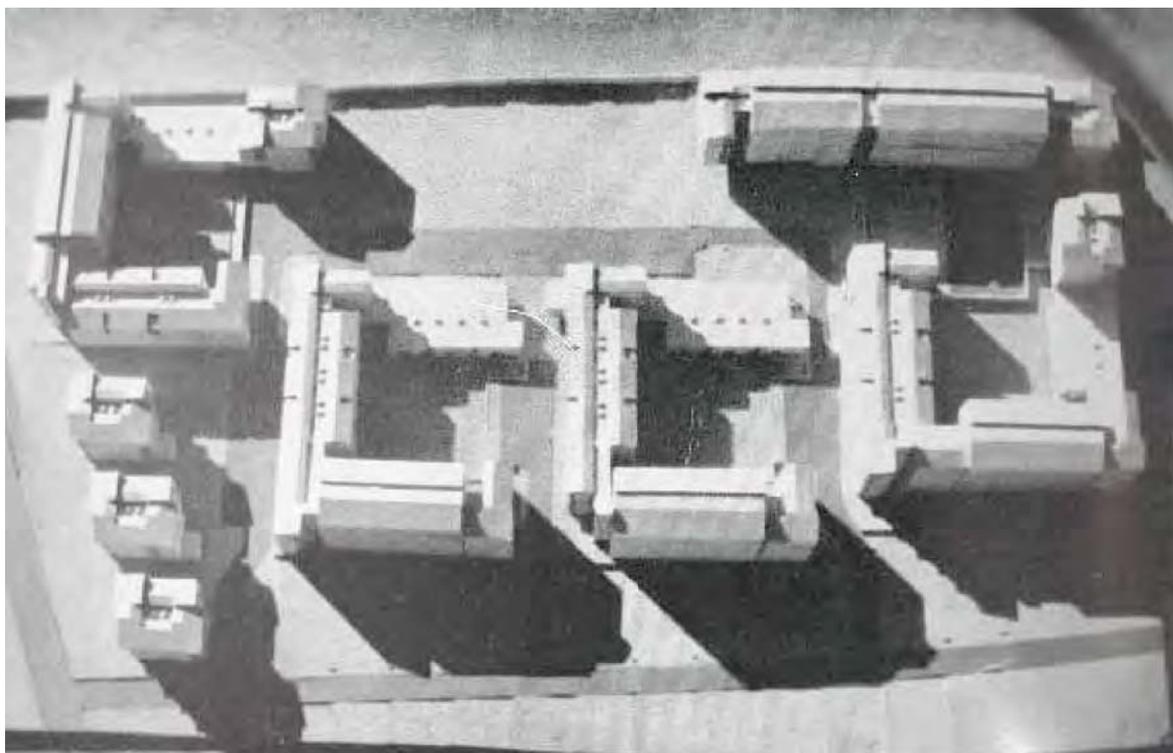


Figura 6. Maqueta de proyecto Colonia Juan XXIII. González Amezcua 1973

En la colonia de Juan XXIII además del cuidado meticuloso de las circulaciones se establece un parámetro mayor de complejidad, diferenciando distintas escalas dentro de la ordenación general y creando distintos conjuntos edificatorios a base de la agregación diferenciada de cinco tipos de células habitacionales. Se crean áreas de recreo vinculadas a los distintos conjuntos edificatorios y exclusivas de los vecinos que los habitan, a modo de patios de manzana, y además se proyecta un área comunitaria para toda la unidad vecinal donde se integra la zona comercial que se agrupa en un eje de circulación interna construido con soportales.

Como en la colonia de Loyola se entiende la circulación de vehículos como algo necesario, pero con los mismos elementos de diseño se prima la circulación del peatón. Hay varios ejes de penetración, pero la circulación perpendicular a ellos que los une se hace híbrida con la circulación peatonal y se cuida que las velocidades del coche se acerquen a la del peatón.

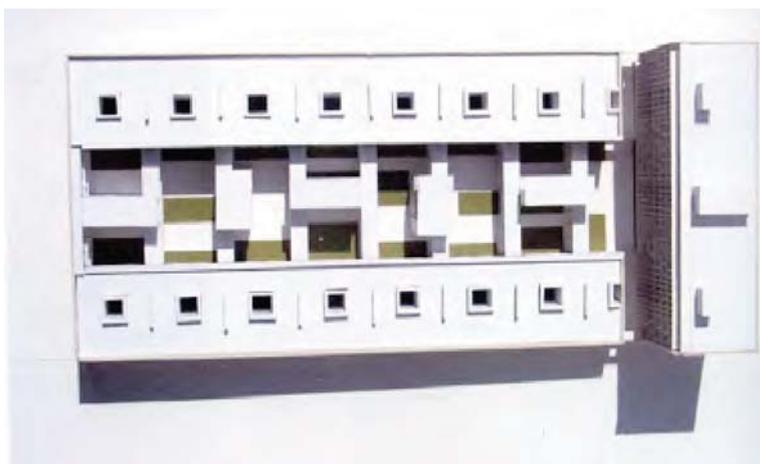


Figura 7. Maqueta de proyecto Alberola-Martorell (2002)

El conjunto vecinal del estudio de Mónica Alberola y Consuelo Martorell tiene como característica particular que su lado Este (uno de los mayores de la parcela rectangular) es contiguo al parque urbano central del PAU de Carabanchel. Su ordenación dispone de tres bloques, uno orientado norte sur, en el lado norte de la parcela, que cuenta con las siete alturas permitidas en el PAU y otros dos con orientación este-oeste de tres alturas y patios en el interior de las viviendas.

A todos los bloques se accede desde un gran patio central. Este patio central hace las veces de distribuidor, pero a las viviendas de los bloques bajos no se accede mediante corredores adosados a la edificación, sino a través de cinco núcleos de comunicación que llegan en perpendicular a las viviendas. Estos elementos reducen el paso de vecinos delante del resto de viviendas y divide espacialmente el patio central de proporciones muy alargadas.

En planta baja, delante de los huecos de los salones se deja un terreno acotado con tierra vegetal para que los vecinos puedan general su propio jardín, un lugar al que mirar que pueden hacer propio y además una separación visual con los vecinos que caminan junto a su casa. Las pasarelas superiores llegan a dos viviendas por lo que cada lado de la pasarela se puede convertir en un espacio de apropiación, con felpudos, jardineras, sillas...

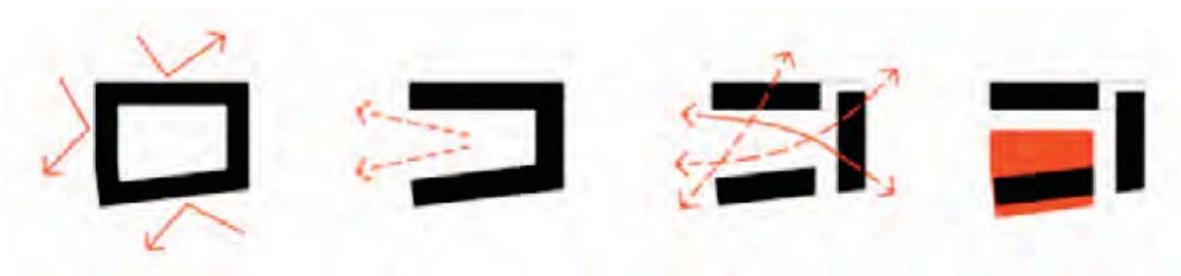


Figura 8. Esquema de la idea de proyecto. García-Germán 2003

La solución planteada en el conjunto vecinal Jacobo García-Germán son tres bloques en forma de "U" que se orientan a sur-oeste, la línea de parcela exterior con mayor soleamiento y que mira a la parcela donde se sitúa el colegio público San José de menor altura permitiendo que todas las viviendas consigan vistas lejanas. Esta promoción se sitúa en una manzana donde existen otras tres edificaciones por lo que sólo cuenta con dos fachadas a vías públicas, la otra orientación posible a calle era la noroeste. Los espacios del salón en todas las viviendas vuelcan

al espacio interior de la “U”, con terrazas continuas donde el tendedero se hace continuo con la terraza del salón permitiendo a los usuarios apropiarse de mayor espacio para colonizarlo según el criterio personal.

Estas viviendas apuestan por una planta baja pública, de libre acceso para todos los habitantes del barrio. No se insertan viviendas en planta baja por lo que el plano del suelo sólo se interrumpe por los núcleos de comunicaciones. Esto genera una apertura visual que permite una gran conexión con las edificaciones contiguas. Las otras tres parcelas de promoción privada en cambio han acotado su espacio con cercas metálicas por lo que este continuo se limita a la edificación estudiada. Sin embargo incluso con este inconveniente, el acceso de vecinos en todos los puntos de la parcela hace que se produzcan recorridos internos diagonales.

El espacio interior de la parcela, liberado en plantas sótanos de aparcamiento se rellena con el terreno de la excavación del edificio generando una montaña de terreno natural para el juego de niños. Este espacio de carácter abierto y público resulta psicológicamente protegido porque todos los salones de las viviendas vuelcan a él.

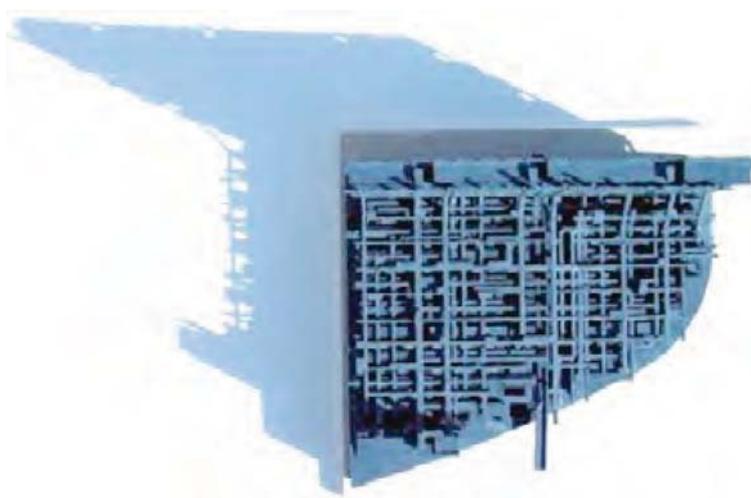


Figura 9. Maqueta virtual de proyecto. Mayne-Díaz Urgorri. <http://morphopedia.com/projects/madrid-housing>

El conjunto vecinal Tom Mayne + Begoña Díaz se encuentra en el límite del PAU, en la zona más próxima a la M-40. Propone un bloque a norte de seis plantas y otro de menores dimensiones en el extremo suroeste y el resto de la parcela se ocupa con viviendas en dos y tres alturas que vuelcan a patios interiores. Unas de ellas se configuran como duplex y en el caso de las de tres alturas se incorpora otra vivienda en la tercera planta a la que se accede en superficie, sobre las cubiertas de los duplex.

El espacio comunitario se estructura a través de pequeñas calles peatonales de acceso a las viviendas en planta baja, con orientación este-oeste y un acceso comunitario central en forma de patio alargado, perpendicular a las distintas calles de acceso de las viviendas patio. Las calles peatonales interiores de acceso a las viviendas se iluminan a través de los patios a los que vuelcan las viviendas. Estos espacios no tienen carácter estancial debido a su escasa altura. Es la calle-patio perpendicular a estas calles-galería el espacio comunitario de estancia. A este espacio abren los dos accesos principales, aunque existen puertas en los extremos de las calles peatonales en su encuentro con la vía pública.

### 3.2 Análisis y comparación de ejemplos

La tipología óptima para el edificio residencial, su densidad y la forma de crear espacio público dentro del tejido urbano es uno de los debates de la modernidad en el que ni siquiera en su época más radical se logra llegar a un acuerdo. La densidad óptima para la nueva ciudad es uno de los puntos a estudiar después del análisis de la célula mínima en el Existenz Minimum. Ernst May defiende la vivienda unifamiliar por influencia de su estancia en Inglaterra<sup>7</sup> y el conocimiento de la ciudad jardín. Gropius defiende dentro de los CIAM la casa laminar en altura y Le Corbusier plantea los bloques continuos á redents en proyectos de urbanismo. La mezcla de tipos edificatorios y densidades dentro de una misma ordenación se propugna desde las actuaciones nórdicas muy influenciadas por su paisaje. En todas las propuestas la introducción de la naturaleza en las áreas residenciales como una necesidad de salubridad las distancia de la visión tradicional de la ciudad como oposición al campo.

Desde esta diversidad de planteamientos aparecen ejemplos tan dispares como el Hof vienes, entendido como un super bloque de viviendas autosuficientes con gran densidad e insertado en la trama de la ciudad existente, los Siedlung de baja densidad que colonizan el territorio exterior periférico, la Unidad de Habitación como edificio-barrio inserto en un plano de suelo que pertenece al espacio natural o los barrios holandeses propuestos por J.J.P Oud con vivienda unifamiliar.

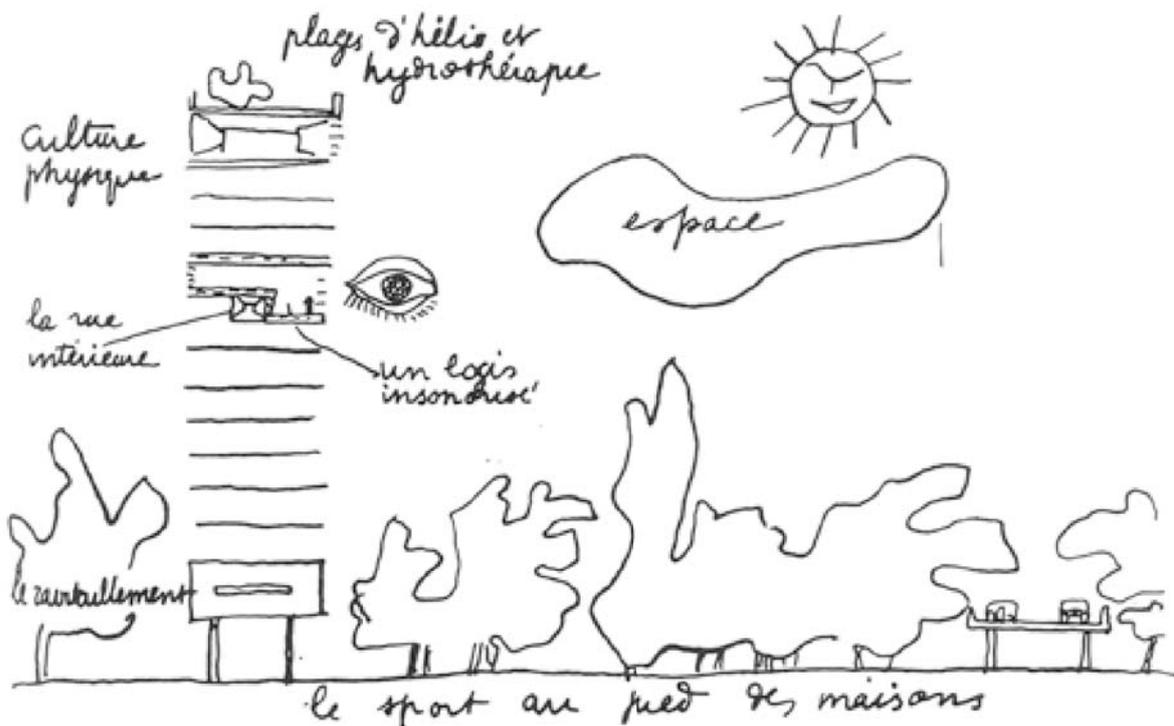


Figura 10. Dibujo de Le Corbusier de para explicar la ville radieuse en el CIAM de 1930. Benevolo 1974

7 En 1910 trabaja en el estudio de Sir Raymond Unwin. Howard y Unwind postulan la extensión urbana en forma de ciudades satélites parcialmente autosuficientes, rodeadas de un cinturón verde y conectadas a la ciudad por un sistema de transporte rápido.

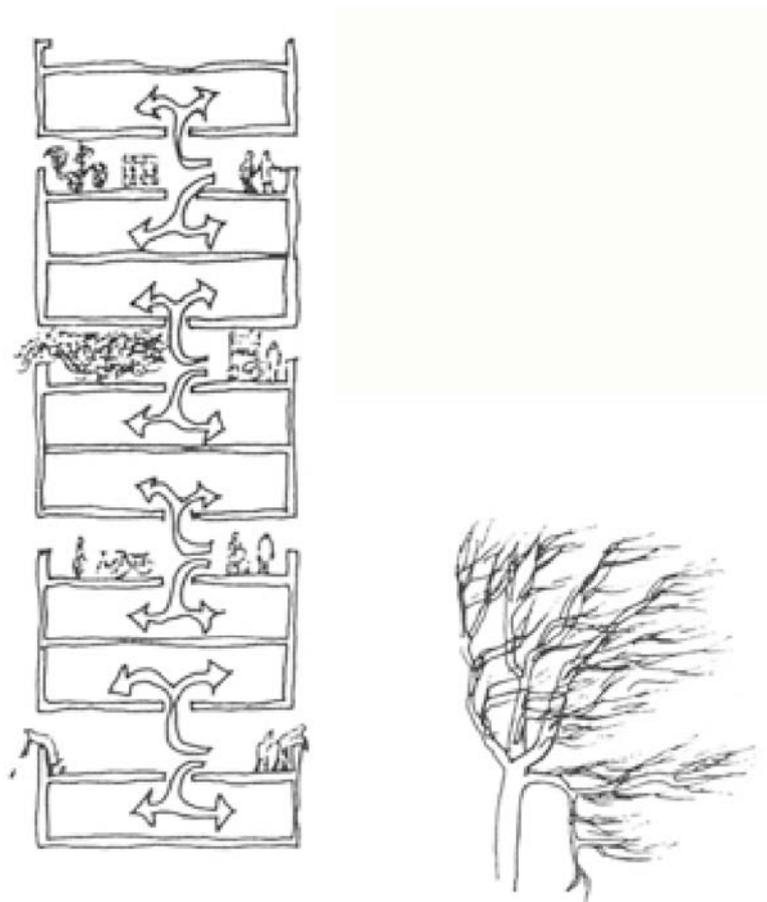


Figura 11. Esquema de Golden Lane, 1952. Alison y Peter Smithson. Vidotto 1997

Sin embargo la segunda generación de la modernidad se preocupó aun más de la estructura urbana y de los espacios público que generaba, en la resolución del CIAM IX, Aix-en-Provence de 1953 se manifiesta: “Pertener es una necesidad básica emocional y sus asociaciones son del orden más simple: de pertenecer –identidad- proviene el sentido enriquecedor de vecindad. La calle corta y angosta del barrio mísero triunfa allí donde una distribución espaciosa fracasa”(Framptom, 1983)

Estas preocupaciones de los años 50 y 60 aportan ejemplos a su vez tan dispares como el proyecto del Golden Lane de Alison y Peter Smitson con sus calles aéreas como evolución del corredor oscuro de la Unidad de Habitación de Le Corbusier o la ciudad Toulouse de Mirail de Candilis-Josic-Woods de 1961 donde el diseño del espacio público y la diferenciación de espacios para las circulaciones de coche-peatón son parámetros fundamentales del proyecto.



Figura 12. Circulación peatonal de Toulouse de Mirail. 1961 Candilis-Josic-Woods. Benévolo 1974

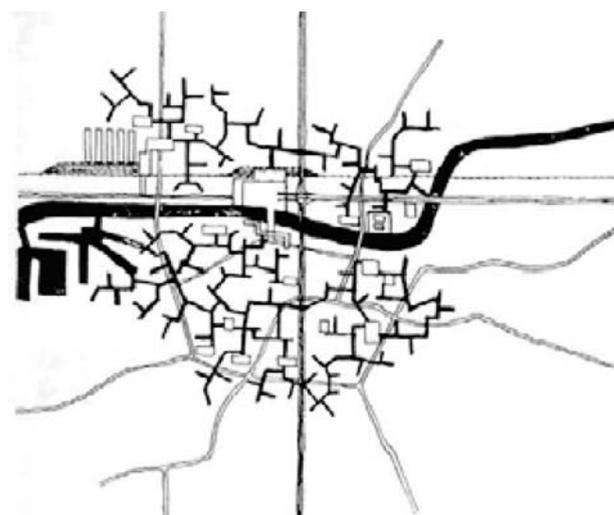


Figura 13. Concurso de viviendas Golden Lane 1952. Vidotto 1997

A finales del siglo XX se vuelve la mirada a los ensanches del XIX y sus manzanas cerradas como fórmula para construir ciudades vivas. Sin embargo estos planteamientos aplicados en los nuevos barrios tienen diferencias sustanciales con los anteriores que ya los están poniendo en crisis.

Los portales de la manzana del XIX son numerosos y vuelcan a la vía pública, la planta baja casi en su totalidad se utiliza como zona de comercio u oficina lo que hace que las calles tengan una importante actividad y a distintas horas del día. Las aceras y las calles en relación con el volumen edificado tienen menor dimensión, lo que ayuda a tener mayor densidad de personas en las aceras y por otra parte que las vías de tráfico no supongan una fractura para la circulación del peatón.

En cambio en las manzanas o parcelas de las actuaciones de finales del siglo XX y principios de XXI el acceso a las viviendas se reduce a algún punto de la vía pública, la actividad comercial apenas se introduce en el tejido

residencial<sup>8</sup>, las aceras son extremadamente anchas para el poco flujo de personas que tienen y las vías de tráfico se amplían perdiendo en sentido espacial de la calle y generando fracturas en el barrio.

La introducción de aparcamientos en sótanos hace que la edificación se independice de las inclinaciones de la calle, buscando el plano horizontal como solución natural y por tanto creando desniveles entre la calle pública y el espacio interior de la parcela. Esto vuelve a potenciar que el acceso a los portales se haga desde el interior de la parcela y en la mayoría de los casos desde un sólo punto controlable, por lo que existe un perímetro infranqueable de gran dimensión donde no ocurre nada.

Sin embargo lo más característico y diferenciador del momento actual es la dicotomía producida entre la labor del arquitecto construyendo edificios y la labor del urbanista proyectando planes de crecimiento urbano. La construcción del tejido residencial se ha ido atomizando, cada edificio se diseña por un arquitecto diferente que piensa hacia dentro de su parcela. Sin embargo las propuestas de crecimiento urbano son cada vez de mayor escala. En esta dicotomía hay una escala intermedia que se pierde, que no es de nadie y que por tanto no se diseña.

Cabría preguntarse si los nuevos PAUs producidos en Madrid pueden definirse como barrios cuando triplican en superficie a los tradicionales, cuando desaparece la calle principal de comercio sustituida por un gran centro comercial y cuando los edificios en vez de ser neutros y formar un tejido uniforme se entienden como entidades independientes.

Dentro de esta situación no es de extrañar la intensidad que han cobrado en la actualidad los edificios y proyectos de carácter híbrido donde en un único conjunto edificatorio se introducen distintos usos que intentan restituir la ciudad que se utiliza las 24 horas del día y por personas diversas.

En los casos de los años 50 estudiados se aborda esta escala intermedia. Proyectan la ordenación, el diseño del plano del suelo y los espacios comunitarios que sobrepasan la escala de bloque de manzana y llegan hasta la célula habitacional. Esto permite una integración de los habitantes que la ocupan, un paisaje comunitario propio, una pertenencia no sólo al bloque de vecinos sino a una comunidad de mayor escala.

En la memoria de la Ciudad Horizonte<sup>9</sup> redactada por los autores de las colonias estudiadas se hace referencia a la importancia del trabajo con distintas escalas: “En el escalonamiento ascendente que constituye la estructura de una ciudad, cada escalón está caracterizado por unos elementos formales y una función específica que no se da en el escalón anterior. Un escalón superior no es la suma de los anteriores, sino un nuevo tipo de forma social y práctica. En este criterio la escala adecuada a cada escalón es muy importante.” Alberdi, Sáenz Guerra (1996)

Además por su escala de actuación permiten diseñar parte de los servicios dotacionales y el comercio introduciendo otros usos al de residencia y mejorando así la vitalidad de la ciudad. Esta característica es una de las cuatro definidas por Jane Jacobs (1993) como condiciones indispensables para generar diversidad en los barrios de una ciudad cuando escribe: “El barrio debe alojar más de una función primaria y preferiblemente más de dos. Con ello se garantiza la presencia de gente en las calles a horas diferentes y por motivos distintos, pero haciendo usos

---

8 El pequeño comercio en planta baja en las nuevas promociones ha desaparecido casi por completo y de hecho en las promociones en la que se han previsto (caso estudiado de Mónica Alberola y Consuelo Martorell) no se llegan a ocupar porque el mercado no las demanda.

9 Ciudad Horizonte. Anteproyecto de Urbanización de una ciudad Satélite de Madrid. Francisco Javier Sáenz de Oiza, José Luis Romany Aranda, Carlos Ferrán Alfaro, Eduardo Mangada Samáin.

de las mismas instalaciones”.<sup>10</sup>

En la colonia Loyola construida entre terrenos agrícolas la ordenación dialoga más con el paisaje que con la propia ciudad, recordándonos las ordenaciones propuestas por JØrn Utzon de viviendas unifamiliares en estas mismas fechas y que diluían la construcción y el terreno natural. En la actualidad existe una gran preocupación por el sellado del terreno que producen los pavimentos impermeables que ponen en peligro los suelos fértiles, las aguas subterráneas y que alteran las escorrentías naturales del territorio. El punto de partida de las colonias realizadas en los 50 y 60 tenían en cuenta estos parámetros por otros motivos diferentes, pero lo cierto es que se impone volver a los pavimentos blandos y permeables y asumir como responsabilidad el aportar suelo con vegetación que reestablezca el equilibrio biológico del terreno y aporte oxígeno a la atmósfera.

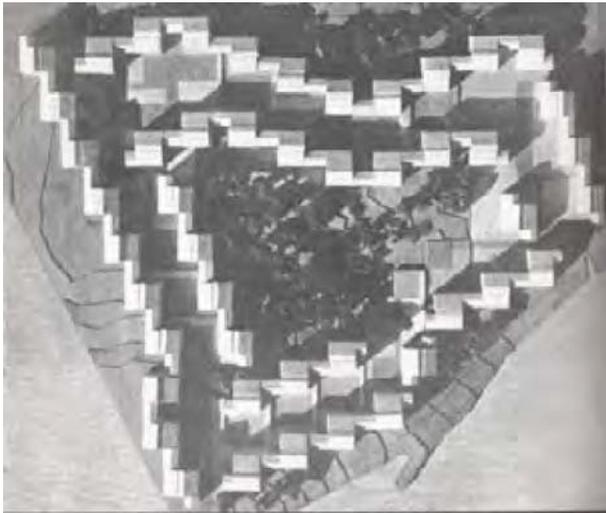


Figura 14. Maqueta de proyecto colonia Loyola. González Amezcua 1965

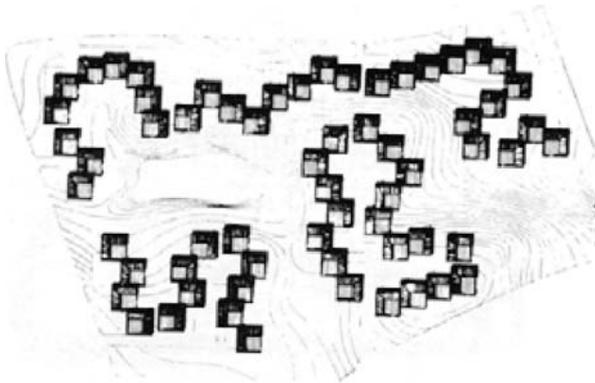


Figura 15. Viviendas Kingo en Elsinore de Jorn Utzon 1956 Ferrer Forés 2006

El cambio del uso mayoritario del coche dentro de estas actuaciones ha desvirtuado el plano del suelo que tan sensiblemente se realizó en su inicio por la asunción sin crítica de la máxima “cuantos más coches aparcados mejor”, lo que ha convertido la mayoría de los espacios comunitarios en playas de aparcamiento sin otro uso. La pa-

---

10 The Death and life of Great American Cities. Modern Library Edition. New York, 1993. pág 196

vimentación en estas colonias también ha cambiado para posibilitar la accesibilidad de ambulancias a los portales de vecinos. Otra causa de empeoramiento de la calidad de los espacios comunitarios está en el envejecimiento de la población y la inseguridad para utilizar estos espacios. Sin embargo estos espacios de gran dimensión y árboles de porte suponen una gran oportunidad de repensar el espacio público.



*Figura 16. Colonia Juan XXIII. González Amezqueta 1973*



*Figura 17. Colonia Juan XXIII. Fotografía del autor, 2011*

En la colonia Loyola por una cuestión económica se realizaron los tendedores de las viviendas en planta baja. Los vecinos no aceptaron esta forma de vivir, pero en cambio en la actualidad sí que se acepta el tener un espacio de almacenaje o incluso tener un pequeño jardín propio en un lugar distinto de la propia vivienda. Estos dos usos cabrían dentro de un diseño adecuado, al igual que los espacios de aparcamiento que no sellan el territorio, que conviven con la vegetación y que se pueden usar de forma diferente cuando no hay coches.



Figura 18 y 19. Colonia Loyola. 1965. González Amezqueta 1965

En los casos estudiados producidos en el nuevo Ensanche de Carabanchel el diseño del espacio público se centra en lo que les está permitido, fundamentalmente en la relación entre vecinos. En este sentido las propuestas tienen planteamientos muy dispares.

La generosidad hacia la ciudad que plantea Jacobo García-Germán, cediendo el plano del suelo comunitario al barrio con un espacio de juego en la proximidad a un colegio y que nos evoca las imágenes de los niños jugando en los jardines de las viviendas de Robin Hood Gardens de Alison y Peter Smithson.



Figura 20. Robin Hood Gardens Smithson 1966-1972. Vidotto 1997



*Figura 21. Viviendas García-Germán 2006. Fotografía de autora 2011*

La creación de un patio de vecinos, en el caso del estudio de Mónica Alberola y Consuelo Martorell, con una escala ajustada y correctamente soleado, donde existen espacios de apropiación por parte de los usuarios y que propicia que el paisaje interior se modifique en función de quién lo habite.



*Figuras 22, 23, 24. Viviendas Alberola-Martorell 2004. Fotografías de autora 2011*

Y por último la propuesta de vivienda densa, en el caso de Tom Mayne y Begoña Díaz, donde se delimita claramente los espacios de acceso a las viviendas, con medidas ajustadas como si de una medina musulmana se tratase y un espacio amplio interno donde se puede producir la vida de comunidad de vecinos.



Figuras 25, 26, 27. Viviendas Mayne-Díaz Urgorri 2004. Fotografías de autora 2011

## Conclusiones

El espacio público generado en el crecimiento de las ciudades desde finales del siglo XX y principios del XXI se ha proyectado desde el transporte privado. Este planteamiento genera ciudad dispersa, aumentando la superficie de carretera y reduciendo la del peatón. Se han creado ciudades rápidas, incómodas para el encuentro entre personas y ciudades contaminantes por el uso masivo del coche privado.

Por otro lado el crecimiento de la ciudad separa los usos desvinculando físicamente los espacios de trabajo, de ocio y residencial. Este último tejido por tanto se vuelve muy sensible al uso que sus vecinos hagan de él puesto que no hay actividades alternativas.

En esta situación es difícil que los ciudadanos hagan suyo el espacio público y esta desvinculación genera el abandono, la falta de cuidado y de actividad en la calle y en los espacios públicos.

Javier Mozas (2006) define acertadamente diez sellos de calidad para la casa que está por venir, todos igual de importantes. Algunos de estos sellos se podrían asumir en el espacio comunitario. El espacio público en nuestros barrios debería ser: Neutro, con un carácter y una identidad que no se imponga al entorno, que permita a los usuarios hacerlo suyo. Flexible, adaptable a los usos que se puedan dar a lo largo del día y del tiempo. Diverso, que sea capaz de acoger a todo tipo de comunidades y personas. Accesible, que permita su utilización a todos los ciudadanos, incluso aquellos con necesidades especiales. Verde, que consume el terreno, los materiales y la energía justos, que es capaz de generar oxígeno y no sólo CO<sub>2</sub> y que introduce la naturaleza en la ciudad. Alternativo, que potencie formas de vida distintas para los ciudadanos y sus formas de moverse dentro de la ciudad. Capaz de implicar a los ciudadanos con sus espacios públicos, para usarlos y cuidarlos. Protegido, que dé confianza a las personas que lo utilicen.

La dicotomía entre espacio privado y espacio público cada vez resulta mayor. Se corre el riesgo de que los ciudadanos dejen de sentir como suyo el espacio público de la ciudad. Sin embargo la riqueza de las ciudades y de

los barrios está en los intercambios, encuentros y posibilidades que se abren para los que la viven. Es tiempo que todos los agentes sociales que intervienen en la ciudad estudien y trabajen a favor de la calidad del espacio público, asumiendo que la riqueza propia de la ciudad está en lo que ocurre de puertas a fuera de nuestra casa, asumiendo la ciudad como nuestra casa. “Nuestra” porque nos pertenece y “casa” porque también vivimos en ella.

## Referencias

Alberola, Mónica y Martorell, Consuelo (2002) Edificio de viviendas para alquiler en Carabanchel. Parcela 2.8.3 Ensanche Norte de Carabanchel. Revista arquitectura COAM n° 329 3t, 16-21.

Alberola, Mónica y Martorell, Consuelo (2005) Edificio de viviendas para la EMV. Revista arquitectura COAM n° 340 2t, 16-21.

AAVV (2007)Arquitectura de Madrid 3. Periferia. Ed. Fundación COAM

Alberdi, R y Saénz Guerra,J (1996) J. Francisco Javier Sáenz de Oiza. Madrid Ed. Pronaos. 72-77

Benévolo, Leonardo (1974) . Historia de la arquitectura Moderna. Barcelona. Ed. G. Gili. 553, 877,943

Framptom, Kennet (1983). Historia de la arquitectura moderna. Barcelona. Ed. G. Gili.

Ferrer Forés, Jaime J. (2006). Jorn Utzon. Obras y Proyectos. Barcelona. Ed. G. Gili. 132-139

García-Germán, Jacobo. Viviendas M-40. 2003-2006. <http://www.garciagerman.com/?p=130>

González Amezqueta, Adolfo (1965) El grupo Loyola. Hogar y Arquitectura n° 59, julio-agosto. 16-29

González Amezqueta, Adolfo (1973) El grupo Loyola. Hogar y Arquitectura n° 68, enero-febrero. 12-33

Jacobs, Janet (1993). The Death and life of Greats American Cities. Modern Library Edition. New York.

Mayne, Tom (Morphosis). Viviendas en Madrid. <http://morphopedia.com/projects/madrid-housing>

Montaner, Joseph María (2003). Tipologías de vivienda social para el siglo XXI. Revista TC cuadernos. Tribuna de la Construcción n°59. Nov, 6-9.

Mozas, Javier y Fernández Aurora (2006). Density. Nueva Vivienda Colectiva. Ed a+t ediciones Vitoria-Gazteiz

Terán, Fernando (1982). Planeamiento urbano en la España contemporánea (1900-1980). Ed Alianza Universidad. Madrid.

Pizarro, María José y Rueda, Oscar (2009). Dos relatos visuales sobre el PAU de Carabanchel. Revista Arquitectura COAM n°356 2t, 86-101.

Vidotto, Marco (1997), Alison y Peter Smithson. Obras y Proyectos. Ed. Gustavo Gili.

# LA FUNCIÓN SIMBÓLICA Y SOCIAL DE LOS EDIFICIOS EN LA RECONSTRUCCIÓN DE HAITÍ

**Antón Álvarez Ruiz**

Profesor Titular Interino en la UCM. Especialista en “Comunicación Estratégica”

antonlv@ccinf.ucm.es.

**Silvia Babsky Nadel**

Arquitecto Superior por la Universidad de Buenos Aires. Título ratificado en Canadá y España. Coordinadora de Tech-Tools.

silviababsky@hotmail.com.

**Ramón Valls Navascués**

Arquitecto y Urbanista. Escuela Técnica Superior de Madrid. Directivo de BN Asociados Arquitectos.

bnasociados@bnasociadossa.es

Facultad de CC. de la Información. Universidad Complutense de Madrid-UCM. Avda. Complutense s/n. 28040-Madrid.

## Resumen

La reconstrucción de Puerto Príncipe, la capital de Haití, nos permite realizar una reflexión sobre algunas de las funciones simbólicas, representativas y comunicacionales que tiene los edificios públicos.

Dentro de todas las tareas que son necesarias para restablecer la normalidad del país después del devastador terremoto, la reconstrucción urbana, el nuevo planeamiento de la capital y la instalación de los infraestructuras básicas –electricidad y energía, potabilización y conducción de agua, creación de infraestructuras...– juegan un papel de gran importancia para evitar el sufrimiento de la población y por su utilidad como motor de la recuperación económica. Pero también porque la reconstrucción del medio urbano y, muy especialmente de los edificios públicos, juega un rol significante, en cuanto a la emisión de mensajes que tienen un efecto positivo sobre la confianza y el nivel e estima que la población civil pone en sus instituciones.

Es evidente que la recuperación del tejido socioproductivo en Haití pasa, en gran medida, por una respuesta eficaz de las organizaciones políticas y administrativas básicas del Estado.

Pero también porque la ciudadanía materialice esa certidumbre visualizando físicamente la existencia de esos centro de poder en los edificios que acogen dichas instituciones: edificio del Parlamento y Palacio Presidencial, edificio del Ayuntamiento, Palacio de Justicia, etc. lo que da a la reconstrucción de estos edificios una dimensión peculiar y, en gran medida, semiótica. Eso mismo ocurre cara al exterior, especialmente para los países que están donando fondos: la reconstrucción física de los edificios emblemáticos y del país en general constituirían, más que ninguna otra variable, la evidencia física de la correcta aplicación del dinero recibido y consolidaría el paradigma de la nueva sociedad haitiana.

# Palabras clave

*Reconstrucción de Haití, lenguaje y edificios públicos, semiótica y arquitectura*

## Abstract

THE SYMBOLIC AND SOCIAL FUNCTIONS OF THE BUILDINGS IN THE RECONSTRUCTION OF HAITI.

The reconstruction of Port-au-Prince, the capital of Haiti, gives us the opportunity to think and write about the symbolic, representative and communicative functions of the public buildings.

Of all the urgent tasks needed to restore the normality of the country after the devastating earthquake, the urban reconstruction and the new planning of the capital and the installation of the basic equipments – electricity and energy, purification and conduction of water, creation of infrastructures ... – play a role of great importance in order to avoid the suffering of the population and due to its utility in boosting the economic recovery. Also because the reconstruction of the buildings, especially of the public buildings, plays a significant role in sending messages that can have a

positive effect on the confidence of the civil population in their public institutions.

The recovery of the socio-productive activities in Haiti requires, for sure, an effective response of the political and state organizations. However, it also requires that the citizenship to be able to visualize the existence of this focus of power in the buildings of these institutions: The House of the Parliament, The Presidential Palace, The Town Hall, The Courthouse, etc. This consideration gives a peculiar dimension as well as a semiotic meaning to the reconstruction of these buildings. The same is valid regarding foreign countries, specially all those that have given donations: the physical reconstruction of the emblematic buildings and of the country in general would constitute, more than no other variable, the physical evidence of the correct application of the received donations and it would consolidate the model of the new Haitian society.

## Key words

*Reconstruction of Haiti, language and public buildings, architecture and semiotics*

# Introducción

En este trabajo deseamos compartir una serie de conocimientos adquiridos durante el trabajo realizado por los autores en la reconstrucción de Haití. Y, además de la problemática social y económicas del país y de los aspectos relacionados con la construcción y rehabilitación de los edificios y de la infraestructura básica, queremos reflexionar sobre la capacidad semiótica de la arquitectura para enviar mensajes a la sociedad y consolidar una determinada política, en este caso para favorecer la autoconfianza del pueblo de Haití en su reconstrucción y en el futuro del país.

## Objetivos

Los objetivos del presente escrito son reflexionar sobre el modelo de reconstrucción que le interesa seguir a Haití después del terremoto que ha sufrido y sobre la importancia simbólica que tienen los edificios institucionales. Para el pueblo de Haití, este podría ser un elemento trascendental que le ayude a recuperar la confianza en las instituciones y en la nueva etapa que tiene ante sí.

## Metodología

En primer lugar, se ha partido de un conocimiento personal y directo de la situación: los dos arquitectos que han participado en este artículo han realizado varias estancias en Haití tras el terremoto y se han entrevistado con las autoridades locales, como representantes del consorcio español de empresas que elabora propuestas para la reconstrucción del país; el tercer autor del artículo participó en la estrategia de intervención. A esta experiencia directa se han incorporado luego diversas fuentes bibliográficas –libros, documentos, publicaciones oficiales, informes privados, etc.– sobre la situación de Haití y sus necesidades actuales. Por último se han estudiado las obras publicadas sobre el papel simbólico y semiótico que juega la arquitectura desde la perspectiva social, aplicándolo a la realidad de Haití y extrayendo las oportunas conclusiones.

## 1. Desastre humanitario, ruina urbana

El terremoto sufrido por Haití el 12 de enero de 2010 fue una de las catástrofes humanitarias más graves de la historia, como han destacado ampliamente los medios de comunicación: en sólo 35 segundos murieron más de 300.000 personas y otras 350.000 resultaron heridas (ISPAN 2, pag 1-9). Para contextualizar estas cifras podemos añadir que la capital, Puerto Príncipe, tenía en el momento del terremoto algo más de 700.000 habitantes. Y que los muertos del terremoto superaron en 40.000 personas el número de víctimas fallecidas conjuntamente en los bombardeos de Hiroshima y Nagasaki (estimadas respectivamente en 120.000 y 140.000; Wikipedia 1, y 2).

Esta devastación humana tuvo una traducción igualmente desoladora a los edificios, equipamientos e infraestructuras del país. Según cifras oficiales (febrero de 2010) el 90% de los edificios de la capital habían quedado destruidos, entre ellos 250.000 residencias y 30.000 edificios comerciales. De los millones de infraviviendas existentes, donde vivía más de la mitad de la población (Nabatec, pag. 3), no se dispone de cifras contrastadas pero fueron las que se llevaron la peor parte, quedando barriadas enteras reducidas a escombros.

Incluso los edificios oficiales, bien proyectados y sólidamente contruidos, la mayoría de ellos durante el siglo XX, quedaron destruidos o gravemente dañados, como el impresionante Palacio Presidencial (construido en 1924), el Palacio de Justicia (1927), el Ayuntamiento de Puerto Príncipe (1928), la Oficina Nacional de Correos (1949) y también los edificios del Parlamento Nacional, el Banco de la República de Haití, la Catedral de Puerto Príncipe, la Prisión Civil y los principales hospitales (ISPAN 1, pag. 1-7; ISPAN 2, pag. 1-9). Así pues, todas las construcciones importantes que albergaban los centros del poder nacional, municipal y religioso desaparecieron del paisaje tras el terremoto.

## 1.1. La agitada historia de un pequeño país

La situación sobrevenida tras al terremoto fue la culminación de dos siglos de penuria, pobreza, corrupción y sucesivas dictaduras, que han hecho de Haití la nación más pobre del mundo occidental: antes del terremoto la renta per cápita anual era de 460 dólares, el analfabetismo abarcaba al 55% de la población y la esperanza de vida se situaba en los 54 años, cuando los países de su entorno ya la tenían en torno a los 70 años (Accord, pag. 13).

Todo ello supone una triste renta después de haber sido Haití pionera en la lucha por la emancipación de las dependencias coloniales, pues fue la segunda colonia americana en independizarse de la metrópoli y el primer país del mundo que abolió la esclavitud, ambos hechos sucedidos en 1804.

## 1.2 La difícil reconstrucción

El terremoto no sólo dejó a más de un millón y medio de personas sin hogar. También dejó a los diez millones de haitianos sin los edificios representativos de sus principales instituciones, como hemos detallado. Esto encierra un doble problema. Porque, si ya antes el pueblo desconfiaba de unas instituciones que secularmente no habían sabido crear y repartir la riqueza y garantizar un mínimo disfrute de la libertad y el derecho, ahora que los edificios que contenían dichas instituciones han sido físicamente borrados del mapa, su desesperanza puede ser aún superior (“un mal gobierno es preferible a ninguno”). Sin duda es imperioso construir viviendas: año y medio después del terremoto todavía seguían sin hogar un millón de personas del millón y medio de damnificados, y sólo se habían construido 40.000 viviendas (AA & Partners); también es urgente edificar y rehabilitar colegios y hospitales.

Pero se hace igualmente necesario reconstruir enseguida los edificios públicos, no sólo para que vuelvan a funcionar adecuadamente los servicios que albergan sino también para que el ciudadano constatare físicamente la existencia de estos centros de poder y pueda creer en ellos como alternativa al caos, de la misma manera que igualmente creará en la generación de empleo cuando vea que se reconstruyen las fábricas, quizás aprovechando este momento para impulsar la economía del país y enfocarla en una nueva dirección.

El caso de Haití y en concreto de Puerto Príncipe y su zona metropolitana –denominada localmente ZMPAP–, que concentra la mayoría de las instituciones y que antes del desastre agrupaba el 90% de las actividades industriales del país y el 75% del sector terciario (Accord, pag. 13), pone de relieve la importancia que los complejos urbanos productivos y, aún más especialmente, los edificios administrativos tienen a nivel semántico, es decir, en cuanto a las imágenes que proyectan sobre toda la sociedad civil.

## 2. Función semántica de la arquitectura pública

No cabe duda de que hay una estrecha relación entre símbolo y función en los edificios públicos (Fentress, pag. 9). Observando las construcciones como un medio de comunicación Deyan Sudjic, antiguo director de la prestigiosa revista de arquitectura y diseño “Domus” y del Design Museum de Londres, afirma que “la arquitectura es una herramienta práctica y un lenguaje expresivo capaz de transmitir mensajes muy concretos” y que “puede considerarse la primera y aún así una de las más poderosas formas de comunicación de masas” (Sudjic, pag. 10 y 290). Por eso, resulta indiscutible que los edificios emiten mensajes, aunque estos puedan variar según los tiempos y el contexto. Y que, por añadidura, los edificios y construcciones públicas siempre han sido considerados –aunque, hasta hace poco, la mayoría de las veces de forma inconsciente– una especie de mensaje de quienes detentaban el poder político. Y, en efecto, los edificios públicos hablan de la autoridad de los gobiernos y les recuerdan a los ciudadanos sus deberes y obligaciones (Fentress, pag. 7). En esta línea, algún especialista ha sido incluso más explícito al afirmar que resulta fácil encontrar relaciones entre algunos espacios arquitectónicos y la capacidad persuasiva de algunas campañas de publicidad, lo que permite observar al “edificio como un anuncio” (James, pag. 46-51). Es decir, que a nivel semántico, un edificio puede estar transmitiendo al público mensajes homologables a los de una de esas campañas de imagen institucional que estamos tan acostumbrados a ver en los tiempos actuales.

### 2.1. Siguiendo la historia

De hecho, todas las construcciones visibles por el público –ceremoniales, estéticas o puramente funcionales, como las obras públicas– constituyen desde tiempos inmemoriales un ejercicio de poder y una expresión del mismo dirigida a toda la sociedad. Las pirámides fueron construidas, al parecer, para preservar los cuerpos de los faraones y otros altos dignatarios, para facilitar el ascenso de sus almas al mundo estelar y conseguir su resurrección y transformación en dioses. Pero también fueron erigidas para preservar la memoria de los gobernantes, celebrar su éxito y recordar su poder (Parra, pag. 456-458).

Tal era su importancia a nivel representacional que, cuando algún faraón cayó en desgracia después de muerto, sus símbolos arquitectónicos fueron destruidos, rotos o borrados (Brown, pag. 96 y 106). Siglos más tarde, las complejas interrelaciones existentes entre el poder, la sociedad y la arquitectura permitieron impulsar, desde las autoridades civiles y a través de la arquitectura y del planeamiento racionalista de las emergentes ciudades, el salto de los valores medievales al mundo moderno (Cohen y Szabo).

Podemos atribuirle una significación bastante clara a todas las construcciones públicas del pasado, en función de cuándo y por quién fueron erigidos: arcos de triunfo, obeliscos, grandes obras escultóricas, anfiteatros, puentes y acueductos... Hoy en día, cuando el dinero público debe ser gastado de forma práctica para evitar la crítica de la ciudadanía, los edificios públicos han monopolizado en gran medida estas funciones semánticas y comunicacionales.

En una sociedad democrática, la práctica de la arquitectura pública parece consistir principalmente en descifrar qué es lo que consigue que el público conecte con sus instituciones, porque los edificios tratan de establecer un diálogo con la sociedad (Fentress, pag. 8 y 10). Y actualmente, una expresión de esa deseada apertura del poder hacia los ciudadanos se materializa en edificios públicos abiertos y transparentes. El Centro Pompidou (Renzo Piano y Richard Rogers, 1977), pionero de la estética industrial y el high-tech, se basa en la franqueza porque

muestra al público sus tripas: los conductos, las instalaciones y su propia estructura; la remodelación del Reichstag en Berlín (Norman Foster, 1999) constituye quizás la máxima expresión de transparencia porque el público tiene el privilegio de ver el interior del edificio donde se reúnen sus representantes e incluso puede pasearse sobre el lugar donde toman asiento (Sudjic, pag. 197 y 290). Tal es la iconicidad de este edificio que su imagen se utiliza en la actualidad como el símbolo representativo de Alemania en los telediarios de la cadena pública de televisión Española (la 1 de TVE) cuando se realizan las conexiones con el corresponsal de ese país.

Pero, de todas las funciones comunicadoras que puede adquirir la edificación pública, la que más le puede interesar ahora al pueblo de Haití es la de visualizar nuevamente elementos tangibles de una organización administrativa y de un gobierno activos, eficaces y que, quizás después de la conmoción vivida, podrían ser diferentes a los anteriormente conocidos. Y esta visión de los nuevos edificios públicos reconstruidos es necesaria para ilusionar a la población y ayudarle a conseguir la confianza necesaria para las tareas de reconstrucción del país (Tobías).

### 3. Una oportunidad para la regeneración

El terremoto provocó una de las reacciones de solidaridad más importantes de la historia en la escena internacional, tanto a nivel público como institucional y gubernamental, proporcionando 4.000 millones de dólares en los meses siguientes a la catástrofe. Nuestro país es el tercer donante tras EEUU y Canadá (Perejil) y comprometió 345 millones de euros en la Conferencia de Donantes celebrada en Nueva York en marzo de 2010, de los que ya ha desembolsado una parte importante (Perejil y Rodríguez Ramos). Estas grandes cantidades de dinero no sólo pueden cubrir las necesidades más inmediatas del país; si son utilizadas siguiendo un enfoque adecuado pueden relanzar la economía de Haití e impulsarla hacia un modelo productivo y duradero.

Otro factor para la esperanza, esta vez en el plano político, ha llegado con las elecciones celebradas algunos meses después del terremoto, el 28 de noviembre de 2010, en las que salió elegido presidente un antiguo cantante de rap muy popular en el país, Michel Martelly, con un amplio margen del 67,57% de los votos, aunque sólo acudió a las urnas el 30% de los votantes (Sparrow). El elemento de renovación que puede suponer su elección está siendo boicoteado por los demás partidos políticos de Haití porque Martelly es un self-made man y no pertenece a la aristocracia tradicional del país, absolutamente endogámica y acostumbrada casi eternamente a traspasarse el poder de una familia a otra.

Martelly ha hablado de la necesidad de superar la “trampa de la ayuda humanitaria” porque “los haitianos no quieren ayuda, sino que los inversionistas faciliten el propio desarrollo del país” (Sparrow y Nueva Economía Fórum), con lo que está clara su intención de utilizar la ayuda humanitaria y la atención internacional que concita Haití para atraer inversiones que puedan propulsar definitivamente el desarrollo del país.

#### 3.1. El “Plan de Acción para la Recuperación y el Desarrollo”

Y ese es el objetivo del “Plan de Acción para la Recuperación y el Desarrollo del País” que el Gobierno de Haití lanzó en mayo de 2010 con el apoyo de la Comunidad Internacional. El plan, tras evaluar las pérdidas y los daños causados por el terremoto desea poner en marcha “un país emergente de aquí al 2030 (...) dotado de una economía moderna (...) en donde el conjunto de las necesidades básicas de la población estén satisfechas por un Estado sólido (...) y descentralizado” (Gobierno de la República de Haití, pag. 2). Dicho plan fija cuatro grandes

ejes de trabajo y el primero de ellos, dedicado al “gobierno territorial y el desarrollo del espacio” incorpora un gran número de actividades relacionadas con la construcción y el planeamiento incluyendo, como es lógico, la “reconstrucción de las zonas devastadas” y “volver a dar vivienda a la población” (Gobierno de la República de Haití, pag. 2-3). Los planes de desarrollo urbanístico y de construcción son también determinantes para la economía del país por la enorme capacidad que tienen para crear empleos directos e indirectos en un país asediado por el desempleo crónico, estimulando la industria y la economía local y mejorando los equipamientos y las infraestructuras.

Este plan permitiría redistribuir la presión humana que es realmente muy elevada, pues en los últimos 30 años se había duplicado la población total del país. Este problema es especialmente acuciante en las zonas urbanas, que ya acogen al 40% de la población, y en la capital, que alberga al 28% de toda la población del país y que ha triplicado su número de habitantes en los últimos 30 años (Nabatec, pag. 3).

Este plan de acción también permitiría explotar adecuadamente los elevados recursos del país, hasta ahora malversados y subdesarrollados. En concreto, la industria del turismo que, por estar ubicada en el corazón del Caribe, puede erigirse en el motor de la economía del país que, a estos niveles, constituye toda una “tierra de oportunidades”, según declaraciones textuales del presidente Martelly en su visita a España (Nueva Economía Fórum). Y precisamente por encontrarse el sector turístico de Haití en una situación incipiente, es susceptible de seguir un modelo de desarrollo muy productivo pero también equilibrado, coherente, sostenible y respetuoso con el entorno. Así podría desarrollarse la zona de Jacmel, en la costa sur del país y cerca de Puerto Príncipe, un lugar con un elevadísimo potencial, según los especialistas internacionales del sector turístico.

### 3.2. proyectando un mensaje al exterior

Pero, para finalizar y volviendo a la capacidad de la arquitectura y del urbanismo para consolidar la entidad de un país, la reconstrucción de Haití sería una excelente prueba de que la ayuda prestada por la comunidad internacional habría sido bien aprovechada, mitigando las imágenes de la proverbial corrupción reinante en la administración del país. Esto no es sólo una cuestión de imagen, es precisamente el elemento de credibilidad que necesitan la mayoría de los inversores que están evaluando la idea de intervenir en Haití, para hacerlo con una mínimas garantías de solvencia y continuidad.

También sería, de cara a la escena internacional, la prueba indiscutible de que el país, sus gobernantes y sus gentes, habrían aprovechado la catástrofe como un punto de inflexión para colocar al país en una senda económica y social nueva, acorde con los tiempos y con su entorno. Durante el pasado siglo XX bastantes países de Centroamérica y Sudamérica han sufrido amplios períodos de pobreza y falta de libertad; pero la mayoría están ya en la senda de la productividad y la justicia social. Y parece que definitivamente le ha llegado el turno a Haití, porque no puede eternizarse en una situación de indolencia y subdesarrollo que supone una perfecta obsolescencia comparada con su entorno geográfico y si valoramos el potencial de riqueza del país. Si es verdad que “la arquitectura desempeña un papel importante en la creación de una iconografía nacional y crea los hitos que definen la realidad nacional” (Sudjic, pag. 124), la reconstrucción de Haití tiene que suponer el mensaje tangible de que las cosas están cambiando para que tengan pruebas físicas de ello tanto los propios habitantes de Haití como las ciudadanías del resto de países de la escena internacional.

## Conclusiones

En estas líneas hemos estudiado las principales consecuencias del terremoto de Haití en relación a cómo han afectado a su estructura social, arquitectónica y urbanística. Hemos visto cómo los edificios, especialmente la obra pública, emiten mensajes desde el poder hacia los ciudadanos. Y cómo este mecanismo recomienda reconstruir con celeridad los edificios públicos del país para dar esperanzas a la población. También hemos analizado como el interés suscitado por el país y la ayuda humanitaria pueden emplearse para dar un giro histórico al desarrollo de Haití. Y, por último, como la reconstrucción misma del país puede enviar un mensaje al mundo para que crea en un nuevo Haití y comience a invertir en el país.

## Referencias

AA & PARTNERS, International Consulting: "Haití 2-7 mayo 2011" (informe técnico de carácter privado). Madrid, España. Mayo 2011.

ACCORD Banque Interaméricaine de Développement - Gouvernement Haïtien: "Plan-Programme de Développement de la Zone Métropolitaine de Port-Au-Prince". Puerto Príncipe, Haití. 2003.

BROWN, CHIP: "The King Her-Self". National Geographic Magazine, abril, 2009, Vol. 215, nº 4. Edición europea. Washington DC. EEUU.

COHEN, GARY B. y SZABO, FRANK, A. J. (editores): "Embodiments of Power: Building Baroque Cities in Europe". Berghahn Books. Nueva York, EEUU. 2008.

FENTRESS, CURTIS W.: "Civic Builders". John Willey & Sons. Inglaterra. 2002.

GOBIERNO DE LA REPÚBLICA DE HAITÍ: "Lanzamiento del Plan de Acción para la Recuperación y el desarrollo de Haití. Planificación e Implementación de las Grandes Obras para la Refundación del País. Fase I" (versión en castellano). Puerto Príncipe, Haití. Mayo de 2010.

ISPAN (Institut de Sauvegarde du Patrimoine National) (1): "Bulletin de L'ISPAN", revista mensual, nº 6, 1/ noviembre/2009. Puerto Príncipe, Haití. Pag. 1-7.

ISPAN (Institut de Sauvegarde du Patrimoine National) (2): "Bulletin de L'ISPAN", revista mensual, nº 9, 1/ febrero/2010. Puerto Príncipe, Haití. Pag. 1-9.

JAMES CAIRNS, GRAHAM: "Un viaje desde la semiótica hasta la fenomenología. Los cambios en la publicidad visual y la arquitectura comercial". Tesis doctoral. Universidad Politécnica de Madrid. Madrid, 2009. (Disponible en la Biblioteca de la Escuela Técnica Superior de Arquitectura-ETSAM).

NABATEC SOCIÉTÉ DE DEVELOPPMENT URBAIN: "Villages Lathan I-III Habitat Haití 2004". Informe de la compañía. Puerto Príncipe, Haití, junio de 2010.

NUEVA ECONOMÍA FÓRUM: "El presidente de Haití destaca que España <siempre ha cumplido con su palabra>". 7/julio/2011. Madrid, España. Accesible en (2/sept./2011, 10:20 h.): [www.nuevaeconomiaforum.org/es/act/noticias/object.aspx?o=32965](http://www.nuevaeconomiaforum.org/es/act/noticias/object.aspx?o=32965)

PARRA ORTIZ, JOSÉ MIGUEL: "Historia de las Pirámides de Egipto". Universidad Complutense de Madrid-UCM. Madrid, España. 2009

PEREJIL, FRANCISCO: "Tahití pide una oportunidad". Diario "El País". 10/julio/2011. Madrid, España. Disponible en (12/sept/2011, 14:15 h.): [http://www.elpais.com/articulo/internacional/Haiti/pide/oportunidad/elpepuint/20110710elpepiint\\_5/Tes](http://www.elpais.com/articulo/internacional/Haiti/pide/oportunidad/elpepuint/20110710elpepiint_5/Tes)

RODRÍGUEZ RAMOS, SORAYA (Secretaria de Estado de Cooperación Internacional, Gobierno de España): "Música para la esperanza de Haití". Diario "El País". 30/mayo/2011. Madrid, España.

SPARROW, THOMAS: "El presidente de Haití admite que la ayuda está mal utilizada". Diario "El País". 8/julio/2011. Madrid, España.

SUDJIC, DEYAN: "La arquitectura del poder. Cómo los ricos y poderosos dan forma al mundo". Ariel. Barcelona, España. 2007.

TOBIÁS, MIGUEL ÁNGEL: "Sueños de Haití" (film documental). Accamedia Producciones Audiovisuales. Valencia, España. 2010.

WIKIPEDIA (1): "Terremoto de Haití de 2010". Disponible (17/sept/2011, 18:00 h.) en: [http://es.wikipedia.org/wiki/Terremoto\\_de\\_Hait%C3%AD\\_de\\_2010](http://es.wikipedia.org/wiki/Terremoto_de_Hait%C3%AD_de_2010)

WIKIPEDIA (2): "Atomic bombings of Hiroshima y Nagasaki". Disponible (27/agosto/2011, 16:30 h.) en: [http://en.wikipedia.org/wiki/Atomic\\_bombings\\_of\\_Hiroshima\\_and\\_Nagasaki](http://en.wikipedia.org/wiki/Atomic_bombings_of_Hiroshima_and_Nagasaki)

# ACUPUNTURA URBANA: PROPUESTAS ESTRATÉGICAS DE LA CIUDAD INFORMAL

**Daniel Huertas Nadal**

Coordinador de Investigación y Doctorado

Profesor de Proyectos Arquitectónicos

Escuela Politécnica Superior, Departamento de Arquitectura.

UNIVERSIDAD FRANCISCO DE VITORIA

Ctra. Pozuelo-Majadahonda, Km. 1,800. Pozuelo de Alarcón, Madrid 28223 (ESPAÑA)

Tlfn: + 34 917091400 extensión 1875 Email: d.huertas.prof@ufv.es

## Resumen

Según el Informe de UN-HABITAT 2010/2011 aproximadamente el 50% de la población mundial vive en ciudades. De esta población, el 33%, esto es, 827 millones de personas, viven en asentamientos informales. La previsión de estudios como the London School of Economics indica que, para 2050, el porcentaje de población urbana se elevará hasta el 75%. Estamos en las puertas de la Era Urbana.

La denominada Ciudad Informal, desarrollada a partir de asentamientos no regulados, constituye, junto a la Ciudad Formal, un territorio complejo y fascinante. Las relaciones entre ambas son críticas, y el problema de formalización de los procesos de integración, capital. La ciudad formal primero planifica, legaliza, y luego construye. La ciudad informal invade, ocupa, habita, construye, y solo al final, trata de legalizar. Si queremos definir una ciudad inclusiva, hemos de afrontar la superposición de estas dinámicas.

Los procesos de regularización generados exclusivamente a partir de planes directores, y procesos de realojamiento o reasentamiento, han demostrado escasa capacidad de adaptación, integración y cohesión social. Al entender las dinámicas informales como un problema de forma o de diseño, estas intervenciones han ignorado permanentemente que la ciudad informal plantea un problema de identidad.

Proyectos estratégicos, que mejoran la accesibilidad, los servicios, que en definitiva insertan equipamientos e infraestructuras de la ciudad formal en la ciudad informal, provocan procesos insospechados, complejos e interesantes, mucho más efectivos que los que se derivan de grandes planes urbanos. Estos proyectos actúan como un ejercicio de acupuntura, activando la energía de la ciudad.

## Palabras clave

*Ciudad informal, microplaneamiento, derecho a la ciudad, espacio público, áreas de identidad, sostenibilidad, paisaje urbano*

## Abstract

According to UN-HABITAT Report 2010/2011 approximately 50% of the world population lives in cities. Of this population, 33%, that is to say, 827 million people, live in informal settlements. The forecast of researches such as the London School of Economics indicates that by 2050, the percentage of urban population will rise up to 75%. We are at the gates of the Urban Age.

The termed Informal City, developed from informal settlements, constitutes, together with the Formal City, a complex and fascinating territory. Relations between both are critical, and the problem of formalization of the integration processes, capital. First, the formal city plans, legalizes, and then constructs. The informal city invades, occupies, inhabits, builds, and only at the end, tries to legalize. If we want to define an inclusive city, we have to confront the overlapping of these dynamics.

Regularization processes generated exclusively from master plans, and processes of relocation or resettlement, have shown poor capacity for adaptation, integration and social cohesion. Understanding the informal dynamics as problems of form or design, these interventions have permanently ignored that the informal city raises a problem of identity.

Strategic projects, which improve the accessibility, the services, which in short insert facilities and infrastructure of the formal city in the informal city, cause unexpected, complex and interesting processes, much more effective than those derived from large urban plans. These projects act as an exercise of acupuncture, activating the energy of the city.

## Key words

*Informal city, micro planning, right to the city, public space, areas of identity, sustainability, urban landscape*

## Introducción

Bajo el título ACUPUNTURA URBANA se desarrolla un proyecto investigador que pretende desarrollar nuevos mecanismos de visualización, localización, y transformación del paisaje urbano contemporáneo, proponiendo modelos alternativos de programación y gestión del espacio público.

Se investiga sobre la recuperación del sentimiento de identidad del hombre en la ciudad moderna, partiendo de criterios sociológicos, políticos, económicos y antropológicos; y desarrollando nuevas herramientas de análisis, diseño, y gestión que facilitan estos procesos de acercamiento y recuperación de la experiencia urbana.

El análisis gira inicialmente en torno a los principales espacios de exclusión de la ciudad, donde se definen situaciones para las que no existen herramientas de intervención eficaces, dentro de los canales habituales de planeamiento y gestión urbana. Se trabaja investigando propuestas que van desde la pequeña escala del diseño hasta la gran escala de los asentamientos no regulados.

Una de las situaciones más críticas es la que protagonizan los espacios de exclusión de la ciudad contemporánea, habitualmente definidos como cuartos mundos: aquellos espacios comunes donde se producen condiciones de

desprotección o riesgo social en áreas pertenecientes al primer mundo. Estos cuartos mundos son el terreno inicial de trabajo del proyecto, por tratarse de ámbitos permanentemente desplazados en los análisis de cualquier plan de actuación. Estos lugares contienen todas las posibilidades y todos los conflictos que plantea la idea tan traída de la Aldea Global, haciendo necesario un proceso eficaz de visibilización, análisis y gestión.

De alguna manera, los proyectos arquitectónicos actuales no deberían seguir respondiendo a la ciudad como objetos arquitectónicos o piezas artísticas aisladas, sino más bien significarse como puntos dentro de redes incluidas en un espacio social y un discurso urbano. En este sentido, una posibilidad para ser optimistas reside en las comunidades informales. Cada vez más, sobre todo en América Latina, la informalidad ya no se entiende como un problema a ser resuelto a través del diseño, sino como una condición que ofrece su propio conjunto de soluciones. Las metodologías de integración de las nuevas propuestas arquitectónicas de compromiso social, y particularmente sus modelos de trabajo “inductivo”, como Jane Jacobs diría, podrían servir de modelo para la profesión al hablar de ciudades inclusivas. Estos proyectos están proponiendo alternativas a las grandes escalas de la planificación centralizada, y se basan en la idea de que los procesos de auto-organización en ámbitos degradados, pueden ser activados mediante un mínimo de intervenciones locales.

La aproximación a estos procesos y su capacidad de activación, se transforma así en el objetivo principal de esta propuesta. A partir de ella, se derivan ciertas cuestiones fundamentales, preguntas que han terminado convirtiéndose en el argumento principal de la investigación.

## Objetivos

Abordar proyectos estratégicos de ACUPUNTURA URBANA significa imaginar, documentar y gestionar de manera creativa el nuevo espacio público de la ciudad contemporánea. Como línea de trabajo prioritaria, la investigación se ha centrado en aquellos proyectos que intervienen sobre factores críticos de la ciudad, donde se hace necesario un proceso de revisión especialmente intensivo.

## Algunas preguntas

Al abordar el proceso de investigación de este proyecto, la pregunta central se convierte en una cuestión de fondo para cualquier arquitecto que quiere transformar su entorno: ¿Puede la arquitectura generar nuevos medios de transformación de la ciudad?

En un momento crucial en la definición de las estrategias que configuran la ciudad futura, la redefinición de los sistemas de trabajo y producción arquitectónica abren la puerta a nuevos modos de concebir el papel del arquitecto en la sociedad. Al focalizar estas cuestiones hacia las nuevas zonas de conflicto en el espacio público, surgen cuestiones relevantes para la eficacia del proyecto investigador:

¿Cuáles son las características de los espacios de exclusión? ¿Cuáles son las señas de identidad de estos espacios?

¿Quién vive en esos espacios, cuáles son sus dinámicas, qué ciudad tejen con sus desplazamientos?

¿Cuál es el contexto geopolítico, socioeconómico, geográfico, histórico en el que se desarrollan estas situaciones? ¿Son comunes? ¿Presentan elementos significativos o recurrentes?

¿Por qué se han producido estas situaciones de degradación del espacio público?

¿Qué mecanismos se han empleado para resolver estas situaciones? ¿Quién debe asumirlos? ¿Es viable, y sobre todo, es eficaz la autogestión?

Si la ciudad es un espacio de experiencias complejas, múltiple, fragmentaria ¿cómo puede representarse esta ciudad? ¿Cómo se puede transmitir esta experiencia?

¿Puede la arquitectura generar procesos de inclusión social reales? ¿Cómo? ¿Propicia la arquitectura ciudades sostenibles?

## Relevancia

La reformulación de la ciudad bajo esta perspectiva resulta imprescindible: posicionarse en el debate internacional, y aportar pautas y criterios de actuación significa participar activamente en la transformación de nuestra sociedad. El alcance social del trabajo propuesto, en este sentido, resulta muy interesante (y hasta cierto punto impredecible) ya que los resultados de la investigación benefician directamente a aquellos colectivos en riesgo de exclusión social, proporcionan una oportunidad de renovación a órganos de gestión, aproximan el resultado de la investigación al ciudadano, y refuerzan el trabajo investigador de la comunidad universitaria.

El proyecto es ambicioso en su origen. Obtener herramientas eficaces en el análisis de espacios y situaciones difíciles de abordar, derivadas de las múltiples lecturas que coinciden en ellos, supone avanzar notablemente hacia intervenciones concretas con una vertiente doble: Superar los sistemas de planeamiento, y potenciar la eficacia y viabilidad de soluciones innovadoras que no han sido desarrolladas porque no existen análisis sobre las necesidades clave de estas situaciones.

Con la investigación, se cubre un hueco de conocimiento: estudiar en profundidad las variables de definición de la ciudad en situaciones de marginalidad, permite generalizar resultados y configurar un marco teórico y práctico de alto valor.

## Metodología

### Inicio

Elaboración de un marco teórico: La importancia del objeto de análisis del proyecto investigador, implica multitud de fuentes, aproximaciones y lecturas. La organización, sistematización y análisis de los datos; y el posicionamiento del grupo investigador, resulta indispensable para progresar con garantías de éxito.

Elaboración de un marco práctico: Al tiempo que se está produciendo una gestión de información y planteamiento teórico, se desarrollan los criterios de documentación que configuran el material del proyecto.

## Enfoque

Los procesos y sistemas de trabajo, tanto en la configuración del marco teórico, como en la configuración del marco práctico, se generan con el objetivo de crear una nueva herramienta de análisis, expresión y comunicación del medio. Al abordar todos los niveles de significación de cada situación, esto es, superando el análisis sensorial o las abstracciones planimétricas y sectoriales, se potencia la definición de una serie de conceptos nuevos, derivados de la asociación de niveles de significación y registros diferentes.

Se proponen y documentan proyectos específicos de Acupuntura Urbana, definiendo nuevos mecanismos de transmisión de la experiencia de la ciudad, y nuevos parámetros de análisis. Se desarrollan herramientas creativas de análisis y gestión de los casos elegidos, proponiendo sistemas de intercambio de datos que hagan exportable el modelo de investigación a otros casos y ciudades.

Finalmente se proponen sistemas de intervención. Se revisan las posibilidades de adaptación de los proyectos analizados.

## Resultados

Directos: Se obtiene información, material original, y un sistema de mapeado propio.

Indirectos: Se forman nuevos investigadores, especialmente en nivel de maestría o doctorado y en vías de obtener título de doctor, se gestiona la formación y consolidación de redes de investigación, así como la construcción de una red de cooperación internacional.

## Transferencia de resultados

El trabajo de diseño y gestión web garantiza la transferencia de los resultados a los usuarios potenciales. El ensayo de sistemas de intercambio de información es uno de los objetivos del proyecto investigador. Este sistema permitirá establecer comunicaciones en múltiples sentidos, destacando: relaciones directas con agentes sociales implicados en el proceso de toma de datos, establecimiento de redes interuniversitarias, aproximación a empresas y agentes responsables de gestión.

## Consideraciones

En todo momento, la investigación tiene presente que el trabajo propuesto trabaja por la construcción de una ciudad sostenible, inclusiva, en la que lo fundamental es la recuperación de los valores de dignidad y emoción del hombre.



Figura 1. Sao Paulo. Nelson Kon

*La urbanización contemporánea sigue siendo una fuerza impulsora del cambio demográfico global, a pesar de que se está produciendo a un ritmo diferente en distintas partes del mundo: Los procesos de suburbanización y la expansión urbana están desarrollando modelos de baja densidad urbana. Esta expansión urbana, en los entornos de pobreza, agrava la brecha urbana que existe entre la ciudad formal e informal, lo que genera una división preocupante del espacio físico y social de la ciudad global.*

The Urban Age: la “era de las ciudades”. Una declaración de hechos incuestionables.

En 2005, la población que habita en las ciudades del mundo, alrededor de tres mil millones de personas, constituye la mayor parte de la población mundial. Es un hecho, por tanto, que atravesamos una época esencialmente urbana. Por eso el siglo XXI se considera, en la mayoría de los foros sobre Ciudad, la “era de las ciudades”, donde un porcentaje creciente de la población mundial vivirá en metrópolis. Este proceso de urbanización está ocurriendo a un ritmo vertiginoso y con una escala, diversidad, complejidad y nivel de conectividad que desafía los paradigmas tradicionales y hace que muchas herramientas convencionales y gran parte de las prácticas profesionales parezcan obsoletas.

El mundo se está volviendo inexorablemente urbano. Para el año 2030 todas las regiones en desarrollo, como Asia y África, tendrán mayor número de personas viviendo en áreas urbanas que viviendo en ámbitos rurales. Así todo, en los próximos 20 años, el Homo sapiens, «el hombre sabio», se convertirá en Urbanus Homo sapiens en prácticamente todas las regiones del planeta. A mediados del siglo XX, tres de cada 10 personas vivían en ciudades. Hoy en día, la mitad de la población mundial vive en zonas urbanas y se estima, para mediados de este siglo, que todas las regiones serán predominantemente urbanas. Según las previsiones actuales, casi la totalidad del crecimiento de la población del mundo en los próximos 30 años se concentrará en áreas metropolitanas.

Sabemos, además, que en los últimos 10 años, la proporción de la población urbana que vive en chabolas dentro del mundo desarrollado ha disminuido del 39 por ciento en el año 2000 a un ratio estimado del 32 por ciento en 2010. Y sin embargo, la división entre la denominada Ciudad formal y la Ciudad informal permanece, ya que en términos absolutos el número de habitantes de barrios marginales ha crecido considerablemente, y seguirá

aumentando en el futuro cercano. UN-HABITAT estima que a través de la re-estructuración o la prevención de los asentamientos informales, los países en desarrollo pudieron sacar de condiciones de vivienda degradada aproximadamente 22 millones de personas entre los años 2000 y 2010. A pesar de estos esfuerzos, la población mundial de chabolas se espera que alcance 889 millones de personas en 2020.

Este complejo proceso de urbanización podría quedar resumido alrededor de cinco características básicas:

PRIMERA. Extensión: Escala y Tamaño. Hoy día, el total de la población urbana ha superado los tres mil millones de personas, es decir, la población total del mundo en 1960. En la actualidad hay 400 ciudades con poblaciones de más de un millón de personas, cuando hace un siglo sólo había 16. Existen 23 ciudades con más de 10 millones de personas, entre las cuales suman el 5% de la población mundial.

SEGUNDA. Crecimiento: Ritmo y Velocidad. En 1950, el 29% de la población mundial vivía en ciudades. En 2000, la proporción había aumentado hasta el 50%. Y para el año 2050, superará el 70%.

TERCERA. Diversidad: Movilidad y Migración. Cientos de millones de emigrantes se están moviendo en masa hacia las ciudades. Desde ámbitos rurales hacia ámbitos urbanos, como en el caso de los países en vías de desarrollo. Movimientos masivos transnacionales por motivos económicos, culturales, o militares. Decenas de millones de personas están en movimiento a través de las fronteras nacionales.

CUARTA. Complejidad: Expansión y Conurbación. En el siglo XXI, las ciudades también representan una difícil coexistencia entre lo global y lo local, desde las torres de oficinas de gran altura a barrios en ruinas, desde la economía formal hasta la informal, desde las élites culturales y económicas a la infravivienda.

QUINTA. Conectividad: Redes y Net. La gente, el dinero y las ideas fluyen en procesos continuos de intercambio. Las políticas culturales de todos los países del mundo están asumiendo la creación de una red de ciudades interconectadas, tanto en las infraestructuras territoriales como el ferrocarril y las carreteras, como por los intercambios basados en nuevas tecnologías.

No obstante, aunque las ciudades muestran una notable capacidad para innovar y experimentar, y a pesar de la energía y capacidad de cambio de sus procesos, la promesa de las ciudades se ve socavada sistemáticamente. La calidad de la vida urbana se ha convertido en una mercancía, como la ciudad misma, en un mundo en el que el consumismo, el turismo, las industrias culturales y las basadas en el conocimiento se han convertido en aspectos esenciales de la economía política urbana. Dentro de este futuro, vivimos cada vez más en áreas urbanas divididas y proclives al conflicto.

La ciudad es algo más, debe ser mucho más, que esos 700 millones de personas sin hogar que denuncia el Informe Global sobre Asentamientos Urbanos de la ONU; mucho más que la especulación urbanística, el caos edificatorio, la neurosis o la violencia. La ciudad, en palabras del sociólogo urbano Robert Parker, debe ser: “el intento más exitoso del ser humano de rehacer el mundo en el que vive de acuerdo con el deseo más íntimo de su corazón. Pero si la ciudad es el mundo que el ser humano ha creado, es también el mundo en el que a partir de ahora está condenado a vivir. Así pues, indirectamente y sin un sentido nítido de la naturaleza de su tarea, al hacer ciudad, el ser humano se rehace a sí mismo”. En este contexto encuentra sentido el derecho a la ciudad reclamado por David Harvey. El derecho a la ciudad es mucho más que la libertad individual de acceder a los recursos urbanos: se trata del derecho a cambiarnos a nosotros mismos cambiando la ciudad. Es, además, un derecho común antes que individual, ya que esta transformación depende inevitablemente del ejercicio de un

poder colectivo para remodelar los procesos de urbanización.

Hay una fuerte conexión entre los retos de la era urbana y nuestro conjunto actual de soluciones urbanas. Hay una desconexión entre las políticas destinadas a promover el crecimiento económico, las políticas destinadas a promover la sostenibilidad ambiental y las políticas destinadas a reducir la pobreza. Hay una desconexión entre la complejidad de los desafíos y las respuestas que dominan la política urbana. Hay una desconexión entre la geografía artificial de gobierno, y la huella real de la economía y el medio ambiente.

Establecer vínculos y conexiones entre las políticas debe ser la norma y no la excepción, reforzada por los incentivos y las nuevas estructuras y sistemas. Tenemos que centrarnos en la co-producción en todas las disciplinas y profesiones. Es necesario transformar los procesos verticales impulsados por las burocracias del siglo pasado, para fijar dinámicas de intervención horizontales, integradoras y multidisciplinares.



Figura 2. Proyecto San Ysidro. San Diego/Tijuana. Estudio Teddy Cruz

Después de haber estudiado los usos del territorio de esta zona suburbana, el estudio Teddy Cruz, asociado con la ONG Casa Familiar tuvo como objetivo crear un sistema complejo de vivienda, con un espacio compartido que permite reconocer y explotar el desarrollo de actividades múltiples, denso, y con frecuencia ilegal habitual en esta zona. En un enfoque radicalmente pragmático e integrador, Cruz ha tratado de comprender la estructura del barrio y crear proyectos que refuerzan la comunidad.

¿Qué significa 'lo informal', la idea de 'informal'? A pesar de la familiaridad con que se habla de 'lo informal', y por extensión de la Ciudad Informal, lo 'informal' ha sido definido de muchas maneras. Se trata de aquello que queda al margen de lo oficial o legal o planificado, pero aún siendo muchas veces ilegal no puede ser sinónimo de criminalidad. Los asentamientos ilegales extendidos por todo el mundo son llamados asentamientos informales porque no son parte de los planes oficiales. Robert Neuwirth recientemente, en su libro *Shadow Cities: a billion squatters, a new urban world*, describe el ocupante ilegal como un nuevo inmigrante de la ciudad, que construye una vivienda con sus propias manos en un terreno que no le pertenece. Hablamos de cerca de mil millones de personas que viven en asentamientos irregulares, que vinieron a la ciudad en busca de trabajo, que necesitaban un lugar para vivir y, al no ser capaces de asumir un alquiler en el mercado privado, construyeron ellos mismos en terrenos sobre los que no ejercían titularidad alguna.

Estos asentamientos informales crean una enorme economía oculta: un complejo sistema no oficial de dinámicas entre propietarios ocupantes e inquilinos ilegales, entre comerciantes ilegales y consumidores de ocupantes ilegales, entre constructores ilegales y trabajadores precarios, entre inversores y empresarios ilegales. Los constructores de viviendas informales son los mayores constructores de vivienda en el mundo y de algún modo están

participando en la formalización de las ciudades del futuro. La definición convencional de 'aquello informal' - no oficial, ilegal o no planificado - no permite el desarrollo de actividades laborales en sus lugares de origen y tampoco permite encontrar hogar en las áreas en que buscan empleo. Sin lugar a dudas, el crecimiento de las ciudades del futuro depende de los aciertos sobre la capacidad de planificar y gestionar procesos no planificados.

En las metrópolis latinoamericanas, por ejemplo, la denominada ciudad informal, constituida sobre asentamientos informales que se desarrollan al margen de la planificación urbanística, conforma una parte considerable del suelo urbano. Junto a la ciudad formal, origina un territorio complejo, donde lo formal y lo informal se superponen en una composición urbana difícil de programar y en la que las intervenciones son especialmente complejas. He ahí otra geografía, a menudo invisible a los ojos de muchos ciudadanos, bien sean villas miseria, barrios de invasión, favelas, o asentamientos temporales. Desde Buenos Aires, Bogotá o Río de Janeiro a Los Angeles, Shanghai, Mumbai o Kibali.

A este respecto, Marcello Balbo apunta que "en el mundo en vías de desarrollo en particular, la ciudad se está dividiendo en diferentes partes separadas, con la evidente formación de innumerables "micro estados". Barrios ricos dotados de todo tipo de servicios, tales como escuelas exclusivas, campos de golf y de tenis, y servicios privados de policía que patrullan el área de modo permanente, se entrelazan con asentamientos ilegales en los que puede disponerse de agua únicamente en fuentes públicas, no existe alcantarillado, la electricidad es pirateada por unos pocos privilegiados, las calles se convierten en barrizales cuando llueve, y donde compartir casa es la norma. Cada fragmento parece vivir y funcionar de modo autónomo, aferrándose tenazmente a lo que ha sido capaz de conseguir en la lucha diaria por la supervivencia"

Se trata de geografías sobre la centralidad y la marginalidad. Los centros urbanos de las ciudades y centros de negocios reciben grandes inversiones en bienes raíces y telecomunicaciones, como Shanghai, el ejemplo más extremo. Mientras al mismo tiempo, se priva de recursos a las áreas urbanas y metropolitanas de bajos ingresos, en ocasiones de forma controlada, como algunas zonas de Brooklyn en Nueva York, y otras veces de forma dramática, como los asentamientos en Balibago, Los Ángeles, o los barrios de chabolas de Ciudad de México. Lo informal asume toda una serie de nuevos significados en este contexto, ofreciendo una gama cada vez mayor de prácticas económicas, artísticas, y profesionales en estas ciudades. Mientras que la informalidad puede ser una forma de injusticia y de impotencia, también puede permitir que se desarrollen nuevas economías de supervivencia y nuevos modelos creativos. En todas las ciudades de la Era Global, desde México a Berlín, la economía informal no sólo está en expansión, que también se está diversificando.

Ahora bien, lo esencial de estas dinámicas es la posibilidad de convertirse en actor o sujeto político a pesar de que no se detente el poder. Saskia Sassen ha acotado el término «presencia» para definir esta condición. En el contexto de un espacio estratégico, como la ciudad global, las personas que se incluyen aquí no son simplemente población marginal, sino que adquieren presencia en un proceso político más amplio que supera los límites de la política formal. Esta presencia señala la posibilidad de una política, y por tanto de una estrategia y una dinámica particular. Potenciando el sentido de pertenencia de estas comunidades, y desplazando o articulando los planeamientos generales con intervenciones concretas. Políticas y derivas que dependerán tanto de los proyectos específicos como de las organizaciones y planteamientos generales.

Frente a la ciudad formal, la ciudad informal invade, ocupa, habita, construye, presiona y, solo al final, trata de legalizar. La ciudad formal primero legaliza y luego construye. Los procesos y asentamientos informales no son un problema: son la solución para que mil millones de personas puedan vivir. Más vale orientar el proceso que ignorarlo. Joan MacDonald, directora del SELAVIP, comentaba recientemente en Madrid: “Lo que necesitamos son arquitectos que les enseñen a otros a ser arquitectos. No he encontrado profesional mejor para mirar más allá del caso y ligar situaciones entre sí”. La ciudad formal tiene mucho que aprender de la ciudad informal donde, por ejemplo, los niños todavía juegan en la calle. “No está claro que los pobres quieran bloque y Centro Comercial”.

El movimiento vibrante de la ciudad informal (asentamiento, expansión, densificación) sigue los trazados de la ciudad formal y la dualidad formal-informal da lugar a una ciudad mutante, con matices entre ambas realidades, donde los límites, como áreas de frontera, se encuentran cada vez más diluidos. La obviedad formal-informal se deshace al conformar un cuadro complejo y conflictivo, que además de generar ineficiencia urbana, entraña grandes desequilibrios ambientales y sociales. Observar de una manera más integral, abierta e innovadora las relaciones morfológicas, espaciales, funcionales y sociales de la metrópoli, como plantea la nueva geografía crítica impulsada por Raquel Tardin, nos dotaría de unas nuevas claves de lectura y comprensión de la ciudad informal en este complejo combinado informal-formal. Esta nueva perspectiva es extremadamente útil a la hora de plantear intervenciones innovadoras que respeten las singularidades territoriales y que mantengan un fuerte compromiso social. Intervenciones que deben insertarse en una red de relaciones metropolitanas plurales basadas en el diálogo y el ejercicio de la ciudadanía en un sentido amplio.



*Figura 3. Proyecto Casa Amarela. Rio de Janeiro. JR*

*Niños de la Favela Morro da Providencia 2010. En el desarrollo del proyecto, Jr explica que todo surgió cuando una mujer de la favela le comentó: “tenemos hambre, hambre de cultura; necesitamos cultura, necesitamos arte”. El proyecto de JR, desarrollado en la favela más peligrosa y conflictiva de Río de Janeiro, se centró en devolver a los niños un espacio de actividad y un lugar de la ciudad en el que pudieran reconocerse. Se evitó un proyecto denuncia a favor de un proyecto identitario.*

Por definición, el arquitecto es un agente de cambio, un elemento transformador de la sociedad y de su entorno. La arquitectura, en este sentido, no puede ser pasiva. Frente a este complejo desarrollo de los movimientos urbanos, lo más significativo que los arquitectos han hecho es intentar posicionarse. Buscar los elementos de verificación, aportar respuestas. Rem Koolhaas habla de la importancia de este esfuerzo, pasando por los términos que se han ido desgranando poco a poco, como ‘cityness’, ‘gentrificación’, ‘civilidad’, términos trabajados por Sassen o Sennett. Sin embargo, el verdadero problema con el que se encuentra la arquitectura es un problema de ‘identidad’, de ‘autenticidad’.

Las ideas de responsabilidad social y cultural están volviendo a la vanguardia de la arquitectura contemporánea. Ahora podemos encontrar grandes bibliotecas en barrios deprimidos, sistemas de transporte como tranvías o teleféricos en zonas marginadas, o museos en asentamientos informales. A través de intervenciones que reconocen y legitiman las potencialidades de la informalidad urbana, los arquitectos han comenzado a adoptar la “ciudad informal” como un nuevo paradigma. Junto a la atracción cada vez mayor de esta idea, los análisis sobre las principales cuestiones y preguntas, así como los resultados a corto y largo plazo de estas intervenciones, son críticos.

Al abordar desde la identidad la necesidad de las actuaciones, tenemos que entender que la ciudad informal no está desconectada de la ciudad formal. Todo lo contrario: la informalidad no es un producto sino un proceso, siempre trabajando de forma activa por el cambio y redefinición de las relaciones con lo formal. Al mirar hacia la ciudad informal o su sociedad como un producto, o como una mera cuestión de forma y distribución, las intervenciones corren el riesgo de ignorar los factores críticos relacionados con estos procesos. La importancia de vincular el diseño con el análisis sociológico y las decisiones políticas resulta, en este sentido, capital. Uno de los mayores obstáculos para muchas de las prácticas y los proyectos relacionados con la informalidad es una falta de integración con las políticas de las agencias de gobierno. El otro es obviar la necesidad de identidad de la población. En Urban-Think Tank resuelven esta cuestión de forma brillante: “La ingeniería de soluciones rápidas práctica es necesaria, pero si un diseño innovador no está integrado entonces perdemos la oportunidad de crear un sentido de orgullo. Si no hay orgullo, la comunidad no se siente integrada ni representada en el edificio, y con el tiempo el proyecto pierde su potencial y se ve envuelto de nuevo en el “tejido informal”. Para que estos proyectos sean eficaces, además deben ser parte del plan de la ciudad, por lo tanto convertidos en parte integral de las estrategias de protección de inclusión social, movilidad, seguridad y medio ambiente. De este modo se convierten en instrumentos de suturar la ciudad, ofreciendo las oportunidades necesarias para el crecimiento económico y el desarrollo sostenible.

En el entorno de la ciudad informal, donde las opciones son limitadas y la informalidad es a veces la única opción de supervivencia o de resistencia, las intervenciones y los enfoques centrados en el diseño significan oportunidades para la población local para obtener el reconocimiento y para reclamar sus derechos a la ciudad. Ahora bien, tenemos que entender y evaluar el impacto y valor de uso de las estrategias e intervenciones para evitar caer en la trampa de la adopción de una imagen de bondad social en lugar de abordar lo social y las realidades económicas de la vida cotidiana.

Al revisar estas cuestiones, Jane Jacobs aborda en 1961 la importancia de proponer un modelo de ciudad inclusiva. Concretamente, en el último capítulo de su libro *Muerte y Vida de las Grandes Ciudades*, señala:

“Sobre el problema de entender las ciudades, creo que las líneas más importantes de pensamiento son las siguientes: 1. Pensar acerca de los procesos; 2. Trabajar de modo inductivo, razonando desde lo particular a lo general, antes que a la inversa; 3. Buscar pistas “no cuantificables” que involucren pequeñas muestras, las cuales revelan la manera en que están operando escalas mayores y “promedios” más representativos.”

Esto es, propone un trabajo que permite descubrir, a partir de áreas de identidad, cómo desarrollar programas más complejos de planificación.

¿Qué valor tiene todo esto para los arquitectos? En general, los arquitectos que están optando por trabajar con y no contra, la arquitectura informal, están siendo los primeros en considerar los deseos y la elección de los ciudadanos marginados sobre el diseño de sus entornos. Las mejoras en infraestructuras y proyectos de arte público

(como el trabajo de Urban-Think Tank o JR) han contribuido a aliviar el estigma o incluso la ceguera total hacia estas zonas urbanas y sus habitantes. Sin embargo, en esta aceptación de la informalidad es muy fácil olvidarse de que vivir de manera informal, implica vivir peligrosamente. La informalidad no representa una solución o un fin, sino un nuevo conjunto de condiciones y desafíos.

Se dan, en todo caso, razones suficientes para el optimismo de los arquitectos en las comunidades informales. Por ejemplo, a pesar de haber sido considerado uno de los problemas más graves de las ciudades de América Latina, los barrios informales actualmente son compatibles con el dinero de los inversionistas y los intereses del gobierno. Como ya sabemos, esto no siempre fue así. En la década de 1960, hasta la convocatoria del proyecto (PREVI) Lima, los arquitectos americanos que estaban activos en las comunidades de desplazados urbanos trabajaron por lo general sin el apoyo oficial. Durante este período, sus colegas europeos se interesaron por la arquitectura no planificada de los asentamientos espontáneos de todo el mundo. La informalidad se entendió como una forma de ir más allá del agotamiento y fracaso del movimiento moderno, y como forma de crítica a la ideología del control estatal de planificación. La retórica de la informalidad, esto es, la flexibilidad, la espontaneidad, el deseo, la posibilidad de elección, se utilizó para proyectar espacios utópicos en ciudades como Londres y Amsterdam.

Podemos celebrar la resistencia y la fuerza de estas comunidades y apoyar las inversiones que los residentes han hecho en la construcción de su medio ambiente muchas veces en contra de todos los pronósticos. Sin embargo, hay que tener en cuenta que no es mucho lo que una persona puede hacer. Los residentes de las áreas informales suelen invertir en el interior de sus casas, dejando el exterior sin terminar, lo que supone un indicador sobre el alcance limitado y los recursos de los residentes en la formalización de sus comunidades. La construcción es lenta, difícil y costosa para los residentes. Más allá de su propia casa o tal vez una pequeña empresa, los residentes tienen poca capacidad para dar forma a sus espacios públicos, o para proporcionar servicios muy necesarios como el cuidado de transporte, la educación y la salud. La informalidad presenta un dilema, ya que sugiere soluciones creativas y novedosas, pero al mismo tiempo supone una pérdida de seguridad y protección. Es demasiado fácil caer en el error de olvidar que la informalidad es una sustitución de las condiciones de vida y de trabajo seguro y próspero. Como Ricky Burdett elocuentemente nos ha recordado, unir lo físico a lo humano y lo social es un medio para lograr objetivos más amplios de la ciudad. En esencia, determina si crecemos económicamente, de forma sostenible e inclusiva.



*Figura 4. Colegio Santo Domingo Savio. Medellín. Estudio Obranegra  
Primer premio de la XXII Bienal Colombiana de Arquitectura, 2010. De forma unánime, el jurado concedió el primer lugar a este proyecto, porque de acuerdo con su criterio "resalta y reconoce la importancia que tiene la arquitectura en la transformación positiva del espacio colectivo". En realidad lo que hizo este proyectista fue aprender de la arquitectura espontánea del barrio. Las terrazas, las escalinatas, los balcones solucionan aquí los recorridos de la escuela, la adentran en el paisaje y le confieren sentido del lugar, pertenencia comunitaria.*

En la exposición comisariada por el MOMA bajo el título 'Small Scale, Big Change: New Architectures of Social Engagement' (octubre 3, 2010 hasta enero 3, 2011) se presentaron once proyectos de construcción en los cinco continentes que ofrecen una arquitectura innovadora e inclusiva para las comunidades marginadas. Desde Alejandro Aravena hasta Diébédo Keré, desde Jorge Mario Jáuregui hasta Michael Maltzán. Los arquitectos responden a las necesidades funcionales de sus proyectos, pero también se ocupan de provocar un efecto positivo general sobre las comunidades en que trabajan. Se sitúan, de este modo, como colaboradores en la transformación social, económica y política de los lugares donde se plantea el proyecto. Además de los nuevos modos de diseño participativo, los proyectos expuestos incorporan soluciones pioneras para lugares específicos, ensayando prácticas de arquitectura ecológica y socialmente sostenible. Poblaciones y colectivos que rara vez han disfrutado con anterioridad de la atención de los arquitectos, participan del desarrollo e innovación que incorporan proyectos dignos de la más amplia atención. La renovación del compromiso de estos arquitectos, y de muchos de sus colegas, hacia una arquitectura socialmente responsable supone un cambio radical en el modo de entender la ciudad y la arquitectura. En general hablamos de "acupuntura", de proyectos limitados en sus intervenciones, pero con un alcance extraordinario en la repercusión de las propuestas. El éxito de estos proyectos radica en la posibilidad de proporcionar a las comunidades no sólo unos espacios físicos, sino también oportunidades de auto-determinación y un mayor sentido de identidad. Estas propuestas son catalizadoras del cambio. Sus metodologías de integración podrían servir de modelo para el desarrollo de la profesión en esta Era de las Ciudades.

De manera similar se producen proyectos como Favela-Barrio. Favela-Barrio se basa en la conectividad del espacio público. Dentro de las favelas hay una red de conexiones habitualmente incompletas que conforman el germen de lugar. Lo que este programa busca es completar esa red, con una estrategia que trabaja mediante programas específicos y estructuras que permiten conectar estos puntos. Al completar esta red se provoca un proceso en cadena. De manera que "si mi vereda es bonita y mi fachada está arreglada, mi vecino también la arreglará". Cuando se detonan estos procesos el resultado es impresionante. Jorge Mario Jáuregui, uno de los ideólogos del Favela-Bairro lo expresaba así: "la función del diseño urbano es intentar reorganizar y consolidar texturas, logrando nuevas conexiones, dándole carácter a la alteración, fortificando lugares con identidad, dándole fuerza o creando nuevas centralidades, incorporando inversiones previas que den a la periferia equipamientos de prestigio". Más que un ejercicio teórico, es una estrategia exitosa sobre cómo desvelar la forma usando las potencialidades de la ciudad informal o lo que Kenneth Frampton llamó "acupuntura urbana".

En el contexto contemporáneo, donde la normativa derivada de las figuras de planeamiento adquiere cada vez más rigor, es imprescindible pensar en mecanismos más propositivos y de menor escala para regular la forma en la ciudad. El concepto de "acupuntura urbana" implica que estrategias urbanas bastante menores desencadenan procesos que tienen un efecto a una escala mucho mayor que la del ámbito intervenido. La idea del Favela-Bairro es potente en este sentido: pequeñas acciones irrelevantes en apariencia detonan procesos insospechados, complejos e interesantes, mucho más satisfactorios que los que resultarían de grandes planes urbanos. En el proceso de producir nuevas narrativas para reconstruir la ciudad, sectores habitualmente excluidos no sólo se incorporan a la ciudad formal, sino que sus habitantes pasan a ser participantes activos de la ciudad. Pensar en la ciudad informal bajo este punto de vista, significa recuperar el discurso de la forma abierta.

Como reflejan los casos comentados anteriormente, es posible obtener un conocimiento muy valioso de la observación detallada y a las escalas apropiadas de la dinámica urbana. Lo que hace necesario desarrollar metodologías que permitan aplicar lo aprendido de los experimentos no planificados de la ciudad informal y de las

intervenciones de la planificación urbana. Los modelos tradicionales de planificación describen tiempos y ritmos excesivamente lentos, dependiendo en gran medida de la gestión de grandes proyectos. Es necesario provocar sinergias en la sociedad y alternar modelos de menor envergadura, pero con mayor capacidad de penetración, evitando el peligro producir cambios superficiales, donde el espacio público confunde la ciudad con puro espectáculo.

Dentro de estos planteamientos, la recuperación de ciudades como Medellín o Bogotá en Colombia ilustra la capacidad social del urbanismo, propuesto como una herramienta para mitigar graves problemas de desigualdad y segregación, y para conectar, integrar y coordinar la ciudad a través de un instrumento de inclusión social y físico. La arquitectura estratégica y el urbanismo han sido las principales herramientas para trabajar con la comunidad e implementar un proceso para la recuperación de los barrios críticos de la ciudad. En Bogotá, a través del estudio detallado del programa, la ciudad trató de construir nuevas redes de instalaciones públicas para vecindarios de bajos ingresos ubicadas estratégicamente en todo el territorio. Desde una perspectiva social, el objetivo fue identificar los procesos y dinámicas que emergen de la comunidad y de los diferentes actores que trabajan para fomentar la participación y apropiación local, antes, durante y después de las intervenciones. En Medellín hubo una mayor concentración en determinados territorios, con una arquitectura singular, subrayando el valor del «protagonismo» en las piezas y sus conexiones. Este enfoque difiere de la idea previa de Bogotá, donde la atención se centró más en los sistemas o redes transversales, incluidos los sistemas de transporte, como el TransMilenio, corredores peatonales y carriles para bicicletas, siempre haciendo hincapié en la calidad de los edificios públicos nuevos y los espacios públicos que actúan como iconos en la reinención de la imagen de la ciudad. A pesar de sus diferentes enfoques, el resultado final fue similar en ambas ciudades. En los últimos 15 años, ambas se han acogido a una espectacular democratización al permitir un fuerte nivel de integración social. En ambos casos, la provisión de infraestructura de calidad y servicios urbanos en los barrios más pobres y violentos ha proporcionado a los residentes un sentido de igualdad y una sensación de pertenencia a su propia ciudad.

Así, los problemas asociados con la planificación urbana de gran escala han creado un nuevo interés en el proyecto de pequeña escala. Las últimas intervenciones urbanas en América Latina, África y algunas zonas de Asia, han favorecido el enfoque de «acupuntura urbana». Esta aproximación sugiere una alternativa a la «cirugía urbana» propuesta por Le Corbusier. En lugar de ver el cuerpo urbano compuesto por partes u órganos, la idea de acupuntura urbana lo trata como un sistema continuo nervioso que sólo debe ser manipulado a nivel local con el fin de «liberar la energía» que tiene efectos globales.

El fomento hacia los residentes urbanos para participar activamente en la mejora de la ciudad en su conjunto resulta capital, como demostró la experiencia pionera de Curitiba en los años 60. Micro intervenciones urbanas y enfoques similares, como la búsqueda de micro-financiación, para establecer alternativas a la gran escala de la planificación centralizada, se basan en la creencia de que la auto-organización de los procesos puede ser activada por intervenciones mínimas locales.



Figura 5. Proyecto Metrocable. Caracas. Urban Think Tank

*Alrededor del sesenta por ciento de la población de Caracas vive en asentamientos informales en las colinas que rodean la ciudad, pero debido a su situación ilegal estas áreas no han sido relacionadas formalmente con el transporte público. Los arquitectos Alfredo Brillembourg y Hubert Klumpner, propusieron construir un sistema público de teleférico, Metrocable, que conecta dos barrios. Algunos elementos del proyecto altamente politizado han sido alterados, pero el proyecto sigue contribuyendo a potenciar el acceso a la cultura y los cambios graduales en la estructura social de Caracas.*

En un mundo globalizado, el “planeta de ciudades futuras” choca frontalmente con el “planeta de ciudades miseria”. El derecho a la ciudad, al menos bajo los condicionantes actuales, se encuentra demasiado restringido, en la mayoría de los casos, a una reducida élite política y económica que encuentra condiciones cada vez más favorables para dar forma a las ciudades de acuerdo a intereses propios. A lo largo del siglo XXI debería crecer una oposición sólida y coherente a estas pautas de comportamiento, capaz de ofrecer una política estable y garantista. Ya existen gran cantidad de movimientos sociales que se han concentrado en la cuestión urbana, aunque sólo Brasil ha conseguido insertar un anexo específico sobre la ciudad en la Constitución, donde se reconoce el derecho colectivo a la ciudad. David Harvey recupera acertadamente algunas ideas de Lefebvre, insistiendo en que la revolución del siglo XXI tiene que ser urbana, en el más amplio sentido de este término, o no será.

La dinámica general de esta Era Urbana debería ser la dinámica de la inclusión. Construir sobre las fortalezas. Una inclusión social urbana que está vinculada con la libertad de expresión, el empleo, el progreso político y la expresión cultural libre. El desarrollo de infraestructuras sociales, tales como la recogida de residuos, instalaciones de recreo, parques públicos y espacios abiertos, o sistemas de transporte público, suponen formas muy efectivas de reducir las desigualdades, y de abrir un marco estable de desarrollo urbano. La relación entre la gobernabilidad democrática y la inclusión social pone de manifiesto la necesidad de instituciones y mecanismos que promuevan la toma de decisiones participativa, garantizando al mismo tiempo expresión efectiva de los derechos colectivos. Las ciudades deben promover todo lo que puede fomentar las identidades múltiples y complementarias con el fin de reducir cualquier polarización entre los grupos, sobre todo en una sociedad multicultural, plurilingüe y multiétnica. Este reconocimiento de la diversidad cultural implica el despliegue de los espacios y las condiciones que favorecen las diversas formas de participación activa, de acuerdo con las diferentes formas sociales, culturales y organizativas que caracterizan a cada población específica.

Llevar adelante el derecho a la ciudad, bajo este punto de vista, implica aclarar y subrayar el valor de esta propuesta. El concepto de “derecho a la ciudad” ha tenido diferentes grados de aceptación a lo largo del último medio siglo, aunque algunos países han ignorado o despreciado por completo su validez. En este sentido, el

«derecho a la ciudad» no debe ser visto como un nuevo instrumento jurídico, sino como una amplia gama de derechos humanos universalmente reconocidos en una sola reclamación para su ejecución en las áreas urbanas. Debemos ser conscientes de que muchas ciudades del mundo trabajan o han trabajado para elaborar y aplicar políticas inclusivas que respeten compromisos nacionales e internacionales, sin ninguna referencia explícita al «derecho a la ciudad.» El «derecho a la ciudad» puede proporcionar a las autoridades municipales la plataforma necesaria para estudiar políticas e iniciativas que promuevan una idea de ciudad inclusiva. Todo esto exige un enfoque integral, equilibrado y multicultural en las políticas de desarrollo urbano.

Resulta definitivo, por tanto, definir una ciudad inclusiva. Los beneficios de una ciudad inclusiva se extienden a los aspectos menos tangibles de la vida urbana y de la comunidad, tales como el sentido de pertenencia, identidad y lugar. Los conceptos de las relaciones humanas, la ciudadanía y los derechos civiles, bajo este punto de vista, son inseparables de la integración urbana, colocando a las instituciones en el centro de los esfuerzos para promover un desarrollo sostenible y reducir la pobreza y la desigualdad. El aprovechamiento de las tecnologías de la información podría transformar la relación tradicional de un solo sentido entre las autoridades municipales y la comunidad en un proceso de dos vías, agilizando los procesos y aumentando la transparencia.

Se necesita empeño y constancia para cerrar esta brecha urbana entre la Ciudad Formal y la Ciudad Informal. Se necesitan instituciones más eficaces, nuevas o reforzadas, nuevos vínculos y alianzas entre los diferentes niveles de gobierno, una visión sostenida e integral para promover la inclusión y garantizar una redistribución equitativa de las oportunidades. Una ciudad que salve la distancia entre ciudad futura y ciudad miseria no es una ficción. Se basa en una evaluación realista del potencial de los procesos urbanos para aprovechar las oportunidades futuras y satisfacer las aspiraciones de toda una comunidad. De este modo, integrar a los desplazados en la vida urbana significa: mejorar la calidad de vida, invertir en formación de capital humano, promover las oportunidades económicas, abrir vías de participación política, y desarrollar la inclusión cultural.

Esto significa una nueva era urbana. Un nuevo proyecto urbano, asumiendo su cuota de potenciales positivos y su participación redistribuida en las miserias. Lo que venimos llamando proyecto o aldea global, supone un desafío urgente que debe ser concretado en la planificación y gestión de las ciudades. Siendo conscientes de que las inercias de los modelos de gobierno actuales no permiten modificar estas dinámicas, y por lo tanto sus resultados. Hay que asumir que hay mucho trabajo por hacer.

Como planteaba Bruce Katz: ¿Y ahora qué? ¿Y los arquitectos, qué hacen?

De algún modo, la inmersión en esta etapa del desarrollo urbano implica una llamada. Si las ciudades son las unidades de organización del nuevo orden mundial, entonces un gran número de políticas y prácticas en la ciudad, a nivel local, nacional e internacional, deben ser revisadas, reorganizadas e integradas en torno a las nuevas realidades y propuestas espaciales. Tenemos que romper la barrera entre las disciplinas especializadas y autorreferentes, las profesiones y las burocracias. Tenemos que compartir las innovaciones a través de redes de investigadores urbanos, profesionales y legisladores, a través de los mundos desarrollados y en desarrollo. Tenemos que construir ciudades prósperas, sostenibles e inclusivas. Tenemos que construir una generación de profesionales humanistas, capaces de ver las conexiones entre los cambios y transformaciones, capaces de trabajar diseñando y aplicando políticas que promuevan objetivos de forma simultánea. Tenemos que encontrar los vehículos institucionales (nuestras academias y universidades) que puedan ofrecer un aprendizaje continuo, multidisciplinario, a fin de que la trayectoria profesional pueda responder a nuevos cambios y demandas.

Esto debería ser, en realidad, una llamada a nuestra generación para construir un mundo diferente de oportunidades urbanas y posibilidades abiertas. Esta Era Urbana requiere que actuemos con visión, imaginación y confianza. ¿Vamos a aprovechar esas posibilidades?

## Referencias

United Nations Human Settlements Programme (UN-HABITAT). (2011). State of the World's Cities 2010/2011: Bridging The Urban Divide. London: Earthscan.

Burdett, R., & Sudjic, D. (Eds.). (2007). The Endless City: The Urban Age Project by the London School of Economics. London: Phaidon Press Ltd.

Koolhaas, R., & Boeri, S., & Kwinter, S. (2002). Mutations. Barcelona: Actar.

Muñoz, F. (2010). Urbanización: Paisajes comunes, lugares globales. Barcelona: GG.

Davis, M. (2008). Planeta de Ciudades Miseria. Madrid: Foca/Akal.

Jacobs, J. (2011). Muerte y Vida de las Grandes Ciudades. Madrid: Capitán Swing Libros.

Calatrava, J., & González Alcantud, J.A. (2007). La Ciudad: Paraíso y Conflicto. Madrid: Abada.

Perán, M. (2008). Post-it City: Ciudades Ocasionales. Barcelona: Centre de Cultura Contemporanea.

Lapik, A. (2010). Small Scale, Big Change: New Architectures of Social Engagement. New York: MoMa.

Wright, H. (2008). Instant Cities. London: Black Dog.

Park, R. (1967). On Social Control and Collective Behavior. Chicago: University of Chicago Press.

Sassen, S. (May/Jun 2011) When Cities Become Strategic. Architectural Design, vol81, n°3, pp. 124-128. ISSN: 0003-8504

Harvey, D. (Sep/Oct 2008) The Right to the City. New Left Review, n°53, pp. 23-40. ISSN: 0028-6060

# CIUDADES PARA EL SIGLO XIX. UNA MIRADA MELANCÓLICA DE LA URBE.

**Héctor Borrás Segarra**

Arquitecto Técnico por la UPV (Valencia) y estudiante del Grado en Arquitectura en la UEM (Valencia)

Escuela de Arquitectura. Centro Adscrito Valencia de la Universidad Europea de Madrid. C/ General Elio, 2. Valencia (España)

CP:46010 Tlf: + 34 96 131 85 00 Email: ads.valencia@uem.es

## Resumen

El devenir del mundo durante este último siglo ha sido, sin duda, el más revolucionario en el transcurrir de nuestras ciudades y, por ende, de nuestras vidas. Desde la revolución industrial, el maquinismo impulsado durante el siglo XX por la sociedad moderna ha representado el mayor punto de inflexión de la historia en cuanto al cambio en nuestros estilos de vida se refiere. Ello ha propiciado que el ritmo del mundo se multiplique al compás que marcan sus artefactos fabriles.

El territorio cambiante sobre el que nos asentamos, es un mero testimonio que ha sufrido los avatares de continuas guerras por conquistarlo, transformarlo y apoderarse de sus riquezas. Durante los últimos años, parece que este afán de conquista se cierne sobre el territorio bajo la mano negra de la especulación inmobiliaria. El punto muerto en el que ahora nos encontramos no hace sino invitarnos a reflexionar del curso de la historia (también la más reciente) y plantearnos

nuevos paradigmas que aseguren un futuro mejor para nuestros descendientes. Está en nuestras manos servirnos de los conocimientos acumulados, de las experiencias aprehendidas, para establecer con ello una hoja de ruta que asegure un crecimiento más consciente de nuestras urbes.

Frente la citada explosión que han sufrido nuestras ciudades, aparece ahora el fenómeno de la “implosión urbana” como una apuesta por la rehabilitación de los vacíos urbanos o la recuperación del patrimonio. Estos parecen ser, y serán objeto de estudio, algunos de los antidotos que frenen el crecimiento extensivo de los tejidos urbanos en forma de macro urbanizaciones e inmensos PAI’s carentes de identidad. De esta forma, la ciudad compacta se erige como el modelo energética e infraestructuralmente más sostenible, que consigue cohesionar la población en sus nuevos espacios de centralidad.

## Palabras clave

*Urbanismo, Historia, Arquitectura, Ciudad, Futuro, Sostenibilidad.*

## Abstract

The development of the world during the last century was the most revolutionary in the passing of our cities and, therefore, of our lives. Since the industrial revolution, the driven machine in the twentieth century by modern society has represented the biggest turning point in history in terms of change in our lifestyles are concerned. This has led to the rhythm of the beat to multiply world that make its devices manufacturing.

The changing area on which we settled, is a mere witness who has suffered the vicissitudes of continual wars to conquer, transform it and seize their wealth. In recent years, it seems that this desire of conquest looms over the territory under the black hand of real estate speculation. The deadlock in which we are now merely invite us to reflect the course of history (also

the latest) and set new paradigms that ensure a better future for our children. It is in our hands serve as the accumulated knowledge, experience apprehended, to thereby establish a roadmap that ensures a growing awareness of our cities.

Faced with the aforementioned explosion that our cities have suffered, is now the phenomenon of “urban implosion” as a commitment for the rehabilitation of urban voids or recovery of assets. These seem to be, and will be studied, some of the antidotes to curb the extensive growth of the urban fabric in the form of macro developments and huge PAI’s lack of identity. Thus, the compact city model stands as the most sustainable energy and infrastructure, getting people unite in their new spaces of centrality.

## Key words

*Planning, History, Architecture, City, Future, Sustainability.*

## Introducción

El ritmo fabril que los tiempos de la modernidad han aplicado sobre el crecimiento de las ciudades, principalmente a lo largo del siglo XX •la revolución industrial llevaría a miles de personas a abandonar el campo en busca de trabajo y una vida mejor en la urbe•, ha provocado un fenómeno de explosión urbana que muchos territorios no han sabido absorber o tal vez, sus planificadores no han optado por las herramientas óptimas para afrontar esa expansión de la mejor manera.

Prueba de ello es que a día de hoy, pocos años después del último ciclo desarrollista que hemos vivido durante los primeros años del siglo XIX, muchas ciudades se han convertido en tejidos urbanos a escala territorial donde las diferencias entre centro y periferia son cada día más marcadas. Centros históricos faltos de cohesión social y llenos de vacíos urbanos, que se anteponen a esa periferia de urbanizaciones de baja densidad que se extiende sobre el territorio cual tapiz cosido a recortes, como una metástasis que invade los tejidos sanos.

No hace tanto, los estudios sociológicos apuntaban a que las ciudades cobrarían todavía más protagonismo durante el siglo XIX. En torno a 2004, en plena eclosión de la burbuja inmobiliaria mundial, muchos expertos en sociología apuntaban que en los próximos 20 años el crecimiento de las ciudades se dispararía. Se auguraba entonces que las urbes de más de 500.000 habitantes verían nacer a 2.000 millones de personas, lo que haría que en

el mundo existieran más de 500 ciudades que superasen el millón de habitantes. Siete años después, inmersos en una etapa de recesión económica a nivel mundial, parece que este crecimiento se vea frenado y nuestras ciudades se resignen a ver como zonas urbanizadas de nuevas calles sin edificios, solares en venta llenos de maleza y esqueléticos bloques de hormigón colonizan el paisaje como restos arqueológicos de lo que tuvo que ser y no pudo.

Estos desechos antrópicos, que en ocasiones se extienden varios kilómetros en la periferia de las grandes urbes, son los que ahora nos permiten evaluar si este desarrollo ha sido el correcto, o por el contrario ese crecimiento podría haberse planificado de una manera más respetuosa con el medio físico sobre el que se asienta. Debemos entender por tanto, y es lo que se intentará tratar en las siguientes páginas, que la correcta planificación de la ciudad es la mejor y más potente herramienta para gestionar el territorio, para conferir calidad de vida a las personas que lo habitan y cohesionar de forma equilibrada todos los factores intervinientes en la ciudad: infraestructuras, sociedad, energía, medio ambiente, economía, etc.

## Objetivos

La investigación analiza las bases del urbanismo moderno para poder compararlo con lo que realmente ha sucedido en nuestras ciudades hasta el día de hoy. Sentados los fundamentos teóricos del urbanismo moderno se analizarán sus ventajas e inconvenientes para tratar de proporcionar algunas claves que ayuden a mejorar el urbanismo de nuestras urbes durante los próximos años.

## Metodología

Este trabajo se llevará a cabo empleando una metodología cualitativa. En ella no se estudia un fenómeno acotado, sino que se tendrán en cuenta todos los elementos que lo rodean. Los materiales de consulta empleados se combinan entre investigación primaria y secundaria (información bibliográfica, conferencias, etc.)

Se trata por tanto, de una metodología inductiva, ya que se prevé incorporar averiguaciones que no se habían previsto en el inicio de la investigación, lo que nos lleva a avanzar que se trata de una investigación flexible, que busca comprender, más que establecer relaciones causa•efecto entre las diferentes unidades de investigación.

## 1. La ciudad del siglo XX

Encontramos en la historia el reflejo de lo que es o, por qué no, lo que pudo haber sido de nosotros si determinados aspectos se hubieran cumplido o de desarrollarse ciertas etapas de otra manera distinta a como lo hicieron. El campo que a nosotros nos ocupa, el urbanismo, no escapa a estas reflexiones y por ello es necesario beber de lo realizado más recientemente para poder determinar cuáles han sido los errores, con el fin de plantear soluciones a la hora de establecer un hilo conductor que nos ayude a vislumbrar en el futuro unas ciudades más sostenibles.

### 1.1. Los inicios de la ciudad moderna

La historia reciente del urbanismo, desde que el movimiento moderno entró en escena a finales de siglo XIX, ha derivado en diferentes tipologías de ciudad. A principios del siglo veinte, el arquitecto suizo Le Corbusier

mantuvo frecuentes contactos con las vanguardias soviéticas, en las que existían dos claras tendencias acerca del ideal de ciudad. Por un lado los urbanistas defensores de la ciudad funcionalista y densificada, antídoto para la creciente presencia del automóvil en la urbe y la solución más económica y energéticamente eficiente infraestructuralmente. Por otro lado, encontramos a los partidarios de la “desurbanización” de la ciudad, quienes planteaban un sistema urbano fragmentado que posibilitaba el crecimiento de la ciudad en un ámbito mucho más natural y mucho menos urbano.

La sociedad industrial del siglo XIX, que tenía en la ciudad compacta su razón de ser, ve como se empiezan a plantear los nuevos modelos urbanos que trae el pensamiento moderno como solución al aumento demográfico que dispara el tamaño de los núcleos de población. La extensión a escala territorial de la ciudad, la ciudad en horizontal, era la opción mejor vista por muchos arquitectos que presentaron entre 1920 y 1930 planes de ciudad extensiva, como Bruno Taut con su libro “La disolución de las ciudades” o Frank Lloyd Wright, quien elaboró el proyecto “Broadacre City” como modelo de ciudad de muy baja densidad que se extendía por el territorio de manera orgánica.

Pero el concepto de ciudad jardín ya empezó a experimentarse mucho antes. Cuando a mediados del siglo XIX Pierre-Joseph Olive transformó un bosque existente en un parque en el que colocó viviendas, comercios y algunas industrias. Poco después, en torno a 1869, Frederick Law Olmsted y Calvert Vaux proyectan el residencial Riverside State, en Chicago, concebido como un parque atravesado por avenidas que intercalaba viviendas en los huecos intersticiales que quedaban en espacios abiertos, preconizando un sistema novedoso de ciudad.

Recién estrenado el siglo XX, Tony Garnier plantea su modelo de “Ciudad industrial” con la presencia continua de la vegetación en toda su extensión. Es la propia vegetación la que articula los programas de vivienda, equipamientos y zonas industriales. Al mismo tiempo, Le Corbusier de la mano del arquitecto francés Auguste Perret, trabajan sobre un modelo urbano que el genio suizo no abandonará jamás. La ciudad densificada en enormes torres habitadas que se depositan sobre un sistema natural continuo similar a los conceptos de ciudad verde que adelantó Garnier, creando dos sistemas totalmente autónomos capaces de fundir los beneficios del espacio natural en la ciudad compacta de alta densidad.

Paralelamente a estas investigaciones, Ebenezer Howard desarrolla la “Ciudad Contemporánea” como ideal de ciudad jardín, capaz de combinar las ventajas de campo y ciudad en una propuesta centralista con comunicaciones radiales y anulares, y con un gran parque central. Al hilo de estas propuestas, Le Corbusier expone su Ville Radieuse, una ciudad con un esquema mucho más próximo a la linealidad que se articulaba, al igual que lo hizo Howard, según una jerarquización de las actividades de manera secuencial.



IMAGEN 1: Ville Radieuse de Le Corbusier, 1930. FUENTE: [www.strabrecht.nl](http://www.strabrecht.nl)

A raíz de esta Ville Radieuse, surgen proyectos como la “Ciudad contemporánea para tres millones de habitantes” o el Plan Voisin de París. Ambos con claras intenciones renovadoras y compactadoras de la ciudad. El centro urbano coronado por inmensas torres de planta cruciforme es una imagen de modernidad todavía hoy apreciada, que empleó este defensor a ultranza del maquinismo, que ve con la entrada del automóvil en la ciudad una clara necesidad de apertura y oxigenación de estas. A pesar de resolver el problema de la insalubridad y densidad de forma radical con inmensas construcciones, no pierde nunca de vista la tan ansiada continuidad del tapiz natural que permita el diálogo entre lo urbano y lo rural, ciudad y medio ambiente.

## 1.2. La ciudad moderna: El modelo Barcelona

Conocemos de sobra Barcelona por la apasionante vista que nos ofrece desde el aire, donde su trama de ensanche reticular cobra especial potencia y parece extenderse como un mecanismo donde todo tiene su lugar dentro de la cuadrícula. Pero cierto es que lo ideado inicialmente por el ingeniero Ildefons Cerà no se corresponde con la realidad que ahora encontramos en la Ciudad Condal.

Las necesidades higienistas que demandaba Barcelona a finales del siglo XVIII, con severos ataques de cólera y continuas epidemias entre su población, confinada entonces dentro de las murallas de la densificada ciudad medieval, hicieron plantearse la apertura de la ciudad más allá de las murallas. Tras la reducción de las murallas a escombros, es en 1960 cuando se aprueba el Plan Cerdà como hoja de ruta del ensanche Barcelonés.

Cerdà estaba concienciado con los movimientos higienistas y era conocedor de las necesidades comunicativas y de movilidad que precisaba la nueva población, algo que recogería en su obra “Teoría General de la Urbanización” en el año 1967. Esta obra, junto con la planificación del ensanche barcelonés, colocaría al ingeniero catalán en el padre del urbanismo moderno gracias a su visión para aunar en una gran ciudad la complejidad de las visiones parciales de otros tantos urbanistas del momento, y se entrega en busca de una ciudad integral que reúna características de las ciudades utópicas naturalistas, densificadas, culturales, monumentales y racionalistas.

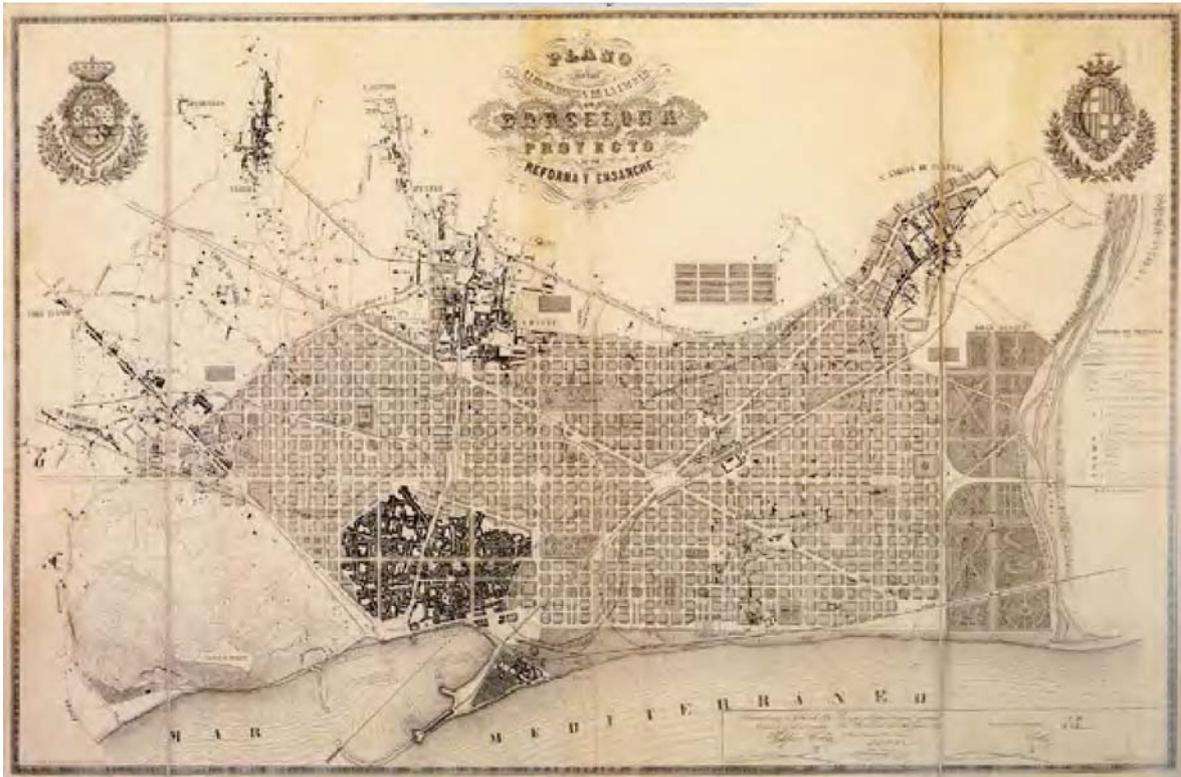


IMAGEN 2: Plano de Ildefons Cerdà para el ensanche de Barcelona, 1856. FUENTE: [www.zonu.com](http://www.zonu.com)

La trama en retícula que diferenciaba entre vías (calles) e intervías (manzanas, parques, islas...) tenía la cualidad de ser infinita y poder extenderse según las necesidades. Las manzanas cuadradas, incorporan el chaflán en las intersecciones de las vías, además de tener una particular distribución. Para favorecer el soleamiento, la ventilación y la iluminación, los edificios plurifamiliares se levantan paralelos a ambos lados de la parcela, dejando libre el centro para el uso público y recreativo como un gran jardín interior a la manzana. Cerdà definiría su Plan como el equilibrio entre los valores urbanos y las ventajas rurales. En sus propias palabras: “Ruralizad aquello que es urbano, urbanizad aquello que es rural”.

Sin embargo, el capital inversor en manos de la burguesía catalana y de los indianos enriquecidos en América hizo del ensanche barcelonés el sitio perfecto para invertir y ello propició a la densificación de las manzanas. Las iniciales manzanas ideadas por Cerdà, abiertas y con gran variedad de espacios públicos, pronto aumentaron su edificabilidad y acabaron por ocuparse en sus cuatro caras, viendo además aumentada su altura en tres plantas más, lo que hizo perder la verdadera concepción de ciudad verde que Cerdà bocetó en su Plan, en pro del negocio a quienes buscaban en el ensanche barcelonés la inversión perfecta.



IMAGEN 3: Densificación de la manzana de Cerdà. FUENTE: [www.urbanity.es](http://www.urbanity.es)

Estas modificaciones al plan inicial, han densificado mucho más la población inicialmente planteada, algo que no es del todo perjudicial en la salud de la urbe, pues la densidad es un indicador de sostenibilidad, pero tal masificación e incremento de las profundidades edificables ha propiciado reducir notablemente la salubridad de las viviendas en cuanto a ventilación y soleamiento se refieren. Lo que en un principio podría haber sido un modelo de ciudad urbanísticamente perfecta, parece hoy un tanto desprestigiada (desprestigio no achacable a la labor del urbanista Cerdà) por la no contemplación de algunos aspectos que hoy en día están en la cabecera de todo urbanista, como es la calidad de vida de quienes habitan esa ciudad.

### 1.3. La ciudad del Boom Inmobiliario

Muchos de nosotros hemos contemplado como nuestras ciudades abrían nuevas calles que pronto se copaban de pisos en venta, o como las urbanizaciones de unifamiliares colonizaban nuevos territorios del área metropolitana. Sin embargo la explosión urbanística que hemos contemplado estos últimos años no puede entenderse sin haber digerido el desarrollismo franquista de los sesenta y setenta que llevó a muchas ciudades a crear rápidamente tejidos urbanos para dar cabida a muchas familias que demandaban vivienda social. Los ensanches de principios del siglo pasado pronto quedarían rodeados por irregulares y poco planificados barrios suburbanos que los edificios de viviendas de baja calidad arquitectónica inundaron dejando escasos vacíos urbanos que bien deberían haber ocupado dotaciones y equipamientos de distinta índole, zonas verdes o vías de comunicación suficientes que descongestione estos barrios altamente densificados. Barrios obreros como Moratalaz y Vallecas en Madrid, Poble Sec y El Carmel en Barcelona o Torrefiel y Orriols en Valencia, vieron en los años setenta, ante el déficit de

vivienda barata, la puesta en marcha de los planes de urgencia social que desembocó en un urbanismo de pésima calidad, con barrios sin los servicios más básicos.



IMAGEN 4: Barrio del Carmel, Barcelona. FUENTE: [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com)

Cuarenta años después, observando ahora el urbanismo de los últimos diez años, parece que hemos vuelto a cometer el mismo error. La cultura del pelotazo cuyos efectos funestos marcaron, durante la recta final del franquismo, los barrios suburbanos de las ciudades, ha convertido ahora las nuevas periferias urbanas en ciudades•dormitorio carentes de identidad y cohesión social. La creación de nuevos desarrollos marcados por la apertura de nuevos terrenos edificables en cualquier municipio ha generado un tipo de urbanismo caracterizado por la rotura del espacio urbano tradicional y la dispersión de este sobre el territorio. Es este un modelo difícilmente sostenible por la enorme cantidad de infraestructuras que requiere y el masivo uso del automóvil en el que está basado.

El caso extremo de este modelo lo encontramos en ciudades levantadas ex •novo que ven como sus calles libres de tráfico, sus parques sin niños y sus edificios vacíos son el fruto de operaciones urbanísticas llevadas a cabo con el fin de enriquecer a unos pocos y sin ninguna razón de ser. Seseña en Toledo, Marina d'Or en Castellón o Valdeluz en Guadalajara son algunos de los ejemplos más alarmantes de esta cultura del ladrillo que parecía poder abarcar todo el territorio a su alcance para cubrirlo con sus decorados y artificios.



IMAGEN 5: Nueva ciudad creada de la nada en Valdeluz, Guadalajara. FUENTE: [www.eldecano.com](http://www.eldecano.com)

Cabe pensar que los técnicos y expertos (arquitectos, ingenieros, urbanistas, geógrafos, sociólogos...) encargados de llevar a cabo estos desarrollos (o por lo menos de informar de su viabilidad) tienen un buen nivel de conocimiento urbanístico, a pesar que es de lamentar que muchas veces el urbanismo no lo hacen los expertos, sino los políticos.

## 2. ¿Hacia dónde vamos?

Parece pues, que la historia no ha sido del todo benévola con nuestras ciudades. Por lo menos en lo que al urbanismo reciente se refiere. Sabemos de sobra que merecemos un cambio en nuestros entornos que permita desarrollar nuestras actividades como habitantes de la ciudad. Necesitamos puntos de encuentro, demandamos espacio público que facilite nuestras relaciones sociales de manera física, principalmente ahora que estamos inmersos en la era de lo virtual. La ciudad moderna ya se ha extendido bastante, ha estallado. ¿Es hora de implosionarse y revertir toda la energía en mejorar lo que hay?

### 2.1. Rehabilitación. La implosión urbana.

Más allá de lo que conocemos en cuanto a ciudad dispersa, con los pros y contras que este modelo de urbanización extensiva aporta a la ciudad (más contras que pros, sin duda), cabe preguntarnos si lo ejecutado está hecho de manera correcta. Partiendo del centro de la ciudad, el centro histórico en la mayoría de ciudades españolas, nos encontramos con la pieza clave de la urbe. El punto nodal de la vida de cualquier ciudad compacta tradicional, vemos que nos es tal cuando analizamos la calidad de vida de sus habitantes. Carentes de dotaciones, de difícil movilidad, con escasas zonas verdes y con poca cohesión social; los ocupantes de las ciudades históricas luchan por tener una calidad de vida acorde al resto de la ciudad a pesar de estar en desigualdad de condiciones en lo que a la calidad de espacio público se refiere.

Otro de los puntos negros en cuanto a calidad del espacio público se refiere lo encontramos en los barrios de la periferia construidos en los años setenta. El rápido crecimiento de estos barrios, de gran compacidad, hizo que a menudo encerraran espacios industriales que ahora, tras su traslado a la periferia, han quedado en desuso. Estas tramas suburbanas, quedan hoy embebidas en la ciudad presentando parches y cosidos artificiales que intentan subsanar un problema de conexión histórico.

Es ahí cuando aparece el fenómeno de la recuperación del patrimonio industrial. Lo que otro día fue un no•lugar aislado de la ciudad que lo rodeaba, aparece hoy como una oportunidad de dotar de espacios públicos estos barrios altamente densificados, un búfer en el que respirar la ciudad, a la vez que recuperar la memoria histórica de lo que fue motor económico en otras épocas. A día de hoy, el traslado de estas infraestructuras industriales ha dejado paso a un gran baldío en medio de los edificios. Ejemplo de ello es la adecuación que sufrió la zona industrial de la ría de Bilbao, que con el Guggenheim al frente, capitaneó la reconversión de tantas ciudades que pretendían entrar en el siglo XXI con un lavado de cara. Este ejemplo precisamente, el de la renovación completa, es una de las opciones a llevar a cabo a la hora de acometer ese vacío del que hablábamos, donde la obra de nueva planta sustituye por completo la identidad de la preexistencia y genera un carácter completamente renovado.

En el otro extremo, encontramos la apuesta por la conservación de la memoria industrial. Ejemplo de ello es la nave Boetticher, levantada por el arquitecto Eduardo Torroja en el distrito madrileño de Villaverde. Esta nave, edificada en la década de los 40 en hormigón armado y que dio cabida a la fábrica de ascensores del mismo nombre, es ahora objeto de rehabilitación por parte del ayuntamiento madrileño para adaptarla a unos usos mucho más acordes al mercado actual. En concreto albergará un Centro de Nuevas Tecnologías además de servir de reclamo para potenciar el espacio público generado alrededor que se complementará con la edificación de alrededor de 500 viviendas libres. También en la capital, los arquitectos suizos Herzog & deMeuron han hecho florecer una antigua nave de la Central Eléctrica del Mediodía, hoy convertidas en el centro expositivo del Caixa Fórum.



IMAGEN 6: Edificio del Caixa Fórum, Madrid. FUENTE: [www.picasa.com](http://www.picasa.com)

En Barcelona, el crecimiento desaforado de la avenida Diagonal hacia el mar, en busca de la zona de expansión centralizada por la actuación del Fórum (2004) ha enlazado la ciudad con una de sus áreas industriales por excelencia, la desembocadura del río Besós. Allí es donde se encuentra la central térmica que dejó de funcionar este pasado año 2010. De una monumentalidad singular, con sus tres chimeneas de hormigón armado que se elevan al cielo (más altas incluso que la Sagrada Familia o la Torre Agbar), es ahora un hito de centralidad en el cinturón periurbano de Barcelona (concretamente en la localidad de Sant Adrià de Besós). Dada su localización estratégica, marca el punto de confluencia del cauce del río, el litoral mediterráneo y la Diagonal, y todo a primera línea marítima, por lo que el proyecto de recuperación versará en torno a la rehabilitación de su sala de turbinas con vistas al Mediterráneo y el programa que contendrán las tres torres pendientes de vaciarse interiormente.

Al este de la península, la ciudad de Valencia presentaba hasta la fecha dos de los mayores vacíos urbanos del país. El futuro Parque Central, concurso para el cual ha ganado recientemente por Kathryn Gustafson, fue ocupado hasta no hace mucho por las infraestructuras del ferrocarril, creando una bolsa de suelo en el centro de la ciudad que ahora va a ser adecuada con la creación de este inmenso parque.

Son estos algunos ejemplos de espacios vacíos en medio de la urbe que se han rescatado o están en proceso de serlo. Después de su parón técnico, se erigen ahora como “tierras de nadie” que por sus características arquitectónicas, su privilegiada ubicación y por el poder de regeneración que poseen para el barrio, se han decidido recuperar y otorgarles una segunda vida en pro de conseguir espacios públicos de más calidad, que renueven la imagen del barrio de la manera más sostenible posible.

## 2.2. La escala territorial. El área metropolitana.

La idea utópica de ciudad jardín que adelantaban los urbanistas de principios del pasado siglo XX, queda demostrada pues que no es lo más recomendable en cuanto a sostenibilidad se refiere pero, ¿tenemos claro qué es y qué no es sostenible?. El concepto de sostenibilidad es un tema que supera lo puramente arquitectónico y sociológico, colándose en nuestras vidas como una filosofía de vida que lo engloba todo.

Ante la ambigüedad de la palabra, podemos definir el concepto de sostenibilidad a grandes rasgos según lo estableció el Informe Brundtland de Naciones Unidas en 1987, entendido como el conjunto de acciones que plantea la actividad humana sobre el planeta para llevar a cabo su vida de forma que no comprometa las posibilidades de las futuras generaciones.

La sociedad actual vive inmersa en la burbuja virtual de la sostenibilidad, se intenta inculcar este respeto por el medio desde todos los ámbitos pero en muchas ocasiones es la propia idiosincrasia de la sociedad del consumo (la misma que nos bombardea con mensajes bio y eco) la que entra en contradicción, sobretudo en temas edificatorios y urbanísticos. Lo que un día nos vendieron como ideal de vida más sostenible, más ecológico y respetuoso con el medio, resulta que no lo es. La idea de vivir en el campo, rodeado de naturaleza en grandes urbanizaciones que ocupan extensas superficies de terreno es hoy en día el cáncer de la sostenibilidad urbana. El modelo de ciudad dispersa que hoy en día vemos, dista mucho de la idea de continuidad vegetal que planteó Le Corbusier en sus tratados pero, ¿por qué no intentar relacionar la presencia vegetal de la naturaleza con la densidad de la ciudad compacta?. Entonces, ¿Cuál sería el término medio en el cual la ciudad presente amplias zonas vegetales sin que repercuta en la sostenibilidad de la ciudad compacta?

Se trata de crear un modelo integral de Ciudad único en su combinación de espacio urbano y rural, que exprese la diversidad cultural y social del medio físico en el que se fundamenta. El entendimiento de la posición estratégica de la ciudad central, es vital para comprender el funcionamiento de este modelo urbanístico. La integración espacio urbano • espacio rural no es posible sin la presencia aislada y central de la capital, que nutre de servicios primarios las poblaciones satélites y es lo que nos hace empezar a pensar en una ciudad en red, donde todas las partes aportan y toman de las demás, fortaleciendo la idea de la escala territorial. A pesar de lo bueno del trabajo en red, sigue surgiendo la sombra de la baja eficiencia de los sistemas infraestructurales (abastecimientos, comunicaciones, transportes, etc.), pero no debemos olvidar que estos espacios trabajan de manera autónoma. Es decir, cada núcleo satélite es una ciudad compacta en miniatura: autónoma, histórica, innovadora, autosuficiente... , no requiere de la presencia continua de la ciudad central, con la que guarda una distancia prudente que le permita dejar resquicios al territorio para que trabaje a modo de búfer oxigenador y diferenciador entre las diferentes urbes, aunque la verdadera urbe la forme el conjunto.

Un claro ejemplo de este tipo de ciudades lo encontramos en Valencia. A diferencia de otras ciudades como Barcelona, con una densidad desorbitada y espacios públicos limitados; o Madrid, de mejores espacios públicos y más baja densidad por la gran extensión que ocupa; la capital del Turia presenta una morfología compacta de densidad media, en la que el espacio público cobra especial importancia, tal y como podemos ver en esta tabla:

	<b>POBLACION</b>	<b>SUPERFICIE</b>	<b>DENSIDAD</b>
<b>MADRID</b>	3.273.049 hab.	629'6 km <sup>2</sup>	5.198 hab/ km <sup>2</sup>
<b>BARCELONA</b>	1.619.337 hab.	101'4 km <sup>2</sup>	15.867 hab/ km <sup>2</sup>
<b>VALENCIA</b>	809.267 hab.	134'6 km <sup>2</sup>	5.916 hab/ km <sup>2</sup>
<b>SEVILLA</b>	704.198 hab.	140'8 km <sup>2</sup>	4.947 hab/ km <sup>2</sup>
<b>ZARAGOZA</b>	675.121 hab.	1063'1 km <sup>2</sup>	601 hab/ km <sup>2</sup>

Tabla 1: DATOS PRINCIPALES CIUDADES ESPAÑOLAS. Fuente: INE 2010

Paralelamente a la compacidad de la ciudad en sí, a medio camino del modelo barcelonés y la dispersión de la capital aragonesa, la principal virtud de Valencia es la capacidad de hacer coexistir su tradicional huerta con la ciudad y su área metropolitana. Como vemos en la imagen inferior, las poblaciones del área metropolitana (en negro) forman núcleos compactos en torno a la gran ciudad central. Radialmente a la capital se alternan espacios verdes de huerta, poblaciones compactas y áreas comerciales e industriales. En la zona interior encontramos las urbanizaciones extensivas (en rojo) que se alternan entre espacios verdes y las poblaciones de interior tradicionales. Claramente, todo un ejemplo de capacidad de interrelación entre sistema natural y urbano en favor del trabajo en red.



IMAGEN 7: Distribución del área metropolitana de Valencia. FUENTE: Google Earth.

## Conclusiones

Observados y analizados los diferentes apartados que conforman la investigación, vemos por una parte que los razonamientos de los urbanistas modernos de principios de siglo no han acabado materializados de la mejor manera posible, a pesar que los conceptos en los que se fundamentaban eran del todo válidos. Así pues, el modelo de ciudad verde que propugnaban Garnier, Olmsted o Bruno Taut no iba nada desencaminado a tenor de la dirección en la que han evolucionado nuestras ciudades a lo largo del pasado siglo XX. La expansión industrial y la normalización del uso del automóvil en nuestras vidas ha saturado nuestras calles del ruidoso y contaminante tráfico rodado. La extensión de nuestras ciudades de manera extensiva sobre un manto verde, pretendía desaturar esa ciudad moderna de los inconvenientes de la era industrial aunque ahora vemos totalmente inviable esta opción, pues el coste de las infraestructuras necesarias para comunicar y abastecer estas tramas dispersas sería del todo insostenible.

Por el contrario, parece que un buen modelo de ciudad es el que Le Corbusier o Cerdá ensayaron: La ciudad compacta. Todos los expertos señalan que la densidad en una ciudad es el factor que condiciona su sostenibilidad. El ahorro en comunicaciones, redes de abastecimiento y organización del espacio público son puntos vitales a tener en cuenta en el urbanismo presente y el que está por venir. En cambio, la masiva densidad de algunos patrones urbanos puede llevar a la reducción del espacio público a favor del privado, y también que este (el privado, nuestras casas) carezca del nivel de calidad suficiente, la correcta ventilación, suficiente ventilación, etc.

Paralelamente a esta ciudad compacta, aparecen distintos modelos de ciudad a escala territorial que hoy se aprecian del todo factibles. La centralidad que representa una gran urbe rodeada por el territorio que la circunda, en el que se alternan clústers comerciales, industriales, terciarios, etc., con otras poblaciones del área metropolitana, también de carácter compacto, son el fundamento perfecto de una ciudad sostenible en la que cada punto nodal funciona de manera autónoma, de forma paralela a la ciudad central, y no de manera auxiliar como es el caso del modelo americano de ciudad dispersa.

El camino pues, parece claro: Conseguir una ciudad a escala territorial que sea fruto del trabajo conjunto de un núcleo urbano compacto y sus localidades satélites del área metropolitana.

Tras las pertinentes reflexiones, vemos ahora claro que el urbanismo ha dejado atrás sus etapas más desarrollistas para dar paso a una ciudad distinta. Densa, habitable y sostenible, parecen ser los calificativos que más identifican los entornos que queremos conseguir y que nos permitan desarrollar la vida con la mayor calidad posible. Las transformaciones en los barrios residenciales de rápido crecimiento, la renovación urbana de las tramas históricas y consolidadas o la recuperación del patrimonio industrial y los vacíos urbanos son algunas de las claves a tener en cuenta para la ciudad de hoy en día. Paralelamente al lavado de cara que precisa la ciudad compacta, la escala territorial y la relación de la ciudad central con los puntos nodales de la periferia es fundamental para la comprensión de la ciudad como red, lejos de la idea colonizadora de nuevos territorios que hasta ahora era válida. Densidad y relación con el entorno natural, dos conceptos que harán de nuestros territorios lugares más habitables y sin duda, una digna herencia a nuestros descendientes.

“Porque las ciudades realmente existentes las construye finalmente el poder y las leemos casi siempre sin plantearnos cómo serían de haberlas hecho realmente los ciudadanos”.

Manuel Vázquez Montalbán

## Referencias

- Architectonics. Mind, land & Society. CARLES SAURA I CARULLA. Edicions UPC. Barcelona 2003. ISBN: 84•8301•718•0
- El jardín en la arquitectura del siglo XX. DARÍO ALVAREZ. Editorial Reverté. Barcelona 2007. Colección Estudios Universitarios de Arquitectura, n° 14 ISBN: 978•84•291•2114•8
- Los no lugares. Espacios del anonimato. MARC AUGÉ. Editorial Gedisa. Barcelona 2008 (edición original en Seúl, 1992) ISBN: 978-84-7432-459-4
- Urbanización. Paisajes comunes, lugares globales. FRANCESC MUÑOZ. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2008. ISBN: 978-84-252-1873-6
- Naturaleza y artificio. El ideal pintoresco en la Arquitectura y el Paisajismo contemporáneos. IÑAKI ÁBALOS. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2009. ISBN: 978-84-252-2276-4
- Espacio Basura. REM KOOLHAAS. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2007. Colección GG mínima. ISBN: 978-84-252-2191-0
- La Ciudad Genérica. REM KOOLHAAS. Editorial Gustavo Gili. Barcelona 2006. Colección GG mínima. ISBN: 978-84-252-2052-4
- Ciudades históricas ante el siglo XXI. VARIOS. Editado y publicado por ICARO•CTAV. Valencia 2003 ISBN: 84-86828-52-X

# ESTRATEGIA DE REACTIVACIÓN RESIDENCIAL EN FENER Y BALAT NEO-KASBAH EN EL CUERNO DE ORO

**Rodrigo Rieiro Díaz exp.:01393**

PFC ETSAM OCTUBRE 2009

C/Polvoranca, 44, esc. Izq., 5º8, Alcorcón, 28921, Madrid

655655340 (916443807) rodrigo\_rieiro@hotmail.com

## 1. Memoria Descriptiva

### Datos generales

El presente proyecto constituye el PROYECTO FIN DE CARRERA de la ESCUELA TÉCNICA SUPERIOR DE ARQUITECTURA DE MADRID (ETSAM) de Rodrigo Rieiro Díaz, nº de expediente 01393 y DNI 53461605Z F, bajo la tutela de Manuel Ocaña,

### Sinopsis

\_Nombre del proyecto: estrategia de reactivación residencial en Tener y Balat

\_Emplazamiento: Fener y Balat, distrito de Fatih, Estambul

\_Dimensiones del solar: el proyecto propone actuaciones dispersas por todo el barrio de Fener y Balat aunque el solar en el que se va más en profundidad en la definición proyectual está sito en el barrio y tiene forma bastante irregular con una superficie de 8100 m2.



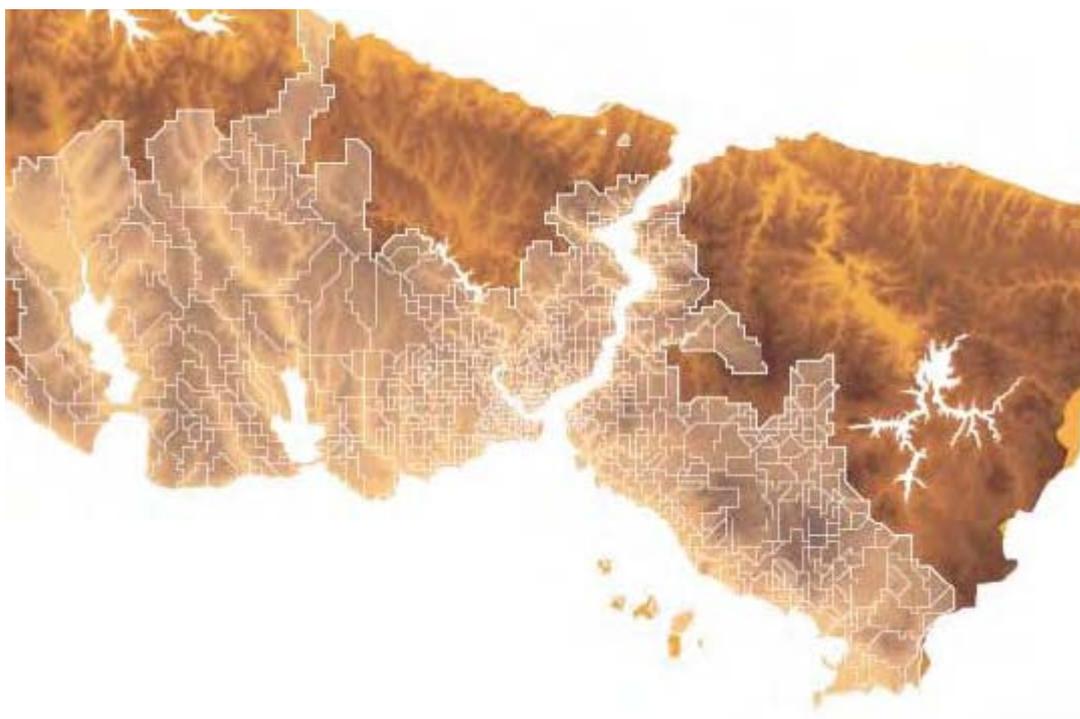
## Puntos de partida

### Estambul

Lo primero a lo que se tiene que enfrentar el observador extranjero al contemplar la ciudad de Estambul es a ahondar entre los múltiples velos que quienes le han precedido han colocado en ella. Una ciudad tantas veces observada lleva consigo todas las lecturas previas. Ninguno de los tópicos que trajo en el imaginario el visitante es desmentido. Ahí está la ciudad que se asienta sobre los dos continentes, que tan obviamente materializa la metáfora del puente entre dos mundos. La ciudad monumental que fue capital de sucesivos imperios, que fue conocida como Bizancio, como Constantinopla y después como Estambul, donde la historia se acumula en forma de descuidadas ruinas y de icónicos monumentos que son motor de la industria del turismo y de la economía de toda la ciudad. Santa Sofía, discreto espectador de los cambios e historias que han acontecido, icono del arte, que entre sus muros albergó durante mil años la sagrada sabiduría y que se convirtió en mezquita quinientos más, hoy, y adaptándose a los tiempos en beneficio de su ciudad se conserva como museo.

Estambul, religiosa y laica, lujosa y miserable, oriental y sin embargo occidental, ciudad de la que tantas lecturas se han hecho. Ciudad pintoresca de los viajeros británicos del s. XIX, la que dibujó Le Corbusier, la que escribió Pamuk, la que filmó Akin,... la ciudad ante la que se arrodillará el foráneo. Todos los estambules que el visitante traía posiblemente aparezcan ante él y no por alucinación sino porque la ciudad es compleja e inmensa.

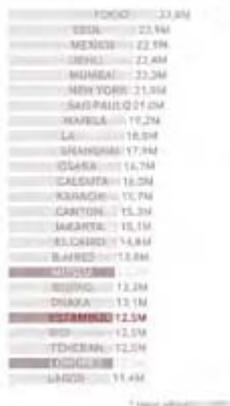
Fruto de su tamaño, de su evolución y de su ideosinkrasia, las realidades contradictorias y a veces complementarias se superponen como capas de información, como capas de velos que dan lugar a un todo holístico en el que cada revestimiento de información coexiste e interacciona sinérgicamente con las demás generando un sistema de elevada complejidad. Esto último podría muy bien incluirse en la definición de la ciudad misma, pero es que es eso lo que significa Estambul, del griego alaturka “Eis tin Polei”, “a la ciudad”.



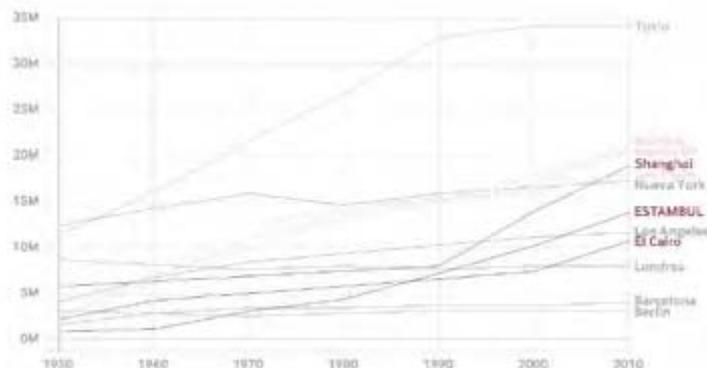
## Algunos datos

Asumido que el reto de la comprensión de la ciudad es grande se puede tantear el método de aproximación cartesiano. La recopilación de datos estadísticos es difícil y ante el tamaño y la complejidad, éstos también ceden gran parte de su exactitud. Podemos afirmar que Estambul es una de las ciudades más grandes del mundo, aunque su población exacta sea difícil de cuantificar debido a los fuertes movimientos migratorios, en parte estacionales, la elevada población flotante, la dificultad de establecer sus límites, etc, convierte a Estambul en una ciudad poblada por 12 mill. de habitantes. Esto la coloca como la segunda ciudad más grande de Europa por detrás de Moscú y por delante de París y Londres y la ciudad con mayor población de Turquía.

25 ciudades más pobladas\*



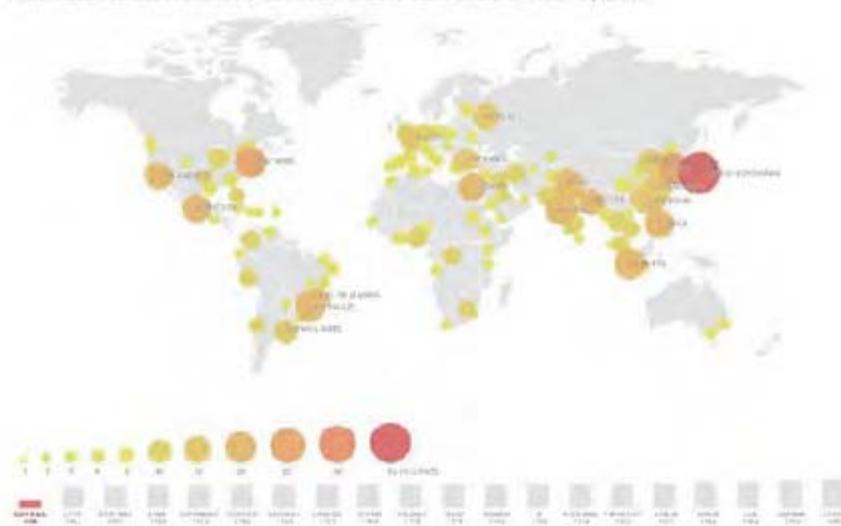
crecimiento de la población



El estado turco moderno asienta sus bases sobre el Imperio Otomano, y surge en 1923 bajo el liderazgo de Mustafa Kemal Atatürk tras la I Guerra Mundial. Es una república democrática, secular y constitucional, de mayoría musulmana, inmersa en negociaciones para su posible adhesión a la Unión Europea, ya que está considerado como un país emergente. Como sucede en muchos otros países en vías de desarrollo, el éxodo rural turco es muy intenso, en un fenómeno acrecentado por la situación política que se da en el Kurdistán. Todas las principales ciudades turcas están aumentando su población exponencialmente, en un fenómeno migratorio con dirección este - oeste que llena los barrios informales de Esmirna, Ankara o Antalya. Con la caída del telón de acero, la importancia de Estambul como foco comercial aumento, con un mar negro clave de donde nace el estrecho del Bósforo lugar de paso para gran parte del petróleo extraído en el Mar Caspio ruso. La formación de las nuevas repúblicas centroasiáticas también supone un impulso, ya que nexos étnicos y lingüísticos unen a los turcos con estos pueblos.

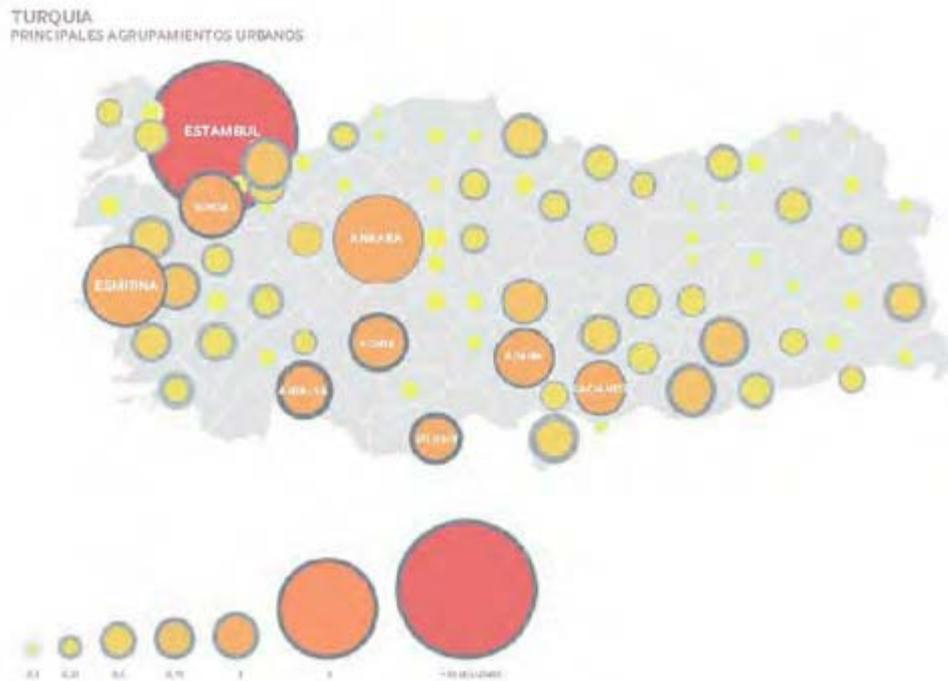
CUDADES HOY

PRINCIPALES CIUDADES DEL MUNDO / ESTAMBUL Y LAS CIUDADES MÁS RICAS POR PODER ADQUISITIVO



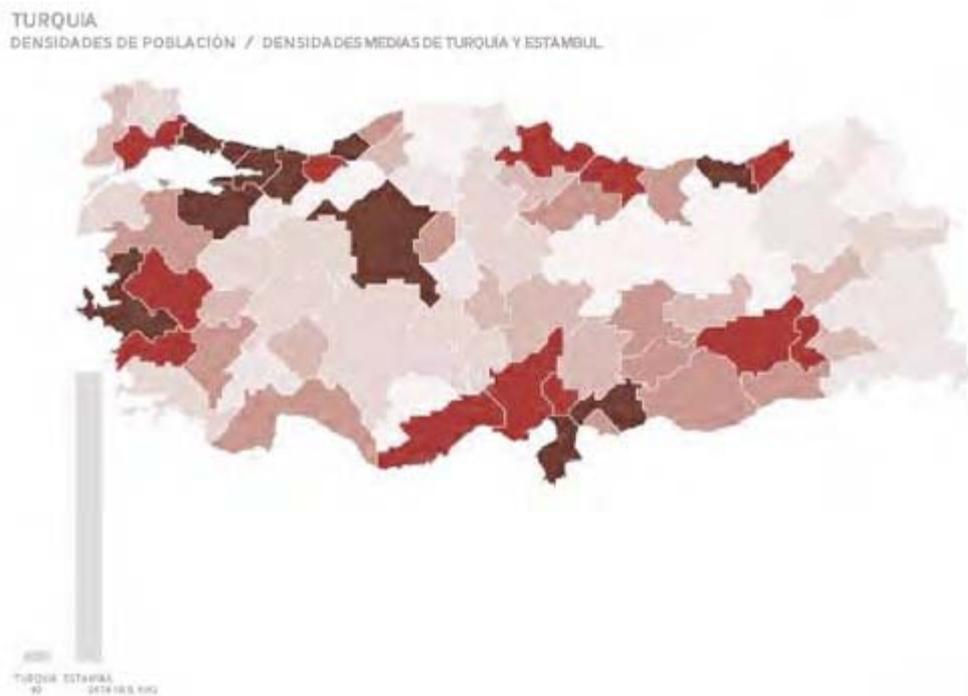
## Fenómeno migratorio

La ciudad de Estambul está en pleno apogeo de desarrollo demográfico, ya que si analizamos la evolución de la población en las principales ciudades del mundo observaremos que la actual Estambul está viviendo su explosión demográfica. A diferencia de las capitales occidentales, que cuentan con una población muy estable y de un grupo de ciudades de países emergentes como Sao Paulo o México, en las que la explosión demográfica se produjo hace treinta años, Estambul, junto a otras grandes metrópolis como El Cairo o Shanghai está viviéndola hoy. Es actualmente cuando se está conformando la ciudad que será en el futuro, y los datos que la envuelven son abrumadores. A la urbe que mantuvo su población estabilizada en torno en el millón de habitantes hasta la II Guerra Mundial, se ha sumado una nueva ciudad de más de diez millones de habitantes, con un crecimiento muy acentuado en la actualidad. Se estima que la población aumenta hoy a un ritmo de medio millón de habitantes anuales, formando un gigante en el que 6 mill. de personas cruzan diariamente el Bósforo. Estambul cuenta hoy con más de 100 kms., más de 3000 mezquitas, hay 20 universidades y alrededor de 200 hospitales.



## Gecekondus

Este espectacular crecimiento demográfico fue en un principio absorbido por el Gecekondus, literalmente “construido por la noche”, el equivalente turco de las favelas o las villamiserias. Este fenómeno tomó tales dimensiones a finales de siglo que el 90% de las viviendas de la ciudad estaban en situación irregular. La municipalidad emprendió una campaña de erradicación y/o legalización que ha reducido hoy drásticamente la preponderancia de este tipo residencial. La baja densidad del gecekondus produjo la expansión de la ciudad en mancha de aceite por el territorio circundante así como el completado de espacios más céntricos que habían sido considerados residuales previamente como fuertes pendientes o ramblas, con los evidentes problemas consiguientes, si bien no conllevó otros típicos de barrios similares en América Latina como la marginalidad y la violencia, por las condiciones sociológicas locales. Los defectos de la atropellada sustitución del gecekondus por edificaciones de baja calidad, torres y “champiñones” principalmente, quedaron de manifiesto en el terremoto del 91 y son muy preocupantes en un lugar expuesto a tanta actividad sísmica.



## Estambul como paradigma

El caso de Estambul es, además de interesante en si mismo, atractivo para el arquitecto por plantear el problema de la difícil integración de un fuerte flujo demográfico en un entorno ya de por si denso, tanto literalmente como sobretodo en información. Nos encontramos con un fenómeno que no acontece sobre un contexto desprovisto de significado como puede pasar en capitales latinoamericanas, ni se hace tabula rasa como en las ciudades chinas. El reto es integrar esta nueva capa de información que supone el fenómeno migratorio en un contexto

previo riquísimo, cargado de connotaciones, resonancias y posibles lecturas. Esto que es tan claro en Estambul no le es exclusivo y podría ser extrapolable a El Cairo o Teherán. Puede ser un paradigma para la negociación con la herencia, y parecería tan negativo e inútil pretender eliminar toda esta riqueza -en el sentido figurado y en el más literal también- para simplificar el problema, como intentar conservarla disecada. La nueva ciudad, en la que todo el mundo es de fuera, debe establecer un diálogo con la ciudad milenaria en la que la pluralidad, la flexibilidad y el azar deben ser tenidos en cuenta.

## Área de oportunidad

La elección de los barrios de Fener y Balat como entorno de actuación cobra sentido en relación con lo anterior. Es difícil encontrar en la ciudad un área de oportunidad proyectual como ésta, en la que la yuxtaposición de un riquísimo contexto previo, un barrio donde vivían los griegos junto a otras comunidades no musulmanas de la ciudad hasta bien entrado el pasado siglo, abandonado posteriormente; con un fenómeno migratorio intenso, aquí cercano al 90% de la población actual, produzca una situación conflictual tan clara. Las viviendas históricas subdivididas, donde el chabolismo -o gecekondismo- vertical conviven con la proliferación de solares y ruinas de edificios que, pese a gozar de la máxima protección, se ven reducidos a escombros.

## Estrategia

Aquí se hace necesaria una intervención que, desde una relectura de la tradición local y la legislación islámica, tome prestados sus elementos clave para someterlos a una relectura contemporánea. El contexto y el lugar, la arquitectura existente, el uso que los ciudadanos hacen de los espacios públicos y privados, su forma de vida tradicional y las nuevas formas de entender el habitar. Se trata de interpretar la realidad de la ciudad con una nueva mirada que, integrando todas las miradas previas a la ciudad, pueda ofrecer nuevas soluciones a la problemática contemporánea.

## Fener y Balat

En 1453 Mehmet II conquista Constantinopla, desde entonces Estambul. El patriarcado ortodoxo se traslada desde Santa Sofía al barrio de Fener, donde aún reside Bartolomé I. Esta zona portuaria cercana a las murallas históricas se pobló por minorías no islámicas. Durante 450 años el barrio creció según la ley urbanística islámica, dando lugar a un modo de vida muy peculiar.



Los feneriotas eran los miembros de las influyentes familias griegas (incluyendo rumanos o albanos helenizados, entre otros) que residían en el barrio de Fener, donde el patriarcado ortodoxo está situado. Por su educación occidental y cosmopolita se enorgullecían de su helenismo. Los feneriotas emergieron como una boyante clase de comerciantes durante el s. XVI y llegaron a ejercer una gran influencia en la administración de los dominios balcánicos durante el Imperio Otomano en el s. XVIII.

Desde 1669 hasta la guerra de independencia griega en 1821 los feneriotas ocuparon la mayoría de los principados y embajadas otomanas, debido a su alto nivel de educación. Entre 1711 y 1821 un gran número de feneriotas fueron nombrados Voivodas en los principados danubianos (Moldavia y Valaquia), en el periodo de la historia rumana conocido como la Época Feneriota.

Muchos feneriotas actuaron como patrones de la cultura, la educación y la literatura griegas. Fundaron academias que atrajeron profesores y educaron pupilos de todo el mundo helénico, y mantuvieron contactos comerciales e intelectuales con una amplia región que abarcaba hasta Europa Central y Rusia.

Tras la guerras de independencia en los Balcanes durante el s. XIX algunos voivodas se significaron a favor de la independencia mientras muchos miembros de la comunidad antepusieron su adhesión de clase social en el Imperio Otomano a su identidad nacional, con lo cual empezaron a perder el favor del sultanato sin ser abrazados como comunidad en el nuevo estado griego. El nacionalismo rumano también les condena como elementos foráneos dispuestos a unirse a los turcos o los rusos en pos de su interés.



Durante el siglo XIX, la vivienda tradicional de madera y la decadencia del Imperio provocaron grandes incendios por toda la ciudad, también en Fener y Balat. La reconstrucción dio pie a una trama urbana ortogonal yuxtapuesta.

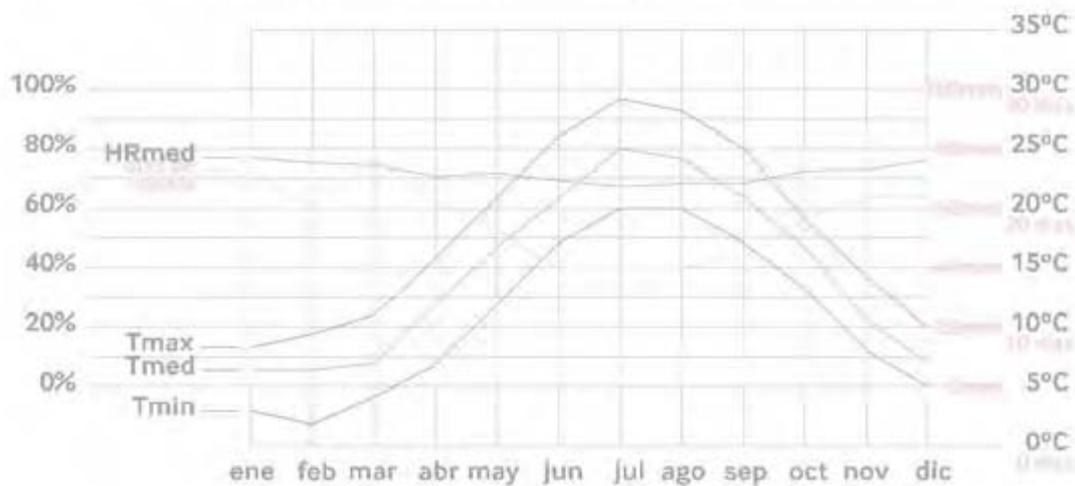
A principios del siglo XX el 60% de los istambuliotas son griegos, armenios o judíos. Fener y Balat es un próspero barrio no musulmán. Trágicamente, entre 1915 y 1917 un millón y medio de armenios fueron asesinados, en el llamado genocidio armenio. Tras la guerra greco-turca y sobretodo tras los progromos de los años 50, la práctica totalidad de los griegos tuvieron que abandonar el barrio, que calló en el abandono y la decadencia. Esto expulsó también a los judíos a mejores barrios, Israel o los Estados Unidos.

El barrio fue repoblado por emigrantes turcos de la atrasada región del Mar Negro, que siguen llegando hoy en día. El traslado del puerto de la ciudad en los 80 a unos 100 kms más al este, supuso el derribo del frente litoral del barrio y un nuevo éxodo, éste intraurbano. El 17 de Agosto de 1999 un terremoto de 7'4 grados sacude la ciudad de Estambul. Hay 17.000 muertos, 30.000 heridos y 600.000 personas se quedan sin hogar. Los daños en el barrio, envejecido, empobrecido y superpoblado son demoledores.

## Condiciones climáticas

El proyecto, en su ambición de convertirse en una relectura de la condición urbana local, plantea una relación intensa entre el diseño y el clima. El análisis de las condiciones climáticas de Estambul y la relación que se establece entre éstas y las actitudes y modos de uso del espacio público y privado de sus habitantes revelan las oportunidades de las que el proyecto se beneficia.

humedad relativa media y temperaturas máximas, mínimas y medias mensuales



precipitación y días de lluvia mensuales

A pesar de su ubicación litoral, Estambul no tiene un clima muy moderado. La temperatura media es de 24°C en verano y de 7°C en invierno. Las precipitaciones anuales ascienden a unos 800 mm, repartidos bastante equitativamente a lo largo del año, excepto en verano. La lectura simultánea y detallada de los datos climáticos tales como radiación solar, velocidad del viento, arco de temperaturas u horas de precipitación explica las potencialidades de este clima que recuerda poderosamente al clima mediterráneo, con sus rasgos algo más extremados debido a la cercanía del continente asiático.

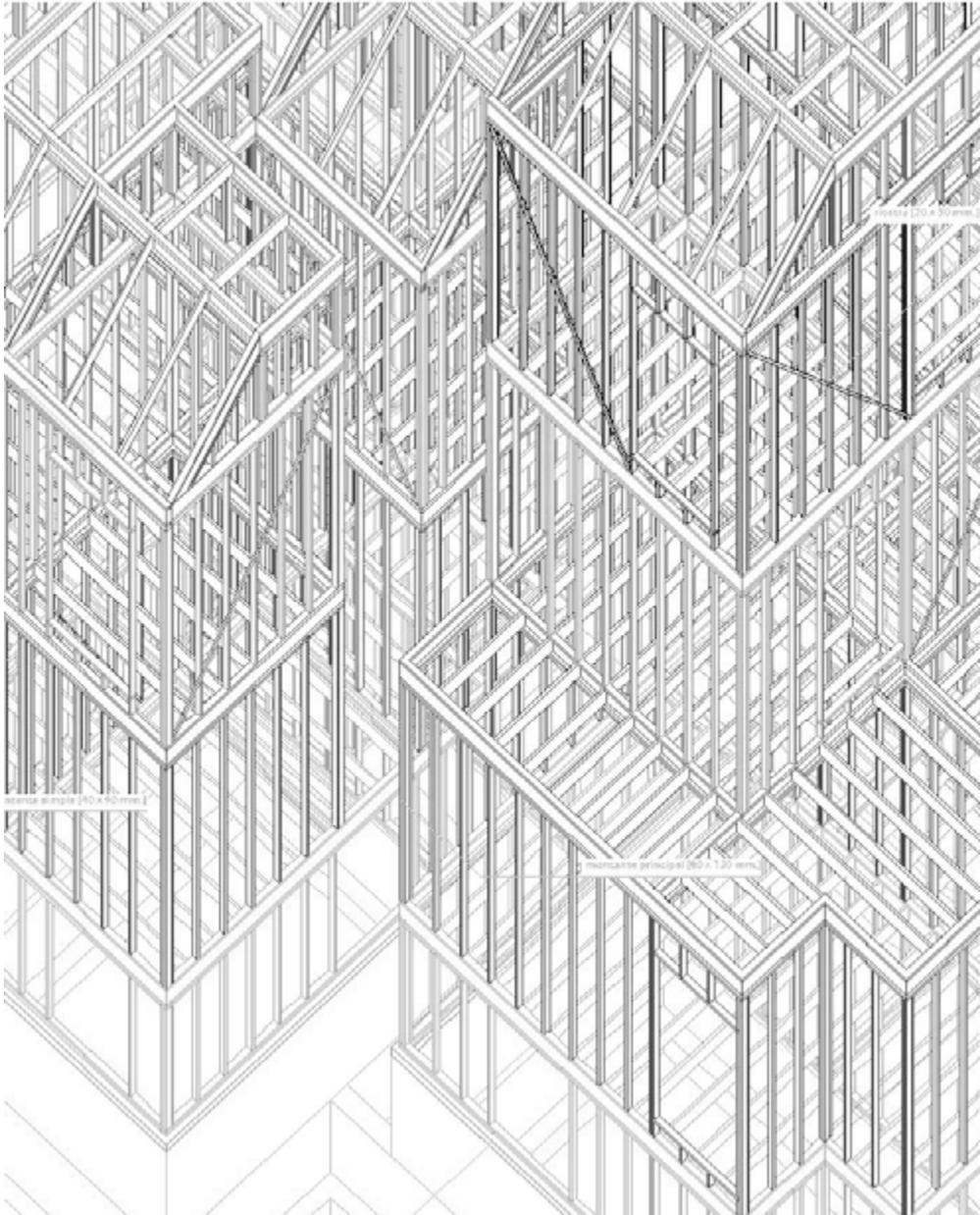
El proyecto pretende potenciar esta relación de intensidad entre programas y actitudes con el clima, mediante el APROVECHAMIENTO NATURAL DE LAS CONDICIONES CLIMÁTICAS. De esta manera se pretende el acondicionamiento del espacio público de manera que en este se den una serie de ambientes relacionados con el clima y con el tiempo. En este espectro de ambientes que van desde los exteriores sin climatizar a los climatizados de forma natural, o aislados y acondicionados artificialmente, las condiciones varían a lo largo del año: La relación entre los ambientes, los usuarios y las actividades se hace así dinámica e intensa.

## 2. MEMORIA DE CONSTRUCCIÓN

### Estructura

## *\_ Descripción*

Le estructura del proyecto es de entramado de madera laminada, en base a una modulación basada en el codo otomano ( $\approx 50\text{cms.}$ ). Ésta parte de un basamento de tapial de piedra de ruina local triturada, al cual se articula atornillándose al zuncho de coronación de hormigón armado. El tapial parte de la cimentación de zapata corrida de hormigón armado.



## Hipótesis de carga

Se han considerado las hipótesis de acuerdo al artículo 13 de la Norma EHE y según a la EC-5.

Previamente al cálculo computerizado se realiza un predimensionado, teniendo en cuenta especialmente, la esbeltez máxima permitida tanto a nivel del edificio global como a nivel particular de cada montante.

El desplazamiento horizontal en cabeza máximo permitido es de  $H/500$  (flecha global), lo que en este caso concreto supone 310 mm, ya que  $H_{max}=15'5m$ .

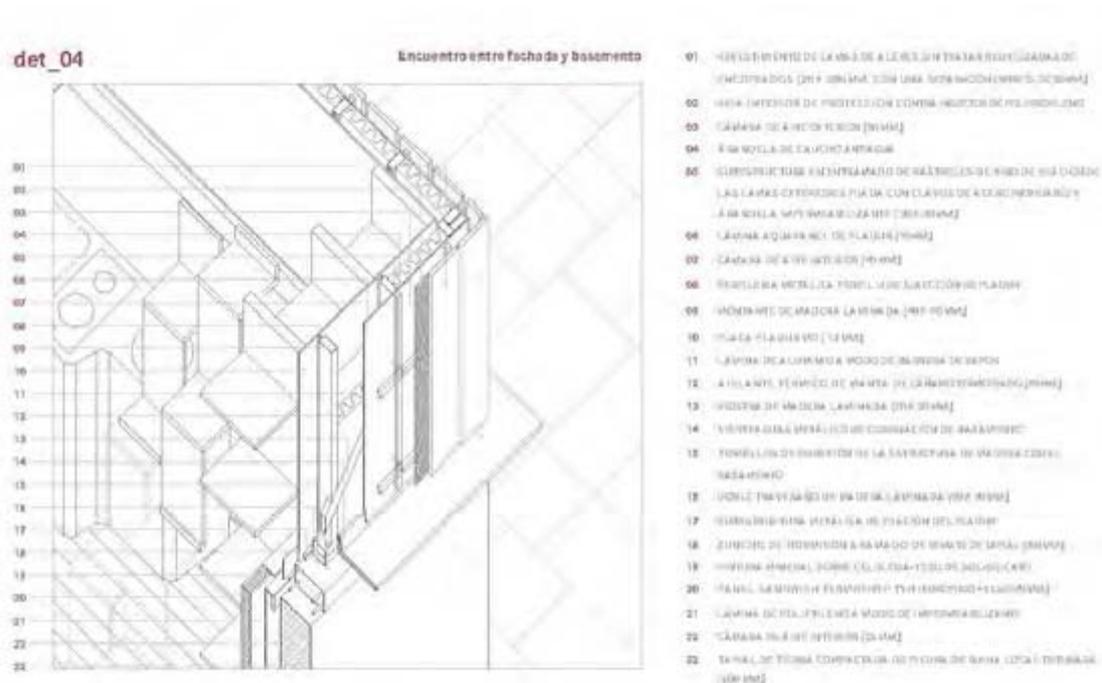
## Método de cálculo

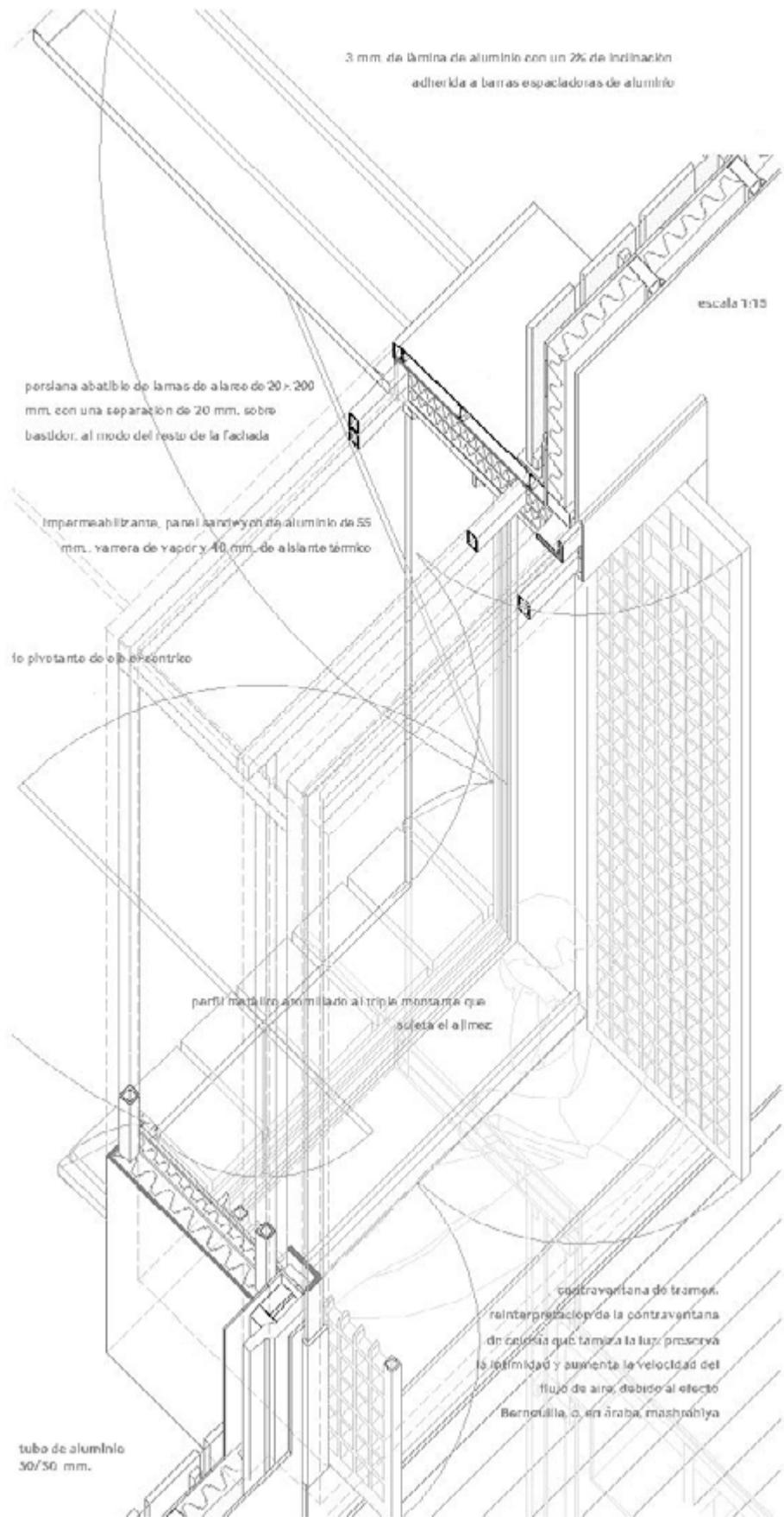
Para la obtención de las solicitaciones y dimensionado de los elementos estructurales, la estructura perimetral ha sido comprobada mediante el programa informático, SAP con los valores del predimensionamiento. Se han calculado los esfuerzos axiales y momentos flectores además de la deformación global de la estructura perimetral del edificio. Se ha estudiado para las siguientes cargas:

- 1.- Cargas gravitatorias
- 2.- Cargas de viento en la cara más desfavorable
- 3.- Cargas totales

## Cerramientos exteriores

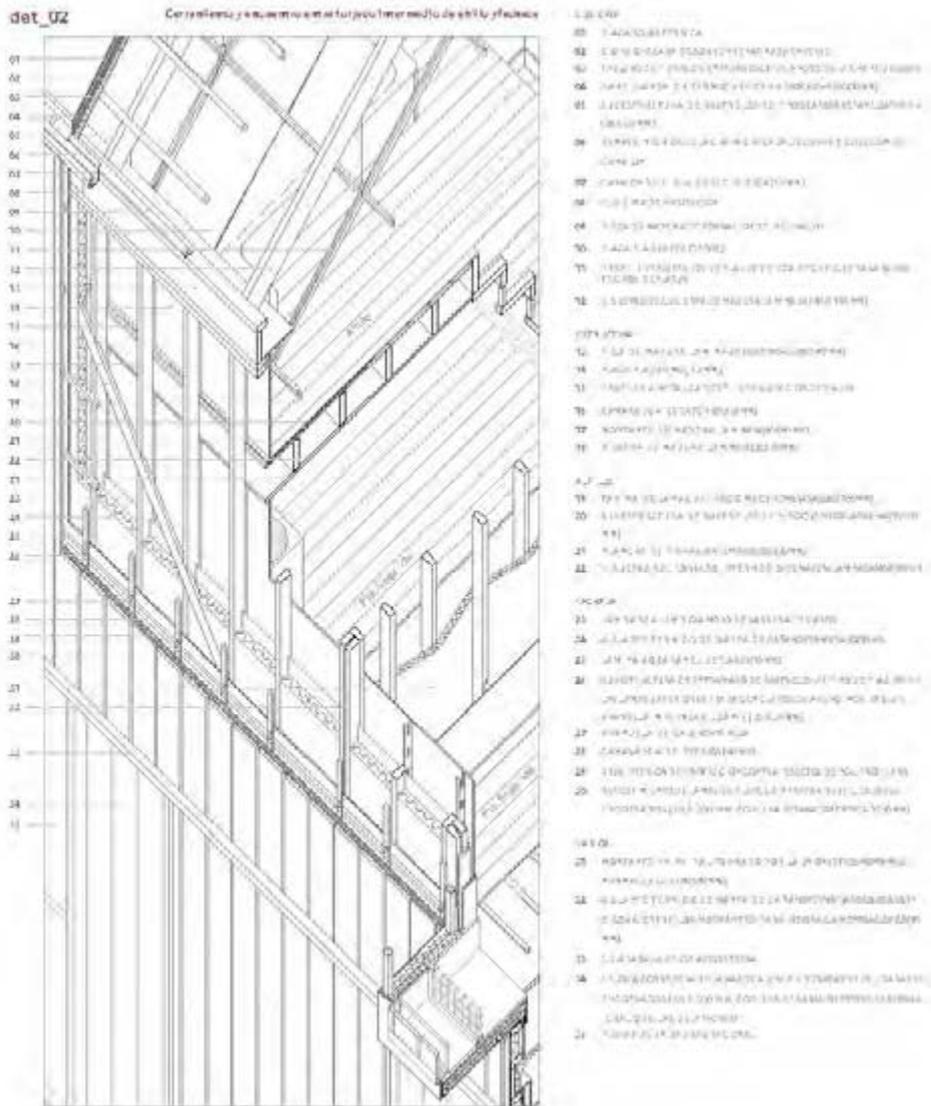
El acabado exterior es de tabloncillos de madera reciclados de encofrados. En ella se integran los ajimeces, definitivos de la imagen del conjunto.





## Separaciones interiores

El sistema de generar las separaciones interiores es prácticamente el mismo que el de las exteriores, simplificado. La doble cámara de aire se reduce a tan solo la interior y el aislante térmico se ubica en zigzag entre los montantes para evitar uno de los principales problemas de las construcciones de madera en vivienda, el ruido.



## Solados

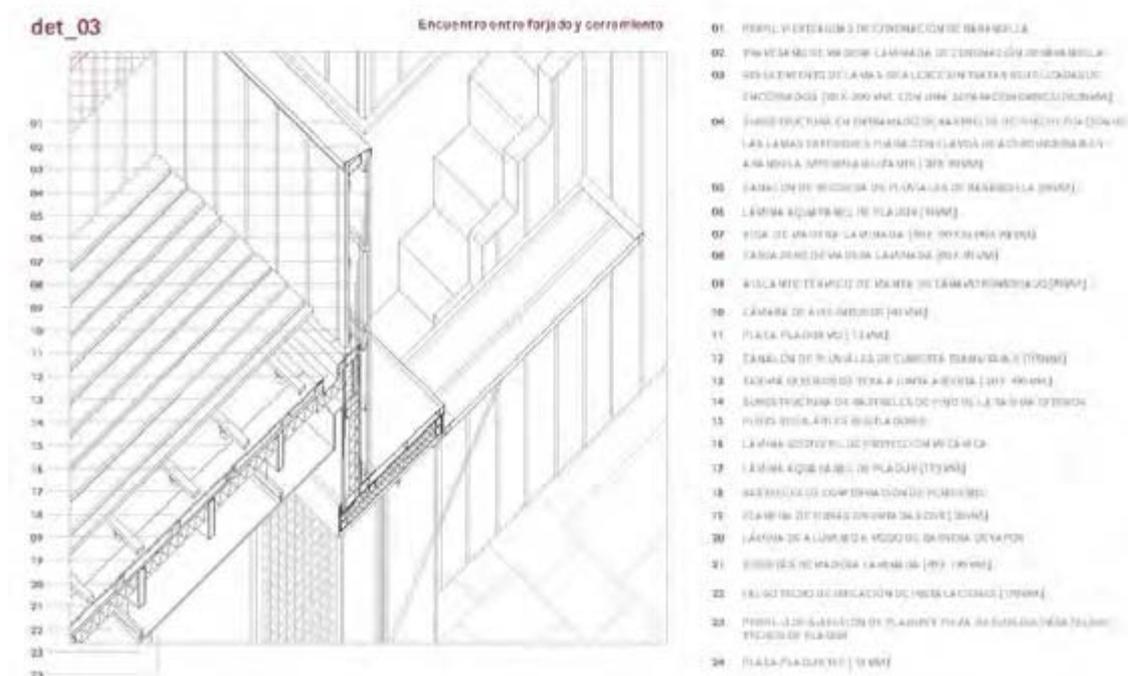
De acuerdo con las diferentes áreas de que se compone el proyecto, los materiales que se utilizan son:

## Espacios interiores

- se utiliza tarima de lamas de iroco machihembradas de 20 x 100 mm sobre una subestructura de rastreles de pino

## Espacios exteriores

se utiliza tarima exterior de teka a junta abierta de lamas de 20 x 100 mm. sobre una subestructura de rastreles de pino que se apoyan en plots regulables en altura para compensar la inclinación de las pendientes de la cubierta plana.

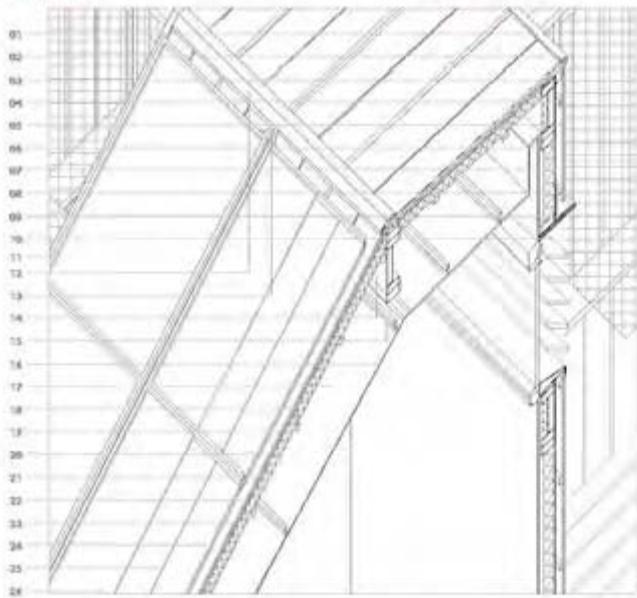


## Cubierta

Se resuelve con una cubierta de faldón ventilado de chapa grecada de cobre sobre la que se ubican, en una de las aguas –la más inclinada y orientada a sur-sureste- placas solares térmicas.

det\_01

Remate de cubierta de faldón ventilado



- 01 TUBERÍA DE INSULACIÓN
- 02 LAMINA DE PLANCHAS DE CA CORRETE (20MM)
- 03 CORTAVIENTO DE LA PIRULE A LA TUBERIA PARA PUNTO DE CANTARILLO (RECORRIDO) (20+20MM CON UNA BARRA DE ACERO Nº10/12)
- 04 CORTAVIENTO PARA EL ENTUBAMIENTO DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN EN EL CANTARILLO (20+20MM)
- 05 LAMINA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 06 LAMINA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 07 LAMINA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 08 ALUMINIO (20+20MM) PARA EL CANTARILLO (20+20MM)
- 09 CANTARILLO DE ALUMINIO (20+20MM)
- 10 VENTILACIÓN DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN
- 11 TUBERÍA DE ALUMINIO DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN
- 12 BARRA DE ALUMINIO (20+20MM) PARA EL CANTARILLO
- 13 BARRA DE ALUMINIO (20+20MM) PARA EL CANTARILLO
- 14 VENTILACIÓN DE LA TUBERIA (20+20MM)
- 15 PUNTO DE VENTILACIÓN DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN
- 16 PLACA FLORIDA (20MM)
- 17 TUBERÍA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 18 ALUMINIO DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN (20+20MM)
- 19 LAMINA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 20 PUNTO DE VENTILACIÓN DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN (20+20MM)
- 21 LAMINA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 22 LAMINA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 23 TUBERÍA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 24 BARRA DE ALUMINIO (20+20MM)
- 25 PLACA FLORIDA (20MM)
- 26 VENTILACIÓN DE LA TUBERIA DE INSULACIÓN

# ESCUELAS EN EUROPA EN EL SIGLO XX: ALGUNAS IDEAS SOBRE PEDAGOGÍA Y ARQUITECTURA.

**Beatriz Villanueva Cajide, Lorenzo Barnó y Francisco Javier Casas Cobo.**

Arquitecto ETSAM, Arquitecto ETSAM, Arquitecto ETSAN

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid. Universidad Politécnica de Madrid. Avda. Juan de Herrera, s/n. 28040

Madrid (España)

Email: paco@brijuniarquitectos.com

## Resumen

En los años 20 se promulgan varias leyes educación en países europeos que tienen consecuencias extraordinarias sobre las ciudades y que aún llegan a nuestros días. La ley sobre la enseñanza primaria de 1922 en los Países Bajos supone el inicio de construcciones escolares con una arquitectura ejemplar en Hilversum, Groninga o Utrecht con arquitectos destacadísimos como Dudok, Bouma o Planjer respectivamente.

En 1921 se aprobó en Finlandia una ley por la que todos los ciudadanos estaban obligados a ser escolarizados durante seis años y de dicha ley resultó una notable actividad constructora en todo el país de tal forma que alrededor de 150 escuelas al año se empezaron a construir, con picos de actividad como el del año escolar 1922-23 donde se construyeron 220.

En otros países se suceden leyes similares pero las terribles epidemias de tifus empujan a las diferentes sociedades hacia modelos de escuela al aire libre donde la ventilación redujera los contagios.

La importancia de las escuelas, hace casi un siglo, como elemento vertebrador de la trama urbana, del barrio y como centro cívico donde, avanzados los años, sucedían más cosas que las propias de la actividad docente (reuniones vecinales, fiestas, comisiones culturales y actos cívicos...) se ha perdido.

Alfred Roth en los años sesenta volvió a hablar de la necesidad de dimensionar nuestras ciudades y sus barrios en función de la escala humana y de los recorridos de los niños a sus colegios. ¿Puede una ciudad permitirse el lujo, hoy, de no aprovechar los edificios escolares como lugar de cohesión social que, funcionando como infraestructura casi las veinticuatro horas del día, asuman un gran número de funciones más allá de las puramente docentes?

Necesitamos leyes nuevas y proyectos ambiciosos que aprovechen este potencial y conviertan una oportunidad perdida en una realidad emocionante para la sociedad.

## Palabras clave

*Escuelas, pedagogía, arquitectura, sociedad, cívicas, Dudok, Jarvi, Roth, Hertzberger.*

## Abstract

This paper reflects on the importance of the school as a unifying place of society at large. Throughout the twentieth century, discussion has evolved from schools being considered only a mere continent where teaching was done to a rallying place where community gathered and many other activities rather than teaching were held.

Architecture is the vehicle to set the ideas of a certain time and community in something physical and tangible. The school, thus, relates not only to the students

but also to teachers, parents and the neighbourhood. On the one hand, it is a building, on the other hand, it is a symbol of the goals the community wants to achieve.

Some remarkable examples of architecture schools that fulfill this accomplishment are shown from Dudok in Hilversum in the twenties to Hertzberger in the recent past (sixties up to now) and politics and legislation in Finland and Denmark in the fifties to compose the ongoing mosaic depicted in the last century.

## Key words

*Schools, pedagogy, architecture, society, civitas, Dudok, Jarvi, Roth, Hertzberger.*

## Introducción

El presente trabajo es una aproximación a la problemática de los edificios escolares como condensadores sociales en su relación con la forma arquitectónica y la ciudad y parte, por tanto, de dos supuestos. El primero es considerar que las escuelas, una vez superadas las tendencias pedagógicas decimonónicas y las posteriores school room inglesas de marcado carácter autoritario cuya influencia las convierte en un modelo que se extendió a otros muchos territorios, evolucionan en el siglo XX y tienen una importancia creciente como elementos aglutinadores de civitas. El segundo es que las escuelas, como edificios donde tiene lugar una actividad a la que se confía la educación de las futuras generaciones, deberían insertarse en la trama urbana, es decir, a nivel físico, de forma que su representatividad sea manifiesta y predisponga a la comunidad a la que sirve de manera favorable para funcionar como un verdadero punto de encuentro de dicha comunidad, más allá de las funciones docentes que dicho edificio acoge. Es decir, la escuela como lugar donde no sólo se imparten conocimientos y se impone una disciplina para conseguirlo y, en segundo lugar, la escuela como espacio de encuentro de una comunidad formada por alumnos, profesores y padres y, de una manera general, como lugar físico donde es posible que ocurran un gran número de situaciones, más allá de las que de su función principal podría esperarse.

El ámbito temporal del trabajo es el siglo XX, sobre todo a partir de los años veinte que es cuando tienen lugar importantes cambios legislativos en algunos países, que coinciden además con el desarrollo en arquitectura del Movimiento Moderno. Las importantes y bienintencionadas metas del Movimiento Moderno se ven, en cierto modo, truncadas con la Segunda Guerra Mundial y se recuperan con menos empuje y más descreimiento después de esta, en los años cincuenta, momento que también es objeto de estudio de este trabajo.

En cuanto al ámbito espacial, el trabajo se centra en algunos ejemplos concretos del área centroeuropea y los países nórdicos, ya que en ellos tienen lugar, por un lado, los importantes cambios legislativos en materia educativa antes anotados, y por otro, algunos de los ejemplos arquitectónicos más interesantes que pueden apoyar la tesis de este trabajo de investigación.

## Objetivos

La investigación pretende reflexionar sobre la importancia de las escuelas como edificios destacados en la cohesión social de una comunidad y volver a recuperar el necesario interés por lo que debería ser un proyecto no sólo docente si no un proyecto común que involucrara a toda la sociedad.

## Metodología

Para profundizar en las relaciones históricas entre pedagogía y arquitectura, hemos estudiado las publicaciones periódicas de arquitectura de los años cincuenta en Finlandia y Dinamarca por ser dos de los países donde leyes anteriores tuvieron un notable efecto en la relación entre ambas disciplinas y la sociedad del momento. Las revistas más importantes de la época son *Arkkitehti* en Finlandia y *Arkitekten* en Dinamarca, aunque *Arkkitehti* incorpora *ARK Arkitekten* a partir de 1957 a su encabezamiento. El principal archivo consultado es el *Journal Store* (almacén de revistas) de la *Architectural Association* de Londres y, en menor medida, la biblioteca de la *Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid*.

Los años cincuenta y la posguerra son un punto de inflexión temporal que el trabajo completa con el esbozo de algunos casos ejemplares como el de los arquitectos neerlandeses W. M. Dudok en la ciudad de Hilversum en los años veinte y treinta, y el de Herman Hertzberger desde los años sesenta a la actualidad.

Se trata de ejemplos singulares ya que el tratamiento del tema a lo largo del siglo es discontinuo y el objeto de este trabajo, como ya se ha dicho, no es un análisis pormenorizado de toda la casuística sobre el tema si no recuperar el interés y potencial de las escuelas en el contexto actual a través de un repaso no lineal de algunos momentos destacados de la historia.

## 1. Los años veinte: varios cambios legislativos en Europa y Dudok en Hilversum.

El periodo de entreguerras en Europa, una vez superada la primera Guerra Mundial, es un periodo de esperanza e incertidumbre en el que los países implicados intentan olvidar, por desgracia sin éxito, lo ocurrido, que se convierte en una antesala de un desastre aún mayor que llegará en menos de veinte años con el comienzo de la Segunda Guerra Mundial.

En algunos países se suceden importantísimos cambios en materia social y educativa, como los acontecidos en Suecia con el reforzamiento de la posición de la mujer gracias a la introducción del sufragio adulto universal en 1921, el mismo año en que se legisla que pueden ser admitidas en escuelas de educación técnica, cambiando la situación anterior según la cual sólo podían ser admitidas en universidades. Más importante aún que todo lo anterior es la decisión de admitir a las mujeres en puestos oficiales elevados, que llevó en 1927 a una reorganización

de las escuelas que desde ese momento permiten a estudiantes femeninas matricularse en escuelas nacionales para los exámenes superando la prohibición anterior que las obligaba a hacerlo en escuelas privadas de pago, lo cual excluía lógicamente a muchas familias.

También en 1921, en abril, se aprobó en Finlandia una ley por la que todos los ciudadanos estaban obligados a ser escolarizados durante seis años y de dicha ley resultó una notable actividad constructora en todo el país de tal forma que alrededor de ciento cincuenta escuelas al año se empezaron a construir, con picos de actividad como el del año escolar 1922-23 donde se construyeron doscientas veinte escuelas.

Es importante señalar que tanto Finlandia como Suecia fueron neutrales durante la Primera Guerra Mundial, aunque Finlandia aprovecha de hecho el estallido de la revolución bolchevique en 1917 para independizarse de Rusia, y por tanto puede deducirse que estos países podían preocuparse de estos asuntos con cierta visión, más allá de la estricta supervivencia a la que obliga la participación en una guerra, problema al que se enfrentaron la gran mayoría de los países europeos que quedan así fuera de este estudio por ser sus políticas y legislaciones en materia educativa durante estos años mucho menos audaces y relevantes, ocupados como estaban de ganar la guerra.

Entre los países que no participaron en la que se conoció como Gran Guerra y se mantuvieron neutrales están también los Países Bajos, de cuyo marco legislativo respecto a la enseñanza conviene hablar brevemente. La Ley sobre la Enseñanza Primaria de 1920 fue promulgada siendo ministro de educación J. Th. de Visser y remata una larga discusión de muchos años acerca de la financiación de las escuelas, que a partir de la ley de la educación básica de 1920, sería pública, culminando el largo debate iniciado en 1806 y conocido como *schoolstrijd* (lucha de las escuelas).

A partir de ese momento, muchos municipios iniciaron un plan de construcciones escolares con resultados conocidos y ampliamente divulgados en la historia de la arquitectura como los llevados a cabo por arquitectos como Dudok, Bouma o Planjer en las ciudades de Hilversum, Groninga y Utrecht, respectivamente, muchos de ellos de una arquitectura ejemplar, si bien ello sólo es señal en todos los casos de un interés por la forma arquitectónica y los argumentos relacionados con el segundo supuesto sobre el que se apoya este trabajo, la relación entre arquitectura escolar y sociedad, no es siempre evidente.

Si analizamos por ejemplo el caso de muchas de las diecinueve escuelas construidas por W. M. Dudok en la ciudad de Hilversum entre 1916 y 1931, vemos que fueron proyectadas para ser una parte importantísima del barrio donde se insertaban o, en palabras de su colaborador Robert Magnée: “La preocupación principal de Dudok, al comenzar su carrera en Hilversum, era cómo pintarle al cuadro arquitectónico un fondo social. Es decir, construir para el pueblo viviendas económicas con una infraestructura de edificios públicos tales como escuelas, bibliotecas, casas de baño, ... con una percepción visual de referencias ornamentales, e incorporando adecuadamente en los planes la plantación de árboles, zonas verdes y estanques, todo ello a una escala humana y controlando los más mínimos detalles.” De hecho un análisis en detalle revela que fueron las escuelas las que ejercieron de infraestructura pública en torno a la cual se organizaba el resto de tejido urbano, concediéndole por tanto una importancia decisiva a estos edificios. Algunos ejemplos que corroboran de forma fehaciente estas ideas son la escuela Geranium, construida como elemento central alrededor del cual se distribuían las viviendas del segundo complejo municipal de viviendas sociales o, mucho más tardío, la escuela Lorentz, un conjunto escolar formado por la agrupación de las escuelas Marnix y Valerius que actúa como elemento de referencia para el decimotercer

complejo municipal de viviendas sociales de la ciudad de Hilversum. Entre medias y después existen muchos más ejemplos como ya se ha anotado, si bien no es el objeto de este trabajo visitarlas en detalle sino más bien solamente rastrear su existencia y anotar la importancia que a dichos edificios le concedió el arquitecto en relación con la sociedad a la que servía y como pieza urbanística singular.

A pesar de lo anterior, no conviene olvidar que en los años veinte algunos de los postulados del Movimiento Moderno pasaban por una profunda investigación sobre la posibilidad de una vivienda mínima (en cuanto a su superficie) que cumpliera con las nuevas ideas sobre iluminación, higiene y ventilación que se esperaba de los espacios habitables, y si bien dichas ideas no tuvieron su reflejo necesariamente en una investigación paralela sobre superficies mínimas en escuelas u otros edificios públicos, sin duda estaban presentes.

En el caso de las escuelas para la ciudad de Hilversum construidas por W. M. Dudok, más que estas ideas sobre mínimos fueron las propias limitaciones de un espacio urbano limitado y escaso las que imponían una optimización de las superficies y, en todo caso, el tamaño de todas las escuelas es más bien pequeño -exceptuando algunos casos donde se forman complejos escolares de dos o tres edificios antes independientes- y por todo ello no podía esperarse que aparte de las aulas hubiera espacios de mayor tamaño donde pudieran desarrollarse asambleas o reuniones donde la comunidad académica y el vecindario tuvieran cabida excepto, quizá, en el gimnasio, que era la única parte del edificio con una superficie suficiente para ello si bien no estaba preparado ni pensado con tal fin.

Por tanto, de todo lo anterior extraemos la conclusión de que el ejemplo de estas singularísimas escuelas de Dudok en Hilversum sólo apoyan el segundo supuesto de nuestro trabajo en cuanto a lo arquitectónico y lo urbano y, si bien desconocemos si el primer supuesto se cumplía, aunque podemos entender que sí dado que las nuevas ideas sobre pedagogía predisponían a ello, queda aún en el aire que, fuera por problemas de espacio o falta de interés real, la escuela fuera un edificio singular y de importancia para la comunidad si bien su diseño y tamaño no hacía fácil en ningún caso que pudiera considerarse un espacio de reunión de la comunidad y por tanto un elemento aglutinador de la sociedad.

## 2. Arquitectura y nuevas pedagogías: la escuela como laboratorio en la posguerra.

Junto a los importantes cambios sociales de la época y las enormes necesidades como consecuencia de la gran destrucción de la guerra, aparecen las normativas sobre nuevos requerimientos para edificios escolares en relación con los nuevos métodos de enseñanza y las novedosas corrientes pedagógicas que suceden a las dominantes. Estas eran, con algunas variaciones, las de Heinrich Pestalozzi (1746-1827) desde el siglo XVIII, y las de María Montessori (1870-1952) y Olvio Decroly (1871-1932), mucho más recientes.

Según Alfred Roth, algunas de las ideas de Pestalozzi siguieron vigentes al menos hasta entrados los años sesenta, y destaca tres: la educación en el colegio como una continuación de la educación de los padres en casa, la necesidad de que el aula y el colegio ofrezcan la sensación de seguridad e intimidad que al niño le es familiar en su hogar, y la consideración de que el conjunto del entorno, ya sea natural o artificial, hecho por el hombre, tanto en la escuela como en la casa, son parte vital en la educación del niño.

Algunas teorías de pedagogos progresistas como Montessori y también la del más importante discípulo de Heinrich Pestalozzi, Friedrich Froebel (1782-1852), comienzan a aplicarse en los años treinta en el Reino Unido

y suponen importantes cambios en torno a la expresión libre, la actividad y el juego del niño en el aula, que derivará en un diseño de las aulas que permita el libre movimiento de los alumnos. También algunas de las recomendaciones de Froebel sobre las actividades basadas en el trabajo en grupo y las de Montessori sobre mobiliario móvil adaptado al tamaño de los niños derivarán en cambios formales en las escuelas.

Todo ello, así como el decisivo cambio hacia las escuelas al aire libre, nos lleva de nuevo hasta Roth en los años sesenta y las ideas respecto a la seguridad e intimidad, muy presentes en los ámbitos de relación de escuela y ciudad (transiciones público-privado) y en la creación de un entorno familiar o la recreación de dicho entorno en los edificios escolares para alumnos de corta edad.

También es necesario al menos hacer referencia a los “treinta puntos” de Calais del año 1921 y la Lega Internazionale per l'Educazione Nuova, así como la organización en Ginebra del B. I. E. N. (Bureau International Education Nouvelle), donde destaca la propuesta de la llamada “escuela activa” en la que tanto el alumno como el profesor son partes activa del aprendizaje y ello hace necesario que no sólo el estudiante sino también el maestro se forme como tal, proponiéndose además una formación espiritual y física, muy en la línea del llamado “método moderno” y de las teorías higienistas que desembocarán en las escuelas al aire libre que veremos más adelante.

La combinación, por tanto, de una sociedad muy frágil y necesitada de un proyecto común después de superar tiempos durísimos, junto con las nuevas pedagogías, suponen un cambio radical en las proyecciones de lo que una escuela debería ser y cuáles eran las funciones que en ella debían representarse.

La arquitectura, al ser el vehículo físico que puede empezar a apoyar dichos cambios al materializar el espacio físico necesario para contener las funciones que la sociedad demanda para la escuela, no permanece ajena y se abren así amplios debates en algunos países europeos, sobre arquitectura, pedagogía y sociedad, que recogemos a continuación con algunos ejemplos.

### 3. Los años cincuenta en Finlandia.

Muchos de los debates y la materialización física de los mismos en ejemplos de escuelas construidas a raíz de ellos quedaron reflejados en algunas revistas de arquitectura del momento. Comenzando por Finlandia, el número 9-10 del año 1951 de la más importante de las revistas de arquitectura del país, *Arkkitehti*, publica la *Jokioisten Keskuskansakoulu* de Youko Ylihannu y a continuación en el mismo número se publican las viviendas para los profesores, mostrando uno de los cambios derivados de la ley de 1921 comentada páginas atrás que fue la obligación, para todas las escuelas a partir de un cierto tamaño, de alojar a los profesores que atendían a comunidades en zonas muy despobladas y alejadas de los núcleos urbanos más importantes, a las que se desplazaban, como no podía ser de otra forma dadas las características del medio físico y la descentralización urbana de Finlandia a mediados del siglo pasado.

Algunos arquitectos no se detuvieron en construir siguiendo las reglas que las autoridades escolares marcaban si no que intentaron participar de forma activa en el debate previo a la construcción de las escuelas, bien por iniciativa propia, bien porque así se les pidió, en ocasiones, desde esas mismas autoridades.

El número 11 de la *Arkkitehti* de 1951 es un número especial dedicado a escuelas, que contiene un texto introductorio del destacado arquitecto Jorma Järvi y una de las escuelas que el mismo arquitecto construye se publica a continuación en este número. Paralelamente a lo que él mismo expone antes al sugerir la utilización de la

escuela como algo más que un lugar para enseñar, este edificio es calificado como escuela mixta porque utiliza el vestíbulo central como sala de asambleas y ésta se diseña incluso con asientos fijos en forma de gradas. De todo ello se deriva el adjetivo de hall-schools con el que se denominará a las escuelas de este tipo.

Otro edificio que ejemplifica este interés es la Kulosaaren Yhteiskoulu en Kulosaari, Helsinki, publicado en este número especial sobre escuelas, un edificio muy compacto de tres alturas donde el corazón del mismo es efectivamente el vestíbulo central multifuncional con el graderío de asientos en filas bajo las cerchas y unas expresivas escaleras laterales.

Continuando con esta idea de una sala de asambleas donde se puedan llevar a cabo otras actividades, Viljo Rewell y Osmo Sipari construyen en Tuusula la Kirkonkylän-Hyrylan Kansakoulu, un edificio de dos alturas donde la gran sala polivalente se independiza del resto de la escuela de tal forma que puede funcionar sin interrumpir la vida normal del colegio.

Pocos años después, en 1955, Jorma Järvi escribió un artículo que se publicó en el número 11 de ese año de la revista Arkkitehti. En él se hacía eco de unas reflexiones del Ministerio de Educación inglés acerca de la imposibilidad de encontrar una solución definitiva en cuanto al diseño de escuelas que debía confiarse a un proceso de prueba y error continuo en el que profesores, arquitectos y administrativos estarían involucrados. A continuación, Järvi criticaba las directrices que se habían tomado el treinta de diciembre del año anterior (1954) en la vecina Dinamarca en cuanto al diseño de edificios escolares y, concretamente, las que se referían al tamaño decreciente de las parcelas y al incremento de normativa respecto a medidas y otros asuntos que, en su opinión, aparecían como la única solución para ahorrar costes sin disminuir la calidad de las propias escuelas. Para él, era mucho más oportuno, en lugar de imponer nuevas restricciones y normativas que coartarían el diseño, aprovechar las ventajas, incluso económicas, derivadas de utilizar las escuelas no sólo como centros educativos sino también como espacios de reunión para clubs, entrenamientos, reunión, teatro, fiestas y otras funciones que harían de la escuela un lugar de encuentro cultural para ser usado no sólo por los niños sino también por sus padres y, en general, por la población de todo el barrio o distrito.

Es decir, el arquitecto proponía una optimización de los recursos de tal forma que un edificio pudiera ser usado no sólo como escuela sino como otras muchas cosas para el bien de la comunidad de forma que los recursos económicos que la sociedad destinaba a su construcción revirtieran en ella a través de la educación de sus hijos pero también a través del disfrute de un espacio social de encuentro donde la comunidad pudiera desarrollar un gran número de actividades fuera del horario escolar.

El debate continuaba y en 1957 Aarne Ervi publica un artículo para el número doble 6-7 de ese año de la revista ARK ARKKITEHTI ARKITEKTEN (la antigua Arkkitehti), que se titula “Nuestra arquitectura de escuelas de hoy” (Our School Architecture of Today) y describe un panorama descorazonador en el cual diferencia las pequeñas escuelas en distritos rurales de las grandes, capaces de alojar entre quinientos y mil alumnos, cuyo diseño muy similar al de barracones -dice- levanta grandes sospechas de ser muy perjudicial para los estudiantes, al contrario de las más pequeñas. Este balance negativo lo explica aludiendo al hecho de que sólo recientemente y pasada la primera década en que Finlandia fue independiente (de Rusia, en 1917, cuando pasó a ser el Gran Ducado de Finlandia) se implicó en la construcción de las escuelas a las autoridades en materia de educación. Además -continuaba- tampoco ayudan la normativa sobre tipos de edificios, la normativa sobre protección contra incendios y las limitaciones a la búsqueda de soluciones económicas que prevalecen sobre otros intereses, varias de las razones aludidas por Jorma Järvi dos años antes en las mismas páginas de Arkkitehti.

Esta visión negativa la recoge tres años más tarde en el número doble 10-11 del año 1960 de ARK el profesor Esko Suhonen al evaluar la producción de edificios en los cincuenta en Finlandia, que califica de “con excepciones, realmente deprimente”, incluyendo en su estudio no sólo los edificios de vivienda sino también los escolares.

Corroborando en parte lo anunciado por Järvi en su texto de 1955, se publica una escuela elemental en Tapiola que los arquitectos Kaija y Heikki Siren construyeron a raíz de un concurso ganado en 1956. Es un edificio de una sola altura alrededor de un único patio verde donde aparece un espacio para clases al aire libre que intenta, de alguna manera, responder parcialmente a una de las preocupaciones del momento que, heredera de Rousseau, el padre de la pedagogía moderna, postulaba el aislamiento del niño en la naturaleza para liberarle de la contaminación social, herencia que recogen tanto Pestalozzi como Froebel y se traducen en los modelos de Escuelas Nuevas y Kindergarten que se ven con mayor claridad en otras escuelas de carácter más abierto y en esta de forma más tímida.

La aparente falta de consenso no es más que el progreso de un proceso de prueba y error donde hay pocas certidumbres y muchas incógnitas y donde la arquitectura intenta adoptar la mejor forma posible al servicio de la pedagogía y la sociedad. En lo que sí parece que hay un cierto consenso, según se desprende de algunas escuelas publicadas después (Tapiola -Jarvi-) es en la progresiva especialización de las aulas y sobre todo en el deseo de que los alumnos estén en contacto con el medio natural no sólo cuando salen al patio sino incluso desde el interior de las propias aulas (Helsinki -Kräkstrom, Mikkola y Pallasmaa-, algo que tanto las nuevas pedagogías como los arquitectos entendieron como muy favorable para la educación de los estudiantes.

Con todo ello, se compone un panorama bastante heterogéneo donde las constantes dudas de todos los agentes implicados (profesores, arquitectos, autoridades,...) intentan definir un marco que sirva de referencia para futuras construcciones. Los arquitectos, por supuesto, no están siempre de acuerdo con la llegada de soluciones finales y definitivas a un problema en constante evolución, tal como se ha visto en los textos de Järvi y Ervi.

## 4. Los años cincuenta en Dinamarca.

Para hablar de la situación en Dinamarca en los años cincuenta hay que volver la vista atrás hasta los cambios que en materia legislativa sobre escuelas supuso la ley del año 1937 a la que se hace referencia en el número doble 8-9 de la revista Arkitekten del año 1951, detonante de la construcción de un gran número de edificios escolares que, con un horizonte de cumplimiento fijado en el año 1958, estableció la fecha límite para el envío de proyectos en abril de 1953.

Las condiciones para la construcción de nuevos edificios para escuelas en Dinamarca eran en cierto modo similares a las de Inglaterra ya que en ambos países había una nueva ley sobre escuelas, falta de dinero, materiales y mano de obra. De hecho, era muy similar a la mayoría de los países europeos y, como se ha visto reflejado en otra parte del presente trabajo en concreto, a Finlandia, por ejemplo.

Para los arquitectos suponía un reto y un estímulo ya que si bien los condicionantes y restricciones económicas eran importantes, la información que obtenían del funcionamiento y los profesores era tan poco precisa que formalmente gozaban de una gran libertad comparando los proyectos para escuelas con los de viviendas. En concreto, el autor del texto de introducción del número doble 8-9 del año 1951 sobre escuelas, afirma que no había consenso entre las autoridades o entre los profesores sobre asuntos como la orientación de las aulas, la conveniencia de dar clase fuera de ellas, la altura de los edificios o el tamaño.

Los únicos acuerdos, como ya se ha dicho, eran de materia económica y ya en los números 5 y 6 también del año 1951, Arkitekten había dedicado sus páginas a estudiar el éxito del caso inglés, por su similitud con el danés, y en concreto el del Condado de Hertfordshire, éxito que los daneses querían importar a través de una buena planificación y la asignación de materiales y recursos económicos por parte del estado, así como apelando a la colaboración de arquitectos, ingenieros, administrativos y funcionarios de escuela, del mismo modo en que había sucedido en Inglaterra, y ello aún con el riesgo de sucumbir a una cierta estandarización de las escuelas; un riesgo que en opinión del autor no debía ser motivo para no intentarlo.

Continúan las aproximaciones, que ya veíamos también en Finlandia, hacia un modelo de open-air school (escuela al aire libre), donde los estudiantes estuvieran en contacto directo con la naturaleza, un modelo pedagógico apreciado en estos años. El proyecto para la Munkegardsskolen en Gentofte del genial arquitecto danés Arne Jacobsen se publica en el último número del año 1951 de la revista Arkitekten y ya expresa las inquietudes de los proyectistas en relación a la relación de las aulas con una naturaleza, en este caso artificial, de patios pequeños que se relacionan directamente con las aulas de forma directa, controlada y mucho más densa y compacta en este caso.

Así mismo continúan desarrollándose algunos ejemplos de escuelas que centran su interés en las propias aulas. En el mismo número de Arkitekten citado anteriormente se publica la New Canaan de Sherwood, Milles & Smith, con un esquema de un aula donde se observa una disposición que alterna mesas de cuatro puestos y una fila lateral de puestos individuales, con numerosas acotaciones que sugieren una gran especialización multifuncional del aula, mucho más avanzada que los habituales esquemas lineales unidireccionales de las escuelas de esta época, y que los editores de la revista consideraron de interés para su publicación y el debate sobre cómo debían ser los espacios que ocupaban los alumnos durante la mayor parte del tiempo que pasaban en las escuelas.

Poco después, el número 9 del año 1953 de la revista Arkitekten publica una escuela primaria en Rungsted, una ciudad dormitorio cerca de la costa perteneciente al área de Copenhague, que construye el arquitecto Steen Eiler Rasmussen. El hecho de que esté rodeada por una zona de arbustos y árboles es parte del argumento que explica su interés por ser una de las primeras open-air schools publicadas en Dinamarca. Intenta pasar desapercibida en ese entorno natural donde, dicen los editores, se quiere valorar y mantener ese paisaje típico danés y hacerlo evidente desde la escuela.

Arkitekten da una gran cobertura a esta escuela y se acompañan diagramas de iluminación de invierno y verano y otros esquemas que explican en sección las virtudes de los tres espacios encadenados que conforman cada aula. Además, aparecen hasta ocho esquemas diferentes sobre cómo es posible colocar el mobiliario especialmente diseñado por Kai Lyngfeld Larsen y Steen Eiler Rasmussen y consistente en unas ligeras sillas tubulares que llaman “Unique School Furniture”. Los ocho esquemas parten de uno inicial que llaman tradicional ya que es el habitual de filas y columnas que miran a una pared donde está la mesa del profesor, para luego recrearse en distintas organizaciones semicirculares, por grupos de trabajo, totalmente circulares o una mezcla de algunas de las anteriores. En todos los esquemas aparecen dibujadas las tres partes del aula (exterior-central-interior) e incluso en alguna de ellas se muestra cómo utilizar la zona interior, es decir, se hace gran hincapié en poner de manifiesto las cualidades del aula como unidad independiente, evolucionada y capaz de responder a múltiples funciones y hacer de cada clase “una casa placentera” para los estudiantes.

A partir de ahora, se suceden algunos cambios interesantes a raíz de la entrada de nuevas ideas en materia pedagógica que, según Soren Sikjaer, son de una naturaleza reformativa más que revolucionaria. Concretamente, el debate tiene dos puntos de atención. Uno es en relación al tamaño de las escuelas, sobre el que escribirá N. P. Andersen al año siguiente y otro, en el que se centra Sikjaer en su texto “The secondary school” publicado en el número 6 del año 1955 de la revista Arkitekten, es la especialización de las aulas en las escuelas de secundaria.

En realidad, hasta ahora las escuelas de primaria y secundaria eran muy parecidas y normalmente no eran más que la suma de un cierto número de aulas iguales y un número menor de aulas especializadas para trabajos de distinta índole, ya fueran técnicos o manuales, incluyendo el gimnasio que siempre era una pieza aparte y de mayor altura. En cambio a partir de este momento se piensa en la conveniencia de que todas las aulas de las escuelas de secundaria sean especializadas y no ordinarias e iguales, de tal forma que sean los alumnos los que van moviéndose de una a otra en función de la actividad a desarrollar.

Sikjaer escribe sobre las ventajas y los inconvenientes de esta especialización de las aulas. Las ventajas son la posibilidad de que cada asignatura tenga su propio espacio perfectamente equipado y la racionalización del uso de dicho espacio; mientras que las desventajas son por el contrario la falta de flexibilidad al estar su diseño muy condicionado por la función y el hecho de que los alumnos tengan que estar constantemente moviéndose de un sitio a otro.

Ängby es el lugar donde por fin se ponen a prueba algunas de las ideas sobre clases especiales enunciadas por Soren Sikjaer. La “Nya elementar” se inauguró en 1948 después de que cuatro años antes surgiera la necesidad de reformar esta escuela experimental fundada en 1828 con la idea de testar las nuevas ideas sobre métodos pedagógicos de la época. Este origen experimental se continuó con el diseño del edificio que sustituyó al anterior y que contendría escuela elemental, primaria y secundaria, si bien sólo las ocho clases especiales de la secundaria fueron convenientemente equipadas y el edificio no tenía clases normales sino que en su lugar se proyectó un espacio polivalente con armarios para las pertenencias de los alumnos y salas de reunión para cada clase. La sala de asambleas y la biblioteca también se usaban como lugares donde los estudiantes podían reunirse y estaban conectados con el espacio anteriormente descrito. La opinión de los editores de Arkitekten es que la experiencia hasta la fecha tiende a mostrar que este nuevo sistema es beneficioso para los alumnos.

En el número doble 2-3 de Arkitekten del año 1956 aparece el artículo “Big Schools - small Schools” de N. P. Andersen sobre la ausencia de escuelas realmente pequeñas, es decir, de menos de un centenar de estudiantes y, una vez dicho esto, abunda sobre la idoneidad en cuanto a tamaño y economía de las escuelas de unos mil alumnos. Además, continúa Andersen, en su opinión lo verdaderamente importante es el diseño y la escala de estos edificios junto con una buena distribución de funciones de los interiores. Tal es el caso, según Andersen, de la Gradybskolen en Esbjerg, resultado de un concurso ganado por P. Hougaard Nielsen y C. J. Norgaard-Pedersen y que se terminó de construir en 1954, en la que el tratamiento a medio camino entre espacio de trabajo y de estar, la dimensión humana, el equipamiento y el acceso directo a las zonas verdes que rodean la escuela hacen de ella un magnífico ejemplo de open-air school. Además de estar rodeada por bosque en tres de sus lados, la escuela cuenta con un jardín botánico y todo ello trata de integrarse de forma muy natural en una sola altura y prescindiendo así de escaleras en todo el edificio por lo que el movimiento es siempre en horizontal. Como pasaba con la escuela secundaria en Keokuk, Iowa (EE.UU.) de Perkins&Hil, publicada en el número seis del año 1955 de Arkitekten, para el diseño de las clases se tuvo muy en cuenta la opinión de los profesores y de los equipos médicos y sus exigencias en materia de iluminación, mobiliario y equipamiento se incorporaron en la medida de lo posible.

Se desprende de este diseño que, primero, recurre a las ideas que ya se vieron en la Rungsted School en cuanto a la especialización del aula pero no necesariamente en el sentido de equiparla para convertirla en una clase especial sino aún siendo una clase normal, dotarla de la capacidad de que en ella se puedan desarrollar distintas actividades gracias a la multifuncionalidad del propio espacio y, segundo, continúa apropiándose de las ideas de las escuelas al aire libre e incluso facilita el contacto directo de los alumnos con un entorno verde y saludable, pensando quizá en hacer de la escuela un lugar donde el niño se sintiera como en su propia casa, otra de las ideas pedagógicas que están presentes en la época y que, se cree entonces, facilita el aprendizaje de una forma más natural y menos traumática, no sólo a través de la escala (incluso en escuelas grandes que se fraccionan y dispersan) y el diseño sino también a través de los materiales, la imagen exterior y la abundante presencia de vegetación.

En cuanto a las clases especiales de secundaria, llama la atención por encima de otras consideraciones su forma hexagonal que se repite en siete de ellas, de las cuales, cuatro son pareadas dos a dos aunque ni en los textos ni en los planos se aventura que se hubiera hecho para permitir la comunicación entre ambas. De los seis lados, uno de ellos se utilizar para colocar el acceso desde los pasillos y otro está abierto totalmente al jardín botánico (en seis de los hexágonos) o al patio de juegos de los más pequeños (el restante). Por último, aunque sólo hay algunas imágenes de ello y un par de esquemas de distribución de posibles ocupaciones de estas aulas, se muestra el diseño de mobiliario especial que luego se convirtió en estándar para el resto de escuelas en Dinamarca. En cuanto al resto de funciones, la sala de asambleas y los tres gimnasios son los únicos edificios que sobresalen de la única altura del resto del edificio.

A lo largo de estos años estamos viendo una cierta traslación del interés de los proyectistas, reflejo del de la comunidad, de construir edificios eficientes donde los estudiantes puedan, de acuerdo a las nuevas pedagogías, desarrollarse y ser educados, sin renunciar a que estos edificios dispongan de espacios de reunión aunque no se especifica muchas veces si estos espacios pertenecen estrictamente a la comunidad educativa o sus límites se extienden al resto de la población.

Siguiendo con esta línea, en el número antes citado de la revista Arkitekten aparece publicada la Heatcotte Elementary School, una escuela realmente pequeña que acomoda sólo trescientos veinte estudiantes en Scardale, N.Y. (EE.UU.), realizada por un estudio ya conocido de las páginas de Arkitekten, Perkins & Will, de Chicago. La razón por la que aparece no es otra que la referencia formal del hexágono que utiliza para sus clases igual que hace la Gradybskolen. En cualquier caso, la organización de esta pequeña escuela se hace a desplegando cinco ramas que finalizan en clusters o racimos de cuatro de estas aulas hexagonales en cada uno de los aso. Se trata de un novedoso esquema que los editores no dudan en tildar de orgánico y que es el resultado de una serie de discusiones, de nuevo, entre los arquitectos y el director de la escuela a la búsqueda de un ambiente que evocara sensaciones y emociones favorables para facilitar la tarea formativa de los profesores hacia los alumnos. Cada uno de los cinco racimos (hay un sexto de sólo dos aulas frente a las cuatro del resto, dedicado a los más pequeños) pertenece a uno de los cuatro grupos de edades en que se divide la escuela. Los grupos van desde el kindergarten, primero y segundo, tercero y cuarto, quinto y sexto, reservándose los dos restantes para “futuro”, sin que pueda deducirse de la planta o del texto a qué se refiere exactamente. Lo que sí queda explícito en el texto es la inspiración en las antiguas escuelas de pequeñas localidades donde siempre había un árbol en el centro del patio de juegos. Aquí, el espacio entre las cuatro aulas de cada racimo, que es parte pasillo de acceso y se ensancha en su encuentro con ellas, es un lugar más oscuro y de menor altura donde se requiere trabajar en silencio como sucede en la biblioteca. De nuevo aparece una cierta complejidad de las unidades últimas de cada escuela, las aulas, con

usos y espacios diferentes, en esta ocasión sólo interiores. El contacto con el exterior está garantizado visualmente dentro de los hexágonos y en las imágenes se observa claramente que los cerramientos de vidrio permiten hacerlo. De hecho es una de las diferencias más importantes con respecto a la Gradybskolen cuyos hexágonos sólo se abrían en uno de sus lados para permitir el acceso desde los corredores a través de una puerta, y en otro de forma completa para recibir luz de los patios. Además, el esquema abierto de la Heatcotte se percibe justo al contrario del esquema cerrado hacia el interior de la Gradybskolen cuyos hexágonos no entran en contacto en ningún momento con la naturaleza circundante, como sí ocurre en la escuela americana de forma evidente. El edificio, en consecuencia con su intención integradora de la naturaleza y de las sensaciones favorecedoras de un mejor aprendizaje, se desarrolla en una sola planta.

Este interesante número termina con un texto de Henning Larsen que titula “La escuela como un todo funcional” en el que describe los cambios en los edificios escolares desde los años treinta, donde grandes escuelas compactas de aulas apiladas rodeando un único patio común era lo habitual, dejan paso en los años cincuenta a edificios de pocas alturas más dispersos en zonas menos densas y más abiertas. Señala las circulaciones en los nuevos edificios como un asunto difícil que, al compararlo con las antiguas escuelas, no queda claro si ha sido mejorado. Finalmente hace una llamada a reconsiderar la forma de enseñar en Dinamarca, llamada que debe ser atendida por pedagogos y educadores.

En el primer número del año 1957 de la antigua Arkitekten, ahora Arkitektur, se publica por fin la Munkegardsskolen de Arne Jacobsen, de cuyo proyecto se ha hablado en páginas anteriores. No cabe duda de que esta escuela en Gentofte, quizá porque fue muy publicada no sólo en Dinamarca sino también en el resto de Europa, quizá por la oportunidad de su autor y el enorme reconocimiento en vida y hasta nuestros días de su obra, o por estas y otras razones, ha quedado como el ejemplo clave del esquema que recoge con éxito las dos preocupaciones principales de la década en cuanto al proyecto de escuelas que fueron el contacto de las aulas con un entorno natural y la especialización de las mismas. Con respecto al primer asunto, Munkegaards es una escuela mucho más compacta y cerrada en sí mismo que otras open-air schools y su idea principal, según los editores de Arkitektur, es la división en grupos del conjunto de forma que a cada dos aulas les correspondiera un patio, patio cuyo pavimento y diseño variaba de uno a otro, lo cual no garantizaba un contacto directo con la naturaleza circundante a menos que ésta se introdujera de una manera artificial en los patios, como de hecho se hizo. No obstante lo anterior, el perímetro de la escuela sí está en contacto con esa naturaleza que en otras escuelas era mucho más evidente y en cierto modo podría decirse que Jacobsen sacrificó el abrirse más al exterior para conseguir lidiar con otro de los temas superados durante la década que era conseguir una escala humana en escuelas grandes que parecieran más pequeñas y por tanto menos autoritarias.

Como en el resto de países nórdicos, la voluntad de establecer un contacto físico y visual entre los niños y jóvenes estudiantes y el entorno natural se manifiesta en casi todas las escuelas, incluso en aquellas de carácter más urbano y que se cierran hacia una suerte de naturaleza interior. En este sentido, como ya se destacó en el desarrollo del tema en páginas anteriores, es muy interesante el proceso de especialización de las aulas que pasan de ser meros contenedores que se añaden en fila, a espacios autónomos y diferenciados unos de otros, sobre todo por su equipamiento, aunque muy poco formalmente. Aún así, se echa de menos un mayor énfasis en los espacios de relación y se advierte una desviación del interés de los proyectistas en relación a las nuevas pedagogías que de alguna manera se centran en los edificios escolares y las unidades mínimas -las aulas- olvidando el papel de las escuelas dentro de la comunidad. Algunos años más tarde encontraremos ejemplos magníficos donde la arqui-

tectura sí se pone al servicio de los estudiantes y de la comunidad de nuevo en los Países Bajos, como veremos a continuación.

## 5. La escuela y la ciudad: Herman Hertzberger en los Países Bajos.

El arquitecto Herman Hertzberger tendrá la oportunidad de levantar algunas escuelas donde se ponen en práctica nuevos e importantes postulados en materia educativa donde la arquitectura produce edificios que realmente son capaces de aglutinar a la sociedad implicada, de los cuales los más importantes quizá sean la escuela Montessori en Delft (1960-66) y la escuela Apollo en Amsterdam (1980-83).

Dejando a un lado interesantísimos conceptos espaciales de articulaciones de los espacios y el desarrollo, así mismo, de una identidad propia de las aulas, tal como veíamos en el interés de los arquitectos de años anteriores, nos centraremos en destacar algunas ideas de Hertzberger en las que se manejan las escalas y las relaciones entre ciudad y escuela que venimos señalando como objetivos de los edificios escolares desde el comienzo del trabajo.

Hertzberger propone que la escuela debe emular de alguna manera la complejidad de la ciudad y contener espacios públicos y privados, calles y plazas, más allá de la simplista división entre aulas y espacios de circulación que hasta ahora fueron los únicos considerados en las escuelas funcionalistas. Si un alumno entiende que el colegio es la síntesis de la ciudad a una escala menor y se comporta en ella como un ciudadano responsable, su proyección cuando salga fuera del edificio escolar a la ciudad real será un paso muy sencillo y probablemente exitoso.

También, y como ya veíamos en los años veinte con algunos de los ejemplos de Dudok en Hilversum, Hertzberger recupera el concepto de escuela y casa, donde el estudiante debe sentirse protegido y confiado para poder desarrollar las actividades escolares con la cercanía y facilidad de un entorno familiar, sobre todo en los primeros años de escolarización. Este concepto no es contradictorio con el anterior y remite al tratamiento de los elementos espaciales interiores y a la necesaria variedad de escalas del interior del edificio.

Abundando en lo que antes podíamos llamar espacios de circulación, Hertzberger evoluciona un concepto meramente funcional y confía a dichos espacios la representatividad y actividad propia de una town square o plaza de ciudad, donde se puedan desarrollar actividades extraescolares de las que se beneficie todo el vecindario. La arquitectura aquí es generosa con las dimensiones de estos espacios y dilata y expande sus límites físicos y conceptuales para facilitar el desarrollo de actividades de toda índole.

Un último concepto asociado a la nueva civitas de la escuela es el de playground as street o el patio como calle, donde de nuevo Hertzberger invierte, en este caso, ciertas asunciones a priori sobre protección e intimidad que se desplazan hacia una nueva creencia en que, de nuevo, el estudiante puede comportarse en el colegio y en este caso concreto en el patio de juegos, como si fuera un ciudadano en un ejercicio de transparencia arquitectónica donde las barreras desaparecen a la búsqueda de un entorno quizá menos seguro en apariencia pero mucho más cohesivo donde los vínculos de confianza y las relaciones se produzcan de forma natural y las negociaciones y encuentros entre los alumnos sean constantes.

## Conclusiones

A lo largo del presente trabajo se han estudiado distintos ejemplos de arquitecturas escolares al servicio de la pedagogía, ejemplos que primero evolucionaban atendiendo a las necesidades demandadas y que luego proponían nuevos usos para los espacios de la educación. Se han recogido ejemplos desde los años veinte, coincidiendo con algunas de las propuestas más relevantes de esos años donde el Movimiento Moderno intentaba, desde la arquitectura, cambiar algunos aspectos de la sociedad, para más adelante buscar en las propuestas de la posguerra la situación de algunos países cuyas leyes, algunas ejemplares, produjeron cambios muy sustanciales en el conjunto de la sociedad y, en concreto, en la educación. Finalmente, nos hemos detenido en un caso ejemplar reciente de arquitectura propositiva que, respetando la pedagogía escolar, busca conceptualizar algunas ideas en relación a la cohesión social y al modelo de escuelas con voluntad de traspasar sus propios límites, materializándose con ejemplos concretos de cambios formales en la arquitectura que la contiene.

No se trata, por tanto, de una cuestión voluntarista sino de una realidad que necesita ser revisada y tenida en cuenta de nuevo. En opinión del arquitecto Francisco Burgos, en la actualidad, por desgracia, los edificios escolares “hace décadas han dejado de ser un campo de ensayo para arquitectos y pedagogos y sólo el futuro determinará si se trata de un paréntesis temporal o una situación definitiva” y las políticas educativas tienen su reflejo en una realidad constructiva muy pobre donde las escuelas son casi siempre meros contenedores con volumetrías simplistas y una racionalización de los recursos que resulta en unos espacios absolutamente deprimentes para la enseñanza donde a duras penas pueden cumplirse estrictamente una función docente.

Siendo así, es imposible pensar en una escuela con vocación de aglutinador social como proponíamos al principio del trabajo, en la que toda la comunidad pueda participar. Los ejemplos positivos que hemos visto pertenecen a países no muy lejanos pero con políticas mucho más activas que, sin embargo, están en constante revisión y sometidas a debate. La escuela es el futuro de la sociedad y es el lugar donde se forman no sólo futuros técnicos o trabajadores si no los ciudadanos del futuro. Es necesario concederle el valor simbólico que tiene y hacerlo a través de un espacio físico que trascienda sus barreras.

La arquitectura es el vehículo necesario que traduce las necesidades de la escuela, primero, como lugar donde los alumnos aprenden y se forman y, segundo, como espacio donde la comunidad se encuentra. Construir escuelas donde ambas situaciones sean posibles es un objetivo al alcance de cualquier sociedad desarrollada. Hacerlo implica seguramente que los edificios sean espacios más complejos y no una simple concatenación de aulas alrededor de un patio. Exige pensar en su uso como lugar de reunión y encuentro de la comunidad donde puedan llevarse a cabo asambleas y actividades culturales de distinta índole. Demanda, a la vez, un esfuerzo en programar dichos edificios con horarios amplios que superen los esquemas de asignaturas impartidas y por tanto dotar de recursos a su administración para que la escuela pueda permanecer abierta el mayor número de horas posible a lo largo del día, el mayor número de días a la semana y el mayor número de semanas al año. Es decir, ocupar la escuela fuera del horario lectivo y también dentro de las vacaciones escolares, optimizando así los recursos dedicados a su construcción con una gestión activa en un marco superior al de la estructura académica y docente que la sustentan y son su principal razón de ser. Es un trabajo necesario que no podemos dejar en el olvido por más tiempo.

## Referencias

BURGOS, Francisco. Revolución en las aulas. *Arquitectura Viva*, N° 78. V-VI 2001. p. 11-20.

CALDENBY, Claes; LINDVALL, Jöran; WANG, Wilfried. *Sweden: 20th-century architecture*. Munich: Prestel, 1998. p. 99.

NORRI, Marja-Ritta; STANDERTSKJÖLD, Elina; WANG, Wilfried. *Finland: 20th Century architecture*. p. 53.

HERTZBERGER, Herman. *The schools of Herman Hertzberger. Alle schollen*. Rotterdam : 010 Publishers, 2009. 176 p. ISBN: 978-90-6450-646-8.

MAGNÉE, Robert. “Dudok: organizador de espacios”, en *Dudok arquitecto de Hilversum 1884-1974*. p. 17.

NORRI, Marja-Ritta; STANDERTSKJÖLD, Elina; WANG, Wilfried. *Finland: 20th Century architecture*. p. 53.

OSUNA, Roberto. “Las escuelas de Hertfordshire. ¿Un arte de construir en equipo?”. *Cuaderno de Notas*. N° 8 (Enero 2000) p. 113-128.

ROTH, Alfred. *New school building*. Londres: Thames and Hudson, 1966. 304 p.

# LA CIUDAD COMUNICADA

Los medios de  
comunicación y la ciudad



# EL ENDEUDAMIENTO DE LOS PRINCIPALES GRUPOS MEDIÁTICOS EUROPEOS

**Manuel Goyanes Martínez**

Miembro grupo investigación Novos Medios

Ciencias de la Comunicación. Universidad de Santiago. Avenida Castela, S/N Santiago de Compostela, A Coruña (España)

15782 Tlf: + 34 680612724 Email: manuel.goyanes@gmail.com

## Resumen

El escenario mediático está condicionado por una situación económica en crisis que afecta a la sociedad en general y a los medios de comunicación en diversos sentidos. El desequilibrio financiero por el que atraviesan los principales grupos de comunicación en Europa a partir de finales del 2007, provoca cambios estructurales en las empresas mediáticas debido a la necesidad de afrontar diferentes transformaciones: convergencia digital, multiplicación de la competencia, nuevos modelos de negocio en Internet, etc.

La presente comunicación analiza las cuentas de resultados de una muestra de los principales grupos de comunicación en Europa en los dos últimos años más duros de la crisis económica (2009 y 2010) a través de sus respectivos informes financieros y corporativos. El objetivo es comprobar el nivel de solvencia de los grupos analizados y si sufren las consecuencias de la crisis económica actual. El método empleado es el análisis y contraste de las memorias corporativas de cada uno de los medios de la muestra.

## Palabras clave

*Grupos europeos de comunicación, economía de medios, ciclos industriales, resultados financieros.*

## Abstract

This paper analyzes the balance sheets of a sample of the main european media groups in 2009 and 2010 to assess the impact the crisis has had in their corporate reports. We focus on finding out how it has affected

their level of solvency and if their assets have been hit by the current economic downturn. Our main research method is the analysis and contrast of their yearly financial results

## Key words

*Communication media groups, media economy, industry cycles, financial results.*

## Introducción

Una de las definiciones más genéricas de crisis es la de un momento de ruptura en el funcionamiento de un sistema, un cambio cualitativo en sentido positivo o negativo. La comprensión de una crisis se funda en el análisis del estado de un sistema: la fase previa al momento en que se inicia la crisis, la fase de crisis propiamente dicha, y por último, la fase en que la crisis ha pasado y el sistema ha asumido un cierto modelo de funcionamiento que no es ya el anterior a la crisis (Bobbio et al., 1998).

Bien sea por su inusitada rapidez de propagación o por la virulencia de la misma, la crisis actual ha destapado las carencias del sistema financiero mundial, cuando el 14 de septiembre de 2008 Lehman Brothers, uno de los cuatro mayores bancos inversores del mundo, se declaraba en bancarrota. El efecto dominó no se hizo esperar e importantes entidades financieras se vieron arrastradas por la avalancha de endeudamiento y especulación.

Los primeros análisis de los economistas apuntan a dos principales causas: la especulación financiera (vender dinero sin tenerlo, fraude semiótico) y la inadecuación del sistema productivo a las nuevas condiciones de las tecnologías y del mercado mundial (Moragas i Spà). Esto plantea la formulación política de medidas de choque frente a la crisis económica: la debilidad o resistencia de las políticas monetarias, el saneamiento del sistema bancario, la reducción del endeudamiento, el control del déficit, la vigilancia de la inflación, el control de las especulaciones financieras y la planificación a largo plazo de las condiciones productivas de cada sociedad.

Pero en algunos sectores, como el mediático, la crisis no es solo coyuntural sino estructural, procedente de mucho más atrás del colapso del sistema financiero a partir 2008. El sector de la comunicación se ve afectado simultáneamente por los problemas cíclicos macroeconómicos (crisis) que se cruzan con sus propias dinámicas microeconómicas de carácter estructural.

Según Ramón Zallo (2011), “no hay una sola crisis sino varias que se encabalgan entre sí: crisis de recursos al fondo, crisis estructural y de medio–largo plazo de desajustes en el modo de acumulación y reproducción del sistema; crisis coyuntural de ciclo; crisis financiera en algunos componentes de carácter coyuntural y en otros estructural... Incluso temáticas como la publicidad y, ya no digamos, los modelos de negocio, tienen también un importante componente estructural aunque no único”.

La crisis coyuntural y estructural que sufre el sector mediático se produce como consecuencia de la transformación que introducen las nuevas tecnologías (convergencia digital, multiplicación de la competencia, mutaciones en los usos sociales, etc.) en el mismo momento en el que se producen diversas circunstancias problemáticas: reducción de los ingresos publicitarios, dificultades en la obtención de crédito y cuestionamiento de los modelos de negocio tradicionales.

Esto último provoca que los medios de comunicación hayan acelerado su necesidad de buscar nuevas fuentes de ingresos y reducir sus costos empresariales, lo que se traduce en la exploración y ensayo de nuevos modelos de negocio destinados al pago del lector final. Las TICs (Tecnologías de la Información y de la Comunicación) son las principales aliadas con las que los grupos mediáticos operan para completar la financiación que no alcanzan los modelos de ingresos tradicionales (De Mateo y Bergés, 2011).

La crisis golpea duramente a la prensa tradicional, que no sólo ve reducida o estancada su difusión sino también sus inversiones publicitarias. Esta situación, que no sólo es europea sino generalizada a los países más desarrolla-

dos, ha reabierto tanto los debates sobre las ayudas a la prensa como la búsqueda de nuevos modelos de propiedad (cambios en el capital de las empresas mediáticas), de financiación (fundaciones, mecenazgo, patrocinio) y de negocio (distribución gratuita, combinada o paywall).

Los grupos mediáticos no sólo afrontan sus propias reestructuraciones internas sino que imponen cambios en las políticas públicas –mayor desregulación de los medios audiovisuales estatales y supresión del sistema mixto de financiación, como ha ocurrido en España y Francia- y demandan incentivos fiscales directos a través de la implantación de un IVA cero para la prensa en todos los países de Europa (Campos, 2010a).

A lo largo de las siguientes líneas se examina el impacto, las consecuencias y la evolución de la crisis estructural y coyuntural que sufren los principales grupos mediáticos europeos y la prensa escrita en particular durante los años 2009 y 2010. La superación de estructuras y modelos tradicionales de las empresas en tiempos de crisis es también un termómetro de su capacidad estratégica de innovación.

## Objetivos

El objetivo primario de la presente investigación es determinar el nivel de endeudamiento de una muestra de diez de los principales grupos mediáticos europeos durante el bienio 2009/2010. Asimismo indaga sobre la situación financiera actual a través de cinco indicadores económicos con los que evaluar el estado de las cuentas consolidadas: ingresos de explotación, resultados operativos, EBITDA (Ingresos antes de Intereses, Impuestos, Depreciaciones y Amortizaciones) número de empleados y cotizaciones bursátiles durante los dos últimos años. El análisis de las cuentas anuales consolidadas sirve como termómetro con el que estudiar la evolución económica de los grupos mediáticos y evaluar el impacto de la crisis económica en el sector mediático.

Paralelamente al estudio principal el marco contextual desarrolla un análisis evolutivo de la prensa europea con el fin de conocer la trayectoria de los principales mercados mediáticos, la difusión y número de títulos de prensa de pago y gratuita, el mercado y la inversión publicitaria en medios en los últimos años. Bajo el prisma teórico de la economía de medios se revisan los impactos y efectos de una crisis coyuntural y estructural que atraviesa al sector mediático en general y al periodístico en particular.

## Metodología

El proceso metodológico desarrollado en la presente investigación ha partido de la exploración y consulta de las memorias anuales corporativas y de los informes financieros consolidados de una muestra de grupos de comunicación europeos durante el 2009/2010. Los indicadores económicos rigurosamente seleccionados aproximan al estado actual de los grupos mediáticos y los jerarquizan en función de su saneamiento financiero.

# 1. Impacto consecuencias y evolución de la crisis

Los efectos de la crisis son importantes en los principales mercados mediáticos europeos. Son los efectos de las crisis económico-financieras iniciada con las hipotecas de alto riesgo, conocidas en Estados Unidos como créditos subprime y preferentemente utilizadas para la adquisición de viviendas de clientes con escasa solvencia.

Pero también son los efectos de la propia crisis estructural que sufre el sector mediático: de la fragmentación de mercados y públicos, de la irrupción de nuevos medios y del deterioro de los modelos de negocio tradicionales.

El estudio de los principales mercados mediáticos así lo demuestra. El pinchazo de la burbuja financiera de 2008 hunde el crecimiento de este sector, especialmente en Europa, retrocediendo todos los principales países.

Países	2005	2006	2007	2008	2009
Alemania	57.983	60.651	63.140	64.069	63.664
Crecimiento %		4,7	4,1	1,5	-0,6
Reino Unido	50724	51840	54850	54767	52675
Crecimiento %		2,2	5,8	-0,2	-3,8
Francia	39.881	41.667	44.368	45.444	44.543
Crecimiento %		4,5	6,5	2,4	-2,0
Italia	27.836	29.191	31.061	31.437	30.197
Crecimiento %		4,9	6,4	1,2	-3,9
España	19.507	20.906	22.125	21.753	20.591
Crecimiento %		7,2	5,8	-1,7	-5,3
TOTAL EUROPA	280.444	296.285	316.088	323.979	313.633
Crecimiento %		5,6	6,7	2,5	-3,2

Tabla 1. Principales mercados mediáticos europeos, 2005/09. Fuente: PWC/ASIMELEC, 2010. Datos en millones de euros.

El mercado mediático europeo alcanza en 2005 un volumen de negocio de 240.444 millones de euros, con una tendencia alcista hasta 2009, año en que el mercado se contrae fruto de la burbuja financiera iniciada en 2008. Las cifras de 2009 se reducen un 3,2% respecto al 2008, lo que supone 10.346 millones menos en su mercado.

Los mercados mediáticos españoles e italianos son, en parte, los principales impulsores y damnificados de la bonanza y contracción económica europea. España es en 2006 el país que experimenta el mayor crecimiento junto con Italia, 7,2 y 4,9% respectivamente. Asimismo ambos países sufren los mayores descensos en 2009, especialmente España con una reducción del 5,3% respecto al 2008, año en el que se atisba el decrecimiento también en el Reino Unido (0,2% respecto al 2007).

El mercado mediático más estable y que menos sufre la crisis económica es el alemán, con una tendencia alcista en los años 2006, 2007 y, en menor medida en 2008, pasando de 57.983 millones de euros en 2006 a los 64.069 millones en 2008. No obstante en el 2009, al igual que todos los países europeos de la muestra, sufre las consecuencias de la crisis con una exigua reducción porcentual del 0,6%, muy lejos de media europea del 3,2%.

Pero el impacto es mucho mayor en alguno de los sectores más tradicionales, como el de la prensa de pago, que marca un descendente retroceso general desde principios de la primera década del siglo XXI. La prensa europea de pago difundía en 2007 unos 94,7 millones de ejemplares diarios y en 2009 descendía a 87,2 millones, es decir casi un 8 por ciento menos. El descenso es más acusado aún en los quince principales países europeos, que difundían en el año 2000 unos 78,8 millones de ejemplares y en 2009 no llegaban a los 66 millones de copias diarias en papel, lo que significa que se perdieron casi 13 millones de unidades de periódicos en una década, un 16,4% menos.

País	2000	2003	2005	2007	2008	2009	Evolución	%2000/09	%2008/09
Alemania	23.946	22.571	21.543	20.590	20.079	19.746	-4.200	-17,5	-1,7
R.Unido	18.609	17.250	16.650	15.552	15.062	14.009	-4.600	-24,7	-7,0
Francia	8.424	8.037	7.807	7.649	7.600	7.362	-1.062	-12,6	-3,1
Italia	6.073	5.711	5.462	5.494	5.291	4.842	-1.231	-20,3	-8,5
España	4.261	4.185	4.196	4.196	4.165	3.930	-331	-7,8	-5,6
Holanda	4.443	4.204	3.912	3.719	3.638	3.530	-913	-20,5	-3,0
Suecia	3.700	3.668	3.603	3.430	3.334	3.205	-495	-13,4	-3,9
Austria	2.151	2.126	2.111	2.406	2.348	2.305	154	7,2	-1,8
Finlandia	2.304	2.243	2.240	2.202	2.127	2.049	-225	-11,1	-3,7
Bélgica	1.568	1.478	1.466	1.417	1.414	1.382	-186	11,9	2,3
Grecia	681	1.288	1.320	1.280	1.205	1.100	419	61,5	-8,7
Dinamarca	1.481	1.381	1.290	1.241	1.164	1.058	-423	-28,6	-9,1
Irlanda	574	772	758	797	833	767	193	33,6	-7,9
Portugal	556	510	530	544	558	533	-23	-4,1	-4,5
Luxemburgo	120	115	115	114	120	113	-7	-5,8	-5,8
TOTAL	78.891	75.539	73.003	70.631	69.938	65.931	-12.960	-16,4	-4,4

Tabla 2. Difusión de la prensa europea, 2000/09. Fuente: Datos de difusión controlada en miles de ejemplares procedentes de OJD, AEDE, WAN y elaboración propia.

Dinamarca, Reino Unido y Holanda son, por orden de importancia, los países en los que el descenso de difusión de la prensa es más agudo en la primera década del siglo XXI, acumulando pérdidas del 28,6%, del 24,7% y del 20,5% respectivamente. Grecia e Irlanda son de los cuatro países (junto Austria y Bélgica) que experimentan registros positivos en el período 00/09, los países más destacados, con un ascenso en la difusión del 61,5% y el 33,6% respectivamente.

El vacilante crecimiento del número de títulos de la prensa de pago y el aumento de la gratuita en el periodo 2005/2009 para el posterior declive a partir de 2008 es notable en toda Europa. La crisis financiera y estructural simultáneamente al relativo cuestionamiento de los modelos de negocio tradicionales es un hecho que evidencia la evolución de los títulos de pago y gratuitos así como su difusión.

La prensa europea gratuita la conformaban en 2005 una suma de 80 títulos, cifra que se incrementa consecutivamente hasta 2008, año en el que se alcanzan los 163 títulos, lo que significa duplicar el número de cabeceras en el período 05/08. Pero el 2009, estallada la burbuja financiera, se convierte en el azote de la prensa gratuita reduciendo su número casi un 8% con un total de 150 cabeceras.

La prensa europea de pago contaba en 2005 con un total de 2.308 títulos y una difusión de unos 94,7 millones de ejemplares diarios. En 2009 la cifra de difusión descendía a 87,2 millones, es decir casi un 8% menos, mientras que el número de títulos se mantenía casi estable con el 0,09% al alza.

EVOLUCION DE LA PRENSA EUROPEA	2004	2005	2006	2007	2008	Cambio 2008/04 %	Cambio 2008/07 %
Nº Periódicos de pago de papel	94.730	95.322	93.640	92.440	87.228	-7,92	-5,54
Circulación Periódicos de pago (000)	2.308	2.342	2.353	2.341	2.343	1,52	0,09
Circulación Periódicos gratuitos	81	155	163	163	150	85,19	-7,98

Tabla 3. Número de títulos de prensa de pago y gratuita y difusión de pago y gratuitos, 2004/08. Fuente: WAN 2009.

Si la evolución de la difusión de la prensa europea durante el 00/09 se caracteriza por estar compuesta de registros positivos y negativos, la etapa más dura de la crisis económica, es decir el 08/09, se singulariza por la contracción de la mayor parte de mercados con saldos negativos exceptuando Bélgica con el aumento del 2,3%. Sin embargo a nivel mundial la evolución de la difusión de la prensa (de pago y gratuita) entre 05/09 fue favorable porque se pasó de casi 514 millones de ejemplares a más de 553,4 millones. El aumento de la difusión se debe al empuje de las economías emergentes en continentes como África, Asia o la región sudamericana, los tres con registros positivos (sobre todo el aumento del 15,67% en África).

Circulación de prensa de pago (000)							
Continentes	2005	2006	2007	2008	2009	2009/05	2009/08
África	9.202	10.003	10.572	11.396	11.944	15,67	0,22
Norteamérica	67.015	65.890	64.470	62.021	59.895	-10,62	-3,43
Sudamérica	13.441	13.759	14.543	14.809	14.133	5,15	-4,56
Asia	300.771	315.870	333.374	336.645	340.128	13,09	-1,03
Australia	3.495	3.464	3.439	3.351	3.300	-5,58	-1,52
Europa	94.730	95.322	93.640	92.440	87.228	-7,92	-5,64
Total p.pago	489	504.308	520.038	520.662	516.628	5,72	-0,77
Total gratuita	25.315	34.020	39.895	42.056	36.819	45,44	-12,45
TOTAL	513.969	538.328	559.933	562.718	553.447	26,00	-7,00
Número de títulos prensa de pago							
África	420	421	444	464	465	15,67	0,22
Norteamérica	2.100	2.092	2.081	2.071	2.098	-0,10	1,30
Sudamérica	1.097	1.100	1.133	1.269	1.281	16,77	0,95
Asia	5.176	5.486	5.804	6.042	6.203	19,84	2,66
Australia	87	88	88	87	87	0,00	0,00
Europa	2.308	2.342	2.353	2.341	2.343	1,52	0,09
Total	11.170	11.529	11.993	12.274	1.277	11,70	1,65
Número de títulos prensa gratuita							
África	1	1	4	5	4	300,00	-20,00
Norteamérica	40	51	53	57	47	17,50	-17,54
Sudamérica	15	21	24	24	27	80,00	12,50
Asia	20	27	38	38	38	90,00	0,00
Australia	3	4	4	4	4	33,33	0,00
Europa	81	155	163	163	150	85,19	-7,98
Total	160	259	285	291	270	68,75	-7,22
TOTAL	11.330	11.788	12.278	12.565	12.747	40,22	2,78

Tabla 4. Difusión y periódicos a nivel mundial, 05/09. Fuente: WAN-IFRA (2010): World Press Trends

Las regiones desarrolladas, fundamentalmente Europa y Norteamérica pero también Australia, son las principales damnificadas de la crisis financiera y estructural de la prensa. Norteamérica, como principal exponente, sufre en el período 05/09 el mayor descenso de difusión mundial con una caída del 15,67% pasando de 67.015 periódicos en 2005 a los 59.895 en 2009.

Conjuntamente el número de títulos gratuitos y de pago también aumentaron una media del 40,2%, alcanzado en total los 25.224 títulos (12.747 gratuitos y 12.477 de pago). Concretamente la prensa de pago se incrementó un 11,7% en el período 05/09, surgiendo 1.307 diarios nuevos. En el continente africano, asiático y en la región sudamericana el número de títulos de pago se incrementó substancialmente, mientras que Norteamérica sufrió una ligera ralentización del 0,10% y Austria se estancó.

Por su parte, el número de títulos de prensa gratuita aumentó en el período 05/09 un 68,75% impulsado por el aumento del 90% en Asia, el 80% en Sudamérica y el 85,19 en Europa. África, a pesar de tener un aumento del 300%, únicamente son cuatro la cifra de diarios gratuitos (1 en 2005).

Hay 52 diarios en el mundo con más de un millón de ejemplares diarios y de los cinco primeros tres son japoneses (Yomiuri Shimbun, con 10 millones, The Asahi Shimbun con 8,01 millones y Manichi Shimbun con 3,5 millones), uno indio en inglés (The Times of India, 3,5 millones) y el quinto es alemán (Bild, 3,3 millones). Entre los cien primeros periódicos en circulación, todos ellos por encima de los 600.000 ejemplares, no hay ningún título en español; y de ellos 26 son en chino, 17 en japonés y 15 en inglés.

El mercado publicitario de la prensa también se resintió, aunque su descenso (como en el caso de la difusión) se remonta a más atrás de la crisis financiera del 2007. El mayor mercado publicitario de la prensa (su otra fuente básica de negocio y sustentabilidad empresarial) sigue siendo Estados Unidos aunque la magnitud de la crisis se ha dejado notar en ese lugar y en casi todos los países. El descenso entre 2005 y 2009 es muy importante en algunos países (cerca del 30%) aunque otros (caso de Sudamérica o algunas naciones europeas) no sólo no se ha notado sino que han registrado crecimientos significativos.

Países	2005	2006	2007	2008	2009	% 2009/05	% 2009/08
EE.UU	50.236,78	1.492,70	40.947,92	43.954,17	32.985,63	-34,38	-25,00
Canadá	2.492,03	2.469,54	2.406,77	2.332,92	1.866,33	-25,11	-20,00
R.Unido	7.727,27	7.396,15	7.371,31	6.486,12	5.054,39	-34,59	-22,07
España	2.439,82	2.621,52	2.773,50	2.207,76	1.655,82	-32,13	-25,00
Italia	7.376,78	7.387,04	7.460,65	7.768,18	1.844,04	-77,40	-18,70
Alemania	9.836,02	9.994,14	10.099,56	9.859,44	9.263,54	-5,82	-6,04
Francia	2.284,04	2.304,47	2.248,90	2.241,58	2.061,54	9,74	8,03
Austria	1.219,62	1.291,36	1.426,06	1.489,02	1.445,10	18,49	-2,95
Bélgica	867,34	1.282,58	1.319,76	1.298,40	1.274,40	46,93	-1,88
Dinamarca	1.071,40	1.169,09	1.163,79	1.037,47	840,57	21,57	-19,00
Finlandia	941,43	968,08	1.010,69	1.007,32	784,77	-16,64	-22,09
Irlanda	1.322,11	1.519,77	1.584,19	1.579,80	1.267,94	-4,10	-19,74
P.Bajos	2.096,63	2.156,66	2.241,58	2.169,77	1.819,48	-13,22	-16,14
Noruega	1.613,83	1.743,97	1.357,27	1.307,45	1.111,35	-31,14	-15,00
Brasil	1.086,67	1.244,44	1.630,55	1.893,54	1.852,58	70,48	-2,16
Argentina	441,46	533,02	571,45	659,03	715,95	62,18	8,64
Colombia	347,85	390,85	420,94	565,00	547,00	57,25	3,10
Chile	231,30	247,62	271,89	266,18	260,59	12,71	-2,10
Venezuela	101,39	146,36	198,10	304,66	314,90	210,88	3,19
Australia	3.179,29	323,43	3.419,47	3.453,94	3.212,16	1,03	-7,00
China	3.684,70	4.498,34	4.636,64	4.931,21	4.832,59	31,15	-2,00
R.Corea	3.103,72	3.179,96	3.466,65	3.126,00	2.657,10	-14,39	-15,00
India	1.225,52	1.436,64	1.734,01	2.092,20	2.366,88	93,13	13,13
Japón	10.039,67	9.661,38	9.154,41	8.006,97	6.394,16	-36,31	-20,14
Sudáfrica	595,21	709,12	821,09	919,62	719,02	20,82	-21,81

Tabla 5. Mercados publicitarios mundiales, 2005/09. Fuente: WAN, 2010. Datos en millones de dólares.

Estados Unidos es el país junto al Reino Unido y Japón en que el que se registran los descensos más notables en el período 05/09. Norteamérica sufre una caída del 34,38% (25% entre el 08/09) pasando de un mercado publicitario en 2005 de los 50.236 millones a 32.985 en 2009. El deterioro del mercado norteamericano se fue acelerando consecutivamente cada año excepto en el 2006, año en el que experimenta una ligera mejora.

El Reino Unido es, de los principales mercados publicitarios europeos, el que padece el mayor descenso, acumulando pérdidas de 6.702 millones de dólares durante el 05/09. España e Italia completan el podio con sendos descensos del 32,13% y 22,40% respectivamente.

Austria y Bélgica son de los principales mercados europeos los únicos que incrementan su facturación: un 18,49% y un 46,93% respectivamente. El caso belga, a pesar de contar con un mercado publicitario reducido en comparación con las grandes potencias mundiales, experimentó el mayor ascenso del período 05/09 pasando de un mercado de 867 millones de dólares a los 1.274 en 2009.

Alemania vuelve a ser (como en el mercado mediático) uno de los países europeos más rentables y que menos sufre la crisis económica, reduciendo su mercado durante el 05/09 un 5,82% (un 6,04 en la etapa más dura de la crisis, 08/09) y pasando de los 9.836 millones de dólares en el 2005 a los 9.263 en 2009. Similar a la situación alemana es la de Irlanda, país que con un mercado en 2005 situado en los 1.322 millones de dólares desciende hasta los 1.267 en 2009 lo que supone una reducción del mercado del 4,10%.

Los registros positivos del mercado publicitario mundial los experimentan fundamentalmente la región sudamericana y las economías emergentes de África y Asia. Venezuela es, dentro del mercado sudamericano y también mundial, el país con mayor crecimiento con un ascenso del 210,88% pasando de los 101 millones de dólares en el 2005 a los 314 en 2009. Brasil y Argentina completan la lista puntera con sendos ascensos del 70,48% y de los 62,18%, seguidas de Colombia y Chile.

El incremento del mercado publicitario asiático y africano viene impulsado por las economías emergentes en países como China, India y Sudáfrica con ascensos del 31,15% del 93,13% y del 20,82% durante el 05/09. La India es el segundo país a nivel mundial con mayor incremento (detrás de Venezuela) con un crecimiento de casi 1.200 millones de dólares en cuatro años.

Si la evolución del mercado publicitario mundial durante el 05/09 se caracteriza por la combinación de registros positivos y negativos (como en la difusión de la prensa europea), la etapa más dura de la crisis económica, es decir el 08/09, se singulariza por la contracción de la mayor parte de mercados con saldos negativos excepto en Argentina y la India.

España y Estados Unidos experimentan los mayores descensos con la merma del 25% de su mercado, seguidos por Finlandia el Reino Unido y Canadá, sumando unas pérdidas conjuntas de más de 13.500 millones de dólares entre los cinco países más damnificados en el 08/09. Los casos excepcionales son los protagonizados por la India y Argentina, países que resisten la crisis con sendos aumentos del 13,3% y del 8,64%, ampliando su mercado en más de 270 millones de dólares en el caso indio y cerca de los 60 millones en el caso argentino.

## 1.1. Endeudamiento de los grupos mediáticos

Para aproximarnos a la estructura económica de la prensa europea elegimos una muestra de 10 de los principales grupos de comunicación con importantes títulos periodísticos en sus portafolios. El objetivo del estudio es elaborar una radiografía de la situación económica actual de la prensa europea atendiendo a aspectos fundamentales como los ingresos de explotación, número de empleados, resultados, cotizaciones bursátiles y EBITDA.

Pero antes de comenzar con el grueso de la investigación detengámonos a analizar la estructura de la prensa en los principales mercados mediáticos europeos. Según Campos (2010b) “las principales cabeceras de mayor circulación impresa y de Internet del Reino Unido, Alemania, Francia, Italia y España están controladas por 30 empresas de capital familiar, cinco fundaciones o asociaciones sin ánimo de lucro y varias compañías de fondos de inversión. Un 50% de ellas son diarios capitalinos, de la capital del Estado, y el resto de otras ciudades regionales. Casi todas son títulos de empresas o grupos de carácter multimedia aunque su base principal es la prensa”.

La estructura de la prensa de referencia de los tres principales mercados europeos (Alemania, Reino Unido y Francia) no es homogénea entre sí. En el Reino Unido, a pesar de la fortaleza de su prensa regional, el liderazgo corresponde a los diarios londinenses sensacionalistas, que se enfrentan a los de matriz conservadora con los más progresistas de calidad. En Alemania, también con fuerte presencia de prensa populista, la propiedad y el mercado se caracterizan por la gran variedad de cabeceras y la diferenciación regional, como corresponde a la propia estructura federal del país. El peso e influencia de la prensa francesa se reparte entre la capital parisina y la de los grupos regionales.

La actualidad de la prensa española destaca por la fuerte crisis que atraviesa. Asumido desde un inicio el protagonismo como uno de los sectores más castigados por el desequilibrio financiero, la prensa experimenta descensos en dos de los ámbitos esenciales para su supervivencia: la difusión y los ingresos publicitarios. La descapitalización generada por las caídas de las cotizaciones bursátiles y las restricciones de crédito bancario fue reconstituida en los principales grupos mediáticos a través de la venta de activos y mediante la entrada de nuevos socios procedentes de los sectores financieros más especulativos (fondos de inversión).

Italia continúa disfrutando del mercado con mayor circulación de prensa gratuita con más de cuatro millones de copias distribuidas de promedio en 2009. Pero la circulación de la prensa de pago sufre las principales consecuencias de la continuada caída del consumo. En el 2009, la circulación de los diarios de pago reportaron una caída del 5,9, siendo especialmente aguda para los diarios nacionales. Un factor fundamental fue la decisión de muchas compañías editoras de reducir la distribución a través de canales de promoción que aportaban poco margen de ganancia.

Asimismo, el mercado de diarios de pago confirma una tendencia negativa con una disminución del 18% en el volumen de negocio. Los dos principales protagonistas, RCS y el Gruppo L'Espresso, continuaron aumentando su propio mercado accionario en detrimento de competidores minoritarios, a pesar de que ambos habían registrado una disminución de su volumen de negocio y el promedio de venta de cada holding se mantuviese reduciendo.

Dentro de los principales mercados mediáticos europeo el diario con mayor difusión corresponde al diario alemán Bild con un total de 3.300.000 copias diarias de promedio en 2009. El diario buque insignia del grupo Axel Springer, fundador y propietario del medio de comunicación que le da nombre en 1952, es uno de los grupos más internacionalizados y diversificados de Europa así como el grupo editor de diarios más importante de Alemania y el tercero más importante editor de revistas.

Axel Springel a través de su consejo de administración decidió en 2009 vender y ampliar capital ofreciendo la posibilidad de participación en él a 8.000 de sus empleados para entrar en el grupo turco Dogan después de ser bloqueado por la defensa de la competencia para hacerse con el consorcio audiovisual ProSieben Sat-1. Springer es uno de los grandes holdings europeos que más aumentaron sus beneficios en 2011 a pesar de la crisis, en gran medida debido al aumento de ventas y de ingresos por publicidad y a Internet.

Actualmente se encuentra en un proceso de reorientación de su estrategia empresarial comandada por su presidente Mathias Döfner en la que ya adelantó en la asamblea general de Berlín (2011) que el grupo se centrará en el negocio de Internet. El objetivo a siete años será que la mitad de la facturación provenga del negocio impreso y digital, tarea difícil pero asumible en una de las compañías mediáticas mejor posicionadas y saneadas de Europa.

En este sentido, así lo demuestran sus datos económicos cosechados en 2010: los mejores resultados operativos de su historia, con un EBITDA de 510 millones de euros, un aumento del 8% en su plantilla respecto al 2009, sin deudas en sus arcas y con un saldo activo neto de 79 millones de euros.

Pero los grandes editores de prensa europea se encuentra en el Reino Unido y así lo reflejan sus cifras de difusión, a pesar de afrontar actualmente importantes pérdidas en sus cuentas de resultados y reestructuraciones en los tres años de la primera década del siglo XXI. La editora más importante es la londinense News International, perteneciente al conglomerado mediático News Corporation del australiano Rupert Murdoch y editora del The Sun, diario con mayores cotas de difusión con un promedio de tirada de 2.863.000 copias en el 2009.

2010						
País	Fundación	Periódico	Grupo	Idioma	Editora	Circulación
Alemania	1952	Bild	Axel Springer	Alemán	Axel Springer AG	3.300
	1948	WAZ-Mediengruppe	WAZ-Mediengruppe	Alemán	Verlagsgruppe WAZ	818
	1802	Zeitungsgroupe Koh	Dumont Schauberg	Alemán	M. DuMont Schauberg	531
	1945	Süddeutsche Zeitung	Südwestdeutsche Medien Holding	Alemán	Süddeutscher Verlag GmbH	430
	1946	Rheinische Post	Mediengruppe RP	Alemán	Rheinische Post Verlagsgesellschaft	379
Inglaterra	1964	The Sun	News Group International	Inglés	News International Ltd	2.863
	1896	Daily Mail	Daily Mail and General Trust	Inglés	Associated Newspapers Ltd	2.113
	1903	Daily Mirror	Trinity Mirror	Inglés	Trinity Mirror plc	1.226
	1978	Daily Star	Northern & Shell	Inglés	Express Newspapers	785
	1855	The Daily Telegraph	Telegraph Media Group	Inglés	Telegraph Media Group Ltd	703

Tabla 6. Principales diarios y grupos en los que se integran de Alemania e Inglaterra. Fuente: Elaboración propia con datos de la WAN 2010.

El grupo News International es propietario de cabeceras de la talla del The Times, Sunday Times, Wall Street Journal o del rotativo sensacionalista News of the World, cerrado el 10 de julio por el escándalo de escuchas telefónicas que a su vez le impidió a James Murdoch (hijo del magnate) la toma de control del accionariado de la plataforma de televisión BskyB, inicialmente informada favorablemente por la Comisión Europea en marzo de 2011.

En contra de la tradicional filosofía liberal anglosajona de rechazo a la intervención pública y a las ayudas del estado, los editores británicos llevaron a la Cámara de los Comunes en 2009 el debate de la crisis y el futuro de la prensa. Las medidas se focalizaron en el blindaje de los mercados locales e hiperlocales, fomentando sinergias corporativas, reconversión multimedia, búsqueda de medios jurídicos y comerciales (leyes y paywalls) para el amurallamiento de los contenidos a través de denuncias y campañas (Murdoch y The Guardian) contra Google y los agregadores de contenidos (Campos, 2010b).

El segundo diario con mayor difusión es el tabloide londinense y conservador Daily Mail con un promedio de más de 2.100.000 copias diarias durante el 2009. La cabecera fundada en 1896 por Alfred Harmsworth y vendido en 1922 a su hermano Lord Rothermer, es editado por la Associated Newspapers Ltd, la 5ª editora más importante de Inglaterra por difusión detrás de Trinity Mirror, Johnston Press, Newsquest Media Group y Northcliffe Media.

Además de diarios líderes como el Daily Mail, The Mail on Sunday, Metro y numerosas publicaciones regionales de Northcliffe Media (filial del grupo), el portfolio de medios del grupo Daily Mail and General Trust incluye más de 200 sitios web noticiarios, compraventa de propiedades y portales de empleo (FindaProperty.com, Pri-

melocation.com, Jobsite e Teletext Holidays). La tradición del grupo DMGT está basada en la edición de diarios centenarios pero durante los últimos años ha intensificado su proceso de diversificación e internacionalización hacia otros países mediante adquisiciones e inversiones empresariales.

El Daily Mirror completa la avanzadilla de periódicos británicos con mayores cotas de difusión con casi 1.300.000 copias en 2009. El tabloide laborista fundado en 1903 pertenece al grupo Trinity Mirror plc, editora con nueve centros de impresión, que publica en todo el Reino Unido más de 160 diarios regionales y cinco de circulación nacional: Daily Mirror, Daily Record, Sunday Mirror, Sunday Mail y The People (los tres últimos dominicales). Trinity Mirror es el grupo editor más importante del Reino Unido con una difusión en conjunto de sus cabeceras (nacionales y regionales) de casi 96.000.000 de copias diarias en 2009.

El grupo mediático Trinity Mirror plc nació de la fusión en 1999 de dos compañías periodísticas de gran prestigio, Trinity plc y Mirror plc aunque el patrimonio del grupo se remonta a 1832 con el lanzamiento del Newcastle Journal. Actualmente la compañía de riberas del Tamesis se encuentra en una carrera de potenciación del mercado digital con más de 500 productos que complementan las marcas claves de su portfolio.

Salvo la singular iniciativa editorial económica, Il Sole 24 Ore, de la patronal Cofindustria, la prensa diaria de pago italiana también es cosa de familias: Rizzoli (RCS), Berlusconi (Mediaset), Benedetti y la familia Caracciolo (L'Espresso), etc.

Quién copa el mercado, con el permiso de Mediaset del polivalente Berlusconi, es el grupo RCS MediaGroup, conglomerado mediático de las familias industriales y banqueras de Milán, creado en 1927 por el editor Angelo Rizzoli, que actualmente participa en el capital del Corriere della Sera, la editorial francesa Flammarion, la británica Fabbri y la española Unidesa, que publica el diario El Mundo, fusionada en 2007 con el grupo Recoletos de prensa económica (Expansión, Actualidad Económica, Diario/Semanario

Económico de Portugal), deportiva (Marca y Radio Marca), gratuita (Qué!) y femenina (Telva). Sus accionistas más significativos son Mediabanca, Fiat, Italmobiliari, Franco Tosi, Italcementi, Fondiaria, Pirelli, Banca Intesa, Generali Assurances, Sinpar, Merloni, Mittel, Edison, Gemina, etc.

El Corriere della Sera compite en el mercado nacional con el diario romano La Repubblica del conglomerado mediático L'Espresso controlado mayoritariamente por la familia Benedetti (grupo ACIR) y Carlo Caracciolo, fundador junto a Eugenio Scalfari y el grupo Mondadori en 1976.

El perfil de los grupos mediáticos hispanolusos presenta bastantes semejanzas. Mayoritariamente son compañías de capital familiar, procedentes de la prensa y/o el mundo editorial, que se incorporan a los negocios multimedia a través de la radio y la televisión. Si por parte portuguesa destacan los grupos Cofina y Sonae, España exporta marcas de la talla de Prisa, Planeta o Vocento. Prisa, el grupo que abanderó El País desde 1976, tiene sus antecedentes en 1958, cuando Jesús Polanco crea la Editorial Santillana de libros de texto.

2010						
País	Fundación	Periódico	Grupo	Idioma	Editora	Circulación
Italia	1876	Corriere della Sera	RCS Mediagroup	Italiano	RCS Media Group	540
	1976	La Repubblica	Grupo Editorial L'Espresso	Italiano	Gruppo Edit. L'Espresso	496
	1896	La Gazzetta dello Sport	RCS Mediagroup	Italiano	RCS Media Group	351
	1867	La Stampa	Fiat	Italiano	Editrice La Stampa Spa	300
	1865	Il Sole 24 Ore	Cofundistria	Italiano	Il Sole 24 Ore Spa	283
España	1976	El País	Grupo Prisa	Español	Diario El País	431
	1986	El mundo del siglo XXI	RCS Mediagroup	Español	Unidad Editorial Información General	323
	1938	Marca	RCS Mediagroup	Español	Unidad Editorial Información Deportiva	296
	1903	ABC	Vocento	Español	Diario ABC	252
	1976	As	Prisa	Español	Diario AS	230
Portugal	1975	Correio da Manhã	Cofina	Portugués	Presselivre- Imprensa Livre, SA	122
	1888	Jornal de Notícias	Controlinveste	Portugués	Global Notícias- Publicações, SA	91
	1949	Record	Cofina	Portugués	Edisport- Sociedade de Publicações Desportivas, SA	72
	1990	Público	Grupo Sonae	Portugués	Público- Comunicação Social, SA	37
	1864	Diário de Notícias	Controlinveste	Portugués	Global Notícias- Publicações, SA	34

Tabla 7. Principales diarios y grupos en los que se integran de Italia, España y Portugal. Fuente: Elaboración propia con datos de la WAN 2010.

De prototipo nacional paradigmático que busca dimensión global a través del mercado natural iberoamericano, el grupo Prisa pasa a ser una de las compañías más castigadas por los mercados financieros que hostigan de forma especial a las empresas con endeudamiento acumulado. La delicada situación es fruto de una profunda descapitalización por la adquisición de Sogecable con unas condiciones económicas muy alejadas del valor actual (desplome bursátil).

Esta situación viene precedida del lento declive de El País como buque insignia, la pérdida de abonados a Canal+ y los desastrosos resultados del canal Cuatro, lo que obliga al grupo a poner en venta a Digital+, al cierre de Localia y CNN, la fusión de Cuatro con Telecinco y la implementación de un plan de ajuste que supondrá la salida de no menos de 2.500 trabajadores.

Junto al dominio del mercado mediático del grupo Prisa y del conglomerado RCS Mediagroup presente en España a través de la filial Unidad Editorial, editora de El Mundo, destaca el grupo Vocento, resultado de la unión en 2001 de Prensa Española y el Grupo Correo. Vocento es la síntesis de un grupo de familias industriales y banqueras que se inician en los medios de comunicación en el País Vasco, para extenderse luego a toda España a través de la prensa regional y que desembarcará en Madrid mediante la compra de ABC a la familia Luca de Tena.

Actualmente la compañía cuenta en su portfolio con doce diarios regionales así como revistas y suplementos (XL Semanal, Mujer Hoy, Pantalla Semanal, Mi Cartera de Inversión) que encuentran un aliado fundamental en los portales verticales y temáticos del grupo. Además Vocento está presente en el sector audiovisual a través de las actividades que desarrolla en NetTV (licencia nacional TDT) que incluye los canales Disney e Intereconomía; televisiones autonómicas y locales; Punto Radio y Veralia, sociedad que agrupa el grupo Europroducciones, BocaBoca, Videomedia, Hillvalley o TriPictures, dedicados a la producción audiovisual y a la distribución cinematográfica respectivamente.

En Portugal dos de los principales grupos mediáticos acceden desde otros sectores y se incorporan al mercado de los medios de comunicación principalmente a través de la compra de activos importantes que ya estaban funcionando. Estos son los casos del grupo SONAE, procedente del sector decorativo que se expande luego al sector alimenticio y mediático, y el grupo Cofina, procedente del ámbito industrial que se amplía progresivamente mediante adquisiciones de diarios y revistas de referencia.

Los países nórdicos cuentan con diferentes grupos de comunicación, no menos antiguos que en el resto de Europa, aunque a la postre con unas dimensiones más modestas: longevos como el sueco Bonnier o el noruego Schibsted o el finlandés Sanoma que hunden sus raíces en el primer tercio del siglo XIX, y hasta el XVIII, como los daneses Det Berlingske Officin e JP/Politiken Hus. Cada país tiene sus propios grupos e incluso se expanden a otros países del ámbito nórdico, y algunos de entre ellos (en especial Bonnier, Schibsted y MTG/Metro) también internacional; Schibsted y MTG Metro por sus respectivos gratuitos (20 Minutos y Metro) y el sueco Bonnier presente en no menos de veinte países, incluidos Estados Unidos y España.

País	Fundación	2010		
		Periódico	Grupo	Difusión
Finlandia	1889	Helsingin Sanomat	Sanoma	398
Suecia	1830	Aftonbladet	Schibsted	359
Suecia	1864	Dagens Nyheter	Bonnier AB	316
Suecia	1944	Expressen	Bonnier AB	291
Noruega	1945	VG	Schibsted ASA	262
Noruega	1860	Aftenposten Morgen	Schibsted	243
Suecia	1813	Goteborgs Posten	Stampem AB	236
Suecia	1884	Svenska Dagbladet	Schibsted	197
Finlandia	1932	Ilta-Sanomat	Sanoma	153
Finlandia	1881	Aamulehti	Alma Media Oyj	135
Dinamarca	1871	Morgenavisen Jyllands Posten	JP/ Politikens Hus A/S	119
Finlandia	1960	Iltalehti	Alma Media Oyj	113
Finlandia	1905	Turun Sanomat	TS Grupo	109
Dinamarca	1881	Politiken	JP/ Politikens Hus	108
Noruega	1867	Dagbladet	Leans P. Heyerdahl	105
Gran Bretaña	1749	Berlingske Tidende	Mecom Group	103
Dinamarca	1901	Ekstra Bladet	JP/ Politikens Hus A/S	81
Noruega	1868	Bergens Tidende	Schibsted	83
Noruega	1890	Dagens Naeringsliv	NBSI Media Group	80
Dinamarca	1916	B.T.	Det Berlingske Officin	75

Tabla 8. Periódicos con mayor difusión en los países nórdicos y grupos en los que se integran. Fuente: WAN 2010 y elaboración propia.

El análisis económico de una muestra de los principales grupos de comunicación europeos demuestra que uno de los principales efectos de la crisis que gravita sobre la industria mediática es la generación de fuertes políticas de reestructuración de las respectivas deudas. El deterioro de los resultados financieros de la mayoría de grupos viene siendo algo habitual en los últimos ejercicios debido fundamentalmente al aumento del endeudamiento financiero neto y el encarecimiento de la remuneración de ese endeudamiento por los mercados.

Los resultados económicos de los grupos mediáticos de 2009 caen ostensiblemente respecto a los de 2008 y en 2010 muchos de ellos ofrecen síntomas de recuperación que dan pie a la esperanza. En otros casos se acumulan importantes pérdidas (como Bonnier, Prisa, Cofina y Schibsted) que junto a la descapitalización acentuada desde 2008 motiva la eliminación de excedentes (despidos) y el cierre o venta de las unidades menos rentables (Prisa).

Grupos	País	Endeudamiento			Ingresos de Explotación			Bolsa		Resultados		EBITDA		Empleados					
		2009	2010	Var. %	2009	2010	Var. %	2009	2010	2009	2010	2009	2010	2009	2010	Var. %			
Axel Springer	ALE	193	0	100%	2.611	2.893	11%	65,8	105,4	36%	152	283	-14%	333	510	35%	10.740	11.563	8%
Prisa	ESP	4.680	3.258	-43%	3.208	2.822	-14%	2,9	2,2	-32%	50	-72	-169%	623	596	-4%	14.987	13.885	-9%
DMGT	ING	1.177	968	-21%	2.379	2.229	-7%	302,1	497,3	39%	306	359	15%	379	419	9%	14.254	14.592	2%
TrinityMirror	ING	299	265	-11%	763	761	-0,20%	72,5	107,9	33%	105	123	15%	121	177	32%	6.500	6.500	0%
L'Espresso	IT	307	288	-6%	887	885	-0,20%	1	1,9	33%	6	50	88%	107	147	27%	3.203	2.894	-10%
RCS	IT	1.057	970	-9%	2.206	2.255	2%	0,81	1,27	36%	-97	69	241%	35	197	82%	6.427	6.196	-4%
Bonnier	NRG	927	786	-18%	3.369	3.338	-1%				77	-41	-288%	129	230	44%	10.905	10.238	-6%
Schibsted	NRG	328	233	-41%	1.634	1.765	7%	6,7	16,68	60%	438	55	-696%	191	281	32%	7.500	7.200	-4%
Sanoma	FID	958	877	-9%	2.767	2.761	-0,20%	10,8	15	28%	195	392	50%	242	274	12%	14.100	15.400	9%
Cofina	PT	84	89	9%	134	136	1%	0,8	0,8	0%	17	5	240%	21	23	9%			
total		10010	7734	-28%	17.752	17.081	-6%	Media alcista		26%	1249	1223	16%	2181	2854	21%	88.616	88.468	-0,20%

Tabla 8. Grupos mediáticos europeos y cuentas 2008, 2009. Datos bursátiles cierre 18/05/2009 y 2010 Fuente: elaboración propia.

Los diez grupos analizados acumulan una deuda financiera neta de más de 10.000 millones de euros en 2009, de la cual casi el 50% pertenece al grupo español Prisa con 4.680 millones. Las reestructuraciones empresariales de carácter impositivo de 2009 surten efecto en 2010 con el saneamiento de las arcas de casi 300 millones de euros (un 28% global) y especialmente en el grupo Prisa con más de 1.400 millones de su deuda saldada. Pese a las políticas de austeridad y a las reestructuraciones desarrolladas en los últimos años únicamente Axel Springer se consolida como grupo mediático saneado sin deudas y con un saldo activo neto de 79 millones de euros.

Asimismo las cotizaciones bursátiles sufren una fuerte corrección en 2008 y 2009 que se acentúan todavía si cabe en los grupos con grandes deudas con entidades financieras. Este es el caso del grupo Prisa, único de la muestra en el que sus valores continúan menguando en 2010 respecto a 2009. El resto de casos experimentan importantes ascensos en su volumen de capital, especialmente el grupo británico DMTG y el alemán Axel Springer.

## Conclusiones

Los grandes grupos de comunicación europeos han sufrido el impacto de una doble crisis coyuntural y estructural que ha puesto en jaque la viabilidad del núcleo central de negocio y ha provocado el cierre de unidades empresariales con dudosa rentabilidad. Conceptos como reconversión, reestructuración, innovación y desarrollo de nuevos modelos de negocio en el ámbito digital han pasado a ser dominantes en las agendas de la gestión mediática actual de acuerdo con los resultados financieros en los últimos años. La escasa credibilidad y fiabilidad financiera de una parte de grupos mediáticos ha contribuido a aumentar los intereses crediticios en un sector ya por sí hostigado por intereses especulativos que castigan a aquellos con importantes deudas en una época en la que se prima la liquidez frente a las inversiones.

## Referencias

- Campos, F. (2010a). Las ayudas públicas y la fiscalidad del IVA en la prensa Europea. En VI Congreso Internacional de Comunicación y Realidad. Barcelona: Facultad de Comunicación Blanquerma.
- Campos, F. (2010b). Comunicación y Gobernanza en Europa. Madrid: Universitas.
- De Mateo, R. y Bergés L. (2011). Reflexiones sobre el proceso de cambios en la estructura de la industria de la comunicación y en la gestión empresarial. En F. Campos Freire (Eds.), El Nuevo Escenario Mediático (pp. 109-136). Zamora: Comunicación Social.
- Moragas i Spà M. (2011). La comunicación del nuevo escenario mediático. El papel de la investigación. En F. Campos Freire (Eds.), El Nuevo Escenario Mediático (pp. 19-28). Zamora: Comunicación Social.
- Bobbio, N., Matteucci, N. y Pasquino, G. (1998). Diccionario de Política. Siglo XXI Editores: México.
- PWC (2009). Global Entertainment and Media Outlook: 2009-2013. Informe mundial de Pricewaterhouse Coopers. Disponible en red: [www.pwc.com](http://www.pwc.com)
- Zallo, R. (2011). Políticas de comunicación audiovisual en (y para después de) la crisis económica en España. En F. Campos Freire (Eds.) El Nuevo Escenario Mediático. Zamora: Comunicación Social. (pp. 49-79)
- WAN-IFRA (2009). World Press Trends. París.
- WAN-IFRA (2010) World Press Trends. París

# LA CIUDAD SOSTENIBLE

Salud, ecología y ciudad



# UNA ECO-ALDEA RUMO A LA POSMODERNIDAD

**Rafael Gué Martini**

Profesor multimídia horista

Universidade do Vale do Itajaí (UNIVALI)

Tlfn: + 55 48 91298990 Email: rafael.martini@univali.br

## Resumen

Este artículo presenta una reflexión sobre la presencia de características típicas en los espacios sociales de emancipación, según la definición de Boaventura de Sousa Santos (2000), en una eco-aldea ubicada en la isla de Santa Catarina (BR). Para el autor hay seis formas de emancipación, que corresponden a las seis formas de regulación que él identifica en la sociedad, a saber: unidad de la práctica social, instituciones, interacción dinámica y desarrollo, forma de poder, forma de derecho y forma epistemológica. Además, la construcción de esa nueva subjetividad individual y colectiva también tiene tres características fundamentales: la frontera, el barroco y el Sur. Por la identi-

ficación de estos elementos, todavía de acuerdo con Santos (2000), se concluye que la experiencia de esa eco-aldea puede expresar una búsqueda social por el horizonte utópico pos-moderno. Además, este modelo de organización social podría considerarse como una forma de “utopía realista”. En este sentido, se alerta a la posibilidad de considerar la importancia de estudiar el modelo de eco-aldeas como una forma utópica e innovadora de organización social. También se indican perspectivas de aplicación de la educomunicación como estrategia para fortalecer culturalmente este tipo de experiencia social, por lo que puede resistir la presión contra el cambio.

## Palabras clave

*Eco-aldea, educomunicación, posmodernidad, sostenibilidad*

## Abstract

This paper presents a reflection about the presence of typical characteristics in social spaces of emancipation, as defined by Boaventura de Sousa Santos (2000), in an ecovillage located in the Island of Santa Catarina (BR). To the author, there are six ways of emancipation, that correspond to the six ways of regulation that he identifies in society, as follows: unity of the social practice, institutions, dynamic interaction and development, system of power, system of right and epistemological system. Besides, the construction of this new individual and collective subjectivity also has three main characteristics: the frontier, the baroque

and the south. Identifying these elements, yet according to Santos (2000), one concludes that the experience of this ecovillage can express a social search on the pos-modern utopian horizon. Besides, this model of social organization could be considered as a way of “realistic utopia”. So, one acknowledges the possibility of considering the importance of studying the ecovillage model as a utopian and innovative way of social organization. It also indicates the perspectives of applying educommunication as an strategy to culturally empower this kind of social experience, thereby being able to resist against the stress of changing.

## Key words

*Ecovillage, educommunication, pos-modernity, sustainability*

## Introducción

El objeto de estudio de este artículo es el Associação Ambientalista Comunitária y Espiritualista Patriarca São José (ACEPSJ), organización sin fines de lucro que administra la eco-aldea Céu do Patriarca<sup>1</sup>, situada en área de dominio de la Selva Atlántica en el norte de la Isla de Santa Catarina (BR). La eco-aldea es filiada a la red de comunidades del Instituto de Desenvolvimento Ambiental Raimundo Irineu Serra (Instituto CEFLURIS), organización sin fines de lucro sediada en Amazonas (BR), fundada por Sebastião Mota de Melo, cauchero y ecologista cholo que es también el fundador de la Igreja do Culto Eclético (conocida como Santo Daime)<sup>2</sup>. El investigador es socio morador de la eco-aldea y frecuentador de los rituales promovidos por la iglesia local. Como periodista, desempeña la función de coordinador voluntario de la Comisión de Comunicación del ACEPSJ. Esta comisión es responsable por definir políticas y apoyar la administración de la organización en los asuntos y acciones relacionados al tema de la comunicación.

## Objetivos

El objetivo de este artículo fue relacionar la realidad de la eco-aldea estudiada con las características de los espacios sociales de emancipación, conforme definidas por Boaventura de Sousa Santos (2000).

## Metodología

En la perspectiva de la pesquisa-acción (THIOLLENT, 1996 e 1997), el investigador utilizó como datos para este artículo los apuntes de campo registrados entre el 13 de marzo de 2007 y el 11 de enero de 2009<sup>3</sup>. En los 22 meses de recolección de datos el investigador actuó como agente comunitario de comunicación de la eco-aldea, en

---

1 Según Martins (2007) las eco-aldeas son comunidades de personas que se esfuerzan en seguir un estilo de vida sustentable; en armonía unos a otros con los seres vivos y con la Tierra. El propósito es un estilo de vida de bajo impacto ambiental. Un estudio realizado con los moradores de la sede del ACEPSJ (MARTINS, 2007), la clasificó según los criterios de Global Ecovillage Network (GEN). La comunidad ha sido evaluada en los aspectos ambientales, sociales y espirituales, alcanzando la clasificación 2 en la suma general de puntos. Eso significa que puede ser considerada una eco-aldea que ya posee un buen conocimiento en dirección a la sustentabilidad.

2 La Igreja do Culto Eclético (Santo Daime) fue fundada por el cauchero Sebastião Mota de Melo y consiste en una práctica religiosa sincrética, que mezcla elementos de la cultura indígena, el cristianismo y otras vocaciones. En sus rituales se consume un té hecho a partir del cocimiento de dos plantas: el jagube y la rainha. Este té es enteógeno - capaz de provocar la experiencia de Dios en uno mismo - y provoca la alteración de la consciencia para facilitar la experiencia trascendental.

3 Esos mismos datos fueron la base para la disertación de maestría "Educação e comunicação em ambiente associativo: website como dispositivo de educação" (MARTINI, 2009).

el desarrollo de incontables actividades, reuniones de organización y eventos socioculturales . Como resultado fueron obtenidas las reflexiones que siguen.

## 1. El nuevo paradigma y las utopías realistas

Observando los datos acerca del objeto de estudio en análisis, es importante hacer algunas observaciones que lo relacionan con las tendencias de un nuevo paradigma emergente que, todavía no consolidado, pero posee características distintivas. Hablando acerca de esta transición paradigmática, Santos (2000) argumenta que la regulación social ejercida principalmente por la ciencia y el derecho, impiden la verdadera emancipación social. En función de esta realidad “não resta outra saída senão a utopia”<sup>4</sup> (SANTOS, 2000, pág. 329).

Antes de avaliar esas nuevas propuestas utópicas que surgen en los límites de la pos-modernidad, Santos (2000) aborda lo que llama de presupuestos que subyacen al momento utópico:

- Descuido sistemático de los científicos sociales ante los problemas fundamentales de las ciencias en que se ocupan;
- El mega-sentido común creado en el final del siglo XX, principalmente a través de las medias, consolidó la regulación social. Más que eso, ha hecho con que la subjetividad se tornara incapaz de desear o imaginar algo más allá de la regulación;
- La imposibilidad de definir el paradigma emergente, en función de los límites de la cultura instrumental moderna, que posee un exceso de credibilidad que oculta su falta de capacidad. Esta carencia de respuestas para el futuro, a partir de la visión moderna, haz con que se imagine la utopia como único camino para pensar el futuro;
- A pesar de esa urgencia del pensamiento utópico el es hoy desacreditado, mismo cuando se verifica en el mundo la multiplicación de “utopías realistas”;
- La utopia se asienta en una nueva epistemología y una nueva psicología. La utopia, en cuanto epistemología, es abierta a nuevos horizontes y expectativas, crea alternativas. En cuanto psicología nueva, recusa el conformismo e incentiva la lucha por alternativas a los modelos vigentes;
- Finalmente, Santos (2000) propone una heterotopia, que antes de ser la invención de un lugar situado “al-gures o alhures”<sup>5</sup>, consiste en la dislocación radical dentro del mismo lugar: el nuestro. Un movimiento que consiste en partir del centro hacia el margen;
- Por utopia se entiende

A exploração, através da imaginação, de novas possibilidades humanas e novas formas de vontade, e a oposição da imaginação à necessidade do que existe, só porque existe, em nome de algo radicalmente melhor por que vale a pena lutar e a que a humanidade tem direito.<sup>6</sup> (SANTOS, 2000, pág. 332)

---

4 “no queda otra salida sino la utopia” Traducción libre.

5 En otro lugar o otra parte. Traducción libre.

6 La explotación a través de la imaginación, de nuevas posibilidades humanas y nuevas formas de voluntad, y la oposición de la imaginación a la necesidad de lo que existe, solo porque existe, en nombre de algo radicalmente mejor por lo que

Dentro de este pensamiento utópico, Santos descubre dos grandes objetivos: recreación de nuevos mapas de emancipación social y fortalecimiento de subjetividades con capacidad y voluntad de usar estos mapas. A seguir caracterizo cada uno de esos objetivos, situando la experiencia del ACEPSJ en el sentido de clasificarla como una de las “utopías realistas” de que habla Boaventura de Sousa Santos (2000).

## 1.1. Mapas de emancipación social

Tiendo presente el carácter globalizador de los instrumentos de regulación social, llegamos hasta el punto en que se puso imposible hablar en emancipación social, en cuanto una manera absoluta de subvertir el paradigma moderno dominante. Por eso que, en la posmodernidad, segundo Santos (2000), surgen diferentes emancipaciones sociales en el proceso de transición paradigmática. El autor relaciona seis formas de emancipación, que corresponden a las seis formas de regulación que él identifica en la sociedad, a saber: la unidad de práctica social, instituciones, dinámica interactiva y de desenvolvimiento, forma de poder, forma de derecho y forma epistemológica. En cada una de estas estructuras de regulación, este paradigma emergente, vinculado a las experiencias utópicas, estaría siendo construido a partir de una tripla transformación: “a transformação do poder em autoridade partilhada; a transformação do direito despótico em direito democrático; a transformação do conhecimento-regulação em conhecimento-emancipación”<sup>7</sup> (SANTOS, 2000, pág. 334).

En ele caso del ACEPSJ, podemos considerar que se trata de un movimiento que busca el rescate de valores y padrones de convivencia “anormales” que ya posee 20 años de continuidad. Esta resistencia tal vez solo tenga sido posible por la unión de varios tipos de emancipación social, conforme alerta Boaventura:

Daí que um dos principais objetivos das coligações emancipatórias na transição paradigmática consista em garantir que a experimentação ocorra em condições tais que o paradigma emergente não seja desvalorizado ou desacreditado logo à partida. Conseguir esta garantia é, em si, uma luta política que, embora travada em todos os espaços estruturais, é sobretudo desenvolvida no espaço da cidadania e centrada em torno do Estado<sup>8</sup>. (SANTOS, 2000, pág. 334)

En esos procesos se refuerza la necesidad de una retórica dialógica, como elemento argumentativo que aumenta la capacidad emancipatória de las diversas experiencias alternativas. Com base en esta experiencia dialógica, surgen las nuevas formas de emancipación social listadas a seguir:

a) Comunidades domésticas cooperativas: en el ACEPSJ no hay un movimiento claro de búsqueda de la superación del paradigma de la familia patriarcal, pero puede ser considerada una acción en este sentido la inauguración de la Cocina General en 2007, sirviendo comidas de segunda a sábado, cuyo objetivo principal, divulgado en

---

vale la pena luchar y a que la humanidad tiene derecho. Traducción libre.

<sup>7</sup> La transformación del poder en autoridad compartida; la transformación del derecho despótico en derecho democrático; la transformación del conocimiento-regulación en conocimiento-emancipación.

<sup>8</sup> Uno de los principales objetivos de las coligaciones emancipatorias en la transición paradigmática consiste en garantizar que la experimentación ocurra en condiciones tales que el paradigma emergente no sea desvalorizado o desacreditado antes de nada. Lograr esta garantía es, en si, una lucha política que, aunque travada en todos los espacios estructurales, es sobretudo desarrollada en el espacio de la ciudadanía y centrada en torno del Estado.

la época, fue liberar las mujeres de la responsabilidad de cocinar para que pudiesen dedicarse más a actividades profesionales y de generación de renta.

b) Producción eco-socialista: en el asociación en estudio hay una determinación estatutaria que define que todas las actividades de generación de renta realizadas dentro de la eco-aldea deben ser hechas dentro de la filosofía cooperativa. Por este motivo fue creada la Cooperativa Ecológica da Ilha de Sta. Catarina (Ecooperar), por medio de la cual se reúnen los productores y artesanos de la eco-aldea para comercializar sus productos dentro y fuera de la comunidad.

c) Necesidades humanas y consumo solidario: hay una busca por la seguridad alimentaria en la eco-aldea, como una necesidad genuina que no debe faltar a ningún de sus integrantes. La Cocina General atendía también las familias con dificultades de sobrevivir que residen en la eco-aldea. Sin embargo, esta prerrogativa fue más fuerte en el comienzo de la experiencia asociativa, conforme relatado en el vídeo sobre los 20 años de la comunidad (MARTINI, 2007). Para constituir la eco-aldea, el grupo pionero vendió todo lo que tenía para adquirir una área inicial de 6 hectáreas y que hoy evolucionó para aproximadamente 90 hectáreas. En el comienzo todos trabajaban de forma comunitaria en la producción de granola y frutas secas para vender en una feria en el centro de la ciudad. Por lo tanto, los conceptos de necesidades humanas y consumo solidario están en la raíz de la filosofía comunitaria del ACEPSJ.

d) Comunidades-Amiba: las comunidades-amiba se encuentran abiertas y siempre en proceso de reconstrucción de su identidad. El ACEPSJ, a partir de 2003, se abrió para la realización de alianzas con nuevas comunidades espirituales. Desde entonces firmó alianza con la Iglesia del Fuego Sagrado de Itzachilátlán, línea indígena de la América del Norte; con la tribu Guarani de Biguaçu, SC; con la Sangoma Africana Gogo Numzimane de África del Sur; con el Taita Angel Polivio Japon Congo de la provincia de Saraguro en Ecuador; con los Huni Kuin, nación indígena del extremo norte de la amazonia brasileña. Todos esos contactos y acuerdos de cooperación involucraron actividades espirituales en conjunto y también la colaboración en la parte administrativa y de proyectos. Esta diversidad cultural posibilita el intercambio constante con diversas tradiciones en el ámbito del ACEPSJ, principalmente aquellas más al margen de la sociedad, como los movimientos indígenas y manifestaciones del tercer mundo – principalmente América Latina y África.

e) Socialismo-como-democracia-sin-fin: el ACEPSJ hace parte de una red transnacional que objetiva divulgar en todo el mundo sus valores espirituales e sus ideales comunitarios, con las Eco-aldeas como horizonte utópico. El asociación es filiada al Instituto CEFLURIS, que posee una red en todo Brasil y en más de 20 países. Integrando esta red, ella realiza el propósito de colaborar para la creación de una estructura más permeable, promoviendo sus estrategias de consolidación dese nuevo paradigma emergente, desde la amazonia brasileña para todo el mundo.

## 1.2. Subjetividades emergentes

Siguiendo el pensamiento de Boaventura de Sousa Santos (2000), este momento de transición entre modelos de realidad presenta dos aspectos autónomos, pero profundamente relacionados: el epistemológico e el social. Las experiencias nuevas, en ambos sentidos, pueden ocurrir de forma independiente, pero poseen como puente entre ellas – entre el conocimiento y la práctica - la subjetividad. Esta subjetividad emergente:

por um lado, tem de se conhecer a si mesma e ao mundo através do conhecimento-eman-  
cipación, recorrendo a uma retórica dialógica e a uma lógica emancipatória; por outro  
lado, tem de ser capaz de conceber e desejar alternativas sociais assentes na transformação  
das relações de poder em relações de autoridade partilhada e na transformação das ordens  
jurídicas despóticas em ordens jurídicas democráticas. Em suma, há que inventar uma sub-  
jetividade constituída pelo topos de um conhecimento prudente para uma vida decente.<sup>9</sup>  
(SANTOS, 2000, pág. 345)

Sin embargo, a pesar de parecer algo simples de ser “inventado”, las condiciones globales crean un imaginario  
extremamente hostil a esta nueva subjetividad. Ella aflora, como toda experiencia alternativa, en una fase

(...) de transição paradigmática em que o paradigma emergente é ainda pouco nítido e  
pouco motivador, visto que tem de enfrentar a oposição de um amplo leque de forças  
sociais, políticas e culturais interessadas em reproduzir o paradigma dominante muito para  
além dos limites da sua própria criatividade regeneradora. Por outro lado, quanto ao fu-  
turo, sabemos muito melhor o que não queremos do que o que queremos<sup>10</sup>. (SANTOS,  
2000, pág. 346).

Por eso la dificultad de definir nítidamente los contornos de ese nuevo diseño social que se forma en medio al  
torbellino de posibilidades. Un modelo emergente cimentado en una subjetividad que considera el futuro una  
cuestión personal, vinculada a la continuidad de un linaje genética – una cuestión de sobrevivir. Por eso, la cons-  
trucción de esta nueva subjetividad individual y colectiva posee tres características fundamentales, definidas por  
Santos (2000) como os topoi: la frontera, el barroco y el Sur.

A seguir, presentamos cómo estas características se manifiestan en la estructura de la eco-aldea en estudio.

a) La frontera: en la comunidad en estudio, pasan anualmente cerca de 5 mil visitantes de todo Brasil y de diver-  
sos países del mundo – EUA, África del Sur, Holanda, España, Inglaterra, Chile, Argentina, Uruguay, Peru, Ecua-  
dor, México, Colombia. Todos trayendo sus experiencias y cambiándolas con los integrantes locales. Además, la  
propria subjetividad local se inspira en una tradición exógena: la religión del Santo Daime, que es originaria de la  
Amazonia. Esta diversidad inspira nuevas formas de sociabilidad, por la presencia de culturas de las más variadas  
partes del mundo. La frontera se encuentra distante del centro (del poder, del derecho y del conocimiento) y esta  
es una característica inherente al modelo de las Eco-aldeas. Son una experiencia al margen y luchan por recursos  
para sobrevivir, sin attingir estatutos muy elevados en la sociedad local. Las relaciones sociales son marcadas por  
la innovación y por la inestabilidad, principalmente por la alternancia de visitantes que crean lazos provisionales de  
relaciones que cambian constantemente. Por eso la promiscuidad de extraños e íntimos es una práctica recurren-

9 por un lado, hay que conocerse a si misma y al mundo a través del conocimiento-eman-  
cipación, recurriendo a una  
retórica dialógica y a una lógica emancipadora; por otro lado, hay que ser posible concebir y desear alternativas sociales  
con base en la transformación de las relaciones de poder en relaciones de autoridad compartida y en la transformación de  
las ordenes jurídicas despóticas en ordenes jurídicas democráticas. Al fin y al cabo, hay que inventar una subjetividad con-  
stituida por topos de un conocimiento prudente para una vida decente. Traducción libre.

10 (...) de transición paradigmática donde el paradigma emergente es todavía poco nítido y poco motivador, visto que  
tiene que enfrentar la oposición de un amplio abanico de fuerzas sociales, políticas y culturales interesadas en reproducir el  
paradigma dominante mucho más allá de los límites de su propia creatividad regeneradora. Por otro lado, de acuerdo con  
el futuro, sabemos mucho mejor lo que no queremos do que lo que queremos. Traducción libre.

te, debido a la conexión de la eco-aldea con una red mundial e la ocurrencia regular de eventos multiculturales de carácter ecléctico.

Esta vida de frontera está siempre experimentando los límites, en un proceso que Santos (2000) compara a la navegación de cabotaje. O sea, se viaja lejos de los límites, pero siempre sin perder el contacto físico con ellos. Este es, en la realidad, el dilema que se enfrenta con las cuestiones de educación y comunicación en la eco-aldea. Hay la necesidad de reforzar conceptos que todavía no están bien definidos, pero también no es posible abandonar totalmente los viejos conceptos dominantes que, desde la modernidad, determinan los contenidos y las formas de regulación social a través de la educación y de la comunicación.

b) El Barroco: la subjetividad barroca elige como espacio privilegiado el local y como temporalidad el inmediato. Ella es una reacción a la profunda desorientación y sensación de vacío provocada por el agotamiento de todos los cánones dominantes de la modernidad. Esta subjetividad es reforzada en la eco-aldea por la valorización del aspecto trascendente, de la inclusión de la espiritualidad como elemento universalista y ontológico en los procesos de fortalecimiento de la identidad y de la experimentación del presente. Eso es hecho con el objetivo inmediato de transformar los individuos, a través de vivencias y rituales, para que cambien sus características más vinculadas al paradigma dominante y sean capaces de asimilar nuevas formas de ver el mundo y encarar los rumos del futuro – con los ojos más fijos en la realidad local.

En la subjetividad barroca las formas desaparecen a través de dos técnicas: el sfumato y la mestiçagem. La técnica de sfumato diluye el contorno y las cores de los elementos haciendo con que se fundan, lo que ocurre en la eco-aldea a partir de la convivencia simultánea de una transcendencia local, que mezcla elementos cristianos de la Doctrina del Santo Daime, con conceptos de la Iglesia Nativa Americana, rituales de los Sangomas Zulus Africanos, técnicas de cura chamánica de los Taitas de la América Latina y la cosmogonía indígena Guarani y Huni Kuin. Además, en el interior de la comunidad se permiten las manifestaciones de otras líneas como el hinduismo, el espiritismo y la umbanda brasileña.

La mestiçagem crea nuevos elementos que no son más identificados con las formas a que les dieron origen. A través de la mestiçagem se construyen nuevas lógicas de relación y de sentido con la realidad. En la eco-aldea eso se manifiesta en la expresión de los individuos que siguen diversas líneas culturales y acaban perdiendo una identidad única. Son Padrinos del Santo Daime, Hombres-medicina del Camino Rojo, Sangomas de la línea africana o Taitas chamánicos que, por que siguen todas las iniciaciones culturales, ganan un status cosmopolita imposible de identificar.

c) el Sur: esa subjetividad manifiesta todo el extrañamiento a las imposiciones económicas y culturales de un Norte Imperial en franca decadencia. Este movimiento de resistencia incluye el reconocimiento de una episteme del Sur, incomprendible para el pensamiento filosófico que es concebido desde y para el Norte. Este pensamiento caracteriza los locales identificados con el Sur como cunas posibles de la creación de nuevas tradiciones no-imperiales, con base en la memoria de una cultura no-imperial anterior a la supremacía del Norte. En la eco-aldea, sus eventos multiculturales integran tradiciones de diversas partes del mundo y, principalmente, de naciones del Sur históricamente dominadas económica y culturalmente por el Norte. Esta integración promueve la diferenciación igualitaria, buscando el culto de la diferencia sin subordinación y en un ambiente de solidaridad. Este objetivo es perseguido por medio de diversas alianzas firmadas con organizaciones que poseen afinidad de propósitos, principalmente en la integración de espiritualidad, educación y preservación ambiental.

## Conclusiones

Observando las características de las experiencias que se dirigen al paradigma emergente, segundo Santos (2000), el ACEPSJ, en cuanto asociación que administra la eco-aldea Céu do Patriarca, presenta elementos de frontera, del barroco y del Sur. Eso la torna un centro de referencia en la promoción de la emancipación social, por medio de una “subjetividade capaz de traduzí-la em formas concretas de sociabilidade”<sup>11</sup> (SANTOS 2000, pág. 380).

Esta clasificación como experiencia insólita, utópica y anárquica, torna la eco-aldea en análisis un ambiente complejo y merecedor de una mirada más profunda, principalmente en las relaciones establecidas en su ecosistema de comunicación. Como ambiente de generación de nuevas formas de sociabilidad, torna-se importante el desarrollo de la educomunicación<sup>12</sup> como instrumento de transmisión y reproducción de sus novas estructuras y nuevas subjetividades de forma dialógica. Eso para que esta experiencia no se perca o se corrompa por la presión ejercida por los instrumentos de reproducción tradicionales de la modernidad. Tal vez, con el apoyo de la educomunicación, un novo paradigma emergente de sociedad pueda ser reproducido y perfeccionado por las generaciones futuras, consolidando los trazos todavía difusos de lo que iniciamos llamando de posmodernidad. Esta puede ser una buena estrategia para ayudar en el rumbo del horizonte utópico de una nova sociedad.

Embora assente na contradição e na competição entre o dominante e o emergente, o velho e o novo, tal não significa que os opressores estejam necessária e exclusivamente do lado do dominante e do velho, nem que as vítimas se encontrem necessária e exclusivamente do lado do emergente e do novo. Além disso, a maior parte dos opressores e das vítimas estará no lado do paradigma dominante nas relações sociais concentradas à volta de alguns espaços estruturais, e do lado do paradigma emergente nas relações sociais concentradas à volta de outros espaços estruturais. <sup>13</sup>(SANTOS, 2000, pág. 344)

## Referencias

ACEPSJ (1996). Estatuto da Associação Ambientalista Comunitária e Espiritualista Patriarca São José. Florianópolis.

FREIRE, P. (1969). Educação como prática da liberdade. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

KAPLÚN, M. (1996). El comunicador popular. Buenos Aires: Lumen-humanitas.

---

11 subjetividad posible de traducirla en formas concretas de sociabilidad

12 La educomunicación es un nuevo campo epistemológico que integra educación y comunicación en la gestión de ecosistemas comunicacionales. Sus bases están fundadas en las teorías de Paulo Freire (1969) y en las prácticas de Mário Kaplún (1992, 1996), reorganizadas en un objetivo teórico-práctico por Izmar de Oliveira Soares (2002).

13 Aunque con base en la contradicción y la competición entre el dominante y el emergente, el viejo y el nuevo, eso no significa que los opresores estén necesaria y exclusivamente al lado del dominante y del viejo, ni que las víctimas se encuentren necesaria y exclusivamente al lado del emergente y del nuevo. Además, la mayor parte de los opresores y de las víctimas estará al lado del paradigma dominante en las relaciones sociales concentradas alrededor de algunos espacios estructurales, y al lado del paradigma emergente en las relaciones sociales concentradas alrededor de otros espacios culturales. Traducción libre.

KAPLÚN, M. (1992). A la educación por la comunicación: la práctica de la comunicación educativa. Chile: UNESCO/Orealc.

MARTINI, R. G (2009). Educação e comunicação em ambiente associativo: website como um dispositivo de educomunicação. Dissertação de Mestrado do Curso de Mestrado do Programa de Pós-Graduação em Educação da Universidade do Estado de Santa Catarina. Florianópolis: UDESC.

MARTINI, R. G (2009). 20 anos do Céu do Patriarca. Vídeo independente producido en Florianópolis: ACEPSJ, 2007. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=b0fAXeNQLRM> – parte 1. <http://www.youtube.com/watch?v=VAa4OUaGtb8> - parte 2. <http://www.youtube.com/watch?v=CnMzf-Cvym4> – parte 3. Acceso en 11/03/2008.

SANTOS, B. de S.(2000) Para um novo senso comum: a ciência, o direito e a política na transição paradigmática. V.1. A crítica da razão indolente: contra o desperdício da experiência. São Paulo: Cortez.

SOARES, I. de O.(2002). Gestão comunicativa e educação: caminhos da educomunicação. Comunicação e Educação, 23, 16-25.

THIOLLENT, M (1996 - 2007). Metodologia da pesquisa-ação. São Paulo: Cortez.

# A CONTRIBUIÇÃO DA LINGUAGEM DA ANIMAÇÃO NA SENSIBILIZAÇÃO AMBIENTAL.

**Profa. Dra. Petra Sanchez Sanchez - Professora titular; Prof. Ms. Carlos Fonseca Vicente; Profa. Dra. Eliana Zaroni Lindenbergh Silva; Prof. Dr. Norberto Stori; Profa. Ms. Henny A. B. Rosa Favaro; Prof. Ms. José Estevão Favaro.**

Universidade Presbiteriana Mackenzie

Rua da Consolação, nº 896 – Consolação - São Paulo / SP – Brasil – CEP: 01302-907 Tel.: + 55 11 2114-8710 Email: petra.

sanchez@mackenzie.br

## Resumo

Educar para o desenvolvimento sustentável representa estimular o exercício da cidadania, valorizar as diversas formas de conhecimento no contexto interdisciplinar e fortalecer a consciência ambiental. O Presente trabalho focaliza a curta metragem de animação stop motion “Nem tudo que está no Lixo é Lixo” que trata da problemática da coleta seletiva e reciclagem dos resíduos sólidos e aspectos além dela, procurando incentivar o espectador a novos comportamentos e atitudes com relação aos resíduos sólidos que podem ser

reciclados e transformados em novos produtos úteis. Os personagens da animação são bonecos articulados, produzidos a partir de materiais recicláveis. A animação visa também auxiliar a atuação de docentes na abordagem de temas ambientais, relativas a uma das questões mais problemáticas da atualidade: a reciclagem dos resíduos sólidos, em consonância com as diretrizes da Política Nacional de Resíduos Sólidos e Educação Ambiental.

## Palavras-chave:

*Educação, Meio Ambiente, Desenho Animado, Resíduo Sólido, Design, Stop motion, Política Nacional de Resíduos Sólidos.*

## Abstract

To educate for sustainable development represents stimulating the exercise of citizenship, to value the several forms of knowledge in the interdisciplinary context and strengthen the environmental awareness. The present work focuses the short animation stop motion “Not everything in the Waste is Garbage”, dealing with the problem of selective collection and recycling of solid waste and aspects beyond such collection, seeking to incentivate the viewer to new behavior and atti-

tudes regarding solid residues which can be recycled and converted into new useful products. The animation characters are articulated dolls produced as of recyclable material. The animation also aims at assisting the actions of teachers in the coverage of environmental issues, related to one of the most problematic issues of our days: the recycling of solid waste, according to the guidelines of the National Policy of Solid Residues and Environmental Education.

## Key-words:

*Education, Environmental, Animated Cartoon, SolidWaste, Design, Stop motion, National Policy on SolidWaste*

## Introdução

Educar para o desenvolvimento sustentável representa estimular o exercício da cidadania, valorizar as diversas formas de conhecimento no contexto interdisciplinar e fortalecer a consciência ambiental. O Presente trabalho focaliza a curta metragem de animação stop motion “Nem tudo que está no Lixo é Lixo” que trata da problemática da coleta seletiva e reciclagem dos resíduos sólidos e aspectos além dela, procurando incentivar o espectador a novos comportamentos e atitudes com relação aos resíduos sólidos que podem ser reciclados e transformados em novos produtos úteis.

É conveniente frisar que a questão dos resíduos sólidos é, atualmente, uma das questões centrais entre todos aqueles que se preocupam com a preservação do meio ambiente, e constitui tema da Agenda 21, que estabelece as diretrizes para que sejam gerenciados de forma compatível com a preservação ambiental e assunto de importância para a Educação Ambiental. A UNESCO em sua proposta de Educação para o Desenvolvimento Sustentável (2005-2014), e na Lei nº 12.305/2010 da Política Nacional de Resíduos Sólidos, recomendam que a Educação Ambiental deve ser incentivada, com objetivos de aprimorar os conhecimentos, comportamentos e valores relacionados com a gestão ambientalmente adequada dos resíduos sólidos.

De acordo com dados do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE, diariamente são produzidas no Brasil 259.547 toneladas/dia de resíduos sólidos domiciliares (lixo) e/ou urbanos, gerados nos ambientes domésticos, em espaços comerciais e em vários tipos de instituições. Desse total, 45.756 t/dia são inadequadamente depositadas em lixões a céu aberto ou em áreas alagadas; ou, então, são queimadas sem critério ou dispostas em aterros sanitários sem controle. Os outros, 167.636 t/dia são conduzidas a aterros sanitários controlados. Para unidades de triagem de resíduos recicláveis são encaminhadas 3.122 t/dia; e para unidade de compostagem, 1.635 t/dia. Para as unidades de tratamento por incineração, 67 t/ dia (IBGE, 2008).

Neste cenário, estratégias devem ser desenvolvidas pelos governantes e sociedade brasileira, na tentativa de enfrentar as mudanças necessárias com relação aos resíduos sólidos em geral e principalmente aqueles que podem ser reciclados. Reconhecemos que as dificuldades serão muitas, mas é um desafio que deve ser enfrentado por todos.

Assim sendo, a redução, a reciclagem e o reaproveitamento de resíduos sólidos recicláveis, proporcionariam uma imediata redução no consumo de matéria-prima e de energia, e dos impactos ambientais, favorecendo a criação de mão de obra, e geração de renda e estimulando a inclusão social e produção de novos produtos.

No âmbito das políticas públicas, voltadas à gestão ambiental, recentemente o Brasil regulamentou em dezembro de 2010 a nova Política Nacional de Resíduos Sólidos (Decreto nº 7.404, de 23 de dezembro de 2010), que estabelece as normas para a execução da Política Nacional de Resíduos Sólidos de que trata a Lei nº 12.305, de 02 de agosto de 2010 e pode ser considerada um marco para a criação de possíveis iniciativas públicas com relação

aos resíduos sólidos. A lei disciplina a coleta, o destino e o tratamento de resíduos sólidos urbanos perigosos, industriais, domiciliares, entre outros (BRASIL, 2010).

No espírito da lei, a coleta seletiva é considerada instrumento essencial para a destinação ambientalmente adequada dos resíduos sólidos, devendo ser implantada pelos titulares de dos serviços públicos de limpeza urbana com o apoio do governo federal. Instituiu assim, o Sistema Nacional de Informações sobre a gestão de resíduos sólidos (SINIR), que será responsável por coletar, organizar e disponibilizar informações a sociedade possibilitando a avaliação da eficiência e adequação das ações desenvolvidas.

A referida lei integra a Política Nacional do Meio Ambiente e articula-se com as diretrizes nacionais para o saneamento básico e com a Política Federal de Saneamento Básico e com a Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº 9.795/1999).

Assim, a Educação Ambiental é parte integrante da Política Nacional de Resíduos Sólidos e tem como objetivo o aprimoramento do conhecimento, dos valores, dos comportamentos e do estilo de vida relacionadas com a gestão e o gerenciamento ambientalmente adequado dos resíduos sólidos e deve obedecer às diretrizes gerais fixadas na Lei nº 9.795 de 1999, que exige a inclusão da Educação Ambiental às disciplinas de modo transversal, contínuo e permanente em todos os níveis e modalidades de ensino.

A Educação Ambiental que também é considerada na Nova Política Nacional de Resíduos Sólidos e envolve o entendimento de uma educação cidadã, responsável, crítica e participativa, onde cada sujeito aprende com conhecimentos científicos e com os saberes tradicionais, possibilitando a tomada de decisões da sociedade, para a construção de uma cidadania responsável, estimulando interações mais justas entre os seres humanos e o meio ambiente natural.

Por estes motivos, o órgão gestor da Política Nacional de Educação Ambiental (Lei nº 9.795/1999, regulamentada pelo 4º do Decreto nº 4.281/2002) tem o desafio de apoiar os educadores ambientais a estimular uma leitura crítica da realidade, para serem professores atuantes nos processos de construção de conhecimentos, pesquisa e intervenção cidadã com base em valores voltados à sustentabilidade da vida em suas múltiplas dimensões.

Existem inúmeras ações educativas nesse sentido que podem contar com a participação da Universidade. Produzindo recursos educativos lúdicos, por exemplo, eles podem auxiliar os professores do ensino formal e não formal na abordagem de conceitos ambientais e questões relacionadas com os resíduos sólidos recicláveis; e reforça a importância da educação como meio de divulgar conhecimentos e estimular novas atitudes e valores que vão contribuir para a melhoria da qualidade de vida e para a preservação do meio ambiente.

A animação “Nem tudo que está no Lixo é Lixo” desenvolvida, visa também auxiliar a atuação de docentes na abordagem de temas ambientais, relativas a uma das questões mais problemáticas da atualidade: a reciclagem dos resíduos sólidos, em consonância com as diretrizes da Política Nacional de Resíduos Sólidos e Educação Ambiental.

Desse modo, o professor pode colaborar com o governo federal, estadual e municipal e estimular os alunos a assumirem comportamentos ambientalmente corretos, num clima integrado de valorização do trabalho de diferentes áreas, dando-se conta das peculiaridades, das raízes culturais, étnicas e religiosas dos seres humanos em geral e do alunado, em especial. Isto será feito quando eles estiverem imbuídos da importância de um trabalho interdisciplinar.

# O Desenho de Animação no Caminho da Educação Ambiental

Continuando a reflexão sobre a importância da educação para o desenvolvimento sustentável ou educação ambiental, na conscientização pública em relação aos resíduos sólidos que podem ser reciclados, destacamos que o educador deve estar preparado para aplicar novas metodologias na aquisição e na transmissão da ciência, no desenvolvimento da tecnologia, incluindo no processo educativo o valor e o aperfeiçoamento do campo das artes, mantendo esse numa atualização constante. Metodologias atentas à exploração da criatividade, à flexibilidade de mensagens, deverão ser incentivadas junto ao aluno para que participe do processo de aprender e que também seja um agente transmissor de conhecimento e não um mero receptor de mensagens já definidas.

Nessa linha de raciocínio, e tendo como pano de fundo tudo o que foi aqui explicitado, pretendeu-se, por meio da produção de um filme de desenho de animação para fins pedagógicos, promover o desenvolvimento e a otimização de atividades lúdicas, para sensibilizar e estimular trabalhos em grupo com a utilização de materiais reaproveitados e recicláveis. Personagens confeccionados com materiais pós-uso e recicláveis, são os protagonistas do “enredo” que fazem parte do roteiro e de métodos de ensino e de aprendizagem que contextualiza as questões ambientais relativas aos resíduos sólidos. A proposta do filme de desenho animado é inserir o educando no caminho do consumo consciente e sustentável.

No campo das artes, relacionadas com a linguagem visual, cumpre destacar também os filmes de animação que tem agradado o espectador – tanto jovens, crianças e adultos – e que atualmente vem ganhando destaque e sucesso, motivo pelo qual a técnica foi escolhida para a produção do filme de curta metragem artesanal pelo método stop motion, o qual relata a história da reciclagem e mais além.

O desenho animado é revestido de magia e encantamento. Quem não se lembra da sensação de magia ao assistir a filmes de desenhos animados como Peter Pan, Bambi, etc? São desenhos imortais que passaram de uma geração a outra causando muitas emoções.

Segundo Vigotski (1998) “a emoção é: [...] um dos momentos que formam o caráter. Os conceitos gerais do homem sobre a vida, a estrutura do seu caráter, se vêem refletidos num determinado ciclo de vida emocional e, por outro lado, são determinados por essas sensações emocionais”.

Aproveitando a popularidade dos filmes de animação, e as modernas tecnologias e novos recursos digitais especiais, os desenhos, vem sendo propostos para uso nos processos educacionais com temas relevantes à educação ambiental.

De acordo com a UNESCO (2005, p. 37) o programa da Década da Educação das Nações Unidas para o Desenvolvimento Sustentável, recomenda a necessidade de se reexaminar a política educacional desde o jardim de infância até a universidade e o aprendizado permanente na vida adulta, para que esteja contemplado a aquisição de conhecimentos, competências e valores relacionados com a sustentabilidade.

Ainda segundo a UNESCO (2005, p.63) “a mídia têm papel importante a desempenhar na informação sobre as questões que envolvem o desenvolvimento sustentável e em ajudar a promover a conscientização pública dos cidadãos sobre as várias dimensões e necessidades do desenvolvimento sustentável”.

Nesse sentido, os conteúdos e os materiais didáticos, destinados a aprendizagem na busca do desenvolvimento sustentável, deveriam despertar o interesse e oferecer conhecimento úteis em cada contexto. Portanto, entendemos que o desenho animado, por despertar o interesse coletivo poderá ser um grande aliado dos educadores

na abordagem das questões ambientais mais prementes da população e assim contribuir para a formação de indivíduos conscientes e responsáveis.

É um material que atrai a atenção dos espectadores porque possui a qualidade de formar imagens diferentes, transformando-as o tempo todo, sem truques ou sobreposição de imagens. Porém é um trabalho que exige habilidade em modelagem e experiência em animação, pois, ao se iniciar um movimento, não se tem exatamente noção de como será a próxima posição e isso prossegue até o final da cena, fazendo com que a intuição e o bom senso sejam a principal qualidade do trabalho.

Um aspecto relevante a ser considerado no estudo desenvolvido diz respeito à formação dos alunos e professores em suas respectivas competências. Entretanto, quando tomamos consciência de que fazemos parte de um mundo globalizado, e que essa participação inclui propósitos educacionais voltados para o exercício da cidadania e conhecimento de habilidades para o trabalho, para a necessidade de pensar contextualizado na ação e construção de competências, verifica-se que a necessidade de formação contínua se estende também a todos os cidadãos. (PERRENOUD, 2000).

É importante formar indivíduos com consciência local e planetária, que respeitem as diferentes culturas, incentivando a solidariedade e cooperação mútua, motivo pelo qual procurou-se com o presente estudo preencher lacunas no conhecimento e nas habilidades necessárias para o desenvolvimento da pesquisa que incentiva arte e promova uma maior consciência sobre as questões relativas aos resíduos sólidos recicláveis.

De acordo com Morin (2007), a consciência de nossa humanidade nesta era planetária deveria conduzir-nos à solidariedade e à consideração recíproca, de indivíduos para indivíduos, de todos para todos. A educação do futuro deverá ensinar a ética da compreensão planetária.

A participação dos alunos (futuros professores) na confecção dos materiais didáticos proposta no presente estudo foi essencial. Isso porque acreditamos ser a forma mais eficaz de garantir mudanças, tendo em vista que a maioria dos cursos universitários - responsáveis pela formação dos atuais professores -, ainda não consideram a importância da arte, do design e da educação ambiental no processo de ensino-aprendizagem.

Nesse sentido, a incorporação de práticas educativas lúdicas e artísticas no processo educativo de conscientização ambiental pode contribuir para aproximar o professor e alunos e propiciar uma educação em valores.

Recomenda-se, portanto, integrar as novas tecnologias, lúdicas e a linguagem audiovisual, como o desenho animado na Educação Ambiental, como parte importante do processo de educar e aprender.

Quando se utiliza o desenho animado, abre-se um mundo de possibilidades e informações, que se bem trabalhadas no sentido de promover educação e conscientização ambiental, podem ser extremamente úteis para esse fim, pois possibilita a reflexão sobre comportamentos que adquirimos durante a vida e que devem ser mudados para melhoria da qualidade de vida. A animação não pode ser considerada como apenas uma ação isolada, mais como um recurso audiovisual complementar de aprendizagem.

Pela proposta, - sempre é bom repetir - pode-se notar que, para preparar cidadãos conscientes das questões ambientais, é necessário que ocorram transformações nos hábitos dos indivíduos. Essas transformações passam obrigatoriamente pela escola, sendo por conseguinte, de grande importância subsidiar o professor e seus alunos, com material didático em condições de auxiliar a aquisição de valores éticos e a mudança de atitude em favor de ações que possam minimizar os impactos negativos dos resíduos sólidos no meio ambiente.

Sendo assim, acreditamos que o desenho de animação com sua linguagem e regras próprias, tem imensas possibilidades de desenvolvimento de conteúdos didáticos, que podem contribuir na abordagem de temas complexos, como é o caso da reciclagem dos resíduos sólidos na educação formal e não formal.

## Objetivos

Os objetivos do presente estudo foram estabelecidos com base em dois pressupostos: o primeiro é o (re)conhecimento de que a questão dos resíduos sólidos recicláveis tem potencial educativo para desenvolver atividades artístico-culturais em moldes interdisciplinares que estimulem a sensibilização ambiental e cidadã de alunos e comunidade em geral; O segundo é que o tema pode também integrar professores e alunos no contexto de uma metodologia que privilegia a arte da animação, a educação ambiental e o respeito ao meio ambiente.

Assim, pois, os seguintes objetivos:

- Desenvolver e produzir um filme de desenho animado educativo de curta metragem sobre a reciclagem de resíduos sólidos destinado a propiciar reflexões e subsidiar a atuação do professor na valorização do conceito de educar com sensibilidade por meio do lúdico, sem perder de vista a formação dos jovens para o trabalho e para o exercício da cidadania.
- Proporcionar aos alunos e professores participantes do projeto, vivências de ensino e aprendizagem em arte-educação – design, desenho, animação e educação ambiental –, de modo a contribuir para a aquisição de valores e mudança de atitudes frente às possibilidades de aproveitar os resíduos sólidos recicláveis.

## Metodologia

Pelas características deste trabalho, trilhou-se o caminho metodológico da pesquisa qualitativa, mediante o estudo de caso, com ênfase na pesquisa-ação devido ao caráter participativo, colaborativo e intervencionista do estudo em grupo.

O estudo foi efetuado nas dependências da Universidade Presbiteriana Mackenzie na cidade de São Paulo, localizada no bairro de Higienópolis na cidade de São Paulo, mediante o desenvolvimento de diversas atividades artísticas e de Educação Ambiental, ao longo de 12 meses (de fevereiro de 2010 à fevereiro de 2011).

Foram realizadas práticas pedagógicas em laboratórios da Universidade Presbiteriana Mackenzie a partir do contato direto do aluno com materiais reciclados. Nessa oportunidade, foram propostas as análises do material e as prováveis hipóteses para o reaproveitamento e a confecção dos personagens a serem utilizados no filme de animação. Essa prática exercita novas formas de olhar, o que proporciona a aquisição de um outro modo de conhecer, desencadeando uma reflexão em nível plástico sobre as diversas possibilidades de criar produtos. Ao configurar em partes os elementos de um objeto, foram cortados e dobrados, de modo a combinar arranjos em seqüências numa nova organização na forma usualmente concebida.

# O Desenvolvimento do Desenho Animado “Nem Tudo que está no Lixo é Lixo”

O desenho animado foi desenvolvido nas dependências da Universidade Presbiteriana Mackenzie, localizada no bairro de Higienópolis na cidade de São Paulo, mediante o desenvolvimento de diversas atividades artísticas e de Educação Ambiental, ao longo de 12 meses (de fevereiro de 2010 à fevereiro de 2011).

A pesquisa contou com a participação de 4 (quatro) alunos bolsistas do Curso de Desenho Industrial (Design) da Faculdade de Arquitetura e Urbanismo da Universidade Presbiteriana Mackenzie, e participação efetiva dos alunos e professores do Grupo de Pesquisa CNPq / Mackenzie “Interdisciplinaridade da Educação Ambiental”, através de experiências vivenciadas por meio de linguagens artísticas que foram empregadas. Como parte da pesquisa, foi realizado um estudo com os bonecos articulados, e utilizou-se metodologias próprias da área de arte/educação (design, desenho, animação).

## Elaboração do Roteiro para o Filme de Animação

Antes de iniciar as atividades práticas nos laboratórios, oficinas e clínicas experimentais, foram realizadas várias reuniões, previamente programadas para a discussão da dinâmica dos trabalhos elaboração do roteiro, dos desenhos e procedimentos relativos aos materiais e definição dos personagens para a produção do filme de desenho animado.

O roteiro foi desenvolvido e realizado de forma estruturada em sequências, a partir de acontecimentos que contariam a história de maneira que pudesse ser entendida. Inicialmente ocorreu uma etapa com exercícios de idéias para se construir uma história, de acordo com a proposta do projeto de pesquisa e o local onde a história se passaria.

Foi estipulado as principais etapas de produção, tais como número de personagens que fariam parte da história, suas personalidades, cenários a serem construídos e a aprovação das vozes dos personagens.

O roteiro direcionou a sequência de uma história que promove a aprendizagem de conteúdos sobre a reciclagem de resíduos sólidos úteis, e seu reaproveitamento para a fabricação de novos produtos, bem como procurando sensibilizar o espectador para uma nova mentalidade que favoreça a destinação correta dos resíduos para evitar a ocorrência de doenças e induzam a hábitos saudáveis. Com o roteiro pronto, o story board serviu como planejamento da execução da filmagem.

A definição dos personagens foi uma tarefa difícil, tendo em vista a diversidade dos materiais disponíveis para serem utilizados; mas foi fundamental para atender aos objetivos pretendidos.

Cada personagem foi criado através de clinics de desenhos onde foram realizadas várias atividades criativas com o grupo de trabalho, onde foram apresentados os desenhos desenvolvidos, de maneira que o grupo pudesse opinar e selecionar os desenhos dos personagens mais apropriados e para a elaboração do desenho final dos vários personagens.

Nos dias de hoje, a criatividade, o senso crítico e a expressividade são tão ou mais desejáveis do que os valores universalmente aceitos pelos educadores como, por exemplo, a disciplina e a atenção.

Com base nos objetivos propostos, foram definidas as características para cada personagem, representando diferentes grupos de materiais selecionados. Os perfis apresentados para a concept art dos personagens são relacionados a seguir:

**LICXI:** personagem principal, porque ele é um coletor de resíduos sólidos de materiais recicláveis (lixo). É muito observador; não pode ver um lixo no chão que já vai recolhendo; por isso, os grandes olhos para enxergar bem; **PETE:** composição de garrafinhas de plástico ou corpo com uma garrafa inteira. Sua característica é saciar a sede com as lembranças dos produtos das embalagens descartadas; **DOBORA:** é uma professora muito alegre e inteligente, capaz de se desdobrar pelos outros; sempre pensando em ajudar ao próximo com idéias sobre como utilizar os materiais e reciclar materiais que poderão ser transformados em produtos úteis novamente; **KITO:** é um mosquito. Mosquitos gostam de locais que tem água e lixo, local onde eles proliferam. Fica zumbindo, dançando e se deliciando com a presença de lixo amontoados em todos os locais, é o bailarino do lixo na espera de pessoas ou animais para picar; **COMPITY:** feito de sobras de computadores, celulares, e de televisões, de eletrodos, cd ROM / DVD, circuitos e demais materiais de multimídia. **LUCX:** personagem iluminado, composto de lâmpadas, leds, fios elétricos, neon, celofanes coloridos; **METALA:** é uma mocinha na fase da puberdade e é uma campeã de reciclagem. Irrequieta, inconstante e de fácil comunicação, fala muito e emite sons estridentes.

A etapa criativa teve por objetivo articular as informações pesquisadas pelos diferentes componentes dos grupos e definir os materiais que seriam utilizados para a construção dos bonecos, do storyboard para o desenvolvimento da animação.

## Criação dos Cenários, Composição Cenográfica e Fotografia

Inicialmente o cenário foi construído em escala reduzida, pois houve necessidade de estudar os materiais (resíduos sólidos recicláveis), os enquadramentos e a disposição dos personagens.

Após essas definições, o cenário foi finalizado e montado em seu tamanho real, com a utilização de luzes para efeitos especiais e anteparos translúcidos para mudar a cor do ambiente.

Com os personagens e cenários prontos, foi montado um cenário com fundo liso e os bonecos foram fotografados um a um, para posterior montagem no computador.

Como o presente estudo foi uma experimentação, as filmagens foram executadas de forma a facilitar o aprendizado dos alunos com as limitadas possibilidades de utilização do estúdio. A filmagem é uma etapa delicada e demorada.

Para introduzir o som no filme, foram realizadas pesquisas para verificar os melhores sons para representar os bonecos durante as gravações. Posteriormente, esses ruídos foram captados no estúdio de gravação de áudio e editados em sincronia com a imagem na composição digital final do desenho animado “Nem tudo que está no Lixo é Lixo”.

Foram utilizados para a finalização da edição do desenho animado, os recursos tecnológicos disponíveis no Centro de Rádio e TV (CRT) da Universidade Presbiteriana Mackenzie.

Exemplos de Personagens do Desenho Animado “Nem tudo que está no Lixo é Lixo” produzidos com Resíduos Sólidos Recicláveis



Figura 1: Personagem LICXI



Figura 2: Personagem PETE



Figura 3: Personagem LUCX



Figura 4: Personagem KITO



Figura 5: Capa DVD “Nem Tudo que Está no Lixo é Lixo”

## Conclusões

Cabe destacar que o desenho animado “Nem tudo que está no Lixo é Lixo” cujo enredo do filme de curta metragem, trata da problemática da coleta seletiva e reciclagem dos resíduos sólidos e aspectos além dela, pode contribuir para esclarecer a população sobre a importância de mudar os padrões de consumo e conscientizar os cidadãos sobre importância da reciclagem, colaborando assim na formação de indivíduos comprometidos com a preservação ambiental e, conseqüentemente, com a qualidade de vida de todos.

A animação visa também auxiliar os docentes na abordagem de temas ambientais, em consonância com as diretrizes da Política Nacional de Resíduos Sólidos Brasileira e Educação Ambiental, bem como incentivar docentes e alunos a refletirem sobre a questão dos resíduos sólidos recicláveis, com vistas a facilitar a conscientização e a adoção de ações que possam contribuir para uma nova mentalidade na direção à cooperação solidária e ética.

Nesse sentido, o desenvolvimento de conteúdos e procedimentos didáticos lúdicos – como é o caso da animação “Nem tudo que está no Lixo é Lixo” – podem estimular a imaginação e a criatividade de alunos e professores e viabilizar um clima descontraído e propício à troca de idéias e reflexões conjuntas sobre a importância da reciclagem de resíduos sólidos, de modo a fomentar mudanças de atitudes favoráveis à proteção ambiental.

## Referências

Brasil. Lei nº 9.795, de 27 de abril de 1999. Dispõe sobre a educação ambiental, institui a Política Nacional de Educação Ambiental e dá outras providências. Diário Oficial da União, 28/4/1999.

Brasil. Lei nº 4.281, de 25 de junho de 2002. Regulamenta a Lei nº 9.795 de 27 de abril de 1999 que instituem a Política Nacional de Educação Ambiental. Brasília DF. 2002.

BRASIL. Lei nº 12.305, de 02 de agosto de 2010. Que institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos, cria o Comitê Interministerial da Política Nacional de Resíduos Sólidos e o Comitê Orientador para a Implantação dos Sistemas de Logística Reversa, e dá outras providências. Brasília DF. Diário Oficial da União, 23/12/2010.

BRASIL. Lei nº 12.305, de 02 de agosto de 2010. Que institui a Política Nacional de Resíduos Sólidos, cria o Comitê Interministerial da Política Nacional de Resíduos Sólidos e o Comitê Orientador para a Implantação dos Sistemas de Logística Reversa, e dá outras providências. Brasília DF. Diário Oficial da União, 23/12/2010.

Comissão de Políticas de Desenvolvimento Sustentável e da Agenda 21 Nacional. Agenda 21 brasileira: ações prioritárias Brasília (1999) 167 p. Disponível em <http://www.mma.gov.br>. Acesso em 22 de maio de 2005.

Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística - IBGE. Indicadores de Desenvolvimento Sustentável: 2008. Disponível em: <http://www.ibge.gov.br/home/geociencias/recursosnaturais/ids/defaultab.shtm?c=1> Acesso em 10 de novembro de 2010.

MORIN, E. Os sete saberes necessários à educação do futuro. 12ª edição. São Paulo: Cortez, 2007.

PERRENOUD, Ph. Dez novas competências para ensinar. Porto Alegre: Artmed Editora, 2000.

VYGOTSKY, L.S. Pensamento e linguagem. São Paulo: Martins Fontes, 1993.

UNESCO. A década da educação para o Desenvolvimento sustentável (2005-2014): documento final do esquema internacional de implementação. Brasília: UNESCO, 2005.

# EL HOSPITAL: PEQUEÑA GRAN URBE DENTRO DE LA CIUDAD

**Elena Becerra Muñoz**

Profesora Doctora del Departamento de Comunicación Audiovisual de la Universidad de Málaga

Facultad de Ciencias de la Comunicación. Universidad de Málaga. Campus de Teatinos, 29071 Málaga. España. Tf.

952133462. elenabm@uma.es

## Resumen

El pulso de la ciudad se percibe en todas las organizaciones; también en sus calles, en sus parques, en sus días, en sus noches. Las ciudades se muestran complejas y distintas entre ellas y lo más fascinante es que dejan ver cómo son y cómo viven sus gentes.

Pero si tenemos que destacar a una organización por sus extremas peculiaridades y por tener su “propio pulso” escogemos a los hospitales. Las instituciones sanitarias nos muestran unas características especiales

siendo, casi exclusivamente, las únicas necesarias para cualquier ciudadano en algún momento de su vida.

Así, examinamos su estructura, cómo viven y conviven con los principales protagonistas de las ciudades: sus habitantes, los usuarios. De este modo, tanto el estudio de la comunicación en el hospital como la opinión pública que comparten los usuarios que disfrutan de él serán los retos principales y puntos de partida de este trabajo.

## Palabras clave

*Hospitales y usuarios, comunicación hospitalaria, comunicación sanitaria, comunicación con el usuario, gestión de la calidad en la sanidad.*

## Abstract

The pulse of the city perceives in all the organizations; also in his streets, in his parks, in his days, in his nights. The cities show complex and distinct between them and the more amazing is that they leave to see how are and how live his people.

But if we have to stand out to an organization by his extreme peculiarities and for having his “own pulse” choose to the hospitals. The sanitary institutions show us some special characteristics being, almost exclu-

sively, the only necessary for any citizen sometime of his life.

Like this, we examine his structure and how live with the main protagonists of the cities: his inhabitants, the users. In this way, so much the study of the communication in the hospital like the public opinion that share the users that enjoy of him will be the main challenges and starting points of this work.

## Key words

*Hospitals and users, hospitable communication, sanitary communication, communication with the user, management of the quality in the health.*

## Introducción

La sanidad es un asunto que interesa a toda la sociedad: los gobiernos la regulan una y otra vez para intentar mejorar el servicio que se presta al ciudadano. Los hospitales son los lugares en los que se ejerce esta sanidad y por tanto es el espacio físico al que cualquier persona accede para ser atendido. Esta situación, necesaria en algunos momentos de la vida de cualquier ser humano, aumenta el interés del mismo por todo lo que acontece dentro de él. Así, por ejemplo, las noticias acontecidas acerca de estas instituciones podríamos catalogarlas de interés social y esta situación coloca en el punto de mira la vida del recinto hospitalario.

Por lo tanto, el vínculo que une al ciudadano con el hospital es incuestionable. El individuo necesita al hospital y cuando esto ocurre lo necesita intensamente. Ya sea una simple consulta o prueba diagnóstica de rutina la persona afectada pide dosis superiores de humanidad, atención y comunicación que la que pudiera solicitar en cualquier otra entidad de su ciudad. Y es que esto es lo que hace especial a nuestro objeto de estudio, el vínculo necesario que se establece con las instituciones sanitarias, ahora sí, “por cuestiones de Salud”.

## Objetivos

- Analizar el hospital como organización fundamental en nuestra sociedad así como el grado de relación que establece con el ciudadano y usuario a través de la gestión de calidad y la política de comunicación.
- Estudiar la opinión del ciudadano sobre el centro sanitario de referencia en su ciudad.

## Metodología

Nos centraremos en una sola ciudad andaluza -Málaga- para la realización de un “estudio piloto”. Para ello acudimos a la encuesta diseñando un cuestionario -como sistema de recopilación de datos- para una muestra de 232 sujetos de entre los estudiantes de la Universidad de Málaga. Se trata de una muestra no probabilística accesible<sup>1</sup> indicada y justificada por la finalidad del estudio: no se pretende generalizar los resultados a toda la población, sino recopilar datos meramente exploratorios, significativos para investigaciones posteriores. En este caso, no se necesita de forma prioritaria controlar el margen de error. La investigación considera como objetivo primordial tanto la aplicación del modelo de cuestionario como la obtención de dichos datos exploratorios. De ahí su consideración de estudio “piloto” o preliminar. En cualquier caso, la elección del público universitario parece apropiada debido a las especiales características del segmento: un público joven, de cierto nivel cultural y con una especial sensibilidad para la comunicación y sus medios.

---

1 La muestra accesible o de conveniencia se define como un conjunto de personas de fácil localización y accesibilidad para el investigador (Wimmer y Dominick, 1996:69)

Se trata, por tanto, de evaluar la opinión de una muestra del colectivo universitario de la ciudad de Málaga acerca del hospital de referencia de su ciudad: el Complejo Hospitalario Carlos Haya.

## 1. Los hospitales: un clásico indispensable en las ciudades

## 2. Aspectos estructurales básicos de las instituciones sanitarias

Debemos hacer referencia, en primer lugar, a la situación más genérica de la institución en la que se enmarca este estudio: la organización hospitalaria pública española<sup>2</sup>.

Como primera nota caracterizadora, señalaremos su carácter de sector “conflictivo”. Y esto por tres razones fundamentales: por su todavía carácter centralizado, por su consiguiente falta de autonomía y, en tercer lugar, por su anticuada gestión interna. En referencia a esta última, la convergencia de los distintos colectivos involucrados en la existencia del servicio sanitario aumenta su complejidad: profesionales sanitarios (médicos y personal de enfermería), pacientes/usuarios y administradores y gestores (autoridades sanitarias) presentan distintas concepciones del servicio que prestan y consumen. Esto da lugar al incremento de las discrepancias para decidir y concretar las características del servicio que debe proporcionarse.

COMPONENTES	DESCRIPCIÓN	PERSONAL
Vértice estratégico o alta dirección	Personas con responsabilidad global en la organización	Gerentes-Directores- subdirectores médicos- adjuntos de enfermería
Núcleo de operaciones o núcleo técnico	Generan de forma directa el producto o servicio	Personal de servicios Médicos
Línea media o mandos intermedios	Directores medios	Jefes de servicio, de sección, y supervisores de enfermería
Staff de apoyo	Unidades especializadas de apoyo hospitalario	Dirección de gestión de mantenimiento, limpieza, seguridad, asesoría jurídica...
Tecnoestructura	Analistas de control de la Organización	Comisión de garantía de la calidad, comisiones clínicas, etc.
Cultura	Ideología de la Organización	Creencias y valores

Cuadro 1.: La organización hospitalaria. Fuente: adaptación de Varo (1994:114)<sup>3</sup>

2 Hablamos del hospital público español para exponer los rasgos más característicos y posteriormente nos centraremos en Andalucía para precisar aún más nuestro análisis.

3 Modelo de Mintzberg (1988) sobre las partes fundamentales de la organización adaptadas al contexto hospitalario por Varo (1994:114).

En los últimos años, sin embargo, vemos como a pesar de la difícil estructura los órganos gestores asumen la obligación y el deber moral de centrarse en las necesidades del usuario, tratando de mejorar las parcelas del sistema que más relación pueden tener con su bienestar incluso antes de que acuda al hospital. Así, la agilización en los trámites de cita previa, mejora de los centros de atención primaria o rapidez en la emisión de la tarjeta sanitaria, eliminan una parte importante de la pesada burocracia de cualquier gran sistema público.

No obstante, los cambios van surgiendo poco a poco. Uno de los avances más importante que ha hecho la sanidad pública ha sido definir al ciudadano como usuario innegable y que por tanto tiene unos derechos y también unos deberes, que debe conocer con respecto a la entidad. En la línea del “deber moral” del que se hablaba antes, surge esta redefinición del concepto tomando como referencia única al usuario de los servicios hospitalarios.

En el caso de la Comunidad Andaluza, el órgano gestor de la sanidad, el Servicio Andaluz de Salud perteneciente a la Consejería de Salud, redacta la Carta de Derechos y Deberes de la Ciudadanía<sup>4</sup>. Establece 30 derechos y 6 deberes. Esta proporción nos revela una nueva relación -más allá de la apariencia de mejora corporativa que puedan tener documentos de este tipo-, basada en la siguiente premisa: la organización sanitaria se debe al ciudadano y por ello son muchos los derechos que debe tener para hacer un uso necesario de las mismas.

## 2.1. Servicio sanitario

En primer lugar, abordamos el servicio desde la sanidad pública en la que se enmarca. Teóricamente, ésta se encuentra en la misma situación de competencia directa que los organismos privados que ofrecen este mismo servicio, pero la realidad es que los servicios de salud públicos no compiten entre sí sino que se reparten el mercado geográficamente y complementan sus distintas prestaciones<sup>5</sup>. Por ello, la asistencia sanitaria pública en lugar de estar en una situación de oligopolio, se encuentra más bien en una posición de monopolio natural (Varo, 1994:105).

En cuanto a la comparación del servicio público con la sanidad privada, resulta muy delicada debido a que el primero debe atender mayor número de necesidades y de colectivos -por ser el derecho a la salud un derecho fundamental de la población-, y ésta es una circunstancia que limita sus posibilidades. Los servicios sanitarios privados no pueden servir de referencia para los públicos ya que parten de situaciones muy diferentes (Varo, 1994:109-110).

Según Eiglier y Langeard (1989), la producción del servicio sanitario supone:

- Recursos humanos: representado por todos los trabajadores del hospital que tienen relación directa con el usuario; desde el personal sanitario hasta el de información o celadores.
- Soporte físico: se trata del utillaje y el entorno (edificio, localización, decorado), que serán utilizados tanto por los profesionales del centro como por los usuarios.

---

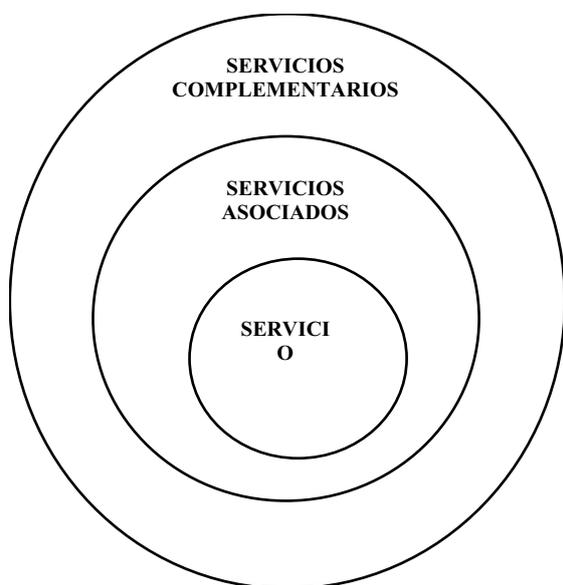
4 La carta a la que nos referimos la facilita la Consejería de Salud en su Portal de Salud: <http://www.juntadeandalucia.es/salud/>

5 Sin embargo, esta circunstancia se verá modificada -y a ella se ha hecho referencia a lo largo de estas páginas- por la posibilidad de libre elección de centro por parte del paciente.

- Clientes (paciente/usuario): el elemento principal, sin él no puede tener lugar la prestación del servicio.
- El servicio: el objetivo del proceso y su resultado (en Varo, 1994:163).<sup>6</sup>

Tomando como referencia una de las clasificaciones de los públicos externos –en este caso nos referimos a las reflexiones de De Urzáiz (1997:157)-, de una organización (no necesariamente sanitaria), el público usuario y consumidor de un servicio puede serlo de manera efectiva o potencial. Esta tipología proporciona en la institución sanitaria la existencia de los siguientes públicos: por un lado un público usuario potencial del servicio sanitario y formado por todos los ciudadanos, y por otro; un público usuario efectivo, colectivo en el que se incluye a los pacientes<sup>7</sup>.

Un modelo interesante y muy explicativo en lo referente al servicio es el “modelo orbicular de servicios hospitalarios”, sus componentes podrían representarse de la siguiente forma:



Cuadro 2.: Modelo orbicular. Fuente: Rillo (1999:132)

A partir de este modelo, Rillo (131-132) explica que el Servicio Base es el componente principal del servicio sanitario formado por la mayoría de profesionales que prestan la asistencia sanitaria central. Este servicio aparece rodeado por los Servicios Asociados (SA), que son los requeridos para llevar a cabo el Servicio Base (SB). Como SA destacan el Servicio de Celadores, el Servicio de Farmacia y todos aquellos que garantizan una cierta

6 Existen también otros servicios y otros profesionales de las instituciones sanitarias que a pesar de no relacionarse directamente con el usuario son necesarios para que el servicio tenga lugar. Hablamos del personal de limpieza, el de administración o gerencia.

7 En la práctica esta distinción se solapa en muchos casos ya que los intereses del usuario se tienen en cuenta por la posibilidad que tiene de llegar a ser paciente. Con frecuencia las instituciones sanitarias lanzan medidas de mejora de la atención al usuario cuando se refieren a los pacientes que aunque no están ingresados en el hospital acuden a las consultas y demás servicios sanitarios.

calidad en la asistencia sanitaria. Cubriendo a estos dos y conformando el servicio sanitario, se encuentran los Servicios Complementarios (SC), que aunque no son imprescindibles para realizar el SB mejoran globalmente la prestación del servicio.

Entre estos últimos, encontramos el talante del personal, la información facilitada a los pacientes y familiares, las condiciones de las habitaciones, el cuidado del recinto hospitalario, etc. Aspectos que mejoran la percepción positiva del servicio recibido por los usuarios y que adquieren cada vez más importancia, debido a la facilidad con la que los usuarios los valoran y el aumento de sensibilidad que existe hoy por las cuestiones que los rodean. Esta situación ha despertado el interés por cuidar estas prestaciones “secundarias” que determinan la percepción final del servicio prestado y que por no estar correctamente dispuestas pueden arruinar toda una asistencia médica.

Y es que, en el servicio, todos los detalles -positivos o negativos- percibidos por el usuario así como todas las personas que forman parte de su cadena de producción, se convierten en determinantes de la calidad percibida. Ésta es el fruto de la percepción global del servicio, de ahí la importancia de todos los servicios que complementan a la atención médica, que aunque no son los más importantes condicionan en gran medida esta percepción.

### 3. Vínculo hospital-ciudadano-usuario-paciente

De esta forma, nos referimos al servicio sanitario como el conjunto de prestaciones que un hospital genera y que configurarán su calidad, la cuál será reflejada por el nivel de satisfacción del usuario. Y ¿de qué depende este nivel de satisfacción?

Cómo en cualquier otra experiencia del servicio el cliente tiene unas expectativas previas con respecto a él de forma que la calidad percibida será la que resulte del contraste entre lo que se espera y lo que realmente se disfruta.

Así, el estudio de la satisfacción del usuario cobra especial relevancia ya que su consideración como fuente de información supone una de las claves para avanzar en términos de calidad. El objetivo que persigue la institución sanitaria investigando las necesidades del usuario es la mejora de la calidad del servicio prestado.

De esta forma, el sector va adoptando su gestión al entorno, a sus ciudadanos lo que le lleva a abandonar en algún sentido el clásico modelo de gestión vertical para aproximarse a modelos más horizontales y de gestión por procesos<sup>8</sup>. Esta gestión por procesos, aporta a la organización sanitaria aspectos como los siguientes (Ruiz de Adana, Rodríguez y Rebollo, 2003):

1. Enfoque orientado al usuario, considerando desde el principio sus ya comentadas necesidades y expectativas.
2. Implicación de los profesionales en la gestión clínica con objetivos de mejora permanente e integración de innovaciones.
3. Incorporación de un sistema de información integrado que permita evaluar las intervenciones para la mejora continua.

---

<sup>8</sup> La gestión por procesos tiene su origen en la metodología denominada por Hammer (1990) “reingeniería de procesos”. Se trata de reinventar la manera de organizarse teniendo en cuenta los cambios sociales y con el objetivo de lograr avances cualitativos (en Ruiz de Adana et al, 2003).

Este enfoque horizontal, de gestión de procesos integrados repercute en el servicio prestado; en la continuidad de la asistencia y la coordinación entre los distintos niveles asistenciales.

Y es que el interés por el usuario y por la calidad supone el auge de su “satisfacción” como variable que va a condicionar el servicio sanitario que se ofrece. Es interesante en este punto señalar el proceso de cambio que se ha producido en el concepto de “satisfacción del paciente/usuario” propio de este ámbito. En un principio, esta satisfacción era entendida, exclusivamente, como la calidad dada por la mejora de producción basada en la disminución de los fracasos médicos con los pacientes. Posteriormente, este interés se ha ampliado derivando en la satisfacción de quien recibe el producto/servicio sanitario. Comienza a entenderse así la calidad y la satisfacción del usuario como aspecto y medida para competir en el mercado. Por tanto, el concepto de calidad se amplía, englobando no sólo la intervención sanitaria (médico-paciente), sino también todo el proceso asistencial del servicio. En definitiva, se empieza a entender la calidad como ventaja y estrategia corporativa de la organización en su conjunto.

En este avance del concepto de calidad, encontramos a dos autores que reflejan las distintas “calidades” presentes en el servicio:

	<b>CALIDAD TÉCNICA</b>	<b>CALIDAD FUNCIONAL</b>	<b>CALIDAD CORPORATIVA</b>
<b>GRÖNROOS</b>	Lo que el paciente está recibiendo	La manera en que se presta el servicio	Como es vista la empresa por el cliente
	<b>CALIDAD FÍSICA</b>	<b>CALIDAD INTERACTIVA</b>	<b>CALIDAD CORPORATIVA</b>
<b>LETHINENY LETHINEN</b>	Aspectos físicos del servicio	Interacción de un consumidor y un producto	Imagen que los clientes tienen de esa empresa

Cuadro 3.: Componentes de la calidad asistencial. Fuente: Adaptación de Mira et al. (1996:26)

La calidad técnica/física recoge los aspectos más tangibles de la actividad sanitaria, es la que mayor desarrollo ha experimentado ya que tiene relación con el concepto básico de calidad, referida como decíamos anteriormente, a la intervención sanitaria. La calidad funcional o interactiva hace referencia a la relación del personal que presta el servicio con el “consumidor” del mismo. En este caso, se va teniendo conciencia paulatinamente de la importancia que tiene la atención al usuario. Por último, la calidad corporativa es la que se le atribuye a los profesionales, los centros y al sistema sanitario en su conjunto. Aunque es a la que se le presta menos atención, suele condicionar y determinar tanto la calidad técnica como la funcional, puesto que la imagen de un servicio condiciona en gran medida las percepciones que se tengan del mismo.

Definimos así la calidad asistencial —que aúna las distintas calidades— como “la totalidad de funciones y características del servicio que determinan su capacidad para satisfacer las necesidades de un cierto grupo de usuarios” (Mira et al, 1996: 26). Según Corella (1998:86-87), hay una serie de aspectos que influyen en la percepción del servicio e incluso determinan la calidad que percibe el usuario. Son las siguientes:

1. Se logrará una percepción positiva del servicio siempre que éste responda objetivamente a la expectativa que el paciente tenga de él.
2. Dicha percepción incluye tanto los aspectos esenciales (relacionados con la salud) como los secundarios (otras necesidades), relacionados, ambos, con las expectativas en las dos vertientes.
3. Los aspectos secundarios son los que llegan a impactar más positivamente al paciente/usuario.
4. El paciente tiende a concebir globalmente el servicio recibido.
5. La percepción negativa acerca de un aspecto del servicio suele trasladarse a su percepción global.
6. Contrarrestar dicha percepción negativa requiere un número elevado de impactos positivos de otros elementos.
7. Cuanto más numerosos son los aspectos secundarios, mayor es el riesgo de percepciones negativas.
8. El alto grado de activos intangibles en los servicios de salud aumenta su carácter de “promesa”.
9. El alto y variado grado de contacto entre personal y paciente aumenta el riesgo de percepciones negativas.
10. El alto grado de personalización (cada paciente presenta un caso distinto) aumenta también el riesgo de percepciones negativas.
11. La percepción del usuario comienza antes del suministro del propio servicio (instalaciones, ubicación, administrativos...).

En síntesis, la calidad constituye uno de los aspectos más difíciles de definir por la cantidad de elementos que entran en juego y la determinan. En el caso sanitario estos son especialmente variados y complejos. La gestión de la calidad se considera actualmente uno de los mayores retos de la organización hospitalaria. Para lograr ofrecer un servicio de calidad, la sanidad tiende a evolucionar hacia una mayor autonomía de los centros buscando la manera de distinguirse, sobresalir y destacar. El aumento de las exigencias de los usuarios y el interés por la calidad obliga a los hospitales a invertir en aspectos hasta ahora poco importantes para su existencia, como son la mejora de la atención y personalización, la comodidad, la adaptación de la oferta a la demanda de los servicios, la reducción de las listas de espera, etc.

En este aspecto, cada centro sanitario ha ido desarrollando sus políticas en función de distintas filosofías. Hay países en los que la medida de satisfacción del paciente se ha concebido como herramienta de mejora de la calidad asistencial. En España, los métodos más utilizados para investigar al público una vez que ha pasado por el centro sanitario son las encuestas de satisfacción post hospitalización y el análisis de las quejas y reclamaciones.

Con este escenario las instituciones sanitarias y los organismos que las regulan se van comprometiendo a garantizar una calidad en el servicio que se ofrece al ciudadano. Como muestra tenemos la misma Ley 16/2003 perteneciente a nuestra legislación sanitaria, denominada de Cohesión y Calidad del Sistema Nacional de Salud. El artículo 6 de la misma y según expone Hidalgo (2005) recoge la creación de una Agencia de Calidad del Sistema Nacional de Salud, define Planes de Calidad del Sistema Nacional de Salud y establece la evaluación externa y periódica de la calidad y seguridad de los centros y servicios sanitarios.

Hacemos alusión antes de terminar este apartado a la importancia de la comunicación en este tipo de organizaciones para fortalecer el vínculo con el usuario-paciente. En este sentido, son muchos los órganos que asumen

las tareas de comunicación en las instituciones sanitarias. Podemos hablar de dirección, departamento o gabinete de comunicación y en el caso de la Comunidad Autónoma Andaluza<sup>9</sup> hablamos de Unidad de Comunicación en sus hospitales públicos.

La Unidad de Comunicación a la que nos referimos se sitúa junto a la gerencia del centro hospitalario. El lugar que ocupa en el organigrama de la organización le permite establecer rutinas de trabajo “codo con codo” con la dirección de forma que la gestión de la comunicación del centro se haga coordinadamente.

No olvidemos que para elaborar cualquier plan de comunicación -como bien apunta Bertalanffy (1950) en la Teoría Sistémica- será necesaria dicha coordinación e interrelación de las partes. La organización como sistema compuesto por distintas partes, distintos departamentos, debe alzar una única voz coherente y basada en la realidad del corpus empresarial.

En el organigrama que se incluye a continuación observamos un ejemplo de la relación directa entre la Unidad de Comunicación del Hospital Virgen del Rocío y la Dirección Gerencia.



Esquema 1. Organigrama Hospital Virgen del Rocío. Fuente: <http://www.huvr.es/septiembre> (2011)

La comunicación, según este modelo de cooperación entre las partes, debería establecer una misma filosofía, unos mismos principios, que presidan la voz y el funcionamiento de la organización. Los problemas con los que tendrá que enfrentarse una institución de este tipo podrán ser heterogéneos, pero sin embargo la respuesta del centro hospitalario buscará el mismo fondo en todas ellas, diseñando así un estilo propio que llegará a los ciudadanos de manera inequívoca.

<sup>9</sup> Hablamos de Andalucía por ser el caso más conocido e investigado por la autora. Este trabajo ofrece algunos resultados de investigaciones realizadas en este ámbito.

## 5. La voz de los ciudadanos. Análisis de la opinión pública

### 5.1. Encuesta al público universitario

Como ya se ha dicho, en el presente apartado presentamos un cuestionario -y la elaboración de su encuesta- con el fin de obtener datos relativos a la opinión de un determinado público acerca de una entidad sanitaria concreta. Así, el centro sanitario elegido es el Hospital Regional Universitario Carlos Haya, y la población seleccionada, estudiantes universitarios. Tanto la institución sanitaria como el colectivo estudiado se localizan en la ciudad de Málaga.

El complejo hospitalario escogido aúna los centros sanitarios públicos más relevantes de la provincia: Hospital General, Hospital Civil, Hospital Materno Infantil y C.A.R.E. (Hospital de Alta Resolución).

El diseño del cuestionario se realiza con fines exploratorios más que para la generación de datos representativos<sup>10</sup>. Además podría proponerse como modelo eficaz para el análisis de la gestión de la comunicación externa en un centro hospitalario. Mediante la selección de preguntas relativas a la entidad, el hospital puede detectar sus puntos fuertes y débiles, así como los éxitos o fracasos de las propuestas de comunicación efectuadas hasta el momento.

El cuestionario incluye 18 preguntas de respuesta cerrada y que corresponden a aspectos como: la aparición de la institución sanitaria en los medios de comunicación, la organización de eventos, las publicaciones, la información sobre los profesionales del centro, etc.

Recordamos en primer lugar las preguntas incluidas en el bloque A:

Grupo A: Preguntas correspondientes a datos del individuo:

- 1.- ¿Reside usted en Málaga?
- 2.-¿Tiene sanidad pública?
- 3.-¿Ha estado alguna vez hospitalizado en el Hospital General Carlos Haya?
- 4.-Ha tenido algún familiar próximo hospitalizado?

El primer grupo de preguntas se define con el objetivo de analizar las características de la muestra con respecto al objeto de estudio: la organización sanitaria pública de la ciudad de Málaga.

Lo más significativo de las respuestas es que más del 80% de los individuos que constituyen la muestra reside en la capital donde se encuentra el hospital analizado. Además, más del 80% se benefician del sistema sanitario público<sup>11</sup>. Con respecto a las últimas dos preguntas de este bloque, la mayoría de los individuos seleccionados no ha estado hospitalizado en ninguna ocasión (84,1%), sin embargo más de la mitad (61%) ha tenido relación con la institución a causa del ingreso de un familiar próximo. El siguiente gráfico de barras resume las variables del primer bloque de preguntas, considerando la respuesta afirmativa en cada categoría:

---

10 Por eso no se ha incidido en el tamaño de la muestra.

11 Para posteriores investigaciones, la cuestión referente a la sanidad pública/sanidad privada puede plantearse en dos grupos de sujetos cuyos resultados se contrasten mutuamente.

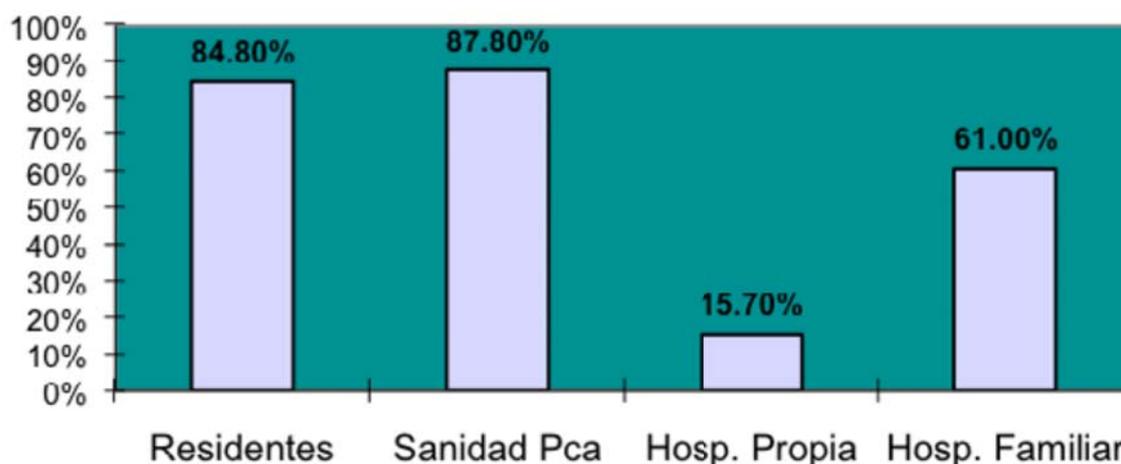


Gráfico 1. Porcentaje de individuos: residentes; con sanidad pública; con experiencia de hospitalización propia; con experiencia hospitalización familiar

Acerca de las preguntas pertenecientes al grupo B, pretenden recabar datos sobre el conocimiento del individuo sobre aspectos generales de la institución sanitaria. El bloque reúne las siguientes cuestiones:

Grupo B: Preguntas de información general y básica:

5.-¿Sabía que el Hospital Carlos Haya forma parte de un conjunto de centros sanitarios?

6.-¿Sabe usted que el Hospital Carlos Haya pertenece a la 1ª categoría de hospitales públicos de Andalucía?

Con respecto a la primera cuestión, el 42% de los encuestados afirma no saber que el Hospital Regional Carlos Haya forma parte del Complejo Hospitalario (CH) que lleva su nombre y que, de esta forma, reúne varios centros sanitarios más. En la misma línea de características generales del complejo sanitario y su centro más representativo (Hospital Carlos Haya), el 71,5% no conoce que dicho hospital pertenece a la primera categoría de hospitales andaluces. El gráfico representa la versión afirmativa de cada una de las variables de forma que se refleja el porcentaje de individuos que conoce el complejo hospitalario y que afirman estar informados de su pertenencia a la primera categoría de hospitales andaluces:

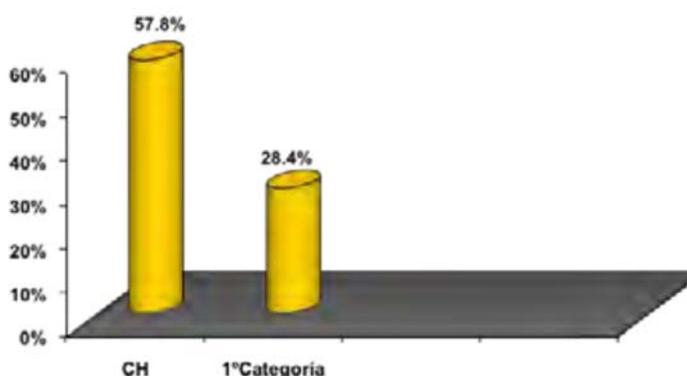


Gráfico 2. Porcentaje de individuos que conoce el CH y su pertenencia a la 1ª categoría

Los grupos C y D de la encuesta elaborada para este estudio, recogen los temas más relevantes para nuestra investigación, los relativos a la opinión de los usuarios acerca de la organización y su nivel de conocimiento sobre aspectos como: actividades de sus profesionales, servicios, equipamiento, técnicas, presencia de la institución en los medios, señalización o identidad visual corporativa.

El bloque C, cuyos resultados se reflejan a continuación, se basa en las opiniones e impresiones de los usuarios en relación a dos cuestiones: la señalización del centro hospitalario y la existencia de una publicación.

Grupo C: Preguntas sobre la relación del individuo con el centro hospitalario, sus impresiones y opiniones acerca de algunos temas:

7.-¿Cuándo entra al hospital encuentra con facilidad lo que busca?

8.-¿Le interesaría tener a su disposición una publicación sobre la actividad del Complejo Hospitalario?

En este sentido, los resultados obtenidos fueron los siguientes: El 47,85% posee dificultad para encontrar lo que busca considerando la señalización del recinto hospitalario. En relación a la posibilidad de disponer de una publicación que recoja la actividad del complejo sanitario, el 52,7% contesta afirmativamente y el resto no manifiestan interés por una publicación de estas características. El siguiente gráfico muestra el porcentaje de sujetos que responden afirmativamente a las preguntas de dicho bloque:

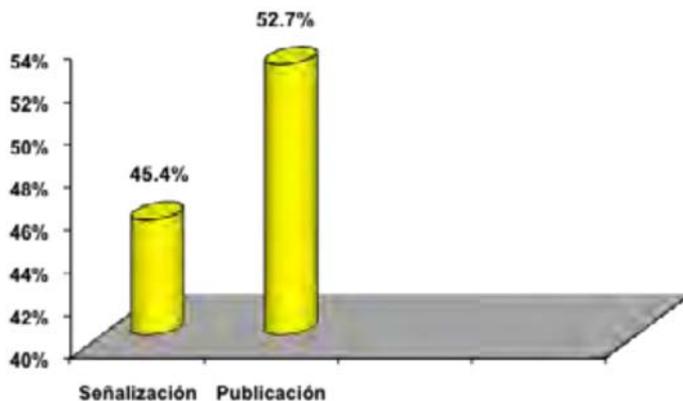


Gráfico 3. Porcentaje de individuos interesados en una publicación y que se orientan fácilmente en el CH

Finalmente, el último bloque de preguntas busca, además, la evaluación de la gestión comunicativa llevada a cabo por el centro hospitalario, su eficacia, sus puntos fuertes y también los débiles.

Grupo D: Preguntas relacionadas con la gestión comunicativa del centro hospitalario:

9.-¿Tiene información sobre la actividad profesional de los médicos que trabajan en el Hospital Carlos Haya?

10.-¿Tiene noticias de la existencia de equipamientos y técnicas avanzadas del hospital ?

11.-¿Tiene información sobre las investigaciones que realizan los profesionales del Hospital Carlos Haya (nuevas técnicas quirúrgicas, ensayos clínicos con nuevos medicamentos, nuevos descubrimientos, etc)?

- 12.-¿Encuentra con frecuencia información sobre el hospital Carlos Haya en los medios de comunicación?
- 13.-¿Sabe el nombre del gerente del Hospital Carlos Haya?
- 14.-¿Conoce el logotipo del Complejo Hospitalario?
- 15.-¿Conoce al equipo o gabinete encargado de la comunicación y relaciones externas del Complejo Hospitalario?
- 16.-¿Conoce algún acontecimiento organizado por el Hospital Carlos Haya?
- 17.-¿Conoce alguna publicación (revista) sobre el Hospital Carlos Haya?
- 18.-¿Sabe usted que el hospital forma parte de una red nacional e internacional de transplantes de órganos?

Con respecto a las primeras tres preguntas de este bloque, subrayamos los siguientes resultados: La mayoría de los encuestados (79,7%) no tienen información acerca del trabajo del personal médico, siendo sólo un 20,1% los que responden afirmativamente. Acerca de las técnicas y equipamiento de la entidad sanitaria, la mitad de los encuestados (55,8%) afirman no tener datos al respecto. Sin embargo, en relación a las investigaciones realizadas por los profesionales de la entidad se da una tendencia más clara hacia la respuesta negativa, situándose en un 74,5% los encuestados que afirman no tener conocimiento acerca de estas cuestiones. De igual modo, un alto porcentaje (96,4%) tampoco tiene referencia de ninguna publicación del centro. El gráfico siguiente muestra la distribución de porcentajes:

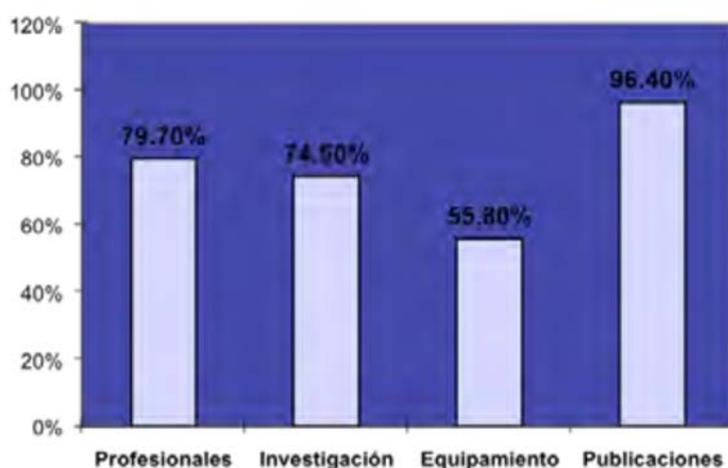


Gráfico 4. Porcentaje de individuos que no tienen información sobre los profesionales sanitarios; la investigación realizada en el hospital; los nuevos equipamientos y técnicas y las publicaciones del centro

En estas respuestas se puede observar que más de la mitad de los sujetos no encuentra información acerca del complejo sanitario frente a un 31,6% que la halla a veces y un 11,2% que no percibe presencia mediática en ningún caso. Del porcentaje de individuos que reconoce la aparición del hospital en los medios en alguna ocasión, la mayoría lo hacen en la prensa en segundo lugar en la televisión y por último en la radio.

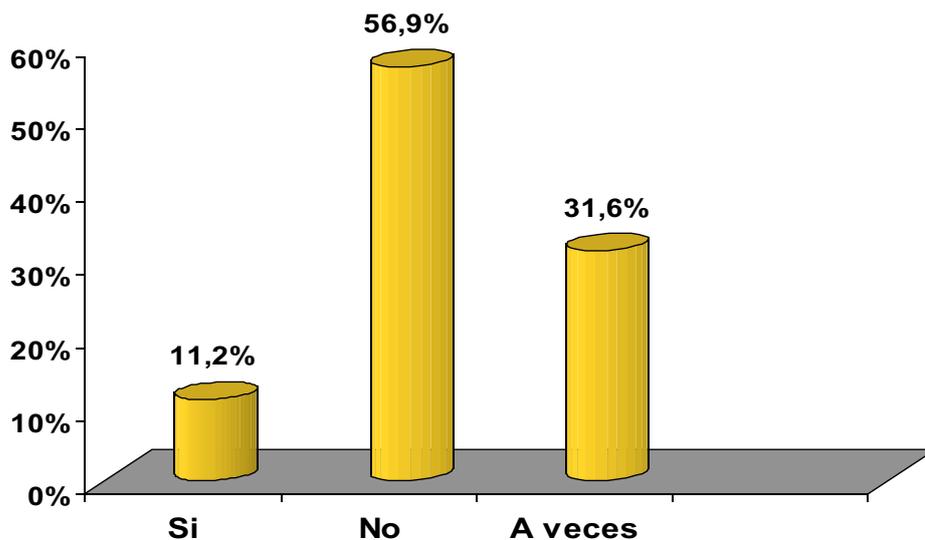


Gráfico 5. Frecuencia con la que los individuos encuestados encuentran información sobre el CH en los medios de comunicación

Los aspectos relacionados con la identidad visual de la organización sanitaria se recogen en la pregunta número 12. Sus resultados demuestran que la mayoría de los encuestados (75,3%) no tiene referencia de los elementos visuales que componen la identidad de la institución sanitaria concretada, en este caso, en su logotipo. Con respecto a la información acerca del gabinete encargado de la comunicación, se obtienen también porcentajes muy altos (98,6%) en la respuesta negativa, y finalmente, referente a la identidad del gerente de la institución, el 100% de los encuestados afirma no saber su nombre. En relación a los acontecimientos organizados por el complejo hospitalario, la mayor parte de los encuestados (80,6%) no tiene constancia de ninguno de ellos.

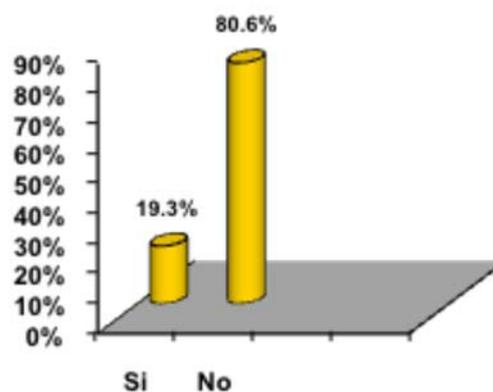
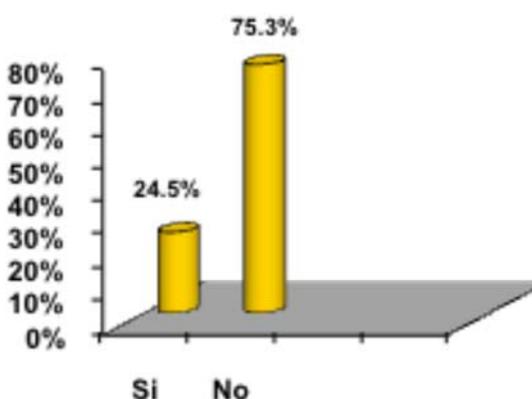


Gráfico 6 y 7. Porcentaje de individuos que conocen y desconocen el logotipo del CH y que reconocen o no acontecimientos organizados por el mismo

Uno de los aspectos en el que más destaca el complejo sanitario estudiado es en el transplante de órganos. Por ello, se presentan los siguientes datos:

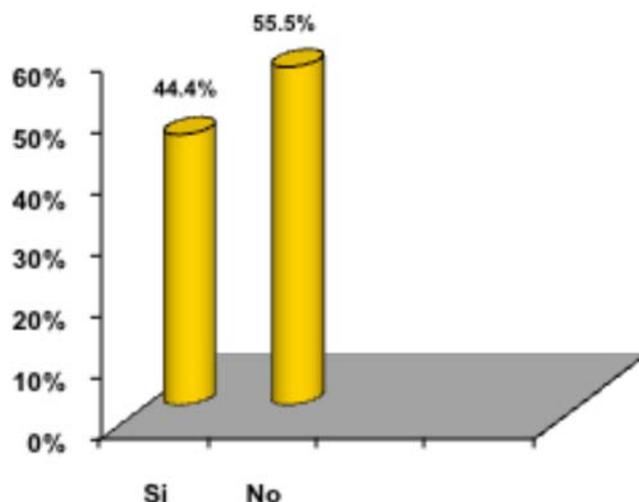


Gráfico 8. Porcentaje de individuos que conocen la pertenencia del CH a una red nacional e internacional de trasplante de órganos

Aunque los porcentajes se muestran próximos el mayor número de encuestados desconocen la relación del centro sanitario con la red de trasplante de órganos. Dicho dato nos revela la necesidad del hospital de difundir en mayor medida las informaciones que tengan que ver con este hecho.

## Conclusiones

Las instituciones sanitarias son conscientes de la importancia que representan para los ciudadanos. Esto se muestra, de manera explícita, en el interés por investigar y ofrecer propuestas de mejora en el ámbito de la satisfacción del usuario.

El respeto por el ciudadano-usuario-paciente cobra cada vez más importancia y para demostrar ese respeto se crean documentos que lo avalan como la Carta de Derechos de los Usuarios en la sanidad pública.

El hospital es la institución clásica e indispensable en la ciudad. Y esto queda demostrado con la siguiente conclusión del estudio empírico: la mayoría de los jóvenes encuestados afirma haber estado en el hospital de referencia de su ciudad por experiencia propia o a causa de la enfermedad de un familiar.

La labor en materia comunicativa por parte de la institución sanitaria es claramente mejorable ya que la mayor parte de los individuos encuestados no percibe, de manera clara, la labor del hospital en materia comunicación, identidad e imagen.

Por tanto, la entidad sanitaria, objeto del estudio realizado, debe dar a conocer en mayor medida sus logros: intervenciones quirúrgicas relevantes, nuevos equipamientos, mejora de las instalaciones así como publicaciones e investigaciones de sus profesionales. De esta forma logrará la reputación que merece por la inigualable labor que realiza en nuestra sociedad.

## Referencias

BECERRA MUÑOZ, E.: “Gestión de la comunicación en las instituciones sanitarias andaluzas”. Tesis Doctoral. 2006.

CORELLA, J.M.: Introducción a la gestión de marketing en los servicios Salud., Anales, Pamplona, 1998.

DE URZÁIZ, J.: De las relaciones públicas a la comunicación social integral. Nueva estrategia comunicativa para las empresas e instituciones, Editorial San Martín, Madrid, 1997.

HIDALGO ANTEQUERA, J.R.: “La calidad en la provisión de la sanidad. Derechos de los pacientes como parámetro de calidad del servicio de salud” en revista de Administración sanitaria, nº3, 2005, 447-53.

MIRA ET AL: “Análisis de contenido de las noticias publicadas en la prensa. Imagen de los hospitales de Alicante, Elche y Elda”, en Todo Hospital 133, enero-febrero 1997, pp. 55-60.

RILLO, F.: “Aplicación de nuevas tecnologías en comunicación hospitalaria” en Todo Hospital, Nº 154, Marzo 1999, pp 127-135. (Artículo perteneciente a un número Monográfico de la revista Todo Hospital titulado: “Comunicación Hospitalaria”).

RUIZ DE ADANA, R: “Nuevas estrategias de mejora de la calidad: la gestión por procesos integrados”, en JANO EMC, viernes 26 septiembre. Volumen 65 – Número 1489, pp. 58-65.

VARO, Jaime: Gestión estratégica de la calidad en los servicios sanitarios. Un modelo de gestión hospitalaria, Ediciones Díaz de Santos, S.A, Madrid, 1994.

WIMMER, R. y DOMINICK, J.: La investigación científica de los medios de comunicación, Barcelona, 1996.

Hospital Universitario Virgen del Rocío de Sevilla: <http://www.huvr.es/septiembre> (2011)

Hospital Regional Universitario Carlos Haya: [www.carloshaya.net](http://www.carloshaya.net)

Servicio Andaluz de Salud (SAS): [www.juntadeandalucia.es/servicioandaluzdesalud](http://www.juntadeandalucia.es/servicioandaluzdesalud)

# BUCARAMANGA: IMAGEN SALUDABLE, CIUDAD SOSTENIBLE

**Clara Janneth Santos Martínez – Eduard Bacca Marín**

Investigadores Universidad Autónoma de Bucaramanga – UNAB -

C/ Marcenado, 46; 7ª; 28002 Madrid. España. 28002 Madrid. Tlfn: + 34 620 23 59 46

Email: janneths@hotmail.com; eduarba60@hotmail.com

## Resumen

Ésta comunicación se circunscribe al ámbito de las ciudades creativas, narrando y describiendo en un escenario internacional la forma como la ciudad de Bucaramanga ha ido construyendo el concepto de ciudad saludable, desde la creatividad, sostenibilidad, innovación y tecnología.

En Colombia, en el departamento de Santander y su capital, Bucaramanga, la administración regional y municipal han aunado esfuerzos y creado sinergias con el sector privado e instituciones universitarias de la región con el fin de lograr que Santander avance dentro de la actual Sociedad de la Información, creando un plan de desarrollo para una economía regional más competitiva, edificando un proyecto innovador que desde ya es un referente para inversores extranjeros y nacionales. Para ello, además del agrupamiento empresarial planificado que busca alcanzar un desarrollo sostenido, han conseguido ventajas fiscales para quienes inviertan en la zona, especialmente, con la creación de una “Zona Franca Permanente” que busca más competitividad.

Instituciones públicas, privadas y académicas sirven a los fines de la región. Naciones Unidas, el Ministerio de Medio Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial, y la Corporación de Defensa de la Meseta de Bucaramanga, CDMB, entre otros, han jugado un papel activo en cuanto a defensa medioambiental se refiere. La Cámara de Comercio de Bucaramanga, el Instituto Colombiano del Petróleo y universidades como la UIS, UNAB, USTA y UPB<sup>1</sup>, se han subido al motor de la creatividad y la innovación para ofrecer educación e investigación al servicio de la región. Bucaramanga cuenta con cerca de 16 centros universitarios y 25 Centros de Investigación y Desarrollo Tecnológico en la zona del Área Metropolitana, AMB, que sirven de semillero y motor del conocimiento al servicio de las necesidades reales de la región. Ya en la década de 1990, se había creado un “Plan Prospectivo de Ciencia y Tecnología para Santander” y un proyecto para hacer del AMB, la “Tecnópolis de los Andes”.

## Palabras clave

*Imagen, Desarrollo Sostenible, Creatividad, Innovación, Ciudades saludables, Bucaramanga, Colombia*

1 Léase en su orden: Universidad Industrial de Santander, Universidad Autónoma de Bucaramanga y Universidad Pontificia Bolivariana.

## Abstract

This investigation concentrates on the area of creative cities, narrating and describing in an international context, such as we have in the city of Madrid, the way in which Bucaramanga has constructed the concept of a healthy city based on creativity, sustainability, innovation and technology.

The Santander province and its capital, Bucaramanga, have joined forces and created synergy together with the private sector and university institutions in the region, with the common aim of achieving that Santander stands out in the current Information Society. They have therefore created a Development Plan to make the regional economy more competitive, starting with an innovative project which is already a reference point for national and foreign investors. For this endeavour, apart from the proposed joining of companies to draw up the Development project, tax benefits have been obtained for those who invest in the area, among other, thanks to creation of the "Permanent duty-free zone", which aims to create more competi-

tiveness and obtain sustainable development.

The public, private and academic Institutions have offered their services to the region, whilst The United Nations, The Environment, Housing and Territorial Development Ministry and The Corporation for the Defense of the Bucaramanga plateau (CDMB), among others, have played an active roll in environment protection. Bucaramanga's Chamber of Commerce, the Colombian Petrol Institute and some universities like UIS, UNAB, USTA and UPB, have made creativity a priority by putting educational and research facilities at the disposal of the region. There are approximately 16 University centres and 25 centres or departments of technological research and development in Bucaramanga's Metropolitan Area which serve as a knowledge centre for the real needs of the region. As long ago as the nineties, "The Prospective Plan of Science and Technology for Santander" was drawn up and a project to convert Bucaramanga and its Metropolitan Area into "The Tecnópolis of the Andes" was created.

## Key words

*Image, Sustainable Development, Creativity, Innovation, Healthy Cities, Bucaramanga, Colombia*

## Introducción

En el marco de la Proyección de Desarrollo Regional y de las sinergias creadas en Santander para este fin, la Fundación Oftalmológica de Santander y la Clínica Carlos Ardila Lulle, dos de los principales centros clínicos de la región, crearon una alianza con la Universidad Autónoma de Bucaramanga que dio origen a la Zona Franca Permanente Especial FOSUNAB. Proyecto con el que se busca el incremento de la exportación de servicios turísticos de salud, a través de alianzas con el sector turístico que fomentarán el desarrollo económico y social de la región.

Esta investigación se planteó en dos fases. En primer lugar se ha realizado una revisión bibliográfica de los programas de desarrollo local y regional en Santander y en Colombia para entender las peculiaridades de la región. Ello permitirá describir el recorrido hecho por el país y la región en particular para asumir un Programa planificado de Desarrollo Sostenible atendiendo a postulados internacionales y locales que introduzcan el proyecto

FOSUNAB en la Sociedad de la Información. La primera fase entonces, determinará las variables a considerar para conducir una economía local/regional hacia los mercados internacionales altamente competitivos.

En la segunda fase se pretende abordar la forma como el agrupamiento del sector salud-academia y la consecuente alianza de la Zona Franca Permanente Especial FOSUNAB, plantean y realizan los procesos de interacción institucional, en los que se ponen en escena las identidades socioculturales, para definir estrategias de e-Marketing y Comunicación 2.0, que permitan implementar un proyecto de salud y turismo global, en un mercado hasta ahora local/regional. La internacionalización requiere una mirada profunda a la imagen interior y sobre todo el conocimiento de la operatividad de tres sectores hasta ahora autónomos como son el sector salud, la educación y el turismo. Esta parte de la investigación busca así, identificar desde una perspectiva etnográfica, el perfil cultural y los componentes específicos de la región.

## Objetivos

- Revisar la forma como se ha abordado el desarrollo sostenible en Colombia
- Revisar y describir la forma como se ha abordado el desarrollo sostenible en Bucaramanga y su Área Metropolitana.
- Identificar las características institucionales de los organismos constituyentes del proyecto de desarrollo regional en Santander

## Metodología

Ésta investigación ha realizado una primera aproximación a las partes que interactúan en el objeto de estudio, como observador a distancia e intérprete diegético de los textos que explican los procesos de desarrollo y cambio de la región. Para ello se ha intentado ver el fenómeno en un contexto global más que local, tomando distancia de los estudios etnográficos inicialmente y profundizando en la revisión bibliográfica tanto a nivel legislativo y normativo como a nivel de documentos que narran experiencias e investigaciones de los procesos que se viven en la zona. También se ha intentado mirar el fenómeno en el ámbito global e internacional por lo que se han consultado fuentes nacionales e internacionales para realizar comparaciones y análisis.

Los conceptos derivados de la literatura pueden proporcionar una fuente de comparaciones y definiciones interesantes que se emplearán además como fuente secundaria para la definición de conceptos que permitan entender la fenomenología de la región. Para este fin y tras la recolección y el análisis de datos se examinará la estructura de comunicaciones internas de uno de los grupos líderes de la región que actualmente propone sinergias de gran interés, no sólo en el planteamiento empresarial sino también en el aspecto interdisciplinar. Así, el estudio se dirigirá a examinar FOSUNAB -sinergia de empresas privadas del sector salud formada por la Fundación Oftalmológica de Santander y la Clínica Cardiovascular Carlos Ardila Lulle, con la Universidad Autónoma de Bucaramanga-, en su relación con el sector turístico (sinergia aún sin determinar).

La FOSCAL, con gran reconocimiento en América Latina, lleva 15 años ampliando su cobertura en el ámbito internacional y actualmente se plantea sinergias disciplinares complejas al buscar entrar en el negocio del turismo médico, sector liderado por la India con una facturación alrededor de 2.600 millones de dólares al año (Galvis,

2011). Para ello cuenta con el apoyo académico y científico del Servicio Nacional de Aprendizaje, SENA, y de la Universidad Autónoma de Bucaramanga, con quienes ha estado trabajando desde hace algunos años ofreciendo formación técnica, pero también grados y postgrados en áreas como enfermería, radiología, óptica, oftalmología y medicina, entre otros. Con este punto de partida se plantea realizar un primer estudio y una propuesta de Comunicación 2.0 y e-Marketing que describa la forma como FOSUNAB podría penetrar en un mercado global e intercultural, con estrategias globales.

La investigación se asienta en un estudio cualitativo que define particularidades y especificidades sobre su objeto de estudio: el proceso de interacción entre los sujetos activos. Para investigar esto desde la Comunicación Organizacional y el marketing se plantea revisar y analizar cómo se produce la construcción simbólica surgida del proceso de interacción entre las empresas exportadoras de bienes y servicios y los clientes, reales y potenciales, que a partir de ahora se denominarán e-consumidores. Ese proceso de interacción entre sujetos activos, constructores y negociadores de sentido, tiene en cuenta que la Zona Franca Permanente Especial FOSUNAB, debe tender a la construcción de una cultura empresarial global en la que se trazará una gestión de la Comunicación 2.0 y el e-marketing. Para ello se asumirá el reto de leer el cuadro de comunicación organizacional actual y replantearlo en términos globales contemplando incluso la transición a sinergias externas que trasciendan la comunicación al terreno intercultural. Se buscará entender cuál es la imagen referencial de los e-consumidores de bienes y servicios del sector salud. Y se recabará información que permita sustentar la propuesta de Comunicación 2.0 y e-Marketing asumiendo públicos del mercado nacional y del mercado internacional.

Desde la investigación cualitativa se opta por el diseño del Interaccionismo Simbólico, actuando desde la perspectiva metodológica de la teoría fundamentada, que busca indagar en la relación paradójica en la que el sujeto activo, en este caso un e-consumidor, se aventura en la experiencia de búsqueda de bienes y servicios de salud que se corresponden con la estructura socio-económica y cultural de la era digital y la sociedad globalizada, y al mismo tiempo, ese sujeto es un constructor permanente de significaciones sobre los bienes y servicios en un proceso continuo que se da en la comunicación 2.0. Las comunicaciones surgen del entramado de un tejido complejo de interacciones, que pueden ser adoptadas y resemantizadas según el reconocimiento de las intenciones de la empresa y del consumidor.

A lo largo de la investigación y especialmente en su segunda fase, se utilizarán diferentes técnicas de recolección de información que permitirán describir, analizar, clasificar, interpretar y conceptualizar los datos recolectados. Entre ellas se destacan: Revisión bibliográfica, Observación directa, entrevista en profundidad, toma de registros sonoros, fotográficos y etnográficos.

## 1. Importancia del desarrollo sostenible

La idea de lo que es sostenibilidad, es un “sine qua non” en el marco de la Sociedad de la Información, pero aunque el concepto se ha engendrado desde mediados del siglo XX, se ha arraigado en las sociedades más civilizadas o desarrolladas, especialmente, durante las 3 últimas décadas del siglo pasado. En primer lugar, con la Conferencia de N.U. sobre el medio Humano, Estocolmo, 5 al 16 de junio de 1972, y a continuación, gracias al informe socioeconómico elaborado por varios países para Naciones Unidas: “Nuestro Futuro Común” y que, en 1987 se dio a conocer como “Informe Brundtland”, epónimo de quien encabezara dicha Comisión para la ONU, Gro Harlem Brundtland.

Posteriormente la sostenibilidad fue tema central en la convocatoria mundial realizada por N.U. en la ciudad de Río de Janeiro, Brasil. Éste llamamiento y posterior proclamación universal señaló que: “el derecho al desarrollo debe ejercerse en forma tal que responda equitativamente a las necesidades de desarrollo y ambientales de las generaciones presentes y futuras” (Declaración de Río de Janeiro, 1992. Principio Tercero), al igual que el Principio 9 de la misma especifica la necesidad del compromiso de cooperación de los Estados para lograr dicho desarrollo sostenible, aumentando el saber científico e impulsando las tecnologías nuevas e innovadoras.

La preocupación oficial por un desarrollo sostenible en Colombia se materializa en 1968 cuando se crea el Instituto de Recursos Naturales, INDERENA, que se encargó de crear conciencia en la población colombiana y abrir paso a la idea de una relación entre conservación y desarrollo, mediante programas educativos, campañas ecológicas, o la creación, el diseño y posterior seguimiento de normas sobre sostenibilidad, -que en aquella época se ocupaban de reconocer que el aprovechamiento de los recursos debía ser compatible con su preservación-. Durante la década de 1970 se marcó un nuevo hito legal con el “Código de Recursos Naturales Renovables y de Protección al Medio Ambiente”, o Decreto Ley 2811 de 1974, cuyos principios se inspirarían en la ya mencionada Conferencia de Estocolmo, 1972.

Posteriormente, en 1991, vendría la Reforma Constitucional en Colombia y en ella se incluirían medidas medioambientales que implicarían a los ciudadanos, de la mano de otras acciones que asegurarían no sólo la oficialidad de la política y el compromiso medioambiental, sino también la participación ciudadana, como podría ser: la creación del Ministerio de Medio Ambiente, Vivienda y Desarrollo Territorial, 22 de diciembre de 1993, o el “Convenio de Diversidad Biológica”, Ley 165 de 1994. Con ello se formuló la Política Nacional de Biodiversidad y se adquirió el compromiso de formar lo que actualmente es el Sistema de Áreas Protegidas, SINAP: 56 parques naturales o áreas protegidas extendidas en casi el 10% del territorio terrestre y el 1,30% del territorio marino.

Como ya se ha mencionado, la estrategia de desarrollo en Santander no está aislada sino que ha ido respondiendo a sinergias regionales por un lado, a la integración en el marco legislativo nacional y a su vez, al contexto internacional que también le ha impulsado, como en el caso de El Programa de Naciones Unidas para el Desarrollo, PNUD. De esta manera Santander y el país entero, se han enmarcado en proyectos interinstitucionales que configuran lo que desde 1986 se conoce y define como ciudades saludables: “... aquella que crea y mejora continuamente sus entornos físicos y sociales y amplía aquellos recursos de la comunidad que permiten el apoyo mutuo de las personas para realizar todas las funciones vitales y conseguir el desarrollo máximo de sus potencialidades” (OMS, 1998).

## 1.1 Colombia, una imagen saludable

Colombia, es un país ubicado en la cabecera del cono sur americano, con una superficie de alrededor de 1.140.000 Km<sup>2</sup>, de los que un 8,8% son recursos hídricos, es el 26º país más grande del mundo y el cuarto en América del Sur. Su población ronda los 46 millones de habitantes, ocupando así, un tercer lugar en América Latina. Territorialmente cuenta con 32 departamentos y un distrito capital. Este país, cuenta con un PIB per cápita de 8.869 US, considerando el ajuste de paridad del poder adquisitivo. Es la economía número 27 en el mundo y se configura como la cuarta economía latinoamericana y una de las economías emergentes más poderosas en la actualidad. Forma parte de los países miembros de los mercados emergentes o CIVETS: Colombia, Indonesia,

Vietnam, Egipto, Turquía y Sudáfrica. Estos países se caracterizan por su similar nivel de población, potencial de crecimiento y apertura económica.

Colombia es la única nación de América del Sur con costas en el Océano Atlántico y el Pacífico, y goza de gran reconocimiento internacional por su diversidad cultural, el 58% de su población es mestiza y en el otro extremo, el 3,4% son indígenas. Es uno de los países con mayor diversidad en fauna y flora, ocupando el tercer lugar en especies vivas y el segundo en especies de aves. En cuanto a la flora posee una enorme variedad que puede rondar las 40 o 45 mil especies de plantas. En el mundo, es uno de los países con mayores recursos hídricos, además de ser la principal fuente hídrica del planeta, en cuyo territorio se encuentran 5 grandes vertientes hidrográficas: la del Caribe, Orinoco, Amazonas, Pacífico y Catacumbo.

Es uno de los principales centros económicos de la América hispanoparlante, y durante los diez últimos años sus principales inversionistas provienen de EE.UU, Inglaterra, España y México. De otro lado, Colombia conocido mundialmente por producir café, flores, carbón, petróleo, tiene en EE.UU., China, Ecuador y Holanda sus principales destinos de exportación. Todo ello sin dejar de mencionar que forma parte de los principales organismos internacionales, mantiene buenas relaciones diplomáticas con casi todo los países del mundo desplegando embajadas y cuerpos consulares en ellos.

El vertiginoso impulso de los conceptos que dan contenido a la Sociedad de la Información y la globalización van acompañados de conceptos como creatividad, competitividad e innovación, especialmente en el ámbito de aplicación de las TIC. Cuando se piensa en el consumidor actual, se parte de que es un ser polivalente y alguien quien muy seguramente tiene diversos conocimientos sobre el producto que desea consumir. Es por ello que el punto de partida de esta investigación contempla el análisis de la imagen del país como una matriz de significados que debe establecer criterios a re-plantear para diseñar cualquier estrategia.

Pero ¿cómo surge esta imagen de Colombia, en el marco de la actual Sociedad de la Información basada en la racionalidad, el pragmatismo, la tecnología y la venta de servicios, en detrimento de la todavía subyacente economía industrial en la que el valor económico lo determina el producto?, y ¿cómo explicar que los productos colombianos por los que Colombia ha trascendido fronteras no se identifican unilateralmente con lo que sus tierras producen o contienen? Huelga decir que Colombia no sólo es-lo-que-es físicamente sino que para la comunidad internacional, Colombia marca demasiados contrastes ambivalentes, reforzados especialmente por los medios de comunicación reales y ficcionales que hacen que su trayectoria en la aldea global deba re-construirse en el marco de la creatividad y la innovación.

El más importante de dichos contrastes proviene de la imagen producida por el narcotráfico y la guerra del narcotráfico ocurrida en la década de 1980, la cual contaminó todas las esferas sociales, culturales, políticas y económicas del país y trascendió fronteras con una imagen de violencia e inseguridad. Como un factor añadido, la guerrilla ha coexistido en el país a lo largo de prácticamente todo el siglo XX y de ella se han derivado grupos de paramilitares y otras agrupaciones paralelas que han hecho que muchos adolescentes especialmente de las zonas rurales porten un arma o vistan un pseudo-uniforme antes que ir a la escuela.

La pobreza, el aislamiento del país y la delincuencia a diferentes niveles se han acrecentado a lo largo de la segunda mitad del siglo XX convirtiendo a Colombia en un escenario salvaje que lo aleja especialmente del turismo. No obstante, Colombia participó y asumió el compromiso de la Cumbre del Milenio de las Naciones Unidas, celebrada en Nueva York en el año 2000 y con esa agenda, ha avanzado en el cumplimiento de las expectativas de

erradicación de la pobreza fijadas como “Objetivos de Desarrollo del Milenio” (8 objetivos, 18 metas y más de 40 indicadores de medición), con acciones concretas, medibles y monitoreables.

Colombia se convirtió, además, en un escenario de dudosa salud social en la que el ciudadano tuvo que adaptarse a esa sociedad violenta, a esa sociedad carente de confianza y seguridad, donde se ponen en tela de juicio los Derechos Humanos pero que paradójicamente cuenta con todos los organismos, especialmente internacionales, que luchan por asegurar la defensa de los mismos: El informe de la Agencia de Naciones Unidas para los refugiados, ACNUR 2007, señala que Colombia es el segundo país del mundo, después de Sudán, con mayor número de desplazados internos, rondando los 3 millones y con 551.744 refugiados en el exterior o que están en situación similar al refugiado. Hasta mayo de 2011, la Agencia Presidencial para la Acción Social –organismo del gobierno encargado de la política frente al desplazamiento, dijo registrar cerca de 3.7 millones de personas que habían sido forzadas a abandonar sus lugares de residencia. De ellas, cerca del 70% tenía vínculos con la tierra como propietarios, poseedores, tenedores u ocupantes. Además se debe tener en cuenta el fenómeno de “fuga de cerebros” producido en la década de 1990 y del que se estima habrían salido alrededor de 3 millones de profesionales del país.

¿Cómo pensar ahora que éste país es la cuarta economía de América Latina según el Fondo Monetario Internacional? ¿Cómo entender que forma parte de las economías emergentes? Y que en Santander, escenario de muchos de éstos eventos se presenta un plan de prospección para el desarrollo regional capaz de atraer inversores extranjeros y turistas. El panorama contrastado del país sirve como expresión de su propia imagen ambivalente. Para competir en una economía global el sector empresarial, y el país en general, debe verse a sí mismo como una institución saludable, una marca saludable y además una empresa competitiva y innovadora según las formas de comercializar bienes y servicios en el siglo XXI.

## 1.2 La salud de la ciudad y las ciudades saludables

Salud es “el estado de perfecto bienestar físico, psíquico y social, y no sólo la ausencia de lesión o enfermedad” (OMS, 1946). No obstante, no es pertinente para este estudio ahondar en temas de salud individual, o en términos biológicos, pues el contexto de referencia es el social y sobre todo el contexto general de la “salud para todos” como se entiende desde la “Carta de Ottawa”, 1986. En cuanto a la salud de los individuos vale la pena revisar el texto de Fromm, 1955, sobre el estado de salud mental en la sociedad de la época.

Por analogía, aquello que Fromm denominó “defectos socialmente modelados” se plasma en la sociedad colombiana que vivió la guerra del narcotráfico y que ha vivido el malestar de violencia y pobreza sufrido consuetudinariamente. Una parte de la sociedad, la directamente afectada por la guerra vivió el secuestro, la extorsión y/o tuvo que emigrar desesperadamente. La vivencia de la guerra en las zonas rurales hizo que las ciudades crecieran desproporcionadamente, no obstante, para la actitud de muchos colombianos pretendía ignorar la guerra. Parecía que no existía la guerrilla, ni el secuestro, ni la extorsión. Éstos eran fenómenos con los que se convivía desde los noticieros -como televidentes-, hasta que alguna acción afectaba directamente a cada individuo. En ese momento acababa la inmunización o indiferencia y había que salir del país, sin importar más. Esto explica los 3 millones de colombianos que en la década de los 90 dejaron el país en lo que se denominó la “fuga de cerebros”.

La situación en el ámbito rural era una y en las ciudades otra. En el país todos vivían tranquilos, como autómatas en las grandes ciudades, siempre y cuando las rutinas se mantuvieran: de la casa al trabajo, o a los centros

comerciales donde había cines, librerías, restaurantes y un largo etcétera de lugares que generaban comodidad y seguridad. Tras varios años causa curiosidad ver que la encuesta de IPSOS confirma que el hábito pervive como un defecto socialmente modelado, ya que “visitar centros comerciales es una de las dos actividades que más realizan los colombianos (Ipsos-Franco, 2010).

Si bien la sociedad se adoptó a una malformación o “defecto modelado”, la individualidad se vio reforzada en otros aspectos a los que el espíritu colectivo se aferraba y la percepción de la calidad de vida era superior a la realidad misma: “...como si cada cultura proporcionase el remedio contra la exteriorización de síntomas neuróticos manifiestos que son resultantes del defecto que ella misma produce” (Fromm, 1955). Según indicadores nacionales del año 2010, correspondientes al Departamento Nacional de Estadísticas, DANE y los de la mencionada Ipsos (encargada de evaluar 8 ciudades colombianas), hoy en día, los colombianos se sienten satisfechos en la ciudad donde viven y dentro de ellos, son los santandereanos quienes más a gusto se sienten con su región.

La salud se ve entonces como un estado de equilibrio en el que el hombre en su relación consigo mismo, los otros, y el contexto en el que habita, mantiene una armonía. La salud comprende el confort, la calidad de vida pero también la identidad individual y todo ello no depende del individuo sino de la sociedad que lo estructura. En la sociedad insana, por el contrario, falta dicho equilibrio o armonía se “priva al hombre de un sentimiento de sí mismo, en la medida que se somete a otros o se convierte en un autómatas” (Fromm, 1955). Ese desequilibrio también se puede llamar locura o neurosis y en algunos casos defecto socialmente modelado. Tal vez ello explique por qué la salud pública, es uno de los renglones sociales más afectados en el país y que los indicadores se revelen demostrando la somatización de muchas enfermedades de individuos que negaron la enfermedad social de la guerra.

Finalmente se deslindaron nuevos caminos al abordar la salud desde el urbanismo y desde el ámbito internacional cuando en 1984, en Toronto, Canadá, se realizó una conferencia bajo el título “Más allá de la asistencia sanitaria” en la que se expuso por primera vez la idea de “Ciudades Saludables” o “Healthy Cities”. El término es definido por un profesor de la Universidad de Berkeley, California en su artículo “La ciudad saludable: su función y su futuro” (Duhl, 1986). Poco después, en Lisboa se inicia un movimiento europeo de ciudades saludables con la presencia de representantes de 21 ciudades europeas, que continúa su andadura ampliando su definición y marco de acción en 5 fases. En 1992, la “Declaración “Promoción de la Salud y Equidad”, en Bogotá, Colombia buscaba mostrar cómo la promoción de la salud podría ser una alternativa para garantizar el bienestar de la población. Después vendrían las discusiones de Brasil en 1996, donde se empieza a hablar de “salud para todos”, la Declaración de Medellín, Colombia, en 1997 y la Declaración de México sobre la promoción de la salud, junio de 2000, entre los principales pasos dados el siglo pasado.

De la mano de la OMS, en mayo de 1998 se aprobó, “Salud para todos en el siglo XXI”, que busca crear las condiciones para que las personas de todo el mundo puedan servirse y beneficiarse del máximo nivel posible de salud. En el marco práctico “Agenda 21” es la respuesta de la Organización Mundial de la Salud a dicha política. Se entiende entonces por ciudad o municipio saludable aquel “en donde las autoridades políticas y civiles, las instituciones públicas y privadas, los empresarios y trabajadores, y la comunidad en general, dedican constantes esfuerzos para mejorar las condiciones de vida, trabajo y cultura de la población; establecen una relación armoniosa con el ambiente físico y natural y expanden los recursos comunitarios para mejorar la convivencia, desarrollar la solidaridad, la gestión social y la democracia” (Organización Panamericana de Salud, 1996).

Los cambios se producen a todo nivel ya que “la promoción de la salud ha surgido internacionalmente como una estrategia importante para el logro de equidad, de democracia y de justicia social”(OPS, 2005). De dichos cambios es importante destacar la participación de la sociedad como ente activo ya que, “la sociedad puede impulsar el desarrollo saludable del hombre y puede impedirlo; en realidad la mayor parte de las sociedades hacen una y otra cosa, y el problema está sólo en qué grado y en qué dirección ejercen su influencia positiva y su influencia negativa” (Fromm, 1955; 66)

## 2. Imagen e identidad local

Si bien durante los últimos 50 años se produjo una “fuga de cerebros” y una creciente migración forzada del campo a la ciudad, hoy en día la sociedad desplazada a las ciudades continúa educándose masivamente y espera que el proceso pueda invertirse y continúe llegando capital humano e intelectual del extranjero. La reacción ha consistido en invitar a invertir a nivel internacional y buscar que precisamente se aleje el espectro de aquello que ha mantenido la pobreza y la miseria como ente enfermizo del país. La Organización Panamericana de Salud, OPS, señala que actualmente “Colombia experimenta cambios demográficos y un cambio en el perfil epidemiológico propios de sociedades en transición” ([http://www.paho.org/Spanish/DD/AIS/cp\\_170.htm](http://www.paho.org/Spanish/DD/AIS/cp_170.htm)). La reacción social tras años de guerra y descrédito internacional, ha sido encontrar el espíritu que une al país en el progreso, la unidad de acción en la colaboración internacional y con ello la búsqueda del desarrollo sostenible, de las metas tecnológicas o de la salud en sentido global. Situación que produce nuevos valores, si se piensa que el ser humano reacciona de alguna manera, o en términos de Fromm, “su reacción puede crear tal independencia y ansia de libertad que de sus impulsos creadores nace una sociedad mejor” (Fromm, 1955; 23).

Retomando las estadísticas, para constatar dichos cambios o resurgimiento de la sociedad, se observa que los encuestados del Área Metropolitana de Bucaramanga, AMB, y en general de Colombia, se sienten satisfechos con la ciudad en que viven, destacando a Bucaramanga en un tercer lugar. Los dos lugares más visitados por la población del AMB son los centros comerciales (50% de los encuestados) y los parques (38% de los encuestados). De otro lado, los temas que los colombianos consideran más importantes para mejorar la calidad de vida en el AMB -son prácticamente los mismos en todo el país salvo algunas variaciones porcentuales-: la seguridad ciudadana y convivencia, que genera el 46% de interés de los encuestados. Ellos a su vez, sugieren que la solución a dichos problemas sería una mayor presencia policial. En cuanto a la salud pública, se detecta un 40% de interés; y en cuanto al desarrollo económico y empleo hay un 44% de interés. (IPSOS, 2010)

Se destacan las calificaciones positivas que también conforman el perfil identitario colombiano y por el que los ciudadanos encuestados en 8 ciudades diferentes, hablan de sus niveles de satisfacción. Así el nivel de satisfacción de la cobertura de los servicios públicos: 85%, el de las instituciones y los alcaldes evaluados: el 50 %. Y un 74% de los encuestados estaba satisfecho con la educación. La conclusión de la encuesta sobre la “Percepción de la Calidad de Vida en 8 Ciudades de Colombia” señala que según los encuestados y los análisis realizados, una ciudad satisfactoria tendría las siguientes características: - Bien administrada, segura, buen funcionamiento de la movilidad, respeto a las normas de convivencia por la ciudadanía y, debería ser una ciudad donde el sector salud funcione mejor (IPSOS, 2010).

Además del desarrollo productivo, del que se hablará más adelante, se debe tener en cuenta aquello por lo que se destaca la región. Santander, cuna de la revolución comunera se identifica por su hospitalidad de la que da cuenta

el lema publicitario: “Quien pisa tierra santandereana es santandereano”. Ese sentido de identidad compartido y casi solidario motiva al habitante de la región en su identidad haciendo que se reafirme a nivel personal y colectivo mediante su hospitalidad. También es importante destacar la presencia de polos espontáneos o planificados de innovación en la región como el surgido con el petróleo, la educación, el biomédico y de salud o más concretamente el Parque Tecnológico de Guatiguará.

Dentro de las principales ciudades de la región se destacan Girón, Barichara y Zapatoca por su encanto colonial, pero también Barrancabermeja por su pujanza industrial con la Refinería de Petróleos –ECOPETROL-. Allí se creó el primer polo espontáneo de innovación de la región que activó el empleo, el sector de la construcción, la educación, etc. (Cote, 2010), surgiendo gracias a la fortaleza que brindó la refinería a la región y el consecuente llamamiento de actividades académicas e industrias de soporte. Ya en el Área Metropolitana, la ciudad de Bucaramanga, comúnmente conocida como “ciudad de los parques”, se expande como ciudad para los universitarios de la región (16 centros de Educación Superior en el Área Metropolitana de Bucaramanga), y con tres de los más prestigiosos centros clínicos en Latinoamérica: Hospital Universitario de Santander, la Fundación Oftalmológica de Santander y la Clínica Cardiovascular Carlos Ardila Lulle, a los que se unen los Centros de Desarrollo Tecnológico que impulsan la cultura científica y tecnológica de la región.

Si bien la naturaleza agreste de la región, hace mención de un carácter duro y recio del santandereano, se destaca también su pujanza y capacidad de trabajo. El Santandereano ha visto aumentar el turismo tanto nacional como internacional en los últimos años gracias a sus condiciones climáticas y al atractivo de pueblos como Guane y La Mesa de los Santos, ubicados sobre los Andes. Ante esa naturaleza montañosa se planta una belleza natural formada por un accidente geológico que baña el río Chicamocha. El Cañón del Chicamocha es uno de los principales atractivos que atesora la región. Tiene una profundidad aprox. de dos km. y una extensión de 227 km. En 2007 se construyó el Parque Nacional del Chicamocha – PANACHI- ofreciendo atractivos naturales reforzados con los deportes de aventura que convierten a Santander en una de las regiones más favorables para la práctica de deportes de riesgo. En 2009 se inauguró el teleférico que permite apreciar la belleza natural del Cañón y de su río a lo largo de 6.3 km.

Así, la autoimagen del santandereano se ve reforzada por la conciencia de un potencial natural que crece con imponencia sobre los Andes pero que además ha logrado moldear con sostenibilidad brindando un desarrollo lento pero capaz de permanecer como un legado para las generaciones futuras. De esa manera se aúnan esfuerzos para la creación de nuevos polos planificados de innovación tecnológica a través de una planificación estratégica y de Proyectos de Desarrollo cada vez más incluyentes, sostenibles e innovadores.

## 2.1 Imagen saludable de la economía: La sinergia que auna el espíritu colectivo

Bucaramanga es la capital del departamento de Santander y gracias a su localización, al noroeste del país, la ciudad ha sido epicentro para el desarrollo de la industria, el comercio y los servicios, predominando el desarrollo de la pequeña y mediana empresa. Desde 1981, se creó el Área Metropolitana de Bucaramanga, AMB, formada con los municipios aledaños de Floridablanca y Girón, más tarde, en 1985, se unió Piedecuesta. El AMB, tiene una población aproximada de un millón de habitantes, cuenta con importantes centros de investigación y desarrollo tecnológico, universidades y centros de formación técnica y de educación básica de gran reconocimiento

en el contexto regional y nacional. Gracias a ello se ha generado una élite académica destacada y un liderazgo en torno a la ciencia y la tecnología.

El caso de Bucaramanga da cuenta de una triple alianza entre el sector público, el sector privado y la academia, sentando las bases para un desarrollo sólido de la competitividad en el largo plazo para la ciudad y la región en su conjunto. El proyecto conocido como “Bucaramanga: Tecnópolis de los Andes” pretende convertir la región en líder del desarrollo productivo y empresarial, con una orientación hacia la ciencia, la tecnología y la innovación. Aunque el proyecto ha sorteado y debe sortear múltiples obstáculos, sus estrategias se enfocan a la conquista de mercados nacionales e internacionales.

Dentro de las iniciativas de agrupamiento se mencionan:

- El agrupamiento empresarial o Clúster potencial de las ciencias biológicas aplicadas a la salud y la industria. Éste dio origen al Instituto de Investigaciones Biomédicas.
- El agrupamiento empresarial o Clúster en potencia del sector energético. Cobra gran importancia el Instituto Colombiano del Petróleo, consolidando al AMB como el nicho natural de la capacidad científica y tecnológica en energía en Colombia. Se cuenta también con ECOGAS y GAS ORIENTE, empresas de gas ubicadas en la zona.

También se destaca la iniciativa “Incubadora de Empresas de base tecnológica”, en el Valle de Guatiguará, Piedecuesta. En la actualidad el proyecto se denomina Parque Tecnológico de Guatiguará (<http://www.skyscraper-city.com/showthread.php?t=881648>) y alberga cinco corporaciones privadas de investigación y desarrollo, seis centros y cuatro grupos de la Universidad Industrial de Santander, UIS, dedicados a la investigación innovación y desarrollo tecnológico en diversos campos del conocimiento, con sus laboratorios especializados y oficinas administrativas.

- La Zona Franca de Santander ha sido incluida en los planes de desarrollo departamental y metropolitanos 2008-2011. Cuenta con beneficios tributarios (ventas al mundo exentas de IVA, entre otros) y beneficios aduaneros y operativos (compras exentas de aranceles, etc.).
- La Zona Franca Especial en Salud FOSUNAB. A finales del año 2009 constituyó una alianza estratégica interinstitucional que busca la creación de un complejo de alta tecnología en salud. Para ello, la Fundación Oftalmológica de Santander y la Clínica Carlos Ardila Lulle –FOSCAL-, la Universidad Autónoma de Bucaramanga, UNAB, crean la fundación FOSUNAB, con el objetivo de desarrollar un complejo de alta tecnología en salud, que integre servicios médicos, hospitalarios, innovación, investigación científica y desarrollo del conocimiento para la atención de pacientes, a nivel nacional e internacional, que requieran procedimientos de Tercer y Cuarto nivel de Complejidad.

Según el documento “Santander Competitiva”, la proyección para el 2020, consiste en la creación de un agrupamiento empresarial o clúster de salud especializada, aprovechando que el Área Metropolitana de Bucaramanga cuenta con diversos centros hospitalarios y clínicos. El clúster atendería enfermedades cardiovasculares, vascular periférico, oftalmología, oncología, neurología, neurocirugía, ortopedia, trasplante de órganos, cirugía estética, ortodoncia, parasitología, fertilidad, medicina tropical y estudios clínicos. Desde lo proyectivo, FOSUNAB tiene identificados los grupos que engloban la demanda del sector turismo médico: medicina curativa, medicina preventiva, medicina estética y el llamado inspired wellness (spas, centros de relajación y belleza, y medicina

no tradicional), mostrando una vez más que se avecinan tiempos nuevos con formas nuevas de trabajo interdisciplinar, intersectorial que requiere nuevos retos para enfrentar un mercado global pero especialmente en un mercado 2.0.

Los proyectos son múltiples, otro de los elementos que da cuenta de la actividad económica que se genera en el AMB es la creación de empresas. A continuación se presenta la tabla del crecimiento de empresas, según datos de la Cámara de Comercio de Bucaramanga. El 99,4% de las empresas creadas fueron microempresas, en su mayoría en el sector comercio y servicios.

Empresas	2007	2008	2009	2010
7001-10.000	8.253	8.876	9.461	9.141

Tabla 1. Número de Empresas Creadas en el Área Metropolitana de Bucaramanga, 2007-2010.

Fuente: Cámara de Comercio de Bucaramanga. Informe “Bucaramanga Metropolitana. Cómo Vamos 2007-2010”.

“En los últimos 5 años el número de usuarios de internet se ha duplicado a nivel mundial y actualmente hay más de 2.000 millones de usuarios de Internet en todo el mundo. La proporción de hogares con acceso a Internet aumenta progresivamente, sobre todo en los Países en Desarrollo, en los cuales alrededor del 16% de las viviendas tenían acceso a internet a finales de 2010, en comparación con un 66% en los países desarrollados” (UIT, 2011). En lo que se refiere al gobierno colombiano, en el año 2000 se adoptó la “Agenda de Conectividad” como una política estratégica para adaptar tecnologías informáticas, con el objetivo: “Internet para Todos”.

En Santander el Objetivo “Internet para Todos” busca convertir el AMB en la primera región en Colombia con acceso libre a Internet inalámbrico de banda ancha. Los primeros pasos los dio la empresa TeleBucaramanga en 2006, cubriendo las ciudades de Bucaramanga, Girón y Floridablanca, con una red basada en tecnología WiMax con banda ancha ([http://www.telebucaramanga.com.co/code/tb\\_serv\\_inalambrico.htm](http://www.telebucaramanga.com.co/code/tb_serv_inalambrico.htm)). Convirtiendo así el AMB en la primera región del país y 2ª en Latinoamérica, en tener banda ancha al aire libre.

El Proyecto “Internet para Todos” sirvió de impulsor para que el gobierno nacional emitiera permisos para el uso del espectro radioeléctrico a otras regiones colombianas para la prestación de servicios de Internet de Banda Ancha Inalámbrica, de acuerdo con la resolución 1449 de 2006. El grado de penetración de Internet según suscriptores en Santander alcanza el 6,6% de cobertura. No obstante se debe considerar que los municipios de Bucaramanga y Floridablanca estuvieron dentro de los diez municipios del país con mayor penetración de internet ocupando el tercero y sexto puesto respectivamente, según datos del Ministerio de las Tecnologías de la Información y las Telecomunicaciones publicados en el Informe “Bucaramanga Metropolitana. Cómo Vamos 2007-2010”.

## 2.2 Imagen e identidad del consumidor.

El nuevo consumidor que se perfila en la era digital está en constante cambio y en algunos casos se están definiendo nuevos tipos de “Ser Digital en el consumo”, emulando términos de Nicolás Negroponte. Es un consumidor al que le gustan los aparatos electrónicos, o la autonomía y posibilidades que brinda la tecnología y que como mínimo cuenta con un teléfono móvil el cual consulta permanentemente. Se trata de un e-consumidor, autosuficiente, que busca lo que quiere y que pretende obtener el máximo con menos. Su punto de partida es la

curiosidad y el anonimato con el que inicia su exploración, es decir, empieza a navegar. En algunos casos se hace visible y pregunta a través de la web de la empresa e incluso puede iniciar un cara a cara para obtener más información sobre el producto que desea. Se trata de un consumidor de servicios digitales (bytes para Negroponte), quien antes de decidir su compra intercambia información a través de los medios sociales, se cuestiona desde su ordenador, crea y lee blogs, fotos, vídeos, webs de contactos, compara, lee referencias y se informa en general del producto que desea adquirir tanto que casi aprehende con fruición la esencia del objeto, convirtiéndose en un experto del mismo.

Dicha información, digna de un gran investigador le lleva a la certeza de lo que quiere y dónde lo tiene al mejor precio, o cuando menos, al alcance de sus manos. Además de construir nuevos usos y apropiaciones culturales, el consumidor genera en algunos casos innovaciones en los productos y servicios. Es decir, tanto ha sido su esfuerzo y entusiasmo que en muchos casos buscará compartir dicha información bien en su blog o bien en los foros, posiblemente también colocará fotografías que habrá tomado con su móvil. En fin, lo cuenta todo, lo comparte todo mediante mensajería interna o redes sociales donde va dejando huellas de sus necesidades, gustos y preferencias y además de a quienes les puede interesar eso mismo.

Aunque esta investigación no pretende ser exhaustiva en la definición de éste perfil, sí que se inicia un camino para la segunda fase en la que se empezarán a contrastar los datos con la realidad colombiana e institucional para determinar perfiles. Hasta aquí se ha explicado la forma como se abordó el objeto de estudio en un primer contacto, a continuación se presentan algunas conclusiones al respecto.

## Conclusiones

Santander muestra un enorme dinamismo empresarial y capacidad de proyección estratégica que le permitirán reactivar múltiples sectores empresariales, financieros, industriales, tecnológicos, culturales y turísticos proyectándose como una de las economías emergentes del siglo XXI.

El caso de Bucaramanga muestra cómo el gobierno regional puede convertirse en pieza clave a partir de su papel de regulador y planificador del desarrollo, para impulsar proyectos rentables y sostenibles. La voluntad política de los gobernantes locales y la cohesión de otros sectores participantes hacen de Bucaramanga y las ciudades del área metropolitana, verdaderas ciudades saludables y ciudades creativas. La Zona Franca de Bucaramanga se convertirá en un verdadero punto de encuentro empresarial del siglo XXI donde los inversionistas encontrarán competitividad, innovación y sostenibilidad.

Existen brechas identificadas entre la adquisición de las TIC y el uso de las mismas, al igual que entre la generación de conocimiento científico en los centros de investigación y la escasez de profesionales doctores en la región, entre otras. No obstante, los gobiernos local y regional, el sector empresarial y el sector educativo están creando estrategias que tenderán a disminuir estas diferencias.

Se requieren alianzas específicas con el sector turismo para exportar servicios turísticos de salud, integrando y aprovechando la especialización médica con el exotismo que representa el turismo de aventura en la región: espeleología, canotaje, parapente, etc. Colombia compite con países como México, Argentina, Perú y Costa Rica entre otros, pero ofrece servicios de alta complejidad que la diferencian.

Se pueden y deben crear sinergias internacionales que capaciten y permitan adquirir nuevas competencias para

innovar en el siglo XXI. La academia debe dirigir sus esfuerzos a suministrar recursos humanos capaces de satisfacer necesidades empresariales en Comunicación Organizacional y Marketing en la región. A su vez, el perfil de un Community Manager debe ser el de un verdadero estratega especializado en comunicación on-line, con manejo de técnicas de comunicación intercultural, conocimientos de marketing, publicidad y relaciones públicas para mantener activa la Comunidad On-Line en torno a la Zona de Salud FOSUNAB o en general la Zona Franca Permanente.

Para el funcionamiento a corto plazo en procesos de internacionalización es necesario que se capacite en comunicación intercultural a la población. Resulta esencial crear estrategias diferenciadas de e-marketing para la captación de consumidores en los mercados internacionales, la cual podría operar con sinergias desde el exterior, y una estrategia de e-marketing para la captación de consumidores de alto nivel en el mercado nacional. EE.UU., Reino Unido, Europa y los países Árabes son clientes potenciales que se beneficiarían de éstos servicios del turismo médico.

## Referencias

Bucaramanga Metropolitana Cómo Vamos. “Informe de Calidad de Vida en el Área Metropolitana de Bucaramanga. Período 2007-2010.”

Brundtland Report, 1983. “The World Commission on Environment and Development WCED”

Cote, C., Navarro, J., Viana R.. “Articulación Universidad – Empresa en Colombia: una evaluación cualitativa de los centros de desarrollo tecnológico ubicados en el Parque Tecnológico Guatiguará del Departamento de Santander – Colombia-, 2010.

Declaración de Río sobre el medioambiente y el desarrollo. Río de Janeiro, 3 al 14 de junio de 1992. Extraído 5 de septiembre de 2011. [http://www.un.org/esa/dsd/agenda21\\_spanish/res\\_riodecl.shtml](http://www.un.org/esa/dsd/agenda21_spanish/res_riodecl.shtml)

Duhl, Leonard J. “The Healthy City: Its function and its future”. Oxford University Press, 1986.

Fromm, Erich. “Psicoanálisis de la Sociedad Contemporánea. Hacia una sociedad sana”. Biblioteca de Psicología y Psicoanálisis. Fondo de Cultura Económica. México- Buenos Aires, 1956. 6ª ed..

Galvis, Rodolfo. (2011, Febrero). “Internacionalización. Un nuevo proceso, una misma meta”. Visión, 44, p.6.

Ipsos Public Affairs-Napoleón Franco. “Percepción de la Calidad de Vida en 8 ciudades de Colombia”. Encuesta de la Red de Ciudades Cómo Vamos 2010.

OMS. Organización Mundial de la Salud. Preámbulo de la Constitución de la OMS. “Conferencia Sanitaria Internacional”. Nueva York, 19 junio a 22 julio 1946.

OMS. Organización Mundial de la Salud. “Promoción de la Salud Glosario”. Traducción del Ministerio de Sanidad y Consumo, España, 1998.

OPS. Organización Panamericana de la Salud. “Municipios, ciudades y comunidades saludables. Recomendaciones para la evaluación dirigido a los responsables de las políticas en las Américas”, 2005.

Proyecto CEPAL/GTZ “Desarrollo Económico Local y Descentralización en América Latina. “Alianza del Sector

Público, Sector Privado y Academia para el Desarrollo Productivo y la Competitividad de Bucaramanga, Colombia. Santiago de Chile, 2000.

UIT. Unión Internacional de Telecomunicaciones. Informe Medición de la Sociedad de la Información en el Mundo. Ed. 2011.

# LOS DESAFÍOS DE LAS CIUDADES: CAMBIO CLIMÁTICO, EFICIENCIA ENERGÉTICA Y TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN A TRAVÉS DE LA INNOVACIÓN Y LA CREATIVIDAD. TRANSICIÓN DE PENSAMIENTO HACIA CIUDADES SOSTENIBLES E INCLUSIVAS.

**José Esteban Gabarda Balaguer**

Director Agencia Desarrollo Local La Pobla de Vallbona.

Facultad: Ciencias de la información y la comunicación

Universidad COMPLUTENSE DE MADRID Avda. Complutense, s/n (País) CP 28040 Tlfn:

+ 003491/3942178 Email: info@ciudadescreativas.es

## Resumen

Tenemos la necesidad de encontrar una nueva forma de proporcionar crecimiento económico y social, que además de abordar con rigor los grandes desafíos que actualmente tenemos, entre los que tienen especial consideración por su trascendencia el Cambio Climático, la Eficiencia Energética y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Para ello, es necesario definir y aplicar una Estrategia de Desarrollo en el ámbito de la Innovación y la creatividad, que sea compartida por todos los que forman parte del triángulo del conocimiento (Educación, Investigación, e industria), que junto con quien inspira la políticas públicas como son las Administraciones de la Gobernanza Institucional en sus diferente niveles, hagan posible un recuperación económica y social capaz de colmar las aspiraciones de nuestra sociedad.

Se necesitan verdaderos jóvenes innovadores de pensamiento global y visión empresarial, que aprovechen las oportunidades de negocio derivadas del cambio climático, la eficiencia energética y las TIC. Esta combinación de cambios sociales, y tecnológicos, de inno-

vación social y técnica, no sólo de las TIC, requieren de una mezcla de estrategias a largo plazo con la aplicación a corto plazo, que pongan en práctica el conocimiento.

Crear nuevas redes para desarrollar nuevas competencias, desarrollar visiones compartidas sobre el futuro, la integración de las disciplinas científicas, experimentar nuevas formas de innovación, en definitiva un enfoque integrado del proceso de desarrollo, que de cabida a cuantos interlocutores económicos y sociales puedan contribuir a encontrar un crecimiento inteligente, sostenible e integrador.

Pero para ello sea posible se necesita una transición de pensamiento hacia la construcción de sociedades de conocimiento que sean capaces de unir sus fuerzas. Actitudes multidisciplinares e interdisciplinares para crear un auténtico Desarrollo Urbano Sostenible e inclusivo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación juegan un papel fundamental de catalizador, cuantificadora para facilitar esa transición a una economía de alta eficiencia energética y bajo nivel de emisión de carbono.

# Palabras clave

*Cambio climático, eficiencia energética, TIC, Innovación, creatividad, transición de pensamiento, ciudades sostenibles e inclusivas.*

## Abstract

We need to find a new way to provide economic and social growth, to seriously address the major challenges that we currently have, including those with special consideration for their importance like Climate Change, Energy Efficiency and Information Technology and Communication.

For this it is necessary to define and implement a development strategy in the field of innovation and creativity, which is shared by all who are part of the knowledge triangle (education, research, and industry), which together with the agents who command public policies such as the Institutional Governance administrations at various levels should make possible an economic and social recovery which can fulfill the aspirations of our society.

To achieve it we need true global thinking young innovators and business vision to seize the business opportunities arising from climate change, energy efficiency and ICT. This combination of social and technological

changes and social and technical innovation - not only from ICT - require a mix of long-term strategies with short-term application, to put that knowledge into practice.

We must create new networks to develop new skills, to develop shared visions about the future, the integration of scientific disciplines, experience new forms of innovation, in short an integrated approach to development process, which hold all economic and social partners who can contribute to get a smart, sustainable and inclusive growth.

To make it possible we need a transition of thought towards building knowledge societies that are able to join forces. We need as well multidisciplinary and interdisciplinary attitudes, to create a truly sustainable and inclusive urban development. Information and Communication Technologies play a critical role of catalyst to facilitate quantifying the transition to high energy efficiency and low carbon emissions.

## Key words

*Climate change, energy efficiency, ICT, Innovation, creativity, transition of thought, sustainable and inclusive cities.*

# Introducción

Nos encontramos en un momento de auténtica transformación económica y social. En medio de una economía endeble se ha puesto de manifiesto que somos incapaces de afrontar con rigor algunos de los más importantes desafíos que actualmente tenemos, como son el cambio climático, la eficiencia energética, el empleo, entre otros.

La situación económica actual, sin precedentes en muchos años, hace que tengamos que reflexionar sobre muchas cuestiones relativas a la forma y medios que estamos empleando para combatir de forma adecuada estos desafíos que acabo de mencionar.

Los retos derivados del clima y de los recursos naturales requieren de la adopción de medidas urgentes y necesarias. Tenemos que estar comprometidos en la búsqueda de soluciones globales que desemboquen en un sistema financiero eficaz y sostenible.

La salida de la crisis debería encontrar una nueva economía social de mercado sostenible más inteligente, donde el denominador común sea la Innovación, la creatividad y un uso sostenible de los recursos naturales.

Para ello contamos con un aliado fundamental como es el proveniente del triángulo del conocimiento: centros de investigación, educativos e industria, que junto con la Región pueden contribuir a diseñar una sociedad que progrese de forma sostenible y sea al mismo tiempo integradora e inclusiva.

Este crecimiento sostenible requiere de un consenso por parte de todos los interlocutores sociales y económicos, así como una responsabilidad por parte de los ciudadanos/as, que haga posible recuperar los puestos de trabajo que se han perdido, así como la confianza en crear una nueva economía basada en el conocimiento.

En el desarrollo de esta nueva visión y dirección, tenemos necesariamente que hacer un uso controlado de la energía, de los recursos naturales y de las materias primas, ya que pese a que parece más bien tratarse de restricciones para los poderes del Estado y de sus ciudadanos/as, se pueden convertir en los principales impulsores de la futura competitividad de nuestra economía.

Ahora bien, para podamos conseguir este nuevo escenario, requiere de muchos cambios que afectan desde los sistemas educativos, de los mercados de trabajo, de las empresas e industrias, en especial de los poderes públicos a diferente niveles institucionales, en cuanto a la forma de comportarnos de forma innovadora y creativa.

El conocimiento es el motor principal para el crecimiento sostenible. En un mundo donde los avances tecnológicos avanzan de forma tan rápida, tenemos la necesidad de encontrar una nueva forma de proporcionar un crecimiento económico y social que aborde con rigor los grandes desafíos que actualmente tenemos, como son el cambio climático, la energía y las tecnologías de la información, entre otros.

Esta mezcla de elementos de diferente naturaleza: social, económica y ambiental deben de encontrarse en el camino con un enfoque integrado y multisectorial en el proceso de planificación económica y del empleo, teniendo en la Innovación y la Creatividad una fuente de inspiración que haga posible la construcción de auténticas sociedad del conocimiento integradoras e inclusivas.

Para ello, es necesario definir una Estrategia de Desarrollo en el ámbito de la Innovación y la Creatividad, que sea compartida por todos los que forman parte de ese triángulo del conocimiento (educación, investigación, e industria), que junto con quienes inspiran las políticas públicas hagan posibles una recuperación económica y social capaz de colmar las aspiraciones de nuestra sociedad.

Se necesitan verdaderos jóvenes innovadores de pensamiento global y visión empresarial, que aprovechen las oportunidades de negocio derivadas del cambio climático, la eficiencia energética y las TIC. Esta combinación de cambios sociales y tecnológicos, de innovación social y técnica, no sólo de las TIC, requieren de una mezcla de estrategias a largo plazo con la aplicación a corto plazo, que pongan en práctica el conocimiento.

Crear nuevas redes para desarrollar nuevas competencias, desarrollar visiones compartidas sobre el futuro, integrar disciplinas científicas, experimentar nuevas formas de innovación, en definitiva un enfoque integrado del proceso de desarrollo, que de cabida a cuentos interlocutores económicos y sociales puedan contribuir a encontrar un crecimiento inteligente, sostenible e integrador.

Para que ello sea posible se necesita una transición de pensamiento hacia la construcción de sociedades de conocimiento que sean capaces de unir sus fuerzas. Actitudes multidisciplinares e interdisciplinares para crear un auténtico Desarrollo Urbano Sostenible e inclusivo.

En este ámbito del desarrollo de las ciudades relativo a un crecimiento sostenible está la esencia y contenido de este artículo, que ayude a desligar el crecimiento económico y el uso de los recursos, reduciendo las emisiones de carbono de nuestra economía, incrementando el uso de las energías renovables y promoviendo un uso eficaz de la energía. A ello añadiré el papel fundamental que juegan las TIC de catalizador, cuantificador para facilitar esa transición a una economía de alta eficiencia energética y bajo nivel de emisiones de carbono, así como el papel fundamental de las TIC en la creación de Sociedades de Conocimiento en este ámbito de actuación.

## Objetivos

Los objetivos de la investigación son los siguientes:

1º) Encuadrar la innovación y la creatividad en el proceso de planificación económica y por el empleo, mediante la gobernanza institucional y cohesión territorial, promoviendo un enfoque integrado proveniente de la cadena de innovación (industria, enseñanza superior, institutos de investigación y tecnología y emprendedores.

2º) Definir y aplicar una Estrategia de Desarrollo de la innovación y creatividad en el ámbito del cambio climático, la eficiencia energética y la contribución de las tecnologías de la información y la comunicación en este proceso.

3º) Profundizar en la interpretación y explicación de la transición de pensamiento hacia la construcción de sociedades de conocimiento sostenibles e inclusivas,

## Metodología

La metodología que he empleado ha sido la recopilación de la bibliografía referenciada al final del artículo, que mediante el proceso de asociación y desarrollo de una estrategia de actuación (basado en una estructura dirigida hacia una acción local).

Para ello, he tratado de encontrar una estructura lógica, entre lo que sería un desafío fundamental como es el cambio climático y la eficiencia energética, así como las posibilidades derivadas de las TIC en el proceso de eficiencia. He tratado de construir una estrategia de actuación basada en la relación del concepto básico de “soste-

nibilidad”, con los principios básicos de la Cohesión Territorial de la Gobernanza institucional, y su relación con la innovación y la creatividad.

Y sobre todo, he tenido en cuenta la experiencia adquirida en el desarrollo de la estrategia de sostenibilidad (Pacto de Alcaldes de la Energía, proyecto europeo ENERMED y participación en el programa PIP –pioneros en acción- de la Climate Kic del Instituto de Tecnologías de la Innovación, en la construcción de sociedades de conocimiento y transición de pensamiento hacia sostenibles e inclusivas.

## 1. Desarrollo sostenible.

El concepto de Desarrollo Sostenible hace referencia a un modo de desarrollo que responde a las necesidades del presente sin comprometer la capacidad de las generaciones futuras de satisfacer sus propias necesidades. El objetivo es mejorar las condiciones de vida del individuo, al tiempo que se preserva su entorno a corto y largo plazo.

El Desarrollo Sostenible tiene un triple objetivo: un desarrollo económicamente eficaz, socialmente equitativo y sostenible desde el punto de vista medioambiental. En Mayo de 2001 se adoptó una estrategia de la Unión Europea a favor del Desarrollo Sostenible, que se revisó en 2005 para darle un nuevo impulso.

La integración de las cuestiones medioambientales en la definición y en la aplicación de las demás políticas es esencial para alcanzar el objetivo del Desarrollo Sostenible. Este principio quedó confirmado en el Tratado de Maastricht, y en 1998, en la Cumbre de Cardiff, se sentaron las bases para una acción coordinada sobre el plan comunitario para la integración de las cuestiones medioambientales.

A fin de promover el Desarrollo Sostenible, las autoridades públicas han de adoptar medidas adecuadas destinadas a limitar los efectos negativos de los transportes y los riesgos vinculados a la salud, mejorar la gestión de los recursos naturales, y en particular, su consumo y luchar contra la exclusión social y la pobreza en Europa y en el mundo.

Asimismo, han de combatir el cambio climático y limitar sus consecuencias. Las acciones de la Unión Europea y de sus Estados Miembros a favor del Desarrollo Sostenible da lugar no sólo en el interior de sus fronteras, sino también fuera de ellas, en concreto en el seno de instancias internacionales.

La Unión Europea establece una estrategia a largo plazo que combina las políticas para el desarrollo sostenible el bienestar y las condiciones de vida de las generaciones presentes y futuras.

Esta estrategia establece un marco político a escala de Unión Europea (UE) para permitir el desarrollo sostenible. El desarrollo sostenible se basa en cuatro pilares –económico, social, medioambiental gobernanza mundial- que deben reforzarse mutuamente. Las consecuencias económicas, sociales y medioambientales de todas las políticas deben examinarse de forma coordinada y tenerse en cuenta en el momento de su elaboración y adopción.

La estrategia pone de manifiesto siete tendencias insostenibles que requieren una intervención: la exclusión social y el envejecimiento democrático (que ya prevé la Estrategia de Lisboa), el cambio climático y la energía, los transportes, el consumo y la producción, los recursos naturales, la salud y el fomento del desarrollo sostenible en el mundo.

## 2. Gobernanza institucional y cohesión territorial: enfoque integrado del proceso de desarrollo.

Los dirigentes políticos de toda Europa se enfrentan actualmente a una verdadera paradoja. Por una parte, los europeos esperan de ellos que encuentren soluciones a los grandes problemas que acucian a la sociedad. Pero al mismo tiempo, esos mismos ciudadanos tienen cada vez menos confianza en las Instituciones y en los políticos, o simplemente no están interesados en ellos.

Tanto los parlamentos como los gobiernos nacionales son conscientes de este problema, que sin embargo resulta especialmente preocupante en lo que atañe a la Unión Europea. Son muchos los que, frente a un sistema complejo cuyo funcionamiento apenas entienden, cada vez confían menos en su capacidad para realizar las políticas que ellos desean. A menudo se percibe a la Unión como algo remoto y, al mismo tiempo, demasiado intervencionista.

Y, sin embargo, los ciudadanos también esperan que la Unión esté en vanguardia a la hora de aprovechar las oportunidades de desarrollo económico y humano que ofrece la globalización y de enfrentarse a los desafíos que se plantean en ámbitos tales como el medio ambiente, el desempleo, las preocupaciones en materia de seguridad alimentaria, la delincuencia y los conflictos regionales.

La política de cohesión territorial pretende integrar la eficacia económica, la cohesión social y el equilibrio ecológico, al tiempo que garantizar un armonioso desarrollo del territorio y lograr que sus habitantes puedan aprovechar al máximo sus oportunidades.

## 3. La innovación y la creatividad.

La actividad innovadora puede definirse como la introducción en el mercado de productos (bienes y servicios nuevos o claramente mejorados, así como las innovaciones de los procesos; aplicación de tecnologías de producción o métodos de prestación de servicios y entrega de producto.

La innovación (creación, diseminación y aplicación del conocimiento) se ha convertido el motor principal de la expansión económica y del desarrollo social. La Comisión de la Unión Europea ha subrayado la importancia de la innovación para el desarrollo de las sociedades inclusivas en toda Europa.

Necesitamos un clima abierto al progreso y a la innovación en el que la creatividad y la iniciativa empresarial, una metodología adecuada, la sistematicidad de la ciencia, la tecnología y los procesos derivados de ella conduzca a alcanzar una economía competitiva e inclusiva.

Como dice la Comisión Europea, hasta hace poco tiempo, la idea del concepto de Innovación “era la que se focalizaba en la transformación de los resultados de la investigación en nuevos productos”, pero quizás lo más importante sea que las empresas tienen que estar abiertas a todas las posibilidades de adoptar nuevas tecnologías.

Hasta hace poco tiempo, la visión más extendida de la innovación era la que se focalizaba en la transformación de los resultados de la investigación en nuevos productos. Pero en la actualidad se empieza a reconocer que la innovación representa mucha más que un mero carácter tecnológico, y como afirmó la Comisión en alguna de sus Comunicaciones, la innovación adopta muchas otras formas, como la innovación en los procesos, la innovación

organizativa (en la que los nuevos métodos de trabajo pueden transformar las actividades de una empresa y así poder nuevos mercados significativos).

Hoy día, la innovación se asocia a conceptos tales como la formación de redes, la gestión y agrupamiento de las empresas, así como la manera en que las empresas, las universidades, los centros de investigación y las autoridades públicas colaboran conjuntamente, especialmente a escala regional. La capacidad para innovar varía considerablemente, tanto en términos cuantitativos como cualitativos de una región a otra.

La innovación ha de entenderse por tanto de una forma amplia, no sólo estamos hablando de la tecnología, sino también podemos encontrar la innovación en los procesos de gestión interna, organizativa, de gestión. Además debemos de otorgar a todos los elementos de la cadena de innovación una importancia similar, ya que la innovación puede arrancar en cualquiera de sus eslabones, y no está claro a priori qué elemento resultará fundamental para generar un efecto en el ámbito de la innovación.

El carácter “innovador” de una acción se define en relación al contexto local en el que esta acción se inscribe. Toda acción que responda a las necesidades particulares de desarrollo de un territorio introduciendo nuevas soluciones es innovadora.

La innovación ha dejado de ser una práctica interna de las empresas para abrirse a la posibilidad de beber de fuentes externas generadoras de ideas y conocimiento. De ahí nace el paradigma de la innovación, que va mucho más lejos que la I+D.

Por otra parte, la capacidad de innovación está estrechamente relacionada con la creatividad como característica personal y, para que pueda aprovecharse a fondo, debe tener una amplia difusión entre la población. Esto requiere un enfoque basado en el aprendizaje permanente.

Ser creativo significa imagina algo que no haya existido con anterioridad y buscar nuevas soluciones y nuevas formas. Ser innovador implica introducir un cambio en la sociedad y en la economía.

En este sentido, la innovación y un uso creativo pueden convertirse en oportunidades para la creación de nuevos puestos de trabajo, en especial los derivados de las Tecnologías de la Información y la Comunicación, para construir sociedades sostenibles e inclusivas.

La creatividad se puede aplicar a todos los campos de la actividad humana. Creatividad e Innovación están estrechamente relacionadas, pero es preciso distinguir entre innovación e invención, ya que la primera es un proceso más complejo que implica a más agentes y a más fuentes de aprendizaje, siendo capaz de abarcar todos los ámbitos de lo económico.

La creatividad se define como un fenómeno multidimensional, implicado en múltiples campos y contextos como las artes, el diseño, la ciencia, la investigación o la empresa. Es considerada como una habilidad cognitiva, que ha de diferenciarse de la inteligencia en su capacidad de sintetizar y combinar datos e información, así como de asumir riesgos.

La Innovación se sirve de la Creatividad, siendo esta una de las características básicas del ser humano que debe se apoyada y cultivada. Los procesos de innovación suelen ser interactivos, multidisciplinares y orientados a resolver los problemas, Ahora de lo que se trata es de afrontar con rigor los desafíos más importantes que tenemos actualmente.

Desarrollo Sostenible, creatividad e innovación requieren de estructuras abiertas, democráticas y tolerancia. El intercambio de experiencias, la cooperación, coordinación, asociación y diálogo, pueden contribuir de forma decisiva para alcanzar la construcción de sociedades sostenibles e inclusivas.

Una amplia comprensión de los beneficios de esta unión de conocimiento y creación ha de estar presente en universidades, empresas y en la sociedad en general. Para ello hay que poder definir ideas, desarrollar políticas a través de la Innovación, la creatividad y la economía del conocimiento, que permita incorporar en la educación estas dos características.

La política de innovación europea ha evolucionado con el tiempo. En los años 70 del siglo pasado se centraba en la investigación y el desarrollo, y en los 80 en la transferencia del conocimiento. Al llegar a los 90, se reconoció que la Innovación no era un proceso lineal (investigación-desarrollo-explotación), sino el producto de un sistema más complejo en el que participan muchos actores: universidades, investigadores, autoridades públicas y empresas, entre otros.

La cultura puede contribuir a ayudar a encontrar un equilibrio entre la tradición y la innovación, permitiendo el diálogo intercultural, mejorando la integración en sociedades multiculturales. De esta forma se puede implicar de forma directa a la población en este proceso.

La innovación y la creatividad pueden ser unos magníficos aliados para poder transformar una sociedad post-carbono. Es necesaria una innovación ecológica que sea capaz de transformar la producción, la distribución y el consumo. La creatividad es la principal herramienta para encontrar soluciones que combinen el Desarrollo Sostenible y la prosperidad.

Hay que llevar a Innovación a la Administración Pública con el fin de favorecer un Desarrollo Urbano Sostenible, descubrir las potencialidades de los territorios y las industrias creativas. Para ello, las regiones constituyen un escenario muy apropiado para la adopción de medidas que fomenten la aplicación de la creatividad y la innovación a favor del desarrollo económico.

En un mundo globalizado no se puede competir basándose sólo en la productividad, la innovación y la creatividad tienen que convertirse ya en las nuevas palabras clave, donde la cooperación y la proximidad tienen una gran importancia cuando se trata de mejorar el desarrollo de dichos conceptos.

El progreso de las empresas y la ciudadanía se logra buscando nuevos modos de trabajar y vivir. Se necesitan nuevos enfoques para la investigación, empresas, centros de investigación y en los diferentes niveles de la Gobernanza Institucional.

Un buen ejemplo de este pensamiento creativo e innovador lo constituye la creación por parte de la UE del “Instituto de la Innovación y la Tecnología” (EIT), que tiene como meta la creación de una nueva vía europea para la generación de conocimiento, abordando los retos globales y sociales fundamentales,

El EIT, aspira a liderar la innovación a nivel mundial promoviendo la colaboración entre todos los agentes involucrados en el triángulo del conocimiento, dentro de las comunidades de conocimiento e innovación (CCI). Sus primeras tres comunidades están orientadas al cambio climático, la eficiencia energética y las Tecnologías de la Información y la Comunicación.

Por primera vez, todos los interlocutores en la cadena de la Innovación –industria, enseñanza superior, institutos

de investigación y tecnología y emprendedores- se dan cita en torno a un objetivo común: el logro de una repercusión económica y social positiva para Europa, que se medirá en función de las nuevas oportunidades de negocio generadas en las grandes empresas y las pymes, la creación de nuevas empresas, y la formación y el desarrollo de una nueva generación de emprendedores.

Crear nuevas redes para desarrollar nuevas competencias, desarrollar visiones compartidas sobre el futuro, la integración de las disciplinas científicas, experimentar nuevas formas de innovación, en definitiva un enfoque integrado del proceso de desarrollo, que pueda dar cabida a cuantos interlocutores económicos y sociales puedan contribuir a encontrar un crecimiento inteligente, sostenible e integrador.

Pero para ello sea posible se necesita una transición de pensamiento hacia la construcción de sociedades de conocimiento que sean capaces de unir sus fuerzas. Actitudes multidisciplinares e interdisciplinares para crear un auténtico Desarrollo Urbano Sostenible e inclusivo. Las Tecnologías de la Información y la Comunicación juegan un papel fundamental de catalizador, cuantificadora para facilitar esa transición a una economía de alta eficiencia energética y bajo nivel de emisión de carbono.

## 4. Transición de pensamiento hacia la sociedad de conocimiento sostenible e inclusivo.

Nuestras sociedades se enfrentan con diferentes desafíos o problemas relacionados con el avance de nuestra sociedad. Actualmente podemos decir que unos de los principales desafíos que tenemos, además del empleo que ocupa el primer lugar, están el cambio climático y la eficiencia energética, entre otros.

Pensamiento en transición se ha desarrollado en un intento de profundizar en la interpretación y explicación de éstos fenómenos y en aprender a encontrar el buen proceder en relación con la sostenibilidad.

Para ello debemos garantizar que el concepto de Innovación y la creatividad sea comprendido y abordado para que contribuya a una mejora sustancial de la competitividad, la sostenibilidad y la creación de empleo, es una de las preocupaciones más importantes que quizá tengamos en este momento.

Todo ello requiere de muchos cambios que a mi juicio son cambios que afectan en una primera etapa de la innovación (innovación social), en la forma de ser, de pensar, de movilizar, de querer, de compartir, de analizar, de reflexionar y de debatir que sociedad queremos tener para el futuro, encuadrando todo ello en estrategias de enfoque integrado en las políticas territoriales y sectoriales.

Pero todo ello necesita enmarcarse en “Estrategias” debidamente compartidas por todos, que requiere de un Enfoque Integrado, en donde cada uno de los actores económicos, sociales e institucionales participan activamente en dicho proceso.

Si admitimos que la Innovación puede aplicarse a cualquier actividad ya sea empresarial, industrial, organizativa, de gestión, y al mismo tiempo puede asociarse a la formación de redes y las formas que los organismos públicos y privados se comportan en sus relaciones cotidianas, nos queda por preguntarnos si todos nosotros estamos haciendo bien los deberes como lo requieren los nuevos tiempos.

Conocer en detalle el alcance de la Innovación desde una perspectiva amplia, relacionar la innovación con la creatividad, enmarcar la innovación como uno de los elementos clave del proceso de desarrollo, entender que

ello requiere de nuevas capacidades, métodos, experiencias, en especial del capital humano, nos podrá ayudar a encontrar nuevas formas de “Cooperación”, “Diálogo” y “Asociación”, que permitan afrontar con rigor los numerosos problemas económicos y sociales que actualmente estamos teniendo.

Para ello voy a tratar de enmarcar la Innovación dentro del proceso de Planificación Económica y por el Empleo, como un elemento clave que nos puede ayudar a encontrar el camino para superar los grandes retos que tenemos por delante, especialmente el desempleo, el cambio climático, los retos demográficos.....

Ahora bien, la Innovación como he dicho anteriormente no es un elemento aislado dentro del contexto general del progreso económico y social, la innovación viene a dar cobertura no sólo a lo que todavía no ha emergido o no existe, pero es posible (nuevas formas de actuar, de pensar, de producir...), sino que también da cobertura a otros elementos que forman parte del mismo, como son la Propiedad Intelectual, la educación, la formación, investigación....

Analizar cuál es la situación actual en relación con la Innovación dentro del proceso de desarrollo, integrar otras claves del desarrollo como son las Tecnologías de la Información y la Comunicación, la competitividad, la propiedad intelectual...., tener unos objetivos claros y bien definidos a donde queremos llegar, estar siempre vigilando o siguiendo los procesos excesivamente cambiante, y evaluar el impacto de las diferentes políticas públicas, así como fomentar la cooperación público-privada,, nos puede ayudar a todos a crear una sociedad más justa y solidaria.

Las estructuras en que están basadas el actual modelo económico, social y político, van muy por debajo del desarrollo tecnológico y de necesidad de provocar un proceso de cambio que requieren estos tiempos. Estamos perdiendo una oportunidad única para tratar de solucionar los graves problemas que tenemos como son el cambio climático, la eficiencia energética, las Tecnologías de la Información y la Comunicación, el empleo, entre otros.

Para ello es necesario que construyamos una sociedad del conocimiento que se asiente en valores de justicia social y sostenibilidad, que no deje de lado el empleo y el crecimiento y asegure el bienestar económico trabajo conjunto por parte de todos los actores claves del desarrollo, en donde ningún organismo bastará para hacer todo lo necesario en materia de desarrollo, y en donde se preste atención a la juventud como elemento fundamental como impulsor de este proceso.

La Sociedad de Conocimiento que se cree debe unir sus fuerzas para desarrollar con más fuerza ese conocimiento y poner en práctica sus ideas con el objetivo de promover la “Transición hacia una Sociedad Sostenible”, que ayude a encontrar soluciones innovadoras en ámbitos como los nuevos mercados líderes futuros y emergentes, que generen oportunidades de negocio y confianza.

Pero podemos preguntarnos si el actual enfoque de la innovación está o no está vinculado con la sostenibilidad, como opinan algunos autores, ya que la preocupación por que exista un desarrollo sostenible tiende a exigir una ampliación de la perspectiva, a causa de la normativa innovadora y los cambios sociales involucrados en este proceso debiendo considerar la innovación de sistemas completos de producción y consumo.

El conocimiento y la capacidad de innovación de las regiones depende de muchos factores: la cultura empresarial, la cualificación de la mano de obra, los centros de enseñanza y formación, los servicios de ayuda a la innovación, los mecanismos de transferencia de tecnología, la infraestructura de I+D y TIC, la movilidad de los investigadores, los viveros de empresas, las adecuadas fuentes de financiación.

En el eje de sostenibilidad, el capítulo dedicado a la eficiencia energética ocupa un lugar muy destacado en la política de los estados para los próximos años. Debemos ir más allá de los objetivos establecidos por la UE para 2020, reduciendo las emisiones de CO2 en nuestros respectivos ámbitos territoriales en al menos un 20% mediante la aplicación de un Plan de Acción para la Energía Sostenible.

Los municipios de toda Europa pueden contribuir con la firma del Pacto de los Alcaldes en un compromiso serio para alcanzar los objetivos relacionados con la reducción del 20% de las emisiones de CO2, de aumentar la eficiencia energética en un 20%, así como aumentar en un 20% las energías renovables.

La transición de pensamiento requiere de estructuras de apoyo técnico, herramientas, instrumentos de evaluación y seguimiento en los análisis de los sistemas de apoyo a la decisión, indicadores comunes de realización de proyectos territoriales integrados, así como realización de proyectos piloto y cooperación en asuntos de políticas y proyectos de energía, van a ser elementos clave para conseguir sociedades de desarrollo urbano sostenibles e inclusivas.

El objetivo principal de la transición para un Desarrollo Sostenible es poder motivar a la sociedad en general en la realización de prácticas ambientalmente sostenibles. Para conseguir mayores cuotas de participación en este ámbito de actuación: reducir las emisiones de CO2, utilizar medios de transporte alternativos, potenciar la utilización de las energías renovables, son algunas de las medidas que hay que tomar.

Especial transcendencia adquiere la colaboración de las administraciones en el diseño y desarrollo de sus propias estrategias para el cambio climático y la eficiencia energética, fomentando la innovación y las energías limpias, en el proceso de planificación económica y del empleo.

La innovación tecnológica se aplica normalmente a productos, pero ahora de lo que se trata es que esa innovación sea de las CIUDADES, para que seamos capaces de introducir un nuevo “Enfoque Urbanístico”, que genere confianza de los ciudadanos/as en la forma como se aborda uno de los más importantes desafíos como es el de la energía.

La creación de Agrupaciones innovadoras en materia de energía es responsabilidad de las autoridades estatales, regionales y locales, en primera instancia. Para ello debemos relacionar la innovación con la sociedad del conocimiento, con el propósito de desarrollar y compartir ese conocimiento acerca de las innovaciones existentes para combatir el cambio climático.

Todo ello permitirá crear una nueva generación de especialistas, emprendedores y legisladores de alto nivel para conseguir una economía baja en carbono en toda Europa, creando un aprendizaje práctico, de modo que los participantes desarrollen conocimientos sobre la dinámica de innovación en dichas tecnologías.

En este proceso juega un papel fundamental la Gobernanza institucional de diferente nivel que incite y aliente hacia la construcción de este modelo que bajo las premisas de los principios de la cohesión territorial (colaboración, coordinación, asociación y diálogo) haga posible mediante un enfoque integrado una reglamentación inteligente y ambicioso como motor de la innovación.

## 5. El papel de las tecnologías de la información y la comunicación en este proceso.

La definición del término TIC (Tecnologías de la Información y la Comunicación) cubre un amplio abanico de servicios, aplicaciones, tecnologías, equipamientos y programas informáticos, que están revolucionando las estructuras sociales, culturales y económicas, al generar nuevos comportamientos frente la información, el conocimiento y la actividad profesional.

En diciembre de 2008, la Unión Europea reiteró su compromiso de alcanzar sus objetivos de ahorro energético y de emisión de carbono para 2020, y subrayó la urgencia de intensificar los esfuerzos encaminados a mejorar la eficiencia energética.

La eficiencia energética ocupa un lugar central en los esfuerzos de la Unión para abordar los problemas de seguridad del abastecimiento energético y el cambio climático. Con la reciente crisis financiera y la ralentización de la economía europea se hace aún más necesario aumentar la eficiencia de la energía y de otros recursos.

Las TIC son conocidas por su amplia capacidad de ahorro energético, a escala de toda la economía, y por su potencial de generar cambios rápidos y profundos en cualquier sector de la sociedad, de la administración pública o de la industria.

Podemos preguntar cuál es el papel que pueden desempeñar las TIC en este proceso, y podemos decir que pueden realizar una contribución doble:

### *Papel catalizador de las TIC.*

Al permitir el control y la gestión directa del consumo de energía, proporcionar herramientas para una mayor eficiencia energética de los modelos empresariales, de los métodos de trabajo y de los modos de vida, así como pueden reducir el despilfarro de la energía

### *Papel cuantificadora de las TIC.*

Las TIC pueden proporcionar la base cuantitativa que puede servir para diseñar, aplicar y evaluar las estrategias de eficiencia energética: contadores inteligentes, medición del rendimiento energético de un sistema pueden optimizar el rendimiento energético global atendiendo al criterio de coste-eficacia.

El sector de los edificios origina el 40% del consumo energético en la UE. La utilización de las TIC permitiría reducir en un 11% el consumo total de energía de aquí a 2020 mediante métodos como los detectores inteligentes y las herramientas informáticas de optimización.

Se deben crear asociaciones entre el sector público y el sector privado para desarrollar tecnologías ecológicas y materiales y sistema energéticamente eficientes en los edificios.

Por su parte, el transporte representa el 26% del consumo energético en la UE. La colaboración entre el sector TIC y el sector de la logística del transporte debería permitir mejorar la calidad de la información sobre el consumo energético y las emisiones de carbono del sector del transporte.

Para ello debemos desarrollar nuevos comportamientos, ya que ya existen herramientas para reducir el consumo de carbono. Los contadores inteligentes permiten, gracias al intercambio de información en tiempo real entre operadores de redes, proveedores de energía y consumidores, controlar mejor el consumo de energía y los costes asociados.

Hay que estimular la demanda de este tipo de soluciones innovadoras basadas en TIC incorporando el imperativo de la eficiencia energética en las políticas de construcción y urbanismo, y de contratación pública, así como apoyando los proyectos innovadores.

## Conclusiones

Nuestra sociedad se enfrenta con diferentes desafíos o problemas relacionados con el avance de nuestra sociedad. El cambio climático y la eficiencia energética ocupan un lugar destacado en este proceso.

Para contribuir a un desarrollo efectivo y duradero debemos garantizar que el concepto de innovación y creatividad sea comprendido y abordado para que contribuya a una mejora sustancial de la competitividad, la sostenibilidad y la creación de empleo.

Debemos crear comunidades de conocimiento no basadas ni en sectores, ni en tipo de organización, sino en intereses compartidos como es el cambio climático y la eficiencia energética mediante el intercambio de experiencias y recursos y valores comunes como son la innovación y la creatividad.

La creación de redes para desarrollar nuevas competencias, desarrollar visiones compartidas sobre el futuro, la integración de diferentes disciplinas científicas, experimentar nuevas formas de innovación, en definitiva un “enfoque integrado” del proceso de desarrollo por parte de la Gobernanza institucional en sus diferentes niveles, puede contribuir a encontrar un crecimiento inteligente, sostenible e integrador.

Para ello es necesario enmarcar la innovación y la creatividad en el proceso de Planificación Económica y del Empleo mediante “Estrategias” debidamente compartidas por todos los participantes en la cadena de innovación: educativos, de investigación que sean capaces de generar nuevos comportamientos, capacidades, métodos y experiencias,

Pero para que todo ello sea posible hace falta una “Transición de Pensamiento” hacia la creación de sociedades sostenibles e inclusivas, impulsadas por la demanda y apoyadas por los avances derivadas de las Tecnologías de la Información y la Comunicación. La colaboración entre todos los agentes involucrados en el conocimiento propiciará un crecimiento económico que al mismo tiempo de una respuesta adecuada a uno de los retos que actualmente tenemos como son el cambio climático y la eficiencia energética.

## Referencias.

<Referencias y Citas según Normas APA 6ª Edición. Ver referencia Fuente: The University of Wisconsin> <Indicar exclusivamente aquellas referencias utilizadas y que aparecen citadas expresamente en el cuerpo del artículo>

Comunicación de la Comisión de 15 de Mayo de 2001 “Estrategia a favor del Desarrollo sostenible COM (2001) 264 final.

Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité económico y social europeo y al Comité de las Regiones. Incorporación del desarrollo sostenible en las políticas de la UE. Informe 2009 sobre estrategia de la UE para el desarrollo sostenible. COM (2009) 400 final.

Comunicación de la Comisión al Consejo y al Parlamento Europeo, de 13 de julio de 2006 “Política de cohesión y ciudades – La contribución urbana al crecimiento y el empleo en las regiones (COM (2006) 385 11).

Comunicación de la Comisión al Consejo y al PE (Política de cohesión y ciudades: la contribución urbana al crecimiento y el empleo en las regiones COM (2006) 385 final de 13 de Julio de 2006.

La Gobernanza Europea (libro blanco). COM (2001) 428 final, de 27 de julio de 2001.

Comunicación de la Comisión “EUROPA 2020”. Una estrategia para un crecimiento inteligente, sostenible e integrador. COM (2010) 2020, de 3 de marzo de 2010.

Decisión del Consejo de 6 de Octubre relativa a las directrices estratégicas comunitarias en materia de cohesión (2006/702/CE).

Comisión Europea. Dirección General de Política Regional. Revista “Promoción del desarrollo urbano sostenible en Europa”:

[http://ec.europa.eu/regional\\_policy/sources/docgener/presenta/urban2009/urban2009\\_en.pdf](http://ec.europa.eu/regional_policy/sources/docgener/presenta/urban2009/urban2009_en.pdf)

EIT (Instituto Europeo de Innovación y Tecnología. Proyecto de Programa Trienal de Trabajo 2010-2012), <http://eit.europa.eu/>

Revista Panorama Inforegio: [http://ec.europa.eu/regional\\_policy/sources/docgener/panorama/pdf/mag29/mag29\\_es.pdf](http://ec.europa.eu/regional_policy/sources/docgener/panorama/pdf/mag29/mag29_es.pdf)

Decisión nº 1350/2008/CE del Parlamento Europeo y del Consejo, de 16 de diciembre de 2008, relativa al Año Europeo de la Creatividad y la Innovación 2009.

Pacto de Alcaldes de la Energía: [http://www.pactodelosalcaldes.eu/index\\_es.html](http://www.pactodelosalcaldes.eu/index_es.html)

Página UE en materia de investigación e innovación: [http://europa.eu/pol/rd/index\\_es.htm](http://europa.eu/pol/rd/index_es.htm)

Energía sostenible para Europa 2.005-2008 (Campaña europea para cambiar el panorama energético en Europa. Socios para la energía sostenible. Información para los candidatos y directrices. <http://www.sustenergy.org/>

Transiciones sostenibles: <http://www.sustainabletransitions.com/>

Comunicación de la Comisión al PE, al Consejo, al Comité Económico y social europeo y al Comité de las Regiones de 12 de marzo de 2009, sobre la movilización de las tecnologías de la información (TIC) para facilitar

la transición a una economía de alta eficiencia energética y bajo nivel de emisión de carbono. COM (2009) 111 final.

Programa Pioneros en Acción (CLIMATE KIC) del EIT: [http://www.eitplus.pl/en/new\\_edition\\_of\\_pioneers\\_into\\_practice\\_pr/2248/](http://www.eitplus.pl/en/new_edition_of_pioneers_into_practice_pr/2248/)

Comunicación de la Comisión al Parlamento Europeo, al Consejo, al Comité Económico y Social Europeo y al Comité de las Regiones, de 19 de noviembre de 2009, relativa a movilizar las inversiones públicas y privadas con vistas a la recuperación y el cambio estructural a largo plazo. Colaboración público-privada (CPP). COM (2009) 615 final.

# ESCRIBIR-DIBUJAR-DEAMBULAR LA CIUDAD

**Enrique Barrera Martínez**

Escuela Técnica Superior de Arquitectura de Madrid (E.T.S.A.M.). Universidad Politécnica de Madrid. (U.P.M). Dir: c/Sarmientos 9B. Colmenarejo. Madrid.(España) 28270 Tlfn: + 34 647 760 157. Email:enrique@haikuarquitectura.com  
www.haikuarquitectura.com

## Resumen

“Ventana iluminada en la alta madrugada. Si se pudiera escribir todo lo que se oculta detrás de tus vidrios biselados o rotos se escribiría el más angustioso poema que conoce la humanidad.”

Roberto Alrt

Cada noche la ciudad se destruye.

Cada día, al amanecer, se vuelve a escribir con miles de historias que dejan sus rastros por el asfalto, por el cemento y el vidrio de las altas fachadas, por las ondas que surcan el aire, por las calles, parques y jardines...

Escribir es dejar huellas.

Pintar es dejar huellas.

Vivir es dejar huellas.

Y todas estas huellas con-forman la ciudad.

Existe una analogía evidente entre el deambular, el escribir y el dibujar. Las tres operaciones consisten en dejar rastros, de modo que la memoria de un movimiento perdura durante más o menos tiempo según la profundidad de la herida... según el instrumento utilizado para arañar la superficie matriz y la energía gastada en el desplazamiento por dicha superficie...

Una ciudad nueva se re-escribe cada día, a cada instante, sobre la antigua configurando un gigantesco palimpsesto, un enorme tapiz que se dispara en todas direcciones, dijo una vez Vila-Matas. Miles de historias se tocan, se superponen se modifican continuamente unas sobre otras en ese inmenso tapiz llamado Nueva York... o Madrid... o Calcuta... o Berlín... Y todas estas historias, las nuevas y las viejas, conforman, dibujan, escriben, una nueva ciudad a cada instante.

No es descabellado pues identificar con la ciudad ese libro total tantas evocado por Borges: el libro donde están contenidos todos los libros, el dibujo que aglomera todos los dibujos, la historia de historias.

La ciudad así entendida se aparece como la historia de los movimientos impresos en ella, la historia de todos sus dibujos.

## Palabras clave

*Escribir, dibujar, deambular, trazar, movimiento, palimpsesto, espacio, tiempo.*

## Abstract

“A window brights in the dark night. If you could write down everything about what is hidden behind your beveled or broken glass, the most harrowing poem the human known the human never have written. “

Roberto Alrt

The city is destroyed every night.

The city, is rewritten each day at dawn with thousands of stories that leave their traces on the asphalt, concret and the high glass walls, by the waves that flow through the air, streets, parks and gardens ... Writing is a trace.

Painting is a trace.

Living is a trace.

And all these tracks make the city-form.

There is an obvious analogy between the wandering, writing and drawing. The three operations consist of a trace, so that the memory of a movement stays for more or less time depending on the depth of the wound ... according to the instrument used to scratch the surface matrix and the energy expended in moving on the surface...

A new city is re-written in every day, in every moment, on setting up a great ancient palimpsest, a huge tapestry that explodes in all directions, Vila-Matas said one time. Thousands of stories are touching one each other, are continually modified overlap on each other in this vast tapestry called New York... or Calcutta ... or Madrid... or Berlin ... And all these stories, the news ones and the olds ones, make, draw, write, a new city in every moment.

It is not unreasonable to identify the city with the total book evoked so many times by Borges: the book that contained all books, drawing to crowd all the pictures, the story of stories.

The city thus understood as the story appears in print in her movements, the history of all your drawings.

## Key words

*Writing, drawing, wandering, drawing, movement, palimpsest, space, time.*

## Introducción

El dibujar y el proyectar, y en general todos los procesos creativos se presentan como procesos oscuros, en los que el propio autor se muestra incapaz de comprender lo que hace, lo que dificulta mucho la pedagogía de estas materias. Es desde el ámbito en que el autor maneja el lenguaje, la escritura, desde el que con más frecuencia y claridad se interrogan los autores sobre los procesos de su trabajo. En el marco de la ciudad descubrimos que a esta familia de escribir-dibujar podemos añadir otra práctica que guarda importantes similitudes con ellas: se trata del deambular. Las tres prácticas se desarrollan habitualmente sobre el tablero de la ciudad, significándola, conformándola, pero el autor no sale indemne de este enfrentamiento, la ciudad a su vez, a través de estas prácticas, conforma al autor.

## Objetivos

Indagar acerca de las posibles correspondencias y similitudes que pudieran existir entre el escribir, el dibujar, y el deambular como actitudes creativas, desencadenantes, mecanismos de generación de la ciudad, en cuanto a que las tres prácticas comparten el hecho de nacer de movimientos capaces de dejar un rastro vital que conforma la ciudad.

## Metodología

La metodología empleada es simplemente la confrontación y yuxtaposición de lecturas de autores de estas tres disciplinas que han reflexionado desde el compromiso sobre el proceso creativo en su propio trabajo.

### 1. Movimiento y ausencia.

Los movimientos dejan huellas. Todo rastro es la memoria de un movimiento. “No vi el viento, vi moverse las nubes. No vi el tiempo, vi caerse las hojas”, dijo Eduardo Chillida. El movimiento es la constatación del tiempo y el espacio. La ciudad así mirada se revela como una máquina de hacer poemas. Como el rayuel-o-matic de Cortázar o el conocido libro de Raymond Queneau para fabricar sonetos “C’ent mille milliards de poèmes” (en el que 10 sonetos con igual estructura de rima están cortados a tira por verso de forma que podemos combinarlos formando 100 billones de poemas distintos). Pero también como una máquina de hacer dibujos. Las infinitas trayectorias que dibujan la personas en su quehacer diario por las calles de la ciudad pueden combinarse con los dibujos invisibles que trazan los vehículos o los animales (perros, pájaros, insectos...). La ciudad puede entenderse como un lienzo. Un gran lienzo donde no paran de dibujarse sucesos. Cada ser vivo desarrolla una actividad que deja rastros en muchos sentidos. Su quehacer interacciona con el medio modificándolo, pero algunas veces además esos rastros se aparecen visibles. Pero además también coexiste latente el dibujo de las relaciones existentes entre sus habitantes, la telaraña que se pone de manifiesto en la ciudad de Ersilia, una de las ciudades invisibles de Calvino, (otro OuLiPo) o en el parpadeo de los semáforos, o en los carteles publicitarios superpuestos en cualquier sucia pared. Son dibujos vivos, que se trazan y borran a cada instante y que hacen a la ciudad cambiante, rica, viva, hermosa. Cuando estos dibujos se tornan visibles se descubren formas asombrosas, ritmos, latidos, respiraciones. Cada ciudad late con una cadencia que le es propia, posee una respiración, y sus habitantes, como células de un organismo componen sin saberlo esta sinfonía.



Figura 1: Artefactos generadores de poemas: El Rayuel-o-matic de Cortázar, el “Libro de los 100.000.000.000 de poemas” de Queneau y la “writing machine”, máquina de hacer ciudades, de Daniel Libenskind.

No se puede detener la ciudad. La vida escribe, dibuja, deja continuamente sus señales. Conservar una ciudad es detenerla, y detenerla significa, matarla. No se conserva una ciudad, se conserva un cadáver. Trazar significa dejar un rastro.

## 1.1 Deambular

Francesco Careri anuncia en su Walkscapes que la primera acción artística del hombre, su primera acción sobre el territorio, fue el deambular. Aun antes de erigir el primer menhir, encontró una manera de transformar su entorno. El hombre, al caminar, estableció su primera acción estética. Deambulando, significaba el territorio, jerarquizaba, establecía relaciones y se posicionaba ante ellas y ante los elementos que las conformaban.

Pero el hombre crece, su vida y sus relaciones se complejizan, y poco a poco, en su andar se va urdiendo la ciudad.

El caminar ha sido hasta hace bien poco la principal manera de desplazarse por la ciudad. En él el hombre descubre que tiene la capacidad de transformar el territorio que habita. En su andar escribe y dibuja la ciudad. Sus pasos dibujan calles y trazados, y con su acción altera el medio, escribe la historia de la ciudad al tiempo que se transforma así mismo.

Tuvo que pasar mucho tiempo hasta que se tomó conciencia del caminar en la ciudad como acción creativa. Fue primero Dadá y luego los situacionistas y sus derivas los que recuperaron el valor del andar. Gilles Ivain plantea en los años cincuenta la hipótesis de una nueva aproximación a los fenómenos urbanos basada en la experiencia vivida del espacio. Y proponen para ello la descripción psicogeográfica de las ciudades, y como instrumento fundamental para hacerlas, la deriva. Según Perniola, la Internacional Situacionista definía la deriva como “la técnica del tránsito veloz a través de distintos ambientes”. Se proponía un paseo “distráido”, abierto a los encuentros ocasionales e inducido de alguna manera por las sollicitaciones físicas y psicológicas de la ciudad: la luz, una bajada, cierto olor, el miedo...

Todo ello acabaría desembocando en la proposición de nuevas ciudades, dibujadas, como la New Babylon de Constant o las ensoñaciones de Yona Friedman.

En definitiva: deambular es en un primer momento el recurso inconsciente del hombre para significar y transformar el territorio. El hombre teje la ciudad en su movimiento sin intencionalidad ninguna, sin entenderla. Pero ese deambular que desde la oscuridad da origen a la ciudad se convierte luego en el instrumento para comprenderla: el hombre se para a mirar hacia atrás y observar el rastro que otros fueron dejando.

En cualquier caso: Ese deambular es un dibujo.

Deambular es un dibujar.

## 1.2 Dibujar

La siguiente acción del hombre para apropiarse de su entorno es dibujar.

Desde su más temprana edad el hombre siente placer en dejar señales. Señales más o menos estables de su movimiento efímero, pero también señales de su paso por este lugar, por esta ciudad, por esta vida.

Es innato en el hombre, consciente de su naturaleza mortal, el deseo de perdurar, y el dibujo es una manera. Ningún animal dibuja porque ninguno sospecha su final.

Pero además el hombre dibujando posee las cosas. Le sirve como instrumento para comprender el mundo. Con él averigua cómo funcionan las cosas, cómo están hechas. El niño se pregunta el por qué de las cosas, el adulto el cómo, y dibujar es acaso la mejor manera de averiguarlo.

En un primer estadio el niño dibuja por el mero placer de dejar un rastro, sin ninguna intención. Luego le sirve para comprender el mundo y pronto como un instrumento para inventar historias.

Como Paul Valery dice, “hay una inmensa diferencia entre ver una cosa sin el lápiz en la mano y dibujándola.” Según él, “hasta el objeto más familiar a nuestros ojos se vuelve otro cuando se aplica uno a dibujarlo: se da cuenta entonces de lo que ignoraba, de que nunca lo había visto de verdad.”

No puedo precisar mi percepción de una cosa sin dibujarla virtualmente, y no puedo dibujarla sin una atención voluntaria que transforma en un grado notable lo que de entrada había creído percibir y conocer a la perfección. Caigo en la cuenta de que no conocía lo que conocía...

Por eso es tan importante el dibujar la ciudad. Existen muchas teorías sobre cómo debe dibujarse la ciudad. Se contempla desde la elección del sistema de representación a la técnica y la intención. Porque ¿cómo se dibuja una cosa cuyas dimensiones en el plano son tan grandes respecto a sus alturas? Sin embargo es precisamente esta tercera dimensión, la casi despreciable, la que sin duda tiene más relevancia en nuestra vida. El hombre percibe el mundo desde su verticalidad, desde unos ojos que miran siempre hacia delante, separados 1,70m del suelo y que son incapaces de abarcar más de 60° de un golpe. El mundo que organiza, el que ordena es el del dibujo en planta, pero el que vivimos y sentimos, aquel en el que vivimos y sentimos, es en el de la sección. Sin embargo tradicionalmente la ciudad se ha dibujado siempre en planta, como si lo único verdaderamente importante fuera su estructura, su organización, es decir, el trazado de sus viales, los llenos y vacíos, la delimitación entre el espacio público y el privado... Se han obviado demasiadas veces las alturas, las secciones, la topografía y sobre todo todo lo demás. Todo aquello que es justamente lo que hace que una ciudad sea la ciudad que es. Dónde están en los mapas los olores, los vientos dominantes, las texturas, los colores, los sabores, las densidades de población, la música, los ruidos, los sonidos, la amabilidad, la crispación, las risas y sonrisas, los niños, los ancianos, los insectos, los animales, las despedidas, el tráfico en horas punta, el vapor de agua, la alegría o la tristeza, el dolor, las caricias, las brisas, las sombras de las nubes, el sol, las aceras levantadas, las penumbras, los besos y abrazos, el frescor de la noche, las rupturas, los suicidios... .. es decir justamente todo aquello que nos importa...

¿Cómo se dibuja eso?

Dibujar es un misterio. Uno de los más grandes. No sabemos por qué se dibuja, y mucho menos por qué el que dibuja dibuja lo que dibuja. Paul Auster comentó en cierta entrevista acerca de la escritura: “no es que escribir me produzca un gran placer, pero es aun peor no hacerlo”.

Y Rilke lo expresa a la perfección en sus Cartas sobre Cézanne:

El pintor no debería llegar a percatarse de sus intuiciones (como el artista en general); es preciso que sus progresos, para él mismo enigmáticos, se trasieguen, sin el rodeo de la reflexión, tan rápidamente a su obra que en el momento en que aparezcan no pueda reconocerlos.

(...)

Que las cartas de Van Gogh puedan leerse tan bien, que haya tanto en ellas, es cosa que en el fondo habla en contra de él, como también habla contra el pintor (comparado con Cézanne) el que quisiera esto y aquello, el que supiera, el que llegara a saber.

(...)

Un pintor que escribía, un pintor por tanto que no era tal, trató también con sus cartas de inducir a Cézanne a explicarse, planteándole cuestiones de pintura; pero si se leen las pocas cartas del anciano, se comprueba que quedó en un torpe intento de explicación que le repugnaba infinitamente a él mismo. No podía decir casi nada. Las frases con que lo intenta se estiran, se embrollan, se erizan se anudan, y al final lo deja estar, furioso, fuera de sí. En cambio logra escribir con una gran claridad: “creo que lo mejor es el trabajo”.

(...)

Toda palabrería es un malentendido. Sólo hay entendimiento en el trabajo mismo.

¿Hay muchos artistas que hayan intentado dibujar la ciudad? Es cierto que los urbanistas vienen haciéndolo a lo largo de la historia desde el Renacimiento, pero casi siempre como un mecanismo al servicio del poder, que usa ese dibujo como un instrumento de control político, de doblegación de los habitantes de la ciudad. En el mejor de los casos el urbanista trata de aprehender la ciudad, pero siempre desde afuera. Pero el caso de dibujantes interesados por la ciudad es menos frecuente. Aun así pueden entenderse dos tipos de artistas: los que intentan reflejar la ciudad, sin que importe de qué lugar se trata, y los que intentan reflejar una ciudad concreta, con nombre propio, en la que lo importante es precisamente que se trata de esa ciudad.

Existe una tercera familia, que resulta ser la más extensa. Y es que hay determinados autores que han captado el ambiente o la esencia, si es que se puede decir así, de determinadas ciudades, casi siempre emblemáticas, pero sin que ésa hubiera sido la intención principal de su trabajo. Conocido es el caso de Woody Allen, considerado casi por unanimidad el cineasta que mejor ha retratado la Nueva York del s.XX, pero sin que acaso su intención primera fuera la de retratar en sus cintas esa Nueva York.

Por tanto podemos decir que es infrecuente hasta la fecha el intento del poeta que dibuja para intentar encontrar el alma de la ciudad como lo hace con el alma del hombre o de la naturaleza.

Existen muchos paralelismos entre dibujar y escribir, pero también una gran diferencia: lo escrito necesariamente tiene un significado, lo dibujado no.

En cualquier caso, todo dibujo narra algo.

Dibujar es un escribir.

## 1.1 Escribir

La ciudad puede ser entendida como un dibujo, un cuadro que se pinta al caminar, pero también puede ser leída como un texto

Walter Benjamín escribe en el Libro de los Pasajes que “perdersé en la ciudad es como perdersé en un bosque. Las ciudades también son lugares inventados por la voluntad y el deseo, por la escritura, por la multitud descono-

cida. Son vastos depósitos de historia que pueden ser leídos como un libro si se cuenta con un código apropiado; son como sueños colectivos cuyo contenido latente se puede descifrar”

En la escritura es más frecuente encontrar intentos de retratar la ciudad. El escritor construye con lo que vive, el pintor con lo que ve. La ciudad no se ve más que por delante, nunca se capta de un vistazo, en primer lugar por evidentes cuestiones anatómicas (hasta ahora no se ha descrito el caso del desarrollo de ojos en la nuca...), pero en cambio sí se siente. Los fragmentos se compilan con cierta unidad, y eso es lo que escritor escribe.

Es frecuente incluso que el escritor invente ciudades. En realidad el escritor inventa sociedades, modos de vida, personajes..., y éstos están tan íntimamente ligados a la ciudad que se ve necesariamente avocado a “diseñar” una ciudad que justifique ese modo de vida, esos personajes, esos comportamientos. Así aparecen las Arcadias y Macondos. Podemos inferir desde luego la forma de la ciudad. Su morfología es resultado de la actividad de los hombres que la habitan, pero tan cierto es esto como que la ciudad hace a sus habitantes de una manera, del mismo modo que el dibujante o el escritor al hacer su obra no es consciente de que es realmente la obra quien les hace a ellos.

Tan recíproca es la relación entre el hombre y su ciudad. Tan semejante es la ciudad a sus habitantes.

También existen ciudades escritas que coexisten en planos paralelos a las físicas, o superpuestas con ellas en una suerte de imagen fantasmagórica. Muchas veces estas ciudades “paralelas” se manifiestan con mucha más presencia y potencia que la original. El arquitecto Francisco Javier Sáenz de Oíza recitaba con frecuencia un hermoso haiku japonés:

Al sol se están secando los kimonos  
¡Ay, las pequeñas mangas del niño muerto!

Entonces describía con pasión cómo transcurría la escena: una pareja, desecha, vela el cadáver aún caliente de su único pequeño hijo. Tras una noche dolorosa e interminable los primeros rayos del sol asoman por la ventana. Entonces los agotados padres, atraídos por la luz, dejan caer su mirada distraídamente por ella y descubren sus kimonos tendidos junto al del niño, cuya pequeña manga se balancea levemente mecida por la brisa de la mañana. Entonces, ante tan terrible manifestación de la ausencia de su pequeño puesta en valor por el balanceo del pequeño kimono rompen a llorar desconsoladamente. La ausencia sugerida por el kimono sorprendentemente resulta más insoportable aún que el propio cuerpo presente del niño muerto. Oíza concluía entonces muy excitado cómo un símbolo o una imagen puede ser, quién lo iba decir, aun más potente que la cosa representada por ella misma.

En La Vuelta día en 80 mundos Julio Cortázar contaba cómo un buen amigo le había retratado un cierto pueblo o ciudad de Grecia describiéndole con todo detalle una graciosa plaza ateniense en donde debía tomarse un autobús destartado le llevaría hasta ella, etc, etc... Algún tiempo después Julio tuvo la oportunidad de viajar a Grecia y no quiso perderse el visitar aquella ciudad. Buscó la plaza que tan graciosamente le había descrito su amigo y aún fascinado por su relato tuvo la oportunidad de recrear el mismo viaje que imaginó meses antes, ahora en persona. Como era predecible, el pueblo, el trayecto y hasta el autobús no encajaban exactamente con los que Julio había imaginado. La escala..., los colores..., en fin, las diferencias que todos podemos esperar. Lo curioso del caso es que Julio comenta cómo varios años después de haber visitado la ciudad cuando piensa en ella o la menciona, la imagen que aparece en su cabeza sigue siendo la que se había formado tras la descripción de su amigo a pesar de que ya había visitado y conocido el escenario real. Tal es el poder del símbolo, tal el misterio de la memoria.

El caso es que no hay gran diferencia entre escribir y dibujar. Los sumerios empezaron a anotar en unas tablillas de arcilla la contabilidad de las cosechas y un mercado floreciente. Con el tiempo a eso se le llamó escribir. Es claro que los primeros grafemas fueron literalmente dibujos que el uso y los instrumentos de escritura fueron simplificando hasta olvidar su forma primitiva.

Además todo escritor aprende a escribir dibujando. El niño aprende mucho antes a dibujar que a escribir, y usa su dibujo para inventar historias. Traza un castillo con una gran puerta. El sabe que detrás hay un dragón que custodia una princesa o un tesoro... Junto al castillo dibuja al caballero, del que conoce sus épicas hazañas... se establece la lucha...

Hay otra manera más de dibujar escribiendo y a la vez construir la ciudad. El propio Julio Cortázar re-crea ese París maravilloso del quartier latin en su novela Rayuela. Allí nos propone la imagen de Horacio y la Maga que recorren imprecisamente las calles de la ciudad sin buscarse pero sabiendo que se encontrarían. Es decir una auténtica deriva. Y en ese deambular tejen una bellísima ciudad dibujada por dos moscas que circulan erráticamente por un laberinto que resulta llamarse París.

Escribir es un dibujar.

## 2. El Land Art y las densidades

Este dibujar deambulando, esta correspondencia entre caminar, escribir y dibujar se hace patente en algunas experiencias del land art. En 1967, Richard Long realiza *A line made by walking*, que consiste en un insistente paseo sobre un prado de modo que la hierba se va desgastando bajo sus pies hasta aparecer un rastro fruto de sus pisadas. La obra de arte se muestra entonces como ausencia, como señal de un movimiento pasado, de una acción que se produjo en un lugar y del que ya sólo podemos observar las consecuencias, el rastro del mismo, el viento de Chillida. Richard Long realizará después experiencias similares caminando por el desierto, en línea recta, en círculos y siguiendo otros patrones geométricos reconocibles que luego fotografía y que resultan ser verdaderos dibujos trazados sobre el territorio.



Figura 2: Richard Long: *A line made by walking* (1967)

Ocurre que no es casualidad que escogiera para sus acciones el tapiz de un prado o la superficie arenosa del desierto. En el dibujar intervienen la naturaleza de dos aspectos físicos: el trazador, es decir el objeto que horada la superficie dibujada, y el lienzo o superficie desgastada por el trazador. Ocurre que cuando la densidad de ambos es demasiado alta o baja, la huella se va haciendo cada vez más imperceptible. Para que aparezca el rastro de forma visible, uno de los dos debe ser mucho más denso que el otro para que en su desgaste aparezca el rastro. El caminar de Long hubiera sido exactamente el mismo sobre una plancha de acero o una solera de hormigón, pero el resultado de su acción habría sido menos patente y por tanto la ausencia del movimiento se hará menos notoria, del mismo modo que la manga del kimono resalta la ausencia del niño muerto con mucho más dolor que si el viento no la hubiera mecido o que si sencillamente hubiéramos encontrado una foto sobre nuestra mesilla de noche.

Ocurre lógicamente que nuestras ciudades están ejecutadas casi en un 100% en materiales muy densos precisamente para que su vocación de eternos les permita no ser horadados con facilidad.

Aun así podemos encontrar este rastro en monumentos o edificios muy visitados: en la subida a la cúpula o el campanario de una catedral o en las transitadas escaleras de determinado ministerio o en el acceso a un visitado museo, donde el centro de las escaleras marmóreas, o los pasillos de gran tránsito ofrecen una deformación y una suavidad que “desdibujan” la pieza y nos deslizan a una espeluznante visión temporal: vemos en décimas de segundo desfilar ejércitos por encima de esas pequeñas piezas por las que ahora se pasean nuestros pies. De modo que de algún modo en esa pequeña piedra está escrita una gran historia: no se puede contar más con menos. Esta mañana observé un cristal de cuarzo y creí que se movía ¡qué lejos del tiempo de una rosa!, decía Chillida.

Paree pues que el dibujo se aparezca como rastro de un movimiento es una cuestión de densidades. Es claro que en la ciudad se producen cada día miles de movimientos ya acciones semejantes a las de Richard Long. Es más, podemos decir que se trata de movimientos muchos más interesantes que los de Richard. Pero la urdimbre de la ciudad es menos visible que la del desierto de Long, simplemente porque la densidad es otra. Pero si hacemos el esfuerzo podemos entrever esas líneas, esos dibujos. Son los dibujos de la vida, trazados sin ninguna pretensión estética, la pura ausencia de la acción, y no pueden ser más bellos.



Figura 3: Pablo Picasso “dibujando con luz” para la revista LIFE. 1949

Le Corbusier se quedaba extasiado al contemplar el estado en que quedaba una mesa cualquiera en un local de comidas tras una de ellas: la posición de los vasos, los cubiertos, los restos del pan, las copas... se le aparecían como un verdadero poema. La distancia entre ellos estaba gobernada por la medida del hombre, la longitud de su brazo que estira para dejar el objeto en el lugar que le resulta más apropiado. Se establecen relaciones mágicas entre el salero el tenedor y la copa, que el hombre establece despreocupadamente sin ninguna pretensión artística ni estética y que no son visibles físicamente sólo porque la densidad del aire no es la suficiente para que queden grabados por un tiempo. Y de nuevo Chillida: ¿no es el espacio una materia más lenta?

El escritor tiene la gran facultad de leer las invisibles historias que tejen esta urdimbre. Roberto Arlt es consciente del poema que cada día se despliega en cada bloque de viviendas, en cada barrio y calle, en los pasillos de los hospitales, en los mercados.

Walter Ruttmann capta estos instantes maravillosos que se producen en la cotidianidad de cada día pero que nunca son iguales en su conocida película *Berlín, sinfonía de una ciudad* (1927). No es el único caso en que el cine intenta hacer visibles estos dibujos, los ritmos, la pulsión de la ciudad. Ron Fricke lo consigue con más precisión en *Baraka* (1992), film en el que en una serie de secuencias aceleradas se hace patente el baile de los automóviles por las avenidas de una gran ciudad. El ritmo de los semáforos, las luces de los faros en la noche avanzando densamente por las calles, nos remiten inmediatamente al flujo sanguíneo, al ritmo del corazón, a nuestra apropiada respiración. La ciudad también respira, su corazón late y es en ese discurrir donde sus habitantes trazan los dibujos de la vida.

## Conclusiones

El dibujo es definitivamente la manifestación de una ausencia: la ausencia de un movimiento que tuvo lugar sobre un soporte y cuya intensidad sobre el mismo procuró un rastro visible que nos devuelve a la acción ausente. Escribir-dibujar-deambular resultan ser tres métodos de generación de la ciudad coincidentes en su capacidad de actuar como desencadenantes creativos a partir de la manifestación de un fenómeno por ausencia. Quizá debiéramos hablar de caminar, pero ocurre que caminar suele responder a un movimiento que recorre un itinerario más o menos fijado de antemano. El que camina sabe a dónde va, y en los procesos creativos esto nunca ocurre. Por eso preferimos el término deambular que nos remite a movimientos más vagos, trayectorias menos intencionadas, actitud distraída, valores que tienen que ver con el dejarse llevar del dibujo puro o la escritura automática.

Convendría iniciar una pedagogía del dibujo que permitiera ahondar en la investigación de la ciudad. Indagar acerca de cómo se siente la ciudad y cómo se puede representar de manera productiva. El misterio de todo dibujo o creación artística debe estar presente en el dibujo de la ciudad de modo que aparezcan soluciones creativas y preguntas interesantes en torno a ella.

## Referencias

- Arlt, R. En la noche. Historias después de hora. Buenos Aires, Argentina: Instituto Movilizador de Fondos Cooperativos.
- Chillida, E. (2005). Escritos. Madrid, España: La Fábrica.
- Calvino, I. (1990). Las ciudades Invisibles. (Aurora Bernárdez, Trad.). Madrid, España: Siruela.
- Valery, P. (1960). Escritos sobre arte. (2ªed). (J. L. Arántegui, Trad.). Boadilla del Monte, Madrid, España: A. Machado libros.
- Auster, P. (1982). Experimentos con la verdad. Barcelona, España: Anagrama.
- Cortázar, J. (1967). La Vuelta día en 80 mundos. Tomo I (30ªed.). Buenos Aires, Argentina: Siglo XXI Editores.
- Careri, F. (2002) Walkscapes. (M. Pla, Trad.). Barcelona, España: Gustavo Gili.
- Urbanismo situacionista. (2006). (M. Pla, Trad.). Barcelona, España: Gustavo Gili. Prodedencia de los textos: "Formulaire pour un urbanisme nouveau", publicado en la revista Internationale Situationniste, 1, junio 1958, págs 15-20.
- Cortázar, J. (1994). Rayuela. Madrid, España: Cátedra. (Trabajo original publicado en 1963)
- Perniola, M. (1972) Los Situacionistas. Historia crítica de la última vanguardia del siglo XX. (Alvaro García-Ormaechea. Boadilla del Monte, Trad.). Madrid, España: Acuarela/A. Machado libros.
- Blanchot, M. (1955). El espacio literario. (V. Palant y J. Jinkis, Trad.) Barcelona, España: Ediciones Paidós Ibérica. (Trabajo original publicado en 1955)
- Rilke, R. M.. Cartas sobre Cézanne. Ed Paidós 1985.
- Magris, C. (2008). El infinito viajar. (A. Mondadori, Trad). Barcelona, España: Anagrama. (Trabajo original publicado en 2005)
- Walter Ruttmann (Director). (1927). Berlín, sinfonía de una ciudad [cinta cinematográfica]. Alemania: Deutsche Vereins-Film
- Magidson, M. (Productor) y Ron Fricke (Director). (1992). Baraka [cinta cinematográfica]. EE.UU: Magidson Films.

# GESTIÓN URBANA SOSTENIBLE. UN NUEVO URBANISMO SOSTENIBLE PARA LAS CIUDADES LATINOAMERICANAS

**Ricardo Adrián Dr. Vergara Durán**

Profesor del Departamento de Arquitectura, Urbanismo y Diseño

División de Arquitectura, Urbanismo y Diseño. Universidad del Norte. Km. 5 Vía a Puerto Colombia. Barranquilla / Colombia:

+ 49 3509509 Ext. 3441

Email: ravergara@uninorte.edu.co

## Resumen

El siguiente ensayo hace parte de las reflexiones surgidas durante el proyecto Modelo de Gestión Urbana Sostenible realizado entre junio de 2008 y diciembre de 2010 por nueve grupos de investigación de la Universidad del Norte en Barranquilla, Colombia y financiado por COLCIENCIAS<sup>1</sup>, haciendo aquí énfasis en el aspecto de la habitabilidad en tanto que elemento aglutinante de la sostenibilidad urbana y pilar para un nuevo urbanismo.

El proyecto Modelos de Gestión Urbana Sostenible (MGUS) se entiende como una herramienta que ayuda

a realizar estudios prospectivos sobre la habitabilidad de Barranquilla, en el marco de un desarrollo sostenible. Es un modelo de análisis para la gestión urbana sostenible, medida con base en indicadores de calidad de vida y desarrollo humano permitiendo la integración de factores del conocimiento, tecnología y la innovación a nivel regional, nacional e internacional. Este modelo se validó para Barranquilla, (con 1.600.000 habitantes la quinta ciudad más grande de Colombia) basados en la información bibliográfica disponible, en la recolección directa de datos y en la realización de proyecciones por medio de simulaciones de casos.

## Palabras clave

*Gestión Urbana Sostenible, Gestión urbana, Sostenibilidad urbana, Habitabilidad, Vulnerabilidad, Barranquilla.*

## Abstract

The proportion of urban population increases day by day worldwide and increases likewise the possibility of environment deterioration. The Cities lacks the tools to manage these growths or the arguments to stop or reorient settlements. All this generates

a diminished authority lacking the strength to enforce the Territorial Ordinance and a vicious cycle is conformed to a corresponding decrease in the quality of life of the population and a negative message for the opening of development opportunities.

---

<sup>1</sup> COLCIENCIAS. Departamento Administrativo de Ciencia, Tecnología e Innovación. República de Colombia. Código Proyecto. PRE00405001208.

This research results from the above mentioned situation and it aims at designing tools which take into account the variables susceptible to be intervened to attain benefits for the population, which have an incidence in sustainable urban development and that could anticipate the effects of any measure. They will also assure the quantification of not only the economical resources in order to implement them, but also their availability for public examination and additionally that the intervention measures are efficient.

The present essay is part of the reflections arisen during the project Sustainable Urban Management Mo-

del (MGUS), performed between June of 2008 and December of 2010 by research groups of Universidad Del Norte in Barranquilla, Colombia, placing emphasis on the habitability aspect as an agglutination element in urban sustainability and foundation for a new urbanism.

The model of the MGUS project has been validated for Barranquilla (the fifth largest city in Colombia), based on the available bibliography, the direct data collection and the implementation of projections through cases simulations.

## Key words

*Sustainable Urban Management, Urban Management, Urban Sustainability, Habitability, Barranquilla.*

## Introducción

Considerando las características particulares de surgimiento, crecimiento y desarrollo de la mayoría de las ciudades latinoamericanas, además del índice de crecimiento de la población urbana, del índice de primacía urbana (Bähr y Mertins, 1995) (cociente entre el tamaño de población entre la primera y la segunda ciudad de un país)<sup>2</sup> y de metropolización (concentración de la población urbana en grandes aglomeraciones, entendida estas como ciudades con población entre 500 mil y un millón de habitantes, a veces hasta 2 millones)(Bähr et al) y en conjunto con las particularidades e impacto de las problemáticas urbanas que se presentan con regularidad aunque con diferentes intensidades en las ciudades grandes y medianas de cada país, cabe preguntar de si existe un urbanismo particular o singular del subcontinente, o si existe una manera especial de ser entendido, asumido y realizado el urbanismo?

Si existen características particulares de las ciudades latinoamericanas y las problemáticas urbanas se presentan también de una manera particular, surge la pregunta de si ¿existe también un urbanismo latinoamericano? O de si correspondientemente ¿debería existir una manera determinada de urbanismo para afrontar esta situación especial?

El urbanismo en sus diferentes acepciones lingüísticas e idiomáticas significa un proyecto de ciudad, circunscrito a unas particularidades/especificidades culturales de una sociedad determinada y siempre dentro del marco de un contexto de espacio tiempo definido. Las diferencias en cómo cada sociedad asume el reto de llevar a cabo su proyecto de ciudad, con qué estrategias y mecanismos y en qué medida alcanzan sus objetivos varía en cada

---

2 En América Latina el sobrepeso del tamaño de población de la ciudad mayor del país- la cual regularmente es la ciudad capital es muy significativo como lo demuestran cálculos comparativos (Bähr y Mertins, 1995: pp. 29-31).

caso. Esto puede denominarse “determinación del lugar” lo cual es mucho más que el resultado de un estudio o análisis sobre las características sobresalientes de un territorio para definir sus potenciales de desarrollo. La determinación de lugar termina siendo el sentido mismo del desarrollo propuesto, pues el territorio es un ente dinámico que se define y es definido en el constante que-hacer del grupo social allí asentado.

Si se toman como ejemplo algunas ciudades latinoamericanas, entonces la pregunta son: ¿fueron estas ciudades proyectos de ciudad surgidos en el seno de las particularidades culturales de sus respectivas sociedades? y ¿han logrado dichas ciudades asumir el reto de llevar a cabo dichos proyectos de ciudad? ¿Son estas ciudades reflejos de sus proyectos de ciudad o más bien son estas ciudades el reflejo de proyectos truncados, que no han podido realizarse a cabalidad?

Las ciudades latinoamericanas se caracterizan en general por su origen fundacional y por su morfología particular, enraizada en un modelo ibérico que surgió del periodo colonial de los siglos XVI, XVII y XVIII, con improntas denotantes en el periodo de conformación de los estados nacionales en el siglo XIX y un fuerte proceso de crecimiento y consolidación y/o decadencia durante el siglo XX. Pero con todas las diferencias y particularidades posibles, la ciudad latinoamericana es una ciudad moderna, de rápido crecimiento, con grandes problemas de tráfico, con insuficientes redes de transporte público masivo, con una gran fragmentación espacial y segregación social, con un alto porcentaje de pobreza, con un fuerte sector de comercio informal determinando la actividad económica así como con amplias zonas de la ciudad surgidas y consolidadas como resultado de un proceso de crecimiento informal de la ciudad.

El crecimiento acelerado y descontrolado de la población urbana incrementa las posibilidades de deterioro ambiental, y calidad de vida de los habitantes (principalmente poblaciones marginales que regularmente llegan en las nuevas olas de migración y cuyas condiciones socio-económicas les obligan al hacinamiento). Las ciudades sin embargo carecen de herramientas para manejar o reorientar el asentamiento, generando un menoscabo por las normas del ordenamiento territorial, un desprecio por la autoridad y en general una anomia frente a los problemas de la ciudad a menos que se sea afectado directa y fuertemente por éstos, conformando así un círculo vicioso con un desmedro creciente de la calidad de vida de la población y con un mensaje negativo a la apertura de oportunidades para el desarrollo. Frente a la preocupación descrita, surgió esta investigación que busca diseñar herramientas que contemplen las variables susceptibles de intervención en beneficio de la población, incidentes en el desarrollo urbano sostenible (social, económico, ambiental) anticipando los efectos de las medidas a adoptarse y cuantificando los recursos no sólo económicos, para implementarlas, que estén disponibles al examen de los ciudadanos, que puedan servir de base para que las medidas de intervención sean transparentes, concertadas, aceptadas y ejecutadas.

Implantar estas estrategias requiere intervenir acertadamente las variables responsables del desarrollo urbano. Conocer anticipadamente los resultados facilita tomar medidas acertadas. Estas decisiones informadas frenarán los deterioros, atraerán la inversión y mejorarán la calidad de vida urbana en Colombia y donde se apliquen.

## Objetivos

El objetivo principal del proyecto MGUS consistió en diseñar, validar y documentar, un modelo multidimensional de gestión urbana a partir de la determinación de las variables e indicadores que representen el Desarrollo Urbano Sostenible (económico, social y ambiental) así como de las formas de valorarlos, interrelacionarlos e

intervenirlos y simular escenarios ante perturbaciones en las variables del modelo, con el propósito de proveer una herramienta que fundamente las decisiones urbanas. Dentro de los objetivos específicos cabe señalar la identificación de variables e indicadores que permitan diseñar y documentar un modelo de análisis que reflejen el desarrollo urbano sostenible, la validación con base en los datos de las variables e indicadores recolectados para varias épocas en Barranquilla, la simulación de escenarios, la realización de propuestas de normas legales y por último proponer dejar planteadas temáticas para investigaciones subsiguientes que complementen la respuesta al problema científico aquí planteado.

## Metodología

En el aspecto metodológico se implementaron estrategias que permitieron la comunicación entre las diferentes áreas que conforman el grupo investigativo. Durante más de dos años de compromiso con el proyecto, se realizaron reuniones de los investigadores, estudiantes de maestría y estudiantes asistentes para discutir conceptos generales y específicos, metodologías, y aspectos organizacionales. De igual forma, se utilizó el sistema de interrelación en el cual, la socialización de los problemas a través de la definición y relación entre ellos, así como la comparación y estudio con los expertos de cada área (Método Delphi) para llegar a un acuerdo y definir los niveles de impacto. Esto fue primordial para avanzar estratégicamente en el diseño del modelo de gestión urbana sostenible.

En primera instancia, se utilizó la metodología de acuerdos multi-profesionales que incluye la recolección de indicadores para analizar datos, la discusión de indicadores (conferencias, hechos), los indicadores de calidad de vida: individuales y de la comunidad y la conceptualización del valor esperado de calidad de vida y del proyecto en general: variables controles, gradientes (concepto flexible). Posteriormente, se realizó una revisión conceptual principalmente de las variables que intervienen en el concepto de Calidad de Vida. Otros debates conceptuales fueron sobre las variables de calidad de vida y lo que debe abarcar el modelo en este aspecto, determinar en donde están los núcleos incitantes al cambio, determinar con qué perturbaciones se produce (x) efecto, proponer una forma diferente de vida (comportamiento) y una mayor participación ciudadana. Se discutió sobre el concepto de sostenibilidad, adoptando que el término sostenibilidad es el grado en el que las actividades humanas presentes, comprometen la capacidad de generaciones futuras para realizar sus propias actividades (Brundtland, 1987), así como la capacidad de un sistema para mantener sus variables dentro de unos límites predeterminados, teniendo en cuenta cambios en su entorno y perturbaciones en sus variables.

## 1. Innovar en la investigación urbana y en la gestión urbana para un nuevo urbanismo

El proyecto MGUS parte del planteamiento de que los sistemas urbanos y las ciudades son contextos muy complejos de interacción entre muy diversos elementos de la vida social. Para acercarse a dicha complejidad de interacciones se plantearon dos enfoques, Sistémico y de Agentes (Ver Figura. 1. Enfoque para la interpretación de dinámicas urbanas) que permiten analizar las dinámicas urbanas de acuerdo a la teoría de sistemas (Luhmann, 1997) aplicada a la concepción de ciudad, ya que esta teoría plantea una sociedad como el nivel emergente en el cual ocurren las comunicaciones sociales. Éstas no se limitan a la comunicación que se da de forma verbal o con

el uso del lenguaje sino a todas las selecciones informativas que puedan darse en un sistema, es decir esta teoría permite describir y explicar la sociedad y su funcionamiento como un complejo sistema de comunicaciones, dentro del cual se pueden incluir entonces el efectivo acceso a bienes y servicios que se hacen evidentes en la calidad de vida de los individuos y del grupo humano (Vergara, Alonso, Palacio y Rojas 2009).



Figura 1. Enfoque para la interpretación de dinámicas urbanas. Proyecto MGUS

Desde la perspectiva del enfoque sistémico, las ciudades son vistas como sistemas complejos, auto organizados y estructurados, en las cuales los individuos que habitan en ella interactúan entre sí, con procesos de comunicación, que facilitan el intercambio de información; esto conlleva a que la población sea capaz de adecuarse a múltiples situaciones variantes, para responder a los requerimiento que ellas exijan.

Las ciudades como sistemas estructurados, no solo se encargan de asignar a sus agentes (individuos), funciones dentro de ella, sino que además regulan los niveles de libertad de cada uno para asegurar la convivencia entre ellos, la cual puede verse en peligro como resultado de las desigualdades sociales. (Zurek, Arango y Ramírez 2008).

Por otra parte, para el enfoque de los agentes, se diseñó una encuesta y a partir de la aplicación de la misma se pudieron definir problemáticas urbanas, sociales y ambientales de la ciudad en general, con el fin de acercarse a los diferentes roles y problemas que son vividos por los ciudadanos en su entorno.

Para el diseño y evaluación de la encuesta, se tomaron las problemáticas encontradas en la ciudad desde el enfoque de cada una de la áreas de investigación y se plantearon 140 preguntas directamente a 1200 individuos, divididos de acuerdo al estrato socio-económico en 14 Barrios de Barranquilla (ver Tabla 1). El objetivo de dicha encuesta fue evaluar la valoración de percepción de las problemáticas percibidas por los habitantes de la ciudad.

ESTRATO	BARRIO	# ENCUESTAS
1	Brisas Del Rio	93
	El Ferry	93
	Las Flores	93
	La Paz	93
2	Centro	156
	Ciudadela	156
3	El Carmen	126
	La Victoria	126
4	Boston	72
	Olaya	72
5	Betania	36
	Los Nogales	36
6	Villa Santos	24
	Villa Country	24
	Total	1200

Tabla 1. Lista de encuestas realizadas. Proyecto MGUS.

Para el tema de la habitabilidad se seleccionaron 40 del total de 140 preguntas agrupadas de acuerdo con su relación a siete ítems a saber: factores sociales, percepción de la vivienda, conocimiento de la situación, movilidad residencial y razones para ello, seguridad, condiciones de contaminación, actitud ciudadana y ubicación en la ciudad y movilidad.

	HABITABILIDAD	NUMERO DE PREGUNTA						
1.	Factores sociales	5	6	10	11	19	20	
2.	Percepción de la vivienda	24	25	26	27	28		
3.	Conocimiento de la situación	29	30					
4.	Movilidad residencial y razones para ello	31	32	33	34	35		
5.	Seguridad	36	37	38				
6.	Condiciones de contaminación (visual, aire y agua) y cubrimiento en servicios públicos.	49	50	51	52	53	54	55
7.	Actitud ciudadana	56	57	58	76	80	81	105
		121	131	132				
8.	Ubicación en la ciudad y movilidad	59	72	73	106			

Tabla 2 Selección de preguntas Encuesta Mgus y Habitabilidad. Proyecto MGUS

Seguidamente se realizaron graficas de las respuestas a estas preguntas en diferentes barrios de la ciudad para obtener un análisis comparativo de la situación general.

Al hacer un análisis de la relación entre los siete aspectos escogidos se puede constatar la vulnerabilidad contingente (Contingencia de la Vulnerabilidad) que se presenta en la ciudad y la necesidad de generar una reflexión sobre el urbanismo que integre la vivienda y el hábitat como aglutinadores del desarrollo urbano sostenible, pues estos dos aspectos representan la expresión individual y social del principal problema de la ciudad (además de ser su sentido esencial) y por lo tanto deben servir de eje para generar y desarrollar las soluciones posibles, lo cual está en el trasfondo del proyecto MGUS (Vergara (Ed), 2011b).

Estando de acuerdo en que los sistemas urbanos y las ciudades son contextos muy complejos de interacción entre muy diversos elementos de la vida social, es necesario que los conceptos de análisis sean así mismos capaces de visualizar y descifrar dicha complejidad: la nueva vulnerabilidad es en este contexto esencial para entender la multi-dimensionalidad de los fenómenos urbanos pues integra aspectos no solamente cuantificables en forma absoluta sino que dependen también de los tipos de relaciones, contradicciones y usos sociales que se generan en una determinada ciudad, incluyendo factores económicos, políticos y sociales y es por tanto muy importante en la gestión de políticas públicas.

Por todo lo anterior se puede también inferir que la vulnerabilidad es una dimensión relativa puesto que se presenta en función de circunstancias y condiciones socioeconómicas, pero también dentro de contextos determinados (espaciales-geográficos medioambientales, lo que hace que cada región o ciudad presente variadas características y tipos de vulnerabilidades específicas y sea continente tal como lo introduce Vergara (2011a).

Es importante aquí la relación por un lado de la vivienda como aglutinador de cultura lo que revela la importancia de tener en cuenta el carácter comunicativo de vivienda para poder entender y fomentar acertadamente programas de mejoramiento de vivienda y por otro lado la centralidad que debe tomar la habitabilidad frente al tema del desarrollo urbano sostenible. En esta ecuación no es posible obviar las problemáticas del hábitat como parte quizás principal de la contingencia de la vulnerabilidad que sufren poblaciones urbanas marginales y como parte esencial de las soluciones que se han de proveer en las ciudades latinoamericanas, es decir de un nuevo urbanismo sostenible.

Esto precisamente hace necesario repensar el urbanismo y el desarrollo territorial de nuestras ciudades...tal como lo plantea Mertins (2010) quien hace una aguda reflexión sobre lo que se que se debería entender sobre los términos “urbanismo y desarrollo territorial”. Mertins llama la atención respecto al hecho de que el uso más frecuente del término urbanismo (del latín Urbs que significa ciudad) se encuentra en la bibliografía básica francesa y de la lengua española que en inglés y en alemán, mientras que contrariamente en las cuatro lenguas las respectivas palabras difieren City, Villes, Ciudad, Stadt.

“Marcadamente en las escuelas francesa y hispanohablantes el término urbanismo se refiere a las ciudades grandes o aglomeraciones es decir a la ciudad compacta. En un grado menor se usa la palabra urbanismo para ciudades intermedias y mucho menos para ciudades pequeñas.

El término se refiere sobre todo a una ciudad grande, compacta, a lo construido físico formal o formalmente construido, con toda la infraestructura de servicios públicos y geren-

ciado por estilo o épocas de construcción (renacimiento, barroco, republicano, art déco). Un poco ampliado abarca también la planeación urbana y como un ordenamiento del espacio urbano; urbanismo no incluye solo lo construido sino la planeación urbana en general el ordenamiento espacial urbano para el futuro. Las ciudades crecen demográficamente y como consecuencia también espacialmente, conservando en la primera fase del crecimiento (desde la industrialización hasta quizás la segunda guerra mundial), su forma compacta, es decir el crecimiento continuo de la ciudad, proceso conocido en todas las cuatro lenguas bajo el término urbanización: urbanization, le urbanización, urbanización Urbanisierung. La fase siguiente de crecimiento y hoy en día más importante es la de suburbanización y significa el crecimiento espacial discontinuo de las ciudades en o hacia su entorno, abarcando así localidades que no pertenecen política o administrativamente a estas ciudades (para el caso de Barranquilla: Soledad o Puerto Colombia). Dicha fase de la suburbanización se dio en Europa capitalista en los años 50 y en América Latina aprox. 10 a 15 años más tarde. La pregunta es entonces si éste desarrollo urbano no compacto se puede subsumir o incluir dentro del término urbanismo?

No solo es lo construido que caracteriza a una ciudad sino también la infraestructura cultural urbana (teatros, cines, museos, universidades, eventos exposiciones etc.) y junto con esto el ambiente urbano (restaurantes, bares, almacenes, alamedas, bulevares, zonas peatonales para pasear) todo esto está íntimamente ligado con lo urbano que se describe también como vida urbana, urbanidad, urbanity, urbanité, urbanität, también como una urbanidad que ofrece una cierta identidad urbana, es decir la urbanidad forma parte, la parte cualitativa de una ciudad. Es el factor coherente del urbanismo construido urbano y por ende la urbanización determina en gran medida la imagen de una ciudad Como consecuencia de lo anterior es necesario quizás ampliar el término urbanismo hacia lo suburbano a pesar de que allí falta aspectos del urbanismo construido como lo compacto muchas veces, o mejor dicho el ambiente urbano.

Qué hacemos con los barrios informalmente construidos. Estos representan en las ciudades grandes y medianas de América Latina al menos 50 o hasta 60 65 % de lo construido. Lo informal es una parte esencial, muchas veces una parte dominante de una ciudad y esto no podemos dejar al lado si hablamos de urbanismo. Es necesario ampliar el término urbanismo de lo construido formalmente, de lo planeado, de lo compacto e incluir tanto los suburbios, muchas veces planeados por personas privadas, como lo informal construido. Aquí surge un gran desafío para la maestría: abrir una brecha en el pensamiento urbanístico, en el urbanismo tradicional y preocuparse de nuevos temas, sobre todo si tenemos en consideración que muchas veces hoy lo construido informalmente es casi que una norma, para grandes partes de las ciudades y que no podemos dejar a un lado.

Respecto del desarrollo territorial menciona que el desarrollo siempre se refiere al desarrollo económico social y ecológico sostenible por supuesto de una entidad territorial y este desarrollo tiene repercusiones sobre las infraestructuras físicas: lo construido: estructuras sociales y económicas sobre lo territorial en total. Desarrollo se orienta tomando la

base actual como punto de salida siempre apuntando a lo futuro, pero puede tener consecuencias positivas o negativas, me refiero a edificios o barrios en deterioro o abandonados como repercusiones de la crisis económica reciente, aumento del desempleo, desnutrición, etc. Desarrollo territorial puede además referirse a los niveles nacional, departamental, regional y municipal local. Desarrollo territorial incluye un desarrollo ordenado y un desarrollo no ordenado, informal y hasta caótico.

En estas consideraciones cabe entonces la pregunta por un urbanismo sostenible que incluya la percepción de la vulnerabilidad no como un hecho posible sino contingente como parte de la “normalidad” de la ciudad latinoamericana, y así poder a partir de dicha reflexión propender por una visión acertada de las problemáticas urbanas en las que la toma de decisiones genere una mayor habitabilidad.

## Conclusiones

Los resultados del Proyecto MGUS son de carácter preliminar, ya que se trató básicamente de un proyecto de carácter piloto interdisciplinario, con una fuerte reflexión teórica sobre los conceptos y metodologías de las diferentes disciplinas para abordar por un lado el problema del cambio climático y por otro para buscar conjuntamente soluciones aplicables. No obstante como parte de sus resultados entre los que se cuentan artículos publicados y ponencias presentadas en diversos eventos académicos nacionales e internacionales, se presentaron 2 tesis de grado en ingeniería de sistemas sobre aplicación del pensamiento sistémico para generar modelos de dinámicas urbanas y sobre la aplicación de sistemas multiagente para modelar sistemas urbanos con el respectivo diseño de Software y se preparan igualmente 3 trabajos de grado de maestría con resultados específicos del proyecto de investigación sobre indicadores de sustentabilidad Ambiental, sobre un modelo para la optimización del desempeño ambiental de edificaciones ubicadas en países tropicales y sobre un análisis cualitativo de la presencia de riesgo por aire, agua, suelo y ruido.

## Referencias

Bähr J. y Mertins G. 1995. Die Lateinamerikanische Gross-Stadt. Verstädterungsprozesse und Stadtstrukturen. Darmstadt. Erträge der Forschung.

Brundtland G. 1987. Informe Brundtland. Informe socio-económico elaborado para la ONU.. ONU.

Recuperado de <http://www.onlineunesco.org/Gro%20Harlem%20Brundtland.html>

Luhmann N. 1997. Die Gesellschaft der Gesellschaft. Suhrkamp Verlag, Frankfurt am Main. 2007 Traducción de Javier Torres Nafarrate. Herder. Universidad Iberoamericana. México.

Mertins, G. “Urbanismo y Desarrollo Territorial: Una determinación de lugar”. Conferencia de lanzamiento de la Maestría en Urbanismo y Desarrollo Territorial, Universidad del Norte. Octubre 18 de 2010.

Proyecto Modelo de Gestión Urbana Sostenible MGUS. Universidad del Norte/ COLCIENCIAS. 2008-2010.

Código Proyecto PRE00405001208 (coordinador proyecto: Vergara A.)

Vergara A. 2011a. La Nueva Vulnerabilidad en las ciudades latinoamericanas: de la crisis a los retos. Una Introducción. En: Vergara A 2011. (Ed.). Vulnerabilidad en Grandes Ciudades de América Latina. Ediciones Uninorte. Barranquilla.

Vergara A. (Ed.) 2011b. Modelo de gestión urbana sostenible para Barranquilla. En proceso de edición.

Vergara A., Alonso L., Palacio J. y Rojas M. 2009. El desarrollo Humano y la calidad de vida integrados en un Modelo de Gestión Urbana para Barranquilla. (Colombia). Salud Uninorte. Volumen 25, No. 2. Pp. 374-390.

Zurek, E., Arango, S y Ramírez, J. 2008. Enfoques para la interpretación de dinámicas urbanas. Ponencia realizada en Encuentro Ambiental ciudades sostenibles del Instituto de Desarrollo Sostenible de la Universidad del Norte, Barranquilla, Colombia.

# IMPLANTAÇÃO DA COLETA SELETIVA DE LIXO NA CIDADE DE COSMÓPOLIS, SÃO PAULO: QUALIDADE E SUSTENTABILIDADE

**Ana Cristina Siewert Garofolo**

Mestre em Ciências

Faculdade de Paulínia. Faculdade de Tecnologia em Gestão Ambiental. Av. André Tosello, 209. Caixa Postal 6041. Barão Geraldo 13083-886 – Campinas, SP (Brasil) - Tlfn: + 55 3211-5785 – Universidade Paulista - Unip. Faculdade de Paulínia – FACP  
– e-mail: anagarofalo@uol.com.br

**Tércia Zavaglia Torres**

Doctor en Educación

Embrapa Informática Agropecuária. Laboratório de Organização da Informação Eletrônica. Av. André Tosello, 209. Caixa Postal 6041. Barão Geraldo 13083-886 – Campinas, SP (Brasil) - Tlfn: + 55 3211-5785 – Universidade Paulista - Unip. Faculdade de Paulínia – FACP – e-mail: terciavagliatorres1@gmail.com

**Fernando Aparecido Costa**

Gestor Ambiental

Prefeitura Municipal de Cosmópolis, SP. Rua Max Hergert 1052, Centro, Cosmópolis, SP (Brasil) CP 13150-000 - Tlfn: + 55 38124717 – e-mail: fernandoapcosta@hotmail.com

## Resumen

En el siglo XX se han observado transformaciones en la sociedad que han cambiado la relación del hombre con el medio ambiente. Un desafío hoy es el alojamiento de los residuos generados diariamente en las ciudades. En Brasil la búsqueda de soluciones para la minimización de los residuos a través de acciones dirigidas a reducir en origen, reutilización y reciclaje de material se está convirtiendo en una de las principales opciones para la composición de una solución. En este contexto social que una nueva clase de trabajadores aparece con actividades basadas en la recogida selectiva y el reciclaje de los residuos generados por la comunidad local. No obstante estos servicios no tienen reconocimiento social, con sus participantes marginados por la sociedad local. Ante la amenaza de agotamiento de los recursos naturales no renovables y teniendo en cuenta que la recogida y reciclaje de residuos se refieren a la mejora de la calidad de vida de todos, es esencial conocer

la posición de los actores sociales involucrados. Este artículo analiza y discute la viabilidad de establecer una cooperativa para la gestión de la recogida selectiva de basura en la ciudad de Cosmópolis (São Paulo, Brasil). La investigación cualitativa fue realizada con las personas involucradas en el proceso de recolección de basura, miembros de la cooperativa y ciudadanos, representados por una porción de la población universitaria. Su objetivo fue analizar la viabilidad financiera de la creación de una cooperativa para la recogida selectiva de acuerdo con los padrones de calidad de la ABES – Asociación Brasileña de Ingeniería Ambiental y Sanitaria. Los primeros resultados ya muestran que es de vital importancia para la ciudad de Cosmópolis la creación de una cooperativa de recogida selectiva y reciclaje por crear numerosos beneficios para el proceso de desarrollo sostenible de la ciudad.

## Palabras clave

*Resíduos sólidos domésticos, reciclaje, educación ambiental, Cosmópolis, la recogida selectiva, coleccionistas.*

## Abstract

One of the great challenges facing humanity is to have a huge amount of waste generated daily. If this issue for several decades was despised, is now one of the main problems to be solved, especially in large urban centers, and changes were observed in society that have changed man's relationship with the environment around him, bringing with it the challenge disposal of waste generated daily in the cities. In Brazil, there is a search for solutions regarding the minimization of waste, through actions aimed at source reduction, reuse and recycling of material is emerging as one of the main options for the composition of a solution. In this social context that a new class of workers comes up with activities based on the selective collection and recycling of waste generated by calling the local community. Given this fact, this article analyzes and discusses the feasibility of establishing a cooperative to manage the collection at the City of Cosmopolis (Sao Paulo, Brazil). The research initially sought to analyze the financial feasibility of creating a cooperative to collection in the city of Cosmopolis, by proposing the creation of a company modeled on the National Quality Award and Sanitation-PNQS. In a second step took place survey of those directly involved in the process of collection, collectors and members and citizens represented by a portion of the university population. Previous results show Cosmopolis be vital to the creation of a cooperative of selective collection and recycling.

## Key words

*Domestic solid waste, recycling, environmental education, Cosmopolis, selective collection, collectors*

## Introdução

Nos dias atuais nota-se um avanço das discussões acerca das questões ambientais perante as quais tanto a dimensão econômica quanto a social ditam diretrizes em uma sociedade que busca a sustentabilidade. A temática de como dispor os resíduos sólidos tem tomado corpo nas discussões sociais, sendo este um dos principais problemas a ser resolvido, principalmente nos grandes centros urbanos. Neste momento em que a sociedade, representada pelos mais diversos segmentos, busca o equilíbrio na relação homem ambiente, a problemática da geração de resíduos clama por políticas que apontem para sua minimização e destinação final mais adequada.

A necessidade de recuperação de ambientes degradados por séculos de crescimento urbano descontrolado e pela excessiva industrialização desafia a sociedade a encontrar, com urgência, soluções para a destinação adequada dos resíduos sólidos, bem como, para a minimização do mesmo. Sua produção e destinação adequada é um problema complexo devido a aspectos como: a magnitude do aumento da quantidade a ser coletada e destinada e a dificuldade na localização de áreas para destinação final, acarretando em escolha de locais cada vez mais distantes dos grandes centros, encarecendo o custo de operação e manutenção dos veículos e equipamentos envolvidos em todo o pro-

cessamento. No Brasil, a discussão ambiental é relativamente recente e a sociedade está à procura de soluções para estas questões. Assim sendo observa-se a procura por soluções e, neste sentido, a minimização do resíduo, por meio de ações que visem à redução na fonte, a reutilização e a reciclagem de material despenda como uma das principais opções para a composição de uma solução. A recente Lei Federal n. 12.305/10, ao instituir a Política Nacional dos Resíduos Sólidos trouxe à discussão mais um importante instrumento para a preservação do meio ambiente, com vias a minimizar os impactos causados pelos resíduos oriundos dos mais variados produtos e respectivos meios de produção. Segundo esta lei em seu artigo 3º, inciso XI a gestão integrada de resíduos sólidos deve compor um “conjunto de ações voltadas para a busca de soluções para os resíduos sólidos, de forma a considerar as dimensões política, econômica, ambiental, cultural e social, com controle social e sob a premissa do desenvolvimento sustentável”

É neste contexto social que uma nova classe de trabalhadores surge com atividades baseadas na coleta seletiva e reaproveitamento do chamado lixo gerado pela comunidade local. Entretanto apesar de essenciais e fundamentais para manutenção e melhoria da qualidade ambiental tais serviços não têm reconhecimento social, sendo os envolvidos no processo marginalizados pela sociedade local. Perante a ameaça de esgotamento dos recursos naturais não renováveis, e considerando que, a coleta seletiva e a reciclagem do lixo relacionam-se a melhoria da qualidade de vida de todos torna-se necessário alguns conhecimentos sobre as características do lixo e da aceitação dos atores envolvidos no processo. Alia-se a isso a necessidade, conforme afirmado do equilíbrio entre a vertente social, a ambiental e a econômica.

Município do interior do estado de São Paulo, a 138 km da capital, a cidade de Cosmópolis está localizada entre as coordenadas geográficas de 22° 38' de latitude sul e 47° 10' de longitude oeste na macro região de Campinas 650 metros de altitude. Sua população atual estimada é de 58.000 habitantes. Dentro dos pressupostos relacionados à política de resíduos sólidos da Política Municipal do Meio Ambiente de Cosmópolis (PLANO DIRETOR, 1992) cabe ao município “Promover oportunidade de trabalho e renda para a população de baixa renda, pelo aproveitamento de resíduos domésticos, comerciais e de construção civil, desde que aproveitáveis e em condições seguras e saudáveis.” (Lei nº 1818 de 06/01/92, artigo 50, inciso VI)”

## Objetivos

A pesquisa teve por objetivo conhecer o perfil do cidadão frente a coleta seletiva e a possibilidade da criação de uma cooperativa Cosmópolis. O texto da sequência destina-se a detalhar aspectos da metodologia, do objeto de estudo e dos dados recolhidos, concluindo com uma análise crítica dos resultados percebidos.

## Metodologia

A pesquisa em questão foi dividida em duas etapas. Primeiramente buscou-se analisar a viabilidade financeira da criação de uma cooperativa para coleta seletiva na cidade de Cosmópolis, através da proposição da criação de uma empresa nos moldes do Prêmio Nacional de Qualidade e Saneamento (ABES, 2009). A segunda etapa consistiu de uma pesquisa de opinião envolvendo os atores diretamente ligados ao processo de coleta, cooperados e coletores e cidadãos representados por uma parcela da população. A parcela da população escolhida foi representada pela classe universitária da cidade, alunos do Instituto Superior de Educação São Paulo, naturais de Cosmópolis. Na primeira etapa de pesquisa qualitativa de opinião foram entrevistados 44 coletores de recicláveis de Cosmópolis com objetivo de conhecer seu perfil identificando sua faixa etária, motivo pelo qual trabalha no ramo

de coleta seletiva de lixo, condições atuais de trabalho na área de coleta seletiva na perspectiva dos trabalhadores. Em um segundo momento foram conduzidas pesquisas junto a 31 alunos universitários pertencentes ao Instituto Superior São Paulo que abriga a Faculdade de Paulínia, graduandos em bacharelado em química, bacharelado em direito, tecnólogos em gestão ambiental, em Recursos Humanos e em Logística.

A pesquisa teve por objetivo conhecer o perfil do cidadão frente a coleta seletiva e a possibilidade da criação de uma cooperativa na cidade de Cosmópolis. As perguntas Q1, Q2, Q3 e Q4 tiveram por objetivo conhecer a postura do cidadão Cosmopolitense frente a coleta seletiva. As perguntas Q5 e Q6 objetivaram investigar a quem caberia a responsabilidade pela coleta e administração da cooperativa a ser implantada na cidade. No quadro 1 a seguir estão relacionadas as perguntas da pesquisa

*Quadro 1. Perguntas norteadoras da pesquisa*

1. Você segregava (separa) resíduos sólidos (lixo) de modo correto em sua residência?
2. Em sua opinião há necessidade de orientação para que um cidadão saiba como proceder a separação correta dos resíduos?
3. Você considera necessária a criação de uma cooperativa para realização de coleta seletiva em Cosmópolis?
4. Você segregava (separa) resíduos sólidos (lixo) de modo correto em sua residência?
5. Em sua opinião, de quem deveria ser a responsabilidade pela coleta do lixo separado nas residências?
6. Você considera que a criação e manutenção de uma cooperativa para coleta seletiva e segregação de resíduos em Cosmópolis deveria ser responsabilidade da prefeitura local?

## 1. Fundamentação Teórica

### 1.1. Histórico

A humanidade enfrenta, atualmente, um dos maiores desafios colocados à sua frente: como destinar a enorme e diversificada quantidade de resíduo gerada diariamente, num planeta que possui limites para suportar a carga de resíduos. No passado, durante séculos as civilizações pré-históricas mantiveram uma relação relativamente harmoniosa com o meio, apropriando-se do que a natureza lhe oferecia. As intervenções sobre o ambiente se intensificaram conforme as comunidades foram se formando e a população aumentando em uma mesma localidade (CARVALHO e TELLA, 1997).

A fixação das primitivas sociedades humanas no espaço representa um instante importante para a observação da destinação do resíduo sólido produzido por esses núcleos primitivos (BARBOSA, 2007). Com o surgimento das cidades e o crescimento populacional, aumentou a demanda por bens de consumo, acarretando problemas como o acúmulo de resíduo. A cidade medieval caracterizava-se como um aglomerado humano, onde se convivia com detritos de toda a espécie. Assim sendo, peste bubônica e tantas outras doenças, que nestas péssimas condições da vida urbana proliferaram-se pela Europa e dizimando populações inteiras.

Com o passar do tempo, as tecnologias criadas pelo homem foram gerando novas formas de atuação sobre o ambiente. A relação do homem com a natureza, anteriormente harmônica e sem maiores agravos ao meio, que propiciava um processo natural de reciclagem, transforma-se aos poucos, em uma história tumultuada e de de-

terioração gradativa do ambiente. Os dejetos que eram simplesmente abandonados ou enterrados em pequena quantidade, passaram a ter uma produção mais veloz, superando a capacidade da natureza em responder, assimilar e reciclar.

Destaca-se que esta lógica de reaproveitamento integral, promovida pela natureza, é um fator de extrema importância para a manutenção do equilíbrio ecológico, porém, a atual sociedade, movida pelo consumismo, representa o avesso deste processo (FIALHO, 1998). A ampliação de consumo resultou para os centros urbanos, em uma geração ampliada de subprodutos do consumo e, por sua vez, na ampliação do volume de resíduo sólido destinado aos aterros (FIALHO, 1998). Apesar disso, a preocupação com o volume de resíduo gerado, bem como as possibilidades de aproveitamento do material potencialmente reciclável, ainda é incipiente, sendo raras as iniciativas dos poderes públicos voltadas à sensibilização e à mobilização da comunidade.

Desta forma, no que diz respeito à sociedade, a responsabilidade pelo resíduo não se encerra no momento em que este é colocado à porta para a coleta. É imprescindível que a população tenha consciência da quantidade que gera e descarta e para onde este resíduo é enviado e como é tratado.

## 1.2. Definição e caracterização dos resíduos sólidos

Resíduo sólido por definição é aquele resultante das atividades diárias do homem em sociedade, podendo ser encontrado nos estados sólido e semi-sólido. Tal definição é relativa, pois um material poderá ser classificado como lixo para algumas pessoas e, ao mesmo tempo, considerado como aproveitável para outras.

Para a norma brasileira NBR 10004 (2004) ficam incluídos nesta definição os lodos provenientes de sistema de tratamento de água, aqueles gerados em equipamentos e instalações de controle de poluição bem como determinados líquidos cujas particularidades tornem inviável seu lançamento na rede pública de esgotos ou corpos d'água, ou exijam para isso soluções técnicas e economicamente inviáveis, em face à melhor tecnologia disponível.

No tocante a quantidade de lixo doméstico, tem-se que em Campinas são coletadas em média 800 toneladas por dia de resíduos sólidos domiciliares (lixo no estado sólido). Isso representa uma geração média de aproximadamente 0,8 kg/dia para cada habitante da cidade. Para efeito de comparação, cada habitante do Japão gera 1 kg/dia, enquanto que na cidade de Nova Iorque essa média se eleva para 3 kg/dia. Cabe destacar que se considera lixo doméstico o resíduo originado na vida diária das residências, constituído por restos de alimentos (tais como cascas de frutas, verduras, etc.), produtos deteriorados, jornais, revistas, garrafas, embalagens em geral, papel higiênico, fraldas descartáveis e uma grande diversidade de outros itens.

O Processamento do resíduo sólido deve pressupor o processamento Mecânico, que se dá através da compactação, trituração e classificação, coleta seletiva ou triagem, seguido dos processamentos Térmicos. Este poderão ocorrer por incineração (alta temperatura por combustão na presença de oxigênio e por pirólise (baixa temperatura com ausência ou escassez de oxigênio). O processamento Biológico, tal como a compostagem e aterro sanitário também são considerados.

### 1.3. Coleta Seletiva

A coleta seletiva é um sistema de recolhimento de materiais recicláveis, papéis, plásticos, vidros, metais e orgânicos, previamente separados na fonte geradora e que podem ser reutilizados ou reciclados. A coleta seletiva funciona também, como um processo de educação ambiental, à medida que sensibiliza a comunidade sobre os problemas dos desperdícios de recursos naturais e da poluição causada pelo lixo.

A separação é um processo de coleta dos resíduos conforme sua constituição, tal como orgânico (resto de alimento, folha, galho, casca), reciclável (papel, vidro, metal, plástico), rejeito (lixo de banheiro, lixo hospitalar, resto de remédios vencidos ou não, pilha, bateria de celular e de veículos, embalagens de produtos tóxicos, lâmpadas) e outros. Todo o resíduo separado deve ser enviado para as cooperativas ou associações que receberão os materiais selecionados e que muitas vezes podem se encarregar de retirada dos mesmos.

Na Usina de Triagem é realizada a separação manual ou mecânica dos materiais recicláveis contidos nos resíduos sólidos urbanos, conta em geral, com mesas ou esteiras para catação dos recicláveis e baias para armazenamento. É comum a utilização do termo “usina de reciclagem” para nomear tais unidades, embora não ocorram no local, processos de reciclagem, mas sim, a triagem dos materiais para posterior encaminhamento à reciclagem, pode estar associada a uma usina de compostagem, onde ocorre o processamento da fração orgânica dos resíduos.

### 1.4. Resíduos sólidos da Cidade de Cosmópolis

Dados do CEMPRE<sup>1</sup> apontam que 75% dos resíduos sólidos brasileiros é destinado para lixões, sendo que apenas 1% é destinado ao tratamento por compostagem, reciclagem ou incineração. Do total de resíduos 23% são destinados aos aterros (sanitários ou controlados). Lixões são locais inadequados para depósito de lixo, pois além dos problemas sanitários e epidemiológicos com a proliferação de moscas, roedores, baratas e outros, que podem se tornar vetores de doenças, também constituem problema social. Isso ocorre porque acabam atraindo aqueles que fazem da catação meio de sobrevivência e, muitas vezes, permanecem no local, em abrigos, choupanas e casas rústicas, criando famílias e até mesmo formando uma comunidade dentro de verdadeiros lixões a céu aberto.

Cosmópolis tem hoje aproximadamente 58.000 habitantes, segundo dados da Prefeitura Municipal, sendo que a quantidade de lixo gerada e encaminhada ao aterro sanitário do Estre-Paulínia entre os meses de dezembro 2008 a julho 2009, totalizam 7676830 kg (comunicação pessoal da diretoria de meio ambiente). Considerando-se o período levantado a cidade produziu em média 959604 kg ao mês, o que resultou em 31987 kg por dia (considerando-se um mês padrão de 30 dias). A disposição do lixo no aterro Estre-Paulínia, custou R\$ 48,00 por tonelada, sendo que foram gastos por mês aproximadamente R\$ 46.032,00. Uma análise preliminar da composição média do lixo urbano mostrou uma constituição com 32% matéria orgânica, 21% outros e 47% material reciclável. Desta forma se retirados do lixo os recicláveis teoricamente estaríamos gerando uma economia de 47%, ou seja, a cada R\$ 46.032,00 pagos a título de disposição no Estre, teríamos com a retirada do material reciclável, uma economia teórica de R\$ 21.635,04 por mês.

Naturalmente levando-se em conta a venda destes materiais para reaproveitadores de materiais recicláveis a renda aliada a economia seria muito mais representativa. Valores de venda praticados pelos catadores oscilam

---

1 [www.cempre.org.br/manuais.php](http://www.cempre.org.br/manuais.php) acesso em 06/12/2010

de R\$ 0,05/kg, para papeis a R\$ 0,30/kg para plástico, vidro e metal. Logo se for comercializado o material retirado em reciclagem e levando-se em conta o preço mais baixo (R\$ 0,05) os valores a mais poderiam totalizar R\$22.536,50 por mês. A tabela 1, resume de modo simplificado valores que poderiam compor a parte financeira da cooperativa a ser implantada. Considera-se aqui a razão aproximada de um euro para cada dois reais e cinquenta centavos.

Pode-se constatar que o desperdício na enterra dos materiais recicláveis, se for controlado e revertido para auxiliar na vida das pessoas que vivem da catação de materiais recicláveis, além de trazer melhores condições para os mesmos estará gerando economia. Neste caso exemplificado na tabela 1, o valor em caixa após um ano permitiria pelos cooperados a aquisição de equipamentos, caminhões de coleta além de financiar futuros projetos de educação ambiental. Naturalmente nesta simulação faz-se necessário inicialmente um investimento da prefeitura local no primeiro ano.

Tabela 1. Cooperativa a ser instalada

Componentes	Entradas (R\$)	Saídas (R\$)
Economia teórica <sup>a</sup>	259.620,48	
Venda de recicláveis <sup>b</sup>	270.438,00	
Salário dos cooperados <sup>c</sup>		120.000,00
Encargos Sociais <sup>c</sup>		120.000,00
Benefícios ao cooperado <sup>d</sup>		40.128,00
Férias e 13 <sup>o</sup> salários <sup>c</sup>		13.334,00
Total	530.058,48	293.462,00
Lucro teórico	236.596,48	

a. Valor obtido indiretamente pelo não envio de materiais para o aterro Estre-Paulinia.

b. Valor a ser obtido com a venda do material recolhido para ser negociado com reaproveitadores.

c. Considerando-se uma cooperativa com vinte funcionários.

d. Benefícios considerados: café da manhã e almoço

Convém salientar que esta concepção econômica-ambiental justifica-se pelo fato de que conforme constatado na pesquisa, a média de idade dos catadores de lixo está acima dos 40 anos, o que torna mais difícil o reingresso destes trabalhadores no mercado de trabalho formal. Considerando que a esmagadora maioria atua no ramo por estarem desempregados, cerca de 70%, teria esta alternativa como uma opção interessantíssima de geração de renda. Entretanto, conforme verificado na pesquisa junto aos trabalhadores, todos concordam que as condições de trabalho atuais são ruins, necessitando um suporte logístico-financeiro inicial da prefeitura local.

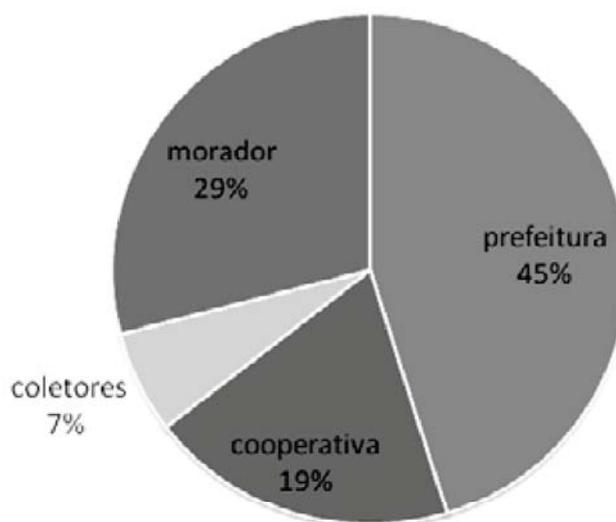
Conforme observado na pesquisa junto a população universitária, a totalidade dos entrevistados consideram essencial a realização da coleta seletiva de resíduos na cidade de Cosmópolis, ressaltando que todos apontam como importante uma orientação ao cidadão de como proceder a separação correta dos resíduos. Entretanto, conforme constatado, apenas 48% dos entrevistados separam resíduos sólidos de modo correto em suas residências.

Praticamente quase a totalidade dos alunos entrevistados (acima de 97%) consideram necessária a criação de

uma cooperativa para a realização de coleta seletiva na cidade, sendo que 93,5% deles afirmam que a criação e manutenção desta cooperativa deveria ficar sob a responsabilidade da prefeitura local. Um

outro ponto levantado pela pesquisa foi a responsabilidade pela coleta de lixo nas residências. Percebeu-se que cerca de 45,2% dos entrevistados acreditam ser da prefeitura o encargo de tal atividade, contrapondo a 6,4% que afirmam ser dos coletores esta responsabilidade. A descrição completa das responsabilidades para tal coleta constam no gráfico 1 a seguir.

Gráfico 1. Responsabilidade pela coleta do resíduo separado nas residências



Fonte. Autores

Isso vem ao encontro do pressuposto na Lei nº 1818 de 06/01/92 que instituiu a Política Municipal do Meio Ambiente, que em seu artigo 3º, inciso 11 atribui a responsabilidade ao município da “criação de um sistema de tratamento dos resíduos sólidos urbanos, industriais, e líquidos urbanos”. (Lei 1818, art. 3º, inciso XI). Consequentemente este anseio da população estudada nesta pesquisa aliada aos interesses econômicos sociais dos trabalhadores que poderiam vir a atuar nestas cooperativas poderia ser consolidado com o cumprimento do artigo 52, inciso VIII, da Lei nº 1818 de 06/01/92, acima citada, que determina ser uma ação estratégica para a política de Resíduos Sólidos a implantação e estímulo a programas de coleta seletiva e reciclagem, preferencialmente em parceria com grupos de catadores organizados em cooperativas, com associações de bairro, condomínios organizações não governamentais e escolas. É pertinente associarmos a criação da cooperativa aos princípios básicos da sustentabilidade: tal atividade parece, em um primeiro momento apresentar viabilidade financeira, melhoria das condições sociais dos trabalhadores envolvidos, além de apresentar impactos favoráveis para a manutenção da qualidade ambiental.

## Conclusões

Nesta pesquisa prévia tanto catadores quanto representantes da sociedade universitária consideram ser vital para a cidade de Cosmópolis a criação de uma cooperativa de coleta seletiva e reciclagem. Observou-se que a parcela da população representada pelos universitários atribuiu ao poder público a responsabilidade da criação da cooperativa e das condições para a plena manutenção das atividades a ela relacionadas. Esta situação parece ir ao encontro da realidade local municipal ambiental e legal, o que justificaria investimentos municipais no setor. Entretanto, apesar de mostrar indícios de sustentabilidade econômico-social-ambiental, estudos mais aprofundados deverão ser realizados para garantir o sucesso da criação de uma cooperativa gerida pelo poder público. Investimentos deste porte deverão vir a garantir uma postura mais favorável para a saúde ambiental da cidade e financeira de seus catadores.

## Referências

- Barbosa, M. (2007). Minimização de resíduo sólido doméstico na Faculdade de Engenharia Civil, Arquitetura e Urbanismo da Unicamp. Dissertação (Mestrado). Faculdade de Engenharia Civil, UNICAMP.
- Carvalho, V. S. & Tella, M. A. P. (1997). Sociedade de consumo e sustentabilidade planetária. In SMA. Consumo, lixo e meio ambiente: Desafios e alternativas (30p). São Paulo: CEDEC.
- Eigenheer, E. M. (Org.). (1998). Coleta Seletiva de lixo: Experiências brasileiras. Rio de Janeiro: In-Fólio.
- Fialho, M. A. Para onde vai o que sobra: o destino final dos resíduos sólidos na Grande São Paulo. 1998. Dissertação (Mestrado em Filosofia, Letras e Ciências Humanas) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, SP.
- Valente, J. P. S. & Grossi M. G. L. (1999). Educação ambiental: “Lixo domiciliar”. São Paulo: Fundacentro.
- Centro de Produções Técnicas (CPT). (2008). Aterro sanitário: reciclagem de entulho e limpeza urbana. Obtido em [http:// www.cempre.org.br/manuais.php](http://www.cempre.org.br/manuais.php).

# ADEQUAÇÃO AMBIENTAL E LEGAL DAS ÁREAS DE PRESERVAÇÃO PERMANENTE (APP) DO CORREGO DO JACAREZINHO DA CIDADE DE PAULÍNIA, SÃO PAULO

**Ana Cristina Siewert Garofolo**

Mestre em Ciências

Faculdade de Paulínia. Faculdade de Tecnologia em Gestão Ambiental. Av. André Tosello, 209. Caixa Postal 6041. Barão Geraldo 13083-886 – Campinas, SP (Brasil) - Tlfn: + 55 3211-5785 – Universidade Paulista - Unip. Faculdade de Paulínia – FACP – e-mail: anagarofalo@uol.com.br

**Tércia Zavaglia Torres**

Doctor en Educación

Embrapa Informática Agropecuária. Laboratório de Organização da Informação Eletrônica. Av. André Tosello, 209. Caixa Postal 6041. Barão Geraldo 13083-886 – Campinas, SP (Brasil) - Tlfn: + 55 3211-5785 – Universidade Paulista - Unip. Faculdade de Paulínia – FACP – e-mail: terciavagliatorres1@gmail.com

**Aparecida Silva dos Santos Carbone**

Mestre em engenharia civil

Faculdade de Paulínia. Faculdade de Tecnologia em Gestão Ambiental. Rua Nelson Prodócimo nº 495 - Jardim Bela Vista – Paulínia - SP (Brasil) Tlfn: + 55 3874-4035 - Universidade Estadual de Campinas - UNICAMP. Faculdade de Paulínia – FACP – e-mail: cidasilsan@yahoo.com

## Resumen

Recuperación de áreas degradadas en las regiones de los bosques ribereños y bosques protegidos ha sido objeto de acalorados debates, en el ámbito académico y legal. Los bosques ribereños desempeñan un papel destacado por su importancia para el equilibrio ecológico por ofrecer una protección para el agua, el suelo y la fauna. Toda la vegetación natural (árboles o no) presente a lo largo de las orillas del río y alrededor de los manantiales y embalses debe ser preservado por la necesidad de garantizar los medios que proporcionan el abastecimiento de agua de las ciudades, la agricultura y agua de los animales. En las zonas de protección del medio ambiente que han sido sometidos a la acción humana importante, la restauración florística tiene como objetivo la implementación de plantas autóctonas adaptadas a las condiciones locales en las zonas ambientalmente degradadas. Por lo tanto, es necesario conocer la flora local, así como la posible

dinámica de sucesión y los impactos sobre el medio ambiente. Con el fin de proponer adecuación legal y ambiental de la zona que rodea el flujo de Jacarezinho, zona de protección degradada que se encuentra en la ciudad de Paulínia (São Paulo, Brasil), se presenta esta propuesta de investigación cualitativa y cuantitativa aún en curso. En el enfoque cualitativo se llevo a cabo un diagnóstico de las especies vegetales presentes en la zona de protección permanente, tratando de caracterizar como nativa o invasiva. El enfoque cuantitativo se está tratando de recopilar información y datos para crear un cuadro del impacto ambiental en el área circundante. Los datos cualitativos obtenidos en el análisis in situ permitieron la preparación de una lista preliminar de especies de plantas del local, fundamental para la caracterización de esta formación boscosa remanente, además de apoyar las propuestas para la recuperación de la zona ribereña.

## Palabras clave

*Los bosques ribereños, la degradación ambiental; fluxo Jacarezinho, ciudad de Paulínia, Adecuación ambiental*

## Abstract

Recovery of degraded areas in the regions of riparian forests and protected forests has been hotly debated in academic and legal. Riparian forests play a prominent role because of its importance to the ecological balance by providing protection for water, soil and wildlife. All natural vegetation (trees or not) present along the banks of the river and around the springs and reservoirs must be preserved by the need to ensure the means that provide the water supply of cities, agriculture and water animals. In areas of environmental protection that have been subjected to significant human activity, restoration aims floristic implementation of native plants adapted to local conditions in environmentally degraded areas. Therefore, it is necessary to know the local flora and the possible dynamics of succession and the impacts on

the environment. In order to propose legal and environmental suitability of the area surrounding the flow Jacarezinho degraded protection zone located in the city of Paulínia (São Paulo, Brazil), this proposal presents qualitative and quantitative research is still ongoing. In the qualitative approach was carried out a diagnosis of plant species in the area of permanent protection, trying to characterize as native or invasive. The quantitative approach is trying to collect information and data to create a picture of the environmental impact on the surrounding area. The qualitative data obtained in situ analysis enabled the preparation of a preliminary list of species of local plants, fundamental for the characterization of the remaining forest formation, and supports the proposals for the recovery of the riparian zone.

## Key words

*Riparian; Environmental degradation; Corrego Jacarezinho, Paulinia city, environmental adaptation*

## Introdução

No Brasil o processo de ocupação de novas fronteiras deu-se pela destruição dos recursos naturais, com ênfase nas florestas nativas as quais vem sendo destruídas desde a colonização, cedendo espaço para a agricultura, pecuária e as cidades. Visto isso a preservação das áreas remanescentes de Mata Atlântica tem sido apontada como o maior, e mais urgente problema de conservação do Brasil (FREITAS et al., 2007).

Nas áreas mais desenvolvidas do Brasil, região sul e sudeste, a destruição das florestas nativas se deu com maior intensidade sem a preocupação da manutenção das áreas ocupadas pelo meio antrópico. A ocupação desordenada levou à fragmentação das florestas, ficando a floresta nativa representada principalmente pela vegetação secundária demonstrando avançado estado de degradação, erosão dos solos resultando assoreamento dos cursos d'água, mudanças climáticas locais e extinção de várias espécies da fauna e da flora.

Frente aos vários problemas acarretados pela degradação ambiental as autoridades se depararam com a necessidade de regulamentação por meio da instituição de leis para a adequação dos problemas verificados. Foi a partir da promulgação da atual constituição federal brasileira em 1988, a qual possui um capítulo específico para o meio ambiente, que foi proposto o acompanhamento das tendências globais com a finalidade de salvaguardar os interesses da nação a partir de um modelo de desenvolvimento menos agressivo ao patrimônio natural.

## Objetivos

O presente trabalho teve como objetivo realizar o levantamento florístico preliminar da Mata do Corrego do Jacarezinho elaborando uma listagem das principais espécies encontradas neste remanescente de Floresta Atlântica, comparando sua flora a de outros fragmentos florestais da cidade de Paulínia, visando conhecer a real situação de impacto ambiental para fins de adequação legal da área do entorno.

## Metodologia

Para alcançar os objetivos propostos na avaliação da situação de impacto ambiental na região do córrego do jacarezinho para fins de adequação legal da área do entorno foi proposta uma pesquisa a qual buscou trabalhar criticamente um conjunto de dados qualitativos e quantitativos obtidos em dois momentos distintos. Em uma primeira etapa buscou-se realizar o levantamento das espécies vegetais presentes na área, caracterizando-as como nativas ou invasoras. Em um segundo momento foram realizadas pesquisas in situ para a construção do panorama do impacto ambiental na área.

A listagem das espécies da flora do Corrego do Jacarezinho em Paulínia permitirá caracterizar a formação florestal de um remanescente que vem sofrendo constantes perturbações antrópicas, como poluição e ocupação, que agem indiretamente na composição florística e na conservação das espécies. Em um processo mais abrangente, a fim de possibilitar o desenvolvimento desses momentos, as etapas desenvolvidas inicialmente foram:

- I. Levantamento florístico das espécies locais: Nesta fase foram realizados levantamentos fotográficos das espécies encontradas no local para identificação de nativas e invasoras para posterior quantificação da ocorrência das mesmas;
- II. Levantamento da situação de degradação da mata ciliar: Nesta fase foram realizados levantamentos locais visuais e fotográficos para identificação de atividades antrópicas na área, bem como de assoreamento do córrego causado pelo uso e ocupação indevida do local.

## 1. Caracterização do local

### 1.1. Matas Ciliares

Matas ciliares são vegetações localizadas às margens de rios e cursos de águas e que constituem áreas designadas de proteção permanente (APP) de acordo com o Código Florestal Brasileiro de 1965 (Lei nº 4777/65, artigo 1,

inciso II). As florestas ciliares entre outros papéis ecológicos, atuam na contenção de enxurradas, na infiltração do escoamento superficial, na absorção do excesso de nutrientes, na retenção de sedimentos e agrotóxicos, colaboram na proteção da rede de drenagem e ajudam a reduzir o assoreamento da calha do rio, favorecem o aumento da capacidade de vazão durante a seca, além de fornecerem matéria orgânica para as teias alimentares dos rios protegendo espécies da flora e fauna local (Attanasio et AL., 2006).

Graças a essa importância, as matas ciliares são protegidas dentre as formas de vegetação de áreas de preservação permanente por textos legais em âmbito federal e estadual, sendo também objeto de leis municipais. Sendo assim, a vegetação natural (arbórea ou não) presente ao longo dos rios deverá ser preservada, estando a faixa de mata ciliar relacionada a largura do curso de água. Segundo a Lei 4771 de 15 de setembro de 1965 “consideram-se de preservação permanente, pelo só efeito desta lei, as florestas e demais formas de vegetação natural situadas ao longo dos rios ou de qualquer curso de água desde seu nível mais alto em faixa marginal cuja largura mínima será de 30 metros para cursos de água de menos de 10 metros” (Lei 4771/ 65, art. 2, alínea a).

Convém no entanto salientar que apesar de protegidas pela lei federal muitas matas ciliares encontram-se devastadas no Brasil, principalmente devido ao processo de urbanização desordenada e às práticas agrícolas intensivas (MARTINS, 2001). Isso traz, além dos danos ambientais e ecológicos prejuízos econômicos para o país (SALVADOR, 1986). Devido a sua grande importância na conservação de recursos hídricos, em 1991 foi instituída a lei de Política Agrícola – Lei nº 8171 – que determinou a recuperação gradual das áreas de Preservação Permanente, estabelecendo um período de trinta anos para a recuperação da vegetação nativa nas áreas onde esta havia sido eliminada.

Segundo o Código Florestal Brasileiro “A supressão total ou parcial de florestas de preservação permanente só será permitida com prévia autorização do Poder Executivo Federal, quando for necessária a execução de obras, planos, atividades ou projetos de utilidade pública ou interesse social.” (Lei Federal 4.771 de 15-09-1965, inciso 1). Cabe ressaltar ainda a competência dos Estados e Municípios para agirem supletivamente à União quanto a legislação ambiental.

## 1.2. Município de Paulínia no Estado de São Paulo

O município de Paulínia situa-se na região centro-leste do Estado de São Paulo. Possui as seguintes coordenadas geográficas: 22 45'47” de latitude e 47 09'07” de longitude com altitude de 620m, temperatura média local de 21,6 C e a precipitação anual de 1.359 mm. O município possui área total de 154Km sendo que a área urbana compreende 98Km e a área rural 56Km. Paulínia faz divisa com os municípios de Cosmópolis e Holambra ao norte; Americana e Nova Odessa a oeste; Campinas e Jaguariúna a leste; e Sumaré ao sul.

Segundo a classificação climática de Koeppen, baseada em dados mensais pluviométricos e termométricos, o Estado de São Paulo abrange sete tipos climáticos distintos, a maioria correspondente a clima úmido. O tipo dominante na maior área é o Cwa, que abrange toda a parte central do Estado e é caracterizado pelo clima tropical de altitude, com chuvas no verão e seca no inverno, com a temperatura média do mês mais quente superior a 22 C. (CEPAGRI–UNICAMP, 2009). A região mais chuvosa de Paulínia é aquela onde localiza-se o parque petroquímico (REPLAN) onde quase sempre há um nível pluviométrico superior ao de outros bairros.

O córrego do Jacarezinho tem sua nascente em Paulínia próximo ao pólo petroquímico e vem gradualmente sofrendo impactos ambientais relacionados às indústrias da região, bem como da lavoura e demais atividades antrópicas. É um córrego importante em termos de gestão de bacias hidrográficas por ser afluente do Rio Jaguari, responsável pelo abastecimento público da cidade, e juntamente com o Rio Atibaia forma o Rio Piracicaba, responsável pelo abastecimento da cidade de Americana, o qual posteriormente deságua no Rio Tietê que constitui um dos principais afluentes do Rio Paraná.

O córrego do Jacarezinho está localizado em uma área com predominância de Gleicossolos háplicos que são solos minerais não hidromórficos que apresentam horizonte A moderado seguido de horizonte B Glei, cuja coloração reflete condições de restrição de drenagem, possuem textura média argilosa e são característicos de relevos de várzeas., também é homogêneo sendo de boa qualidade. É característico pela quantificação de húmus, o que facilita o desenvolvimento de plantaçaõ. A temperatura e a frequência das chuvas, a altitude e a composição do solo, rico em húmus determinam as variações de vegetação que definem os diferentes ecossistemas que constituem o local.

A cobertura vegetal original do município de Paulínia era predominantemente florestal, representado pela Mata Atlântica. Paulínia encontra-se em uma zona de tensão ecológica, devido ao contato de diferentes fisionomias vegetais, como o cerrado, floresta estacional semidecidual e floresta ombrófila. Áreas de tensão ecológica são os contatos entre regiões fitoecológicas, quando a interpretação de espécies em seus ambientes faz com que, ora haja uma mistura de espécies formando os ecótonos, ora haja um contato em forma de enclave. Neste último caso, cada formação guarda sua identidade ecológica, sem se misturar (INSTITUTO UNIMEP, 2003).

A Floresta Estacional Semidecidual Ribeirinha detectada em Paulínia, ocorre em áreas restritas, ao longo dos cursos de água, em locais de solos úmidos ou sujeitos a inundações periódicas. Tais condições, associadas à constância e tempo de inundações, determinam as características desta matas distinguindo-a de outras florestas não higrófilas (LEITÃO-FILHO, 1982). Na sua formação florística, as matas ciliares geralmente sofrem influência de outras formações vegetais através de espécies que se adaptam. Muitas vezes ocorre uma transição brusca para formações campestres ou de cerradão. A maioria das espécies dessa formação não apresenta queda de folhas na estação seca. A superposição das copas das árvores em áreas pouco degradadas estabelece uma cobertura arbórea espessa, possibilitando que a umidade relativa em seu interior seja alta mesmo na época mais seca do ano. Nesse tipo de formação florestal há um estrato superior geralmente com 11 a 16m de altura (RODRIGUES, 1999).

## 2. Resultados e Discussão

Atualmente muito tem sido discutido sobre a necessidade de recomposição das matas ciliares que outrora protegiam as margens dos corpos d'água. As APPs estão ligadas diretamente às funções ambientais pois fornecem bens e serviços fundamentais para toda população visto que matas ripárias evitam o assoreamento, regularizam a vazão dos rios e fornecem abrigo e alimentação para a fauna (BORGES et al, 2011). Além disso, no tocante aos recursos abióticos, as florestas localizadas junto aos corpos d'água desempenham importantes funções hidrológicas, compreendendo: "proteção da zona ripária", filtragem de sedimentos e nutrientes, controle do aporte de nutrientes e de produtos químicos aos cursos d'água, controle da erosão das ribanceiras dos canais e controle da alteração da temperatura do ecossistema.

Para recuperação de uma área degradada é importante identificar as fragilidades do local para assim definir qual o melhor método e forma de recuperação. As bases técnicas para recuperação e adequação de uma área antropofizada incluem o repovoamento vegetal, pelo plantio de espécies arbóreas de ocorrência em ecossistemas naturais, procurando recuperar algumas funções ecológicas das florestas, bem como a recuperação dos solos. Assim sendo são fundamentais levantamentos florísticos e fitossociológicos prévios, bem como estudos da biologia e ecologia e da ecofisiologia das espécies presentes no local.

A degradação de uma área, independentemente da atividade implantada, é verificada quando a vegetação e, por consequência, a fauna, são destruídas, removidas ou expulsas ou a camada de solo fértil é perdida, removida ou coberta, afetando a vazão e qualidade ambiental dos corpos superficiais e/ou subterrâneos d'água<sup>1</sup>. Imagens fotográficas da flora e visitas in loco na área de APP do córrego do Jacarezinho permitiram a identificação das espécies de plantas como as listadas no quadro 1 a seguir.

Essa listagem preliminar das quinze principais espécies em abundância da flora do Córrego do Jacarezinho é uma importante ferramenta para a caracterização da formação florestal deste remanescente, o qual vem sofrendo constantes perturbações antrópicas. Estudos preliminares da composição florística aliadas a avaliação dos impactos ambientais observados na área fornecem dados para futuras recomposições vegetais segundo o preconizado na lei.

A mata ciliar do córrego do Jacarezinho encontra-se em área industrial sendo que a nascente do córrego fica localizada atrás do pólo petroquímico de Paulínia, próximo ao ramal ferroviário onde estão alguns vagões abandonados. Próximo ao local é possível identificar grande quantidade de empresas de médio e grande porte do ramo químico, petroquímico e de transporte rodoviário e ferroviário. Quadro 1. Espécies vegetais detectadas na região ripária do Corrego do Jacarezinho

Nome científico	Família	Nome popular
<i>Acronomia aculeata</i>	Arecaceae	Palmeira
<i>Tibouchina granulosa</i>		Quaresmeira
<i>Erythroxylum sp</i>	Erythroxylaceae	Pimentinha do mato
<i>Croton urucurana</i>	Euphorbiaceae	Sangue de drago, Urucurana
<i>Solanum mauritianum</i>	Solanaceae	Fumo bravo, Jurubeba brava
<i>Cecropia pachystachya</i>	Cecropiaceae	umbaúba-do-brejo, umbaubeira, pau-de-lixia, torém
<i>Psidium guajava</i>		Goiaba
<i>Schizolobium parayba</i>	Leguminosae	Guapuruvu, fischeira, tento.
<i>Handroanthus chrysotrichus</i>	Bignoniaceae	Ipê amarelo do cerrado, Ipê cascudo, Ipê do morro
<i>Piptadenia gonoacantha</i>	Fabaceae	Angico jacaré, Pau jacaré
<i>Hymenaea courbaril</i>	Leguminosae	Jatobá

1 [http://ambientes.ambientebrasil.com.br/gestao/areas\\_degradadas/conceitos\\_gerais\\_e\\_historico.html](http://ambientes.ambientebrasil.com.br/gestao/areas_degradadas/conceitos_gerais_e_historico.html), acesso em 02/11/2010.

Platypodium elegans	Fabaceae	Urupalheira, Amendoim do mato, Faveiro
Panicum maximum	Gramineae	Capim colônião
Panicum sp	Gramineae	capim nepier
Bambusa sp	Gramineae	Bambuzal

Fonte. *Elaboração dos autores*

Visitas ao local mostraram que próximo à nascente do córrego há uma lagoa contaminada com odor forte de combustível derivado de petróleo. Visita realizada em campo comprovou a contaminação através de “laminas” de óleo na superfície da lagoa. Nas proximidades existem campos de pastagem para bovinos que bebem da água, bem como plantações diversificadas, sendo possível detectar-se um pomar de laranja abandonado. Outro fato relevante observado na visita in situ foi a implantação de infraestrutura para a construção de um condomínio residencial, o que, a médio prazo, poderá vir a contribuir para a destruição da mata ciliar do córrego do Jacarezinho quando este estiver consolidado e ocupado pelos futuros moradores. Ao longo de toda a mata ciliar foi verificado degradação principalmente por queimadas que afetam sobretudo as espécies vegetais mais sensíveis ao fogo, sendo constatada baixa taxa de regeneração natural das espécies afetadas no local, sugerindo alteração no banco de sementes locais.

Assim, de acordo com a avaliação do grau de adequação da área de estudo escolhida à legislação ambiental, mais especificamente a que restringe o uso nas áreas de preservação permanente, é possível crer que se a fiscalização e monitoramento da área do córrego do Jacarezinho fossem mais frequentes e eficazes, certamente o grau de degradação seriam pequenas, com alto grau de sucesso na reconstituição natural da área.

A existência de uma área ambientalmente degradada como o Córrego Jacarezinho, pode gerar danos a saúde humana, comprometimento da qualidade dos recursos hídricos, restrições ao uso do solo e danos ao patrimônio público e privado, como desvalorização da área e prejuízos ao meio ambiente. Análises preliminares da área demonstram comprometimento de sua mata ciliar o que justificam este estudo para fins de adequação ambiental da área.

## Conclusões

A recuperação de Áreas degradadas em regiões de matas ciliares e florestas de Proteção é urgente devido a importância para o equilíbrio ecológico por oferecer proteção para as águas, o solo e a fauna. Sendo assim toda a vegetação natural (arbórea ou não) presente ao longo das margens dos rios e ao redor de nascentes e de reservatórios deve ser preservada, não apenas pela exigência legal prescrita no Código Florestal Brasileiro, mas também pela necessidade de garantir os meios que propiciam o abastecimento de água das cidades, de lavouras e de bebedouro para animais. Conclui-se também que a metodologia utilizada foi bem sucedida, na medida em que o levantamento florístico, as imagens fotográficas e as visitas in loco permitiram identificar a ação antrópica de modo satisfatório, indicando regiões onde a intervenção da fiscalização torna-se-á mais necessária.

Finalmente podemos inferir que a adequação da área se dará principalmente pela educação ambiental centrada

nos frequentadores da região ciliar do córrego do Jacarezinho bem como de moradores próximos. Soma-se a isso uma maior fiscalização por parte das autoridades competentes em áreas de trânsito comum às estradas de acesso ao córrego; além da distribuição de panfletos contendo informações sobre a importância da mata ciliar, telefones para denúncias de irregularidades objetivando, entre outros pontos, o controle das queimadas a qual constitui-se em um dos maiores problemas para a reconstrução natural da área.

## Referências

- Attanasio, C. M.; Rodrigues, R. R.; Gandolfi, S & Nave, A. G. (2006). Adequação ambiental de propriedades rurais: Recuperação de áreas degradadas e restauração de matas ciliares. Piracicaba, SP: Universidade de São Paulo: Escola Superior de Agricultura Luiz de Queiroz.
- Borges, L. A. C.; Rezende, J. L. P. de; Pereira, J. A. A.; Coelho, L. M., Jr., & Barros, D. A. de. (2011, julho). Áreas de preservação permanente na legislação ambiental brasileira. *Ciencia Rural*, Santa Maria, v. 41, n. 7.
- Brasil. (1965) Lei Federal 4771/65: IPEF5. Código Florestal Brasileiro.
- Freitas, V. F. M. et al. (2007). Levantamento Florístico da Mata do Parque da Laginha de Juiz de Fora – MG in *Anais de 2007 Congresso de Ecologia do Brasil*, 8., Caxambu, MG (pp. 1-2). Caxambu, MG: São Paulo: Sociedade de Ecologia do Brasil.
- Instituto UNIMEP. (2003). Projeto Poluição Zero. Diagnóstico Ambiental: relatório Técnico. Paulínia.
- Leitão, H. F., Filho. (1982). Aspectos taxonômicos das florestas no Estado de São Paulo. *Silvicultura em São Paulo*, v.16, 197-206.
- Rodrigues, R. R. (1999). A vegetação de Piracicaba e municípios do entorno. Piracicaba.
- Rodrigues, R. R. & Nave, A. G. (2000). Heterogeneidade florística das matas ciliares. In Rodrigues, R.R. & Leitão, H. F., Filho. *Matas ciliares: conservação e recuperação* (pp.101-107). São Paulo, SP: Editora da Universidade de São Paulo.
- Santin, D. A. (1999). A vegetação remanescente do município de Campinas, SP: mapeamento, caracterização fisionômica e florística, visando a conservação. Tese (Doutorado em Ciências Biológicas – Instituto de Biologia, Universidade de Campinas, Campinas, SP.
- Universidade Estadual de Campinas. Centro de Pesquisas Meteorológicas e Climáticas Aplicadas a Agricultura. (2010, 30 outubro) obtido em <http://www.cpa.unicamp.br/outrasinformações/clima-dos-municipios-pua-listas.html>.

# LA CIUDAD VIRTUAL Y REAL

Tecnología y ciudad



# CIUDAD DIGITAL: LA TECNOLOGÍA AL SERVICIO DEL CIUDADANO EN LA SOCIEDAD DE LA INFORMACIÓN Y DEL CONOCIMIENTO

**Claudia Regina Castellano Losso [1]**

Universidade Estadual de Santa Catarina – BR – +554832151215 – e-mail: claudiarcl@yahoo.com.br

**Deborah Bernett [2]**

Universidade Federal de Santa Catarina – BR +554832151223

e-mail: deborah@egc.ufsc.br

**Gisley Francisco Baretta [3]**

UNaM – AR – +554991375070

e-mail: gisley\_87@hotmail.com

## Resumen

El surgimiento de las ciudades digitales en el mundo ha revelado datos importantes sobre la evolución de la sociedad de la información y del conocimiento. El progreso de las tecnologías de la información y del conocimiento - TIC ha sido utilizado para refrendar – autorizar, legalizar - todo y cualquier proyecto que contemple inversiones en el área de las tecnologías y, principalmente para promover proyectos de inclusión digital. El papel del ciudadano y del conocimiento en este contexto, en algunos casos no ha sido observado con la debida importancia y la discusión sobre el tema ha abierto un canal para el debate de esta nueva realidad en esta nueva sociedad. Este artículo apunta a contribuir en la evaluación de las ciudades

digitales ya implantadas en Brasil, así como conocer algunos proyectos gubernamentales y experiencias extranjeras. Para esto, hemos iniciamos el texto con una exposición sobre la importancia de la globalización y de las nuevas formas de comunicación descubriendo la red – internet - como principal elemento de integración en la sociedad digital. A seguir, nos hemos manifestado sobre las innovaciones tecnológicas en los procesos productivos y las posibilidades educativas del uso de las TIC, y, por fin, las formas de financiamiento para la concreción de una ciudad digital, comprendiendo su complejidad y pretendiendo entender cuál es el papel del ciudadano en este contexto.

## Palabras clave

*Ciudad digital, TIC, Conocimiento, Inclusión digital.*

## Abstract

The emergence of digital cities in the world has revealed important data on the evolution of the information and knowledge society. The advancement of the information and communication technologies - ICT has been used to endorse any project that includes investments in technology and mainly to bolster digital inclusion projects. The role of the citizen and the knowledge in this context, in some cases is not observed with due consideration and the discussion about the topic opens a channel for reflection of this new reality in this new society. This article aims to assist in the evaluation of digital cities have already de-

ployed in Brazil and know more about some government projects, and foreign experiences. For this, the text began with a presentation on the importance of globalization and new forms of communication showing the Internet as the primary element of integration in the digital society. Below, we talk about technological innovations in production processes and the educational possibilities of ICT, and finally forms of financing for the realization of a digital city, including its complexity and trying to understand the role of the citizen in this context.

## Key words

*Digital cities, ICT, Knowledge, Digital inclusion*

## Introducción

### 1.1 Las TIC en el mundo globalizado

“El mundo es plano”. El título del best-seller de Thomas L. Friedman ya da pistas de como las transformaciones tecnológicas y de la comunicación han contribuido con el achatamiento del planeta, aproximando personas, desmoronando las fronteras y quebrando paradigmas. El libro relata como la globalización y las tecnologías han modificado las relaciones comerciales y sociales en el mundo entero, y, en especial, en India y China. El mundo y la sociedad no son los mismos. Durante la historia de la humanidad; la sociedad ha acompañado la transformación y la evolución de los instrumentos y de las técnicas del trabajo y del pensamiento.

Con la evolución de las tecnologías de la información y de la comunicación –TIC, invadiendo los hogares, nuestras instituciones, las empresas, el mundo se está transformando, configurando nuevas formas de comunicación e interfiriendo en las relaciones sociales. Las organizaciones también han sufrido grandes cambios alterando su forma de producción y organización para lograr una mayor competitividad. Muchos autores afirman que las sociedades han incorporado estas tecnologías consecuentemente han impulsado la economía local mejorando la calidad de vida de sus ciudadanos. Además han entendido que los beneficios de los resultados del uso de las TIC y, principalmente de internet, pueden hacer surgir una sociedad transformada; la sociedad del conocimiento en la cual la tecnología ha de estar fuertemente aliada al sentido de democracia posibilitando el pleno ejercicio de la ciudadanía. En este contexto, las ciudades que proporcionen a los ciudadanos acceso a las redes de la información

y del conocimiento pueden organizar y acelerar el proceso de inclusión digital por medio de la planificación del uso de las tecnologías.

Las innovaciones rápidas en las tecnologías han afectado el día a día, desde las personas más comunes hasta en las grandes organizaciones. El apelo de las tecnologías ha influenciado de forma determinante las relaciones sociales y de trabajo, prácticamente cualquier actividad de comunicación es regulada por las TIC. Mandar un mensaje email vía internet se ha convertido en una tarea rutinaria entre niños y adultos, transformando para siempre la forma de comunicarse. Chats, fórum, e-learning, e-commerce, cursos a distancia mediados por un computador, vídeo-conferencia en tiempo real y otras posibilidades de uso de las TIC, son tecnologías usadas en empresas, escuelas, hogares en todo el mundo permitiendo que millones de personas puedan estar de alguna manera conectadas y creando nuevas formas de trabajo, de información, ocio y conocimiento. Todas estas modificaciones de los medios de comunicación han afectado a la sociedad, antes definida por el poder del capital y determinada por la revolución industrial, y que, ahora camina en dirección de una sociedad del conocimiento y de la información.

En esta nueva sociedad la internet ha sido una verdadera revolución, como ha afirmado Castells (1999) pues, a través de ella, nuevas relaciones sociales se han establecido alterando de forma cualitativa las geografías sociales. Las fronteras no existen más y los hechos suceden casi al mismo tiempo de su divulgación, haciendo que la historia suceda ahora, apenas a un simple click de un sitio o portal web. La velocidad es la marca de esta sociedad y el acceso a las informaciones es inmediato. Las relaciones sociales salen de lo real y se transportan hacia lo virtual creando una red ilimitada de flujo de informaciones en la denominada Web 2.0[4]. La Web marcada inicialmente por el comercio electrónico ha dado origen a los dominios puntocom (.com) y, aún continúa avanzando en dirección hacia el uso a las millares de redes sociales, extendiendo sus alcances. Esta nueva dirección ha creado el concepto Web 2.0, acuñado por Tim O'Reilly siendo hoy el más utilizado en la red mundial de computadores, donde la participación del usuario tiene el espíritu de la colaboración y participación, interfiriendo y modificando espacios virtuales, decidiendo cómo y cuándo participar. Comunidades virtuales y de práctica han surgido uniendo personas con los mismos objetivos e intereses, agregando valor a sus prácticas sociales.

Castells en su obra "La Galaxia Internet – Reflexiones sobre Internet, Negocios y Sociedad", ha interpretado que personas, instituciones, empresas y la sociedad en general, "transforman la tecnología apropiándose, modificándola y experimentándola – especialmente en el caso de la Internet, por ser una tecnología de comunicación". La nueva sociedad y la internet se han convertido en un "instrumento para la organización social, la acción colectiva y de la construcción de sentido" (Id, 2004, pág. 76). Internet es el ejemplo máximo de la tecnología siendo la propia sociedad. Ella es revolucionaria en el sentido de ampliar las posibilidades de una nueva interacción entre tecnología y sociedad surgiendo, de este modo, un nuevo modelo socio-técnico. Muchos autores como Pierre Lévy (1990, 1997, 2001) y David Lyon (1992) han coincidido con el pensamiento de Castells cuando éste ha dicho que el hombre es un ser socio-técnico, producto de la relación entre la tecnología y la sociedad. Esta relación de mutua transformación e influencia es dialéctica, pues el hombre, en sus actividades interfiere en los procesos de comunicación, pero también sufre esta interferencia. "La internet ha transformado el modo como nos comunicamos, nuestras vidas se ven profundamente afectadas por esta tecnología de comunicación" (CASTELLS, 2004, pág. 19).

## 2. Metodología

La metodología aplicada en la investigación fue revisión de la literatura -exploratoria, basada en estudios de caso. El uso de innovaciones tecnológicas en los procesos ha sido requisito de este estudio, pues es una exigencia para comprender las empresas que consiguen mantenerse en el mercado. Como están siempre innovando en los servicios y en los procesos para garantizarse un lugar destacado y su propia sobrevivencia. El uso de las TIC en este momento es fundamental para el estudio reflexionar sobre el futuro de las organizaciones puesto que la buena gestión de estos recursos tecnológicos sólo ha afirmado su importancia en este nuevo contexto. Queiroz (2003, pág. 28) ha afirmado que “el conocimiento hoy es el factor de producción determinante de la formación del valor en las organizaciones y solamente las informaciones y datos contextualizados por la realidad local generan conocimiento”.

## 3. Objetivos

Las exigencias para actuar en este mercado también han aumentado respecto a la necesidad de mano de obra calificada, el conocimiento es el factor fundamental para el éxito profesional.

Con la internet ocupando todos los espacios de comunicación, los ciudadanos han sufrido los impactos de las nuevas TIC en mayor o menor grado. Desde las grandes a las pequeñas ciudades, el acceso a internet es cada vez mayor en Brasil y en el mundo. El acceso discado ha dado lugar a las redes de fibra óptica que integran los sistemas del gobierno con redes de investigación, de educación y de salud llevando el acceso aún a las zonas más distantes. Las conexiones vía satélite también han sido soluciones encontradas para localidades donde no hay infraestructura física que soporte las nuevas tecnologías, en acciones gubernamentales o no.

Silveira (2001) indica, la internet ha ofrecido un óptimo camino para la gestión del conocimiento, más que otros medios, invita a un permanente proceso de aprendizaje y se integra, por su dinamismo, a las necesidades de las instituciones de promueve un clima de colaboración y de intercambio de ideas y conocimiento, que caracterizan el nuevo contexto organizacional basado en la información y en el conocimiento.

Más allá de quebrar barreras geográficas y establecer espacios de diálogo, Terra y Gordon (2002) han colocado que, la internet ofrece oportunidades sincrónicas e asincrónicas para que las personas se encuentren, compartan informaciones y opiniones, hagan presentaciones e inclusive voten o tomen decisiones colaborativas en tiempo real.

El ejemplo de una propuesta de uso de las TIC en beneficios sociales y económicos ha llegado de los Países de la Unión Europea. Para combatir el desempleo y en la búsqueda de una mayor competitividad de esos países han apostado en una sociedad económicamente fuerte basada en la innovación y en el conocimiento. Para eso, metas han sido determinadas por el Consejo de Europa en Lisboa realizado en 2000, para la intensificación de los esfuerzos de educación y de formación para la Unión Europea, con el fin de asegurar el éxito de la integración de las tecnologías digitales en la sociedad y de valorizar todo su potencial. El compromiso ha sido, hasta el 2010, transformar a Europa más competitiva y más dinámica utilizando la economía del conocimiento.

Así, este trabajo tiene como objetivo reflexionar sobre el tema global de ciudades digitales en la sociedad del conocimiento.

## 4. Desarrollo

### 4.1 Escenario de cambios

Los gobernantes europeos han entendido que las potencialidades de las tecnologías pueden ser exploradas de tal forma que fomente el desarrollo de la sociedad; además se han persuadido que esa sociedad basada en el conocimiento podrá, con el uso de las TIC, crecer cualitativamente tanto en el ámbito social como en el económico. Apostando en este nuevo paradigma han propuesto un nuevo modelo de desarrollo económico que tiene como base cuatro factores esenciales: ciencia e innovación, tecnología, emprendimiento, necesarios para el éxito del programa, y capital humano como principal motor para posibilitar la superación de las dificultades sociales y traer calidad de vida a los ciudadanos. Abajo a figura 1 representa el modelo de desarrollo propuesto por la Comisión de la Unión Europea [5]:



Las nuevas formas de comunicación se configuran en un momento de total transformación y con la llegada de la internet y de las nuevas TIC, el sujeto pasa a ser el informatizado, conectado, y digitalmente socializado. Sin embargo, las diferencias sociales y las posibilidades de acceso a la red han traído una nueva situación de exclusión, sólo que ahora es digital, o sea, la infoexclusión. Brasil aún no ha despuntado en las soluciones de inclusión digital a pesar de los diversos programas gubernamentales, los que analizaremos más adelante, y millones de brasileños continúan sin un ordenador en casa.

Aún así, en Brasil ha crecido el número de usuarios de internet y aparece entre los países de mayor cantidad de usuarios en el ranking mundial en Internet World Stats, institución internacional que dispone los datos actualizados sobre el uso de Internet en el mundo. Durante los últimos años las investigaciones apuntan un vertiginoso crecimiento en el uso de internet en Brasil, permitiendo que estos índices ultrapasen hasta a los de los países altamente desarrollados.

Cuadro I - Crecimiento del uso de Internet en Brasil[6]

Año	Usuarios - Millón	Población %	Fuente
2000	5,0	2.9	<a href="#">ITU[7]</a>
2005	25,9	14.1	<a href="#">C... I... Almanac[8]</a>
2006	32,13	17.2	<a href="#">I. T. U.</a>
2007	42,6	22.8	<a href="#">I. T. U.</a>
2008	50,0	26.1	<a href="#">I. T. U.</a>

Los datos de la Internet World Stats provienen de instituciones como la I.T.U. con sede en Ginebra, Suiza; institución mundial de análisis de indicadores de uso de tecnologías, con 191 países miembros y 700 miembros sectoriales y asociaciones.

La publicación The Global Information Society: la Statistical View, que dispone datos sobre la sociedad de la información en el mundo, informa que el uso de aparatos tecnológicos por brasileños en 2005 ha sido clasificado de la siguiente manera:

Cuadro II – Uso de aparatos tecnológicos en Brasil[9]

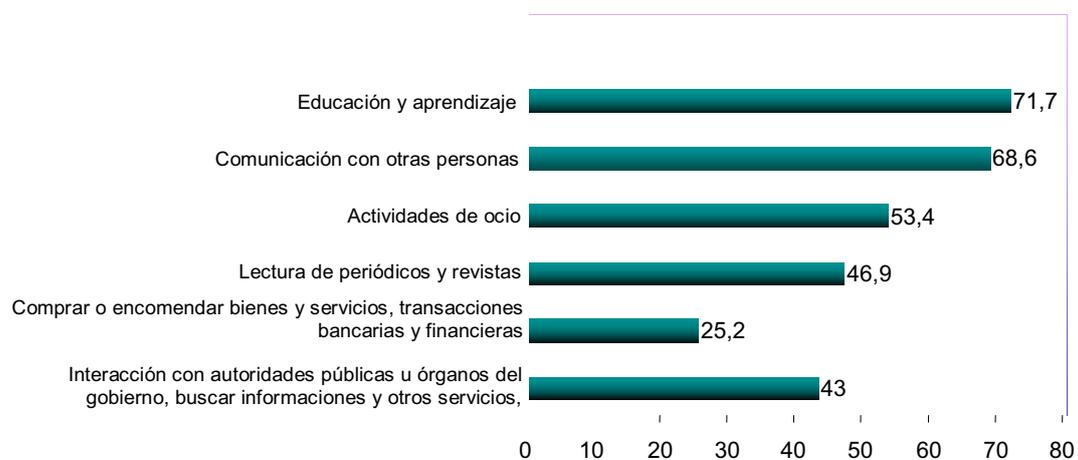
Equipamiento/tecnología	población
Radio	88%
TV	91%
Teléfono Fijo	48%
Móvil - celular	59%
Ordenador	19%
Electricidad	97%
Internet	14%

El Instituto Brasileño de Geografía y Estadística - IBGE, a causa de un convenio con el Comité Gestor de Internet en Brasil — CGI.br — ha recolectado datos a partir de indicadores sobre la utilización de las tecnologías de la información y de las comunicaciones en el país, tanto para el análisis del contexto nacional como también para la comparación internacional de estadísticas sobre la sociedad de la información. Estos indicadores han sido refrendados por la Cúpula Mundial de la Sociedad de la Información (World Summit on the Information Society – WSIS), los cuales ofrecen un panorama real sobre el cuadro de inclusión digital mundial. Los datos recolectados por el IBGE de 2010 aún no han sido divulgados en forma completa, por lo tanto hemos utilizado los datos de 2005 que demuestran el crecimiento del número de usuarios, además de cuál es el uso y local de acceso. Se percibe en estos números que, a pesar de la increíble disparidad entre incluidos y excluidos digitalmente, el crecimiento de usuarios en la red indica la urgente necesidad de políticas de integración y acceso de los gobiernos estadual y federal.

El uso de internet en la educación en Brasil es el mayor responsable por la inclusión digital de alumnos y profesores, hecho que se ha reflejado positivamente en la comunidad donde la escuela, con sus salas informatizadas está inserta. El Gobierno Federal ha iniciado este proceso a partir del Programa Nacional de Informática en la Educación – PROINFO, al final de la década de los 90, y ya ha alcanzado a la mayor parte de las escuelas brasi-

leñas. Con la posibilidad de acceso a internet en las escuelas, el uso de las salas informatizadas ha resultado más atractivo a los profesores y los alumnos. Aunque el uso, todavía, es muy limitado para la comunidad. Lo que podría ser un excelente factor de inclusión digital, no sucede debido al hecho de que las escuelas tienen pocos ordenadores disponibles y por la falta de personal capacitado para la orientación, además de los escasos horarios para la asistencia de los usuarios externos a la escuela.

Al mismo tiempo, los 14 % de brasileños con acceso doméstico utilizan internet para educación, en tareas e investigaciones en los diferentes niveles de educación, conforme lo grafico 1 abajo demuestra el porcentaje de las personas que han utilizado Internet en 2005 para cada finalidad, en la población de 10 años o más de edad que utilizó Internet, en el período de referencia de tres meses, por finalidad del acceso Internet, según las Unidades de la Federación y las Regiones Metropolitanas. [10]



Los accesos domésticos suman 50% de la población de conectados y el acceso del trabajo le sigue con 39 %. Los que han utilizado espacios públicos suman 28 %, número que puede cambiar con la implantación de mejores programas de inclusión digital y también con las ciudades digitales que dispondrían espacios de acceso gratuito. Los datos del IBGE, del mismo modo apuntan la información de que la mayoría de los internautas utiliza la conexión discada, lo que, además de la inestabilidad de la señal y baja velocidad, encarece mucho el costo de la conexión, dificultando aún más la inclusión digital.

Tratándose de inclusión digital, el Gobierno Federal ha apoyado la implantación de telecentros distribuidos en el país, y las Organizaciones no Gubernamentales - ONGs también han colaborado para el crecimiento del número de usuarios de los servicios disponibles, siendo que la mayoría de esas instituciones se concentra en los grandes centros urbanos. Brasil ya cuenta con más de cinco mil centros de inclusión digital o telecentros distribuidos por el territorio que han auxiliado a los ciudadanos en el ejercicio de su ciudadanía y han proporcionado capacitación para los jóvenes y adultos persiguiendo el perfeccionamiento tecnológico en la búsqueda de calidad para la vida profesional. En el Programa Federal Gobierno Electrónico, el Servicio de Atención al Ciudadano – GESAC, asimismo lleva internet vía satélite a los puntos distantes de la zona urbana, en escuelas, puestos de salud e instalaciones militares, comunidades indígenas, etc.

## 4.2. Ciudad Digital

Muchas regiones por el mundo ya están integradas al mundo digital, donde varios servicios al ciudadano son disponibles por el acceso a la red mundial de ordenadores vía radio, sin cable WI-FI o por Wimax, integrando otras tecnologías disponibles y utilizando la infra-estructura ya existente. Disponiendo de los servicios a los ciudadanos y con acceso gratuito a internet, la mayoría de esas ciudades ya usufructúa los beneficios de una sociedad informatizada y contabiliza el éxito de la inclusión digital. Pero, ¿qué es al final una Ciudad Digital? ¿Cómo definir la interacción entre las ciudades contemporáneas y las redes digitales de comunicación e información?

Alvin Toffler (1984) en su obra “La tercera onda”, ha examinado el proceso irreversible de transformación de la sociedad debido a las tecnologías de la información y de la comunicación y sobre la importancia del mundo altamente industrializado en convivencia con la desigualdad social. Él considera a la ciudad digital como el estadio evolutivo de capacitación de una comunidad en un sistema tecnológico de información, cuyo objetivo final es alcanzar la reestructuración interactiva de la vida social.

Para Firmino (2003), ciudad digital es la adopción de tecnologías telemáticas como parte del proceso de planificación o consolidación de políticas públicas ligadas al desarrollo tecnológico. Según Zancheti (2001), la ciudad digital es considerada un sistema de personas e instituciones conectadas por una infraestructura de comunicación digital (Internet) que tiene como referencia una ciudad real cuyos propósitos varían y pueden incluir uno o más de los siguientes objetivos: Crear un espacio de manifestación política y cultural de las personas y los grupos; Crear un canal de comunicación entre las personas y los grupos; Crear canales de comunicación y negociación entre la administración municipal y los ciudadanos; Favorecer una mayor identificación de los habitantes y visitantes con la ciudad de referencia; Crear un acervo de informaciones de las más variadas especies y de fácil acceso sobre la ciudad de referencia. (ZANCHETI, 2001)

Manuel Castells (1999) reflexionando acerca de las ciudades digitales afirma que en ellas se mezcla y se superpone a la “ciudad tradicional” formando en conjunto lo que llama ciudad informacional, esto es, la ciudad actual. Las ciudades digitales emergen como una alternativa de potencializar el territorio, de modo de complementar a la organización de las ciudades reales. En escala planetaria, algunas iniciativas son referencias y han sido idealizadas para atender la comunidad en red, virtualmente creada de acuerdo con las necesidades de cada comunidad real. (SILVA, 2004).

En Portugal, un ejemplo de éxito acompaña a los programas apoyados por el Programa Operacional Sociedad del Conocimiento 2000 – 2006 (POS-Conocimiento), el Programa “Ciudades y Regiones Digitales”, destinado a proyectos integrados donde puedan participar diversas entidades tanto en el ámbito regional como local. Este Programa es la continuación de la primera etapa, el Programa Operacional de la Sociedad de Información (POSI), y pretende contribuir decisivamente para la modernización de las regiones y de las administraciones municipales. El Proyecto Aveiro Digital 2003-2006 es un ejemplo de cómo el gobierno puede interferir en este proceso planificando el uso de las TIC para impulsar el desarrollo local y regional. El costo del proyecto fue de € 22 millones, y la contrapartida de la comunidad alrededor de € 10 millones. Han sido 11 municipios comprometidos en diferentes sub proyectos: 1 - Comunidad Digital; 2 - Autarquías y servicios Consejos; 3 - Escuelas y Comunidades Educativas; 4 - Universidad y Comunidad Universitaria; 5 - Servicios de Salud; 6 - Solidaridad Social; 7 - Trama Productiva; 8 - Información, Cultura y Ocio.

De acuerdo con Firmino (2003) otra iniciativa de éxito ocurre en la ciudad de Antwerp, Bélgica. Reconociendo la descentralización política y la administración remota, posible solamente con las TIC, fue creada la red municipal de fibra óptica – llamada MANAP (Metropolitan Area Network for Antwerp) además de la fundación de Telépolis como una agencia pública semi-autónoma, siendo libre para las negociaciones que involucren a las TIC con el sector privado. El caso ejemplar de Antwerp ha sido replicado en muchas otras ciudades por Europa.

En Brasil, los programas federales de inclusión digital están aún en la fase de proyectos piloto para la evaluación y validación de las tecnologías utilizadas. Algunos pocos municipios están totalmente insertos en el mundo digital, entre ellos la ciudad de Tiradentes en Minas Gerais y Pirai en Rio de Janeiro. Otros municipios están inscritos y deben hacer parte de una nueva fase del proyecto coordinado por el Ministerio de las Comunicaciones - MINICOM. Para el gobierno federal el foco está en la gestión moderna de servicios para la población, al mismo tiempo de objetivar la reducción de costos en la administración pública, integrando en red las instituciones municipales. Aunque el gobierno federal no posee una línea de financiación específica para la difusión de las ciudades digitales, por lo tanto las demás iniciativas de implantación están por cuenta de cada municipio interesado y algunos ya implantados muestran resultados muy satisfactorios como, por ejemplo, Porto Alegre en Rio Grande do Sul, Vitória en Espírito Santo y Sidmenuci en São Paulo. En Santa Catarina, la ciudad de Piratuba ha inaugurado en febrero de 2011 su proyecto de inclusión digital, denominado “Piratuba Digital” visando atender cerca de 700 familias que viven en el área rural del municipio. Para eso la Municipalidad ha asumido el gasto de R\$ 1,1 millón con recursos propios y contará con 25 antenas instaladas en puntos estratégicos del municipio.

El Gobierno del Estado de Santa Catarina posee estudios en funcionamiento para implantar, a partir de 2012, un programa de inclusión digital a partir del acceso a Internet Wi-Fi por “iluminación” en los municipios donde existen comunidades con Bajo Índice de Desarrollo Humano - IDH. Los municipios tendrán como contrapartida obligatoria, que mantener la estructura física de los equipamientos y garantizar el acceso de la población. Esta iniciativa toma como base algunos modelos ya implantados en Brasil y Europa, donde se ha constatado mejoras en la calidad de vida de la población a partir de la inclusión digital.

Las ciudades interesadas en la implementación de una red digital pública saben que un proyecto de esa intensidad requiere una constante manutención en la infraestructura, equipo técnico, proveedores y actualización tecnológica, lo que demanda recursos financieros importantes. Una solución que está al alcance de todos los municipios está actualmente en la formulación del plan director de los municipios brasileños. Consecuentemente, el plan director que planifica todo el desarrollo que se desea para la ciudad, debe ser aprobado por ley municipal, siendo el instrumento básico de la política de desarrollo y expansión urbana y en él se puede prever la construcción de una ciudad digital encontrando legalmente condiciones financieras dentro del Plano Plurianual (PPA), en la Ley de Directrices Presupuestarias y en el Presupuesto anual del municipio. El plan director es previsto desde la Constitución Brasileña de 1988 y reglamentado por el Estatuto de las Ciudades (Ley 10.257/2001).

Del mismo modo, además de integrar las estructuras tributarias, financieras y administrativas, algunos municipios ya ofrecen internet gratuitamente mediante la asiduidad en los pagos de tasas municipales y ha tenido grande adhesión. Los proyectos pretenden progresos en la gestión pública y de la ciudadanía con la instalación de infraestructura de acceso, telecentros de inclusión digital y de acceso a los servicios por parte de los ciudadanos. En la salud, la innovación consiste en el uso de la videoconferencia y telemedicina, al mismo tiempo, facilitar los turnos y horarios de consultas. El acceso a internet sin cable para pequeñas empresas ofrece adelantos en los procesos y los servicios, y la telefonía VoIP ha disminuido considerablemente los costos tanto para el sector

privado cuanto para el público. La seguridad, que es una de las grandes preocupaciones de los administradores públicos, logra ser más efectiva con la interrelación de los organismos vía computadores, como las policías Civil y Militar y el Cuerpo de Bomberos, y la instalación de cámaras de vigilancia vía internet en los puntos más peligrosos y vulnerables de la ciudad.

La educación es una de las mayores beneficiadas en este proceso, ya que las escuelas con el acceso a internet pueden integrarse a otras instituciones de investigación y enseñanza. La educación informatizada y conectada en la red mundial, de modo general amplía los horizontes escolares, proporciona espacios de interacción y colaboración, crea redes de conocimiento y generan importantes flujos de información al desarrollo académico e individual del estudiante y de toda la comunidad escolar.

## 5. Consideraciones Finales

De acuerdo con lo expuesto, los diversos conceptos de ciudad digital no se distancian, sino que se complementan. Los proyectos de cada región o municipio van a depender del grado de desarrollo social y económico en el cual se encuentran, de la infraestructura existente y de las políticas de uso de las tecnologías. En una planificación urbano-tecnológica lo que se debe tener en cuenta en el uso de las TIC son las personas, los ciudadanos, su bienestar social, observando la implementación de una verdadera sociedad del conocimiento. Por lo tanto, debe ser considerada la población como un todo, sin distinción de clases social o económica, y, fundamentalmente preparar a las personas para el uso de las tecnologías para la inclusión digital.

Para concluir, las ciudades que no hacen uso de los recursos tecnológicos disponibles, tienden a colocarse al margen del desarrollo económico y dejan a sus ciudadanos, de modo especial, a los socialmente menos favorecidos, fuera de la sociedad de la información. Sin embargo, los proyectos de uso de las TIC bien estructurados y planificados pueden ser un propulsor de desarrollo local y regional. Los objetivos propuestos en una ciudad digital deben contemplar, entre otros, a los sectores públicos y privados. En el sector empresarial debe visar mejores oportunidades de negocios y agilizar procesos; impulsar y mejorar la gestión pública para la atención y los servicios a los ciudadanos, que se componen de la salud, la educación, la seguridad y el ocio, además de propiciar espacios para capacitar y formar a todos los interesados en el uso de las TIC. Una ciudad digital presupone un “ciudadano digital” y para eso es necesaria la apropiación social de la tecnología por el individuo, por eso el eje (meollo) está en el ciudadano. La tecnología es solamente el medio y no el fin. Los proyectos de este ámbito deben pensar en la calidad de vida, en la competitividad económica y en la integración social. Deben llevar en cuenta la voluntad de la población y sus necesidades, la vocación local, las expectativas del sector productivo y también deben pensar en la reorganización de los espacios físicos y virtuales más allá de las reales competencias de los individuos.

Todavía es prematuro evaluar los reales resultados de la ciudad digital para la sociedad, no obstante el uso de las TIC es un proceso irreversible, es preciso reflexionar sobre los proyectos gubernamentales que están siendo implementados, analizar y comprender su complejidad y entender cuál es el papel del ciudadano en este contexto. Debemos conocer los proyectos; discutir, analizar el tema, y como ciudadanos colaborar en este proceso, ya que la principal meta debe ser la integración de los individuos a la sociedad del conocimiento.

## Referencias

CASTELLS, Manuel. (1999) *A Sociedade em Rede*. São Paulo: Paz e Terra. 510 p..

\_\_\_\_\_. *A Galáxia Internet – Reflexões sobre Internet, Negócios e Sociedade*. (2004) Lisboa: Fundação Calouste Gulbenkian.

\_\_\_\_\_. *A Internet e a Sociedade em Rede*. (2003). in *Trajetos – Revista de Comunicação, Cultura e Educação*.

Estatuto de las Ciudades - Ley no. 10.257 - Accesado en Septiembre 2, 2011.

[http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/leis/LEIS\\_2001/L10257.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/leis/LEIS_2001/L10257.htm)

FIRMINO, Rodrigo José. (2003). *A emergência das cidades digitais na Europa como estratégias de desenvolvimento tecnológico local: Antuérpia (Bélgica) y Newcastle (Reino Unido)*. In: SEMINÁRIO INTERNACIONAL, CYBERCITY 2003, São Paulo. *Cybercity 2003: cidade digital e sociedade em rede*. São Paulo: GTS - Gestão e Tecnologia Social, v. 1.

FRIEDMAN, Thomas L. (2007) *O mundo é plano. Uma breve historia do século XXI*. São Paulo. Ed. Objetiva.

IBGE - Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. Accesado en Enero 10, 2011 <http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/acessoainternet/default.shtm>

InternetWorldStats. Accesado en septiembre 20, 2011

<http://www.internetworldstats.com/sa/br.htm>

LÉVY, Pierre (1990). *As Tecnologias da Inteligência*. Lisboa: Instituto Piaget.

\_\_\_\_\_ (1997) *Cibercultura*. Rio de Janeiro: Editora 34. 260 p.

\_\_\_\_\_ (2001) *O Que é o Virtual?* Coimbra: Quarteto Editora.

LYON, David. (1992) *A Sociedade da Informação*. Oeiras: Celta Editora.

POSI - Programa Operacional para a Sociedade da Informação, Portugal. Accesado en Septiembre 10, 2011.

<http://www.fct.mctes.pt/pt/programasinvestimento/posi/posifiles/posi.html>

QUEIROZ, Antonio Diomário. (2003) *Artigo: Uma nova escola para o novo mundo*. 2003

SILVA, Michele Tancman Candido da (2004). *A (Ciber) Geografia Das Cidades digitais*. Accesado en Junio 24, 2011. <http://www.ub.es/geocrit/sn/sn-170-36.htm>

SILVEIRA, H. F. R. (2001). *Internet, Governo e Cidadania*. *Ciência da Informação*. Brasília, v. 30, n. 2, p. 80-90, mayo/agosto.

TOFFLER, Alvin (1984). *A Terceira Vaga*. Lisboa: Edição Livros do Brasil

ZANCHETTI, Sílvio Mendes. (2001). Ciudades digitales y el desarrollo local. En: RECITEC, Recife, v.5, n.2, p.311-329. Accesado en Septiembre 4, 2011. <http://www.fundaj.gov.br/rtec/art/art-029r.html>

[1] Mestranda em Educação – Linha Educação, Comunicação e Tecnologia. PPGE UDESC/BR e-mail: claudiarccl@yahoo.com.br

[2] Doutoranda em PGEGC - Engenharia e Gestão do Conhecimento – EGC UFSC/BR. e-mail: deborah@egc.ufsc.br

[3] Doutorando em Administração - UNaM/AR. e-mail: gisley\_87@hotmail.com

[4] WEB 2.0 – El término Web 2.0 se refiere a la segunda generación de comunidades y servicios de la plataforma Web basadas en folksonomía y redes sociales. No se refiere a la actualización en sus especificaciones técnicas, sino a un cambio en la forma como ella es percibida por los usuarios y técnicos.

[5] Adaptado de Ángel Landabaso - Consejero C & T de la Delegación de la Comisión Europea en Brasil

[6] Fuente: <http://www.internetworldstats.com/sa/br.htm>

[7] ITU- International Telecommunication Union (<http://www.itu.int/net/home/index.aspx>)

[8] CIAlmanac - Computer Industry Almanac Inc. (<http://www.c-i-a.com/>) – publica informes de investigación de Mercado para la industria de PC, Internet y wireless.

[9] Fuente: <http://www.eclac.org/SocInfo/>

[10] Fuente: IBGE - Investigación nacional por muestra de domicilios 2005.

# LA CIUDAD FRONTERIZA: UN ESCENARIO SIMBÓLICO, COMPLEJO, MULTIVARIANTE, DIVERSO Y ARMONIZADO DESDE EL ENFOQUE DE “LEAN THINKING”

**Rafael cañadas martínez**

Líder de innovación

Arctaia. rcanadas@arctaia.com

## Resumen

Este artículo presenta algunas claves para cocrear una ciudad resonante, reticular, intermodal, tecnológica y en flujo permanente desde la teoría de sistemas y el pensamiento lean (“lean thinking”) donde se fusiona lo natural, lo artificial y lo virtual. Una ciudad que posibilite y potencie los encuentros amables al azar y las situaciones resonantes mediante tecnologías humanas. Para ello se parte de la concepción de la ciudad como un sistema, es decir como un sistema de sistemas complejo, adaptativo, en equilibrio dinámico y siempre cambiante. Siendo la ciudad el gran escenario donde todos los seres humanos ponen de manifiesto sus valores. Donde los seres humanos son cosmoc Ciudadanos con consciencia de servicio.

La ciudad fronteriza es la ciudad del aprendizaje abierto y en movilidad, de la efectividad, de la interacción, de la accesibilidad, de la innovación, de la emoción,

de la mejora continua, del serendipity, del crecimiento de las personas y las organizaciones. Una ciudad fundada en la humildad ontológica, es decir, en el reconocimiento y validación de los modelos mentales propios y los de los demás.

Inspirado en los principios, valores y herramientas del pensamiento “lean” se esboza la interrelación entre lo individual (el yo), lo relacional (el nosotros), lo operacional (los servicios) y lo evolutivo (la ciudad).

La ciudad fronteriza es una ciudad compleja basada en la intersección de campos, en la movilidad y accesibilidad, en valores, orientada a servicios innovadores, al bienestar y basada en el concepto de gobernanza donde ocurren interacciones y retroacciones coherentes, solidarias, seguras, convivenciales, simbólicas y creativas. Y todo ello en permanente cambio y evolución.

## Palabras clave

*Complejidad, frontera, metáfora, pensamiento lean, teoría de sistemas.*

## Abstract

This paper presents some key points in order to co-create a resonant, internetworked, technological city in continuous flow based on system theory and lean thinking. A city underpinning kind encounters through human technologies. Taken into account this aim, the point of view of this paper is the city as a complex adaptive system in dynamic balance. So, the city is a big stage where human beings show their values with a consciousness of service.

The border city is a city open to learning, mobility, effectiveness, accessibility, innovation and continuous improvement.

Taken into account the principles and values of lean thinking, the relationships between individual, social, operational and evolutionary aspects are sketched.

## Key words

*Complexity, frontier, lean thinking, metaphor, system theory.*

## Introducción

Todo lo que es simple, es falso; todo lo que es complicado, es inutilizable. Valery.

Toda realidad es una unidad compleja. Witehead.

El conocimiento debe saber contextualizar, globalizar y multidimensionalizar. Morin

No podemos llevar en la mente ni un país, ni una ciudad, ni una comunidad, ni una familia. Tan sólo llevamos supuestos, imágenes, generalizaciones, teorías, conceptos, historias, interpretaciones, representaciones y metáforas. Es decir retazos, trozos de una realidad mucho más amplia. Tenemos que nacer a una nueva realidad de ciudad. Nacer es llegar a un país lejano donde hay que aprender a hacerse más y más amplio, más profundo, más solidario, más tolerante, más sistémico, más social, más participativo, más generoso, más y más conectado con el mundo. Es decir, llegar a un sitio donde tenemos que adquirir la condición de persona (individual, relacional, social, colectiva, planetaria y espiritual). Este renacimiento se presenta bajo la perspectiva de tres enfoques entrelazados: la ciudad fronteriza, la ciudad emergente y la ciudad lean para llegar a un modo amplio y sistémico de pensar y actuar en la ciudad, cuyas grandes funciones son:

- Redes de comunicación fluidas y adaptables
- Ciclos energéticos
- Circulación de información, servicios y materiales
- Interfaces transaccionales
- Bucles de regulación

# Objetivos

El objetivo de este artículo es presentar un concepto amplio de pensar y observar qué es una ciudad como sistema autorregulado en flujo permanente de historias colectivas. Como el nudo de una red compleja de intercambios, servicios, comunicación y conocimiento, así como, catalizador de ideas filosóficas, científicas, espirituales, artísticas, técnicas, religiosas y políticas, donde todos los elementos están inter-retroalimentándose entre sí.

# Metodología

El método fundamental que se ha utilizado es el de “reunir para comprender” (Rosnay 1977), es decir el enfoque sistémico apoyado en un amplio estudio bibliográfico y en observaciones experimentales basadas en la teoría de la complejidad y en los principios del pensamiento lean (lean thinking). Esta fue la herramienta cognitiva empleada.

## 1. La ciudad fronteriza

La idea de frontera evoca un espacio abierto de creatividad, libertad, de aventura, de interacciones, de riesgo, de posibilidades, de caos, de incertidumbre y nos invita a ir más allá de las suposiciones y patrones de conductas aceptados. Partiendo de esta perspectiva, este artículo desvela una forma amplia de pensar y concebir una ciudad como un sistema complejo adaptativo sustentado en valores universales. Esta forma de pensar combina el enfoque digital que separa, trocea, fragmenta, mide y cuantifica con el enfoque analógico que conecta, acopla, une, asocia, desarrolla relaciones, resonancias y metáforas.

Es tiempo de replantear el concepto de ciudad. Se impone una reforma del conocimiento disyuntivo y reductor a un conocimiento transdisciplinar. Así, una ciudad es un sistema, un sistema de sistemas, un sistema de sistemas de sistemas... complejo, adaptativo, en equilibrio dinámico y constante cambio.

Una ciudad es una metáfora compleja (entretrejida) donde aparecen intersecciones de muchas historias, muchas y diversas conversaciones colectivas. De esta manera, la ciudad puede enfocarse como una red compleja metafórica, como un cruce de caminos entre lo lógico, lo emocional, lo sensitivo y lo artístico. Por tanto estamos hablando de una ciudad consciente, holística, integral, accesible, usable, amable y tecnológica donde converge el cerebro, la mente, la cultura y el lenguaje.

La figura que viene a continuación ilustra gráficamente el concepto de ciudad fronteriza.

La ciudad fronteriza se caracteriza por:

M0868



Figura 1. Característica de la ciudad fronteriza aracterística de la ciudad

La ciudad fronteriza es una metáfora TIC (Tecnologías de la Información y Comunicación). Es un ecosistema de información y significado. Esta interpretación metafórica nos puede generar de forma instantánea potentes imágenes en nuestra mente. La ciudad fronteriza focaliza en lo relacional. Acorde a Lewis Mumford la ciudad puede describirse como una estructura especialmente equipada para almacenar y transmitir los bienes de la civilización.

La ciudad proporciona:

- Servicios
- Seguridad
- Intercambios
- Almacenamiento y transmisión de bienes tangibles e intangibles
- Una interfaz gráfica de usuario (una manera de ver los barrios de la ciudad)

Todo unido mediante gobernanza (cogestión adaptativa y en red de todas las acciones de gobierno de la ciudad) y valores que proporcionan los principios de referencia para:

- Gobernar lo cotidiano
- Absorber la complejidad
- Tolerar la incertidumbre
- Dar sentido a la acción
- Legitimar las instrucciones

- Generar bienestar emocional

Generándose, de esta manera, una ciudad más inclusiva, más accesible, más móvil, más humana.

## 2. La ciudad como emergencia

¿Qué tienen en común las empresas, el cerebro, las ciudades, la web y las abejas?. La respuesta es la emergencia. La ciudad es una emergencia. El fenómeno de la emergencia aparece cuando un conjunto de elementos, sin leyes explícitas, se organizan espontáneamente dando lugar a nuevos comportamientos y propiedades que no tiene ningún elemento en particular. Se crean patrones autoorganizados de forma heterárquica (donde se combina lo jerárquico y lo relacional en forma de red). La clave de la emergencia son las interacciones (entre personas, equipos, comunidades...), pero interacciones auténticas, constructivas, creativas, amables, ganar/ganar. Este tipo de interacciones propicia el desarrollo de la pasión (ingrediente necesario en toda relación), el cual nos lleva a la exploración que finalmente conduce a la creatividad.

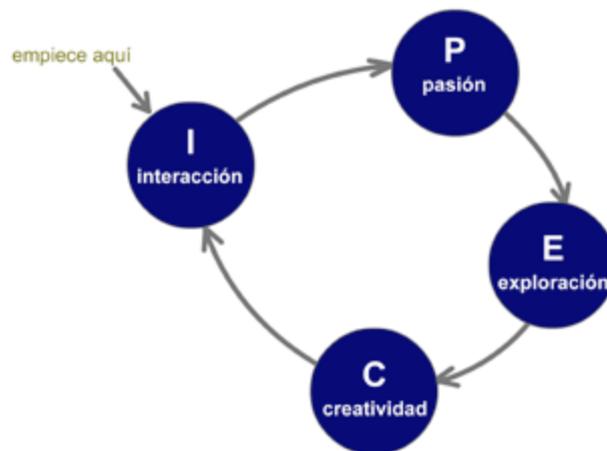


Figura 2. La clave de la emergencia: las interacciones

Este enfoque se basa en la inteligencia ascendente (de abajo arriba) y da forma a nuevos hábitos de pensamiento y de actuación.

Acorde a (Johnson 2001) la vida en la ciudad depende de la dispar interacción entre desconocidos, que conduce a un cambio en la conducta individual). “El valor del intercambio entre desconocidos reside en cómo beneficia al superorganismo de la ciudad... Las aceras funcionan porque permiten interacciones locales para crear un orden global”. Las aceras son, por tanto, un canal de gran ancho de banda para la transmisión de información reuniendo a un gran número de desconocidos en configuraciones aleatorias. Las aceras posibilitan el encuentro con la diversidad.

Acorde a Jacobs y su manera de pensar, las ciudades son sistemas autorganizados y las redes de información de la vida en las aceras son los suficientemente sutiles para permitir que emerja un aprendizaje de nivel superior (inteligencia colectiva).

El pensar la ciudad con la herramienta de la emergencia nos proporciona una nueva luz sobre el problema complejo que es una ciudad.

Por tanto la ciudad es una obra maestra de la emergencia, donde la interacción y el aprendizaje son dos factores determinantes. A continuación se han caracterizado dos tipos de ciudad que se encuentran en los extremos opuestos del espectro de innovación, la ciudad dormitorio y la ciudad fronteriza, mediante los ciclos típicos que se generan en ellas. Ambos ciclos proporcionan formas diferentes de vivir y de trabajar.

Del ciclo típico de ciudad dormitorio al ciclo de ciudad fronteriza

M5871



Figura 3 . Del ciclo típico de ciudad dormitorio al ciclo de ciudad fronteriza

### 3. Enfoque lean aplicado a la ciudad fronteriza: la ciudad lean

El término de “producción lean” fue acuñado por J. Krafcik (miembro del MIT) en 1988. En sus investigaciones sobre la empresa Toyota. Krafcik descubrió que esta empresa, comparada con el resto de empresas de su sector, requería la mitad del esfuerzo, la mitad de espacio de producción y la mitad de herramientas para desarrollar un nuevo producto. Desde entonces el enfoque lean, inspirado en empresas de fabricación de automóviles, se ha extendido a todos los sectores empresariales, ya sea de producción o de servicio, por tanto, los principios, herramientas y valores lean son de aplicación, también, al sistema ciudad. Una ciudad donde se han desplegado dichos principios la denominaremos ciudad lean. La ciudad fronteriza es una ciudad lean.

La siguiente figura muestra los principios fundamentales del enfoque lean.

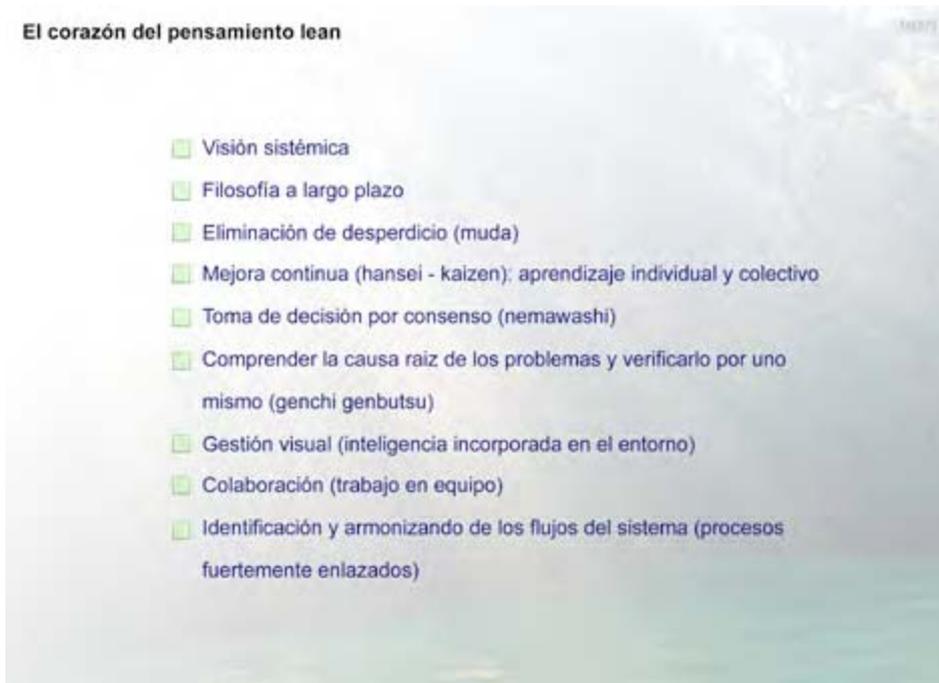


Figura 4. El corazón del pensamiento lean

Algunos de los valores lean, esenciales para desplegar en la ciudad son:

- Respeto
- Confianza
- Disciplina
- Colaboración
- Trabajo en equipo

En este contexto, entendemos por respeto lo siguiente:

Comienza con la afirmación absoluta del derecho de todo ser humano a vivir su vida en libertad, actuar de acuerdo con sus decisiones, sin coerción externa.

Respetar es entender que todo ser humano tiene el derecho inalienable de buscar su felicidad como mejor le parezca, con la sola restricción de respetar el mismo derecho inalienable de los demás.

El respeto va más allá de la aceptación o tolerancia. Al respetar al otro, se desarrolla un particular interés por entenderlo. Esto requiere una disciplina abierta de indagación para entrar minuciosamente, completa y empáticamente en su marco de referencia.

Para comprender al otro, es necesario ir más allá de la superficie, e investigar su forma de pensar. La indagación demanda una escucha empática, una actitud acrítica que abraza y acompaña al otro sin juicios.

El respeto representa un riesgo para las certezas propias, por eso la humildad es su pre-condición. Cuando alguien se abre a escuchar al otro y expone su verdad, se vuelve permeable a la posibilidad de modificarla.

##### 5. Respeto

Y algunas de las herramientas lean (Liker 2004) son:

- 6 s (gestión visual): seiri-clasifica, seiton-ordena, seiso-limpia, seiketsu-estandariza, shitsuke-disciplina, seguridad
- 5 por qué (resolución de problemas)
- PDCA (gestión estratégica): planifica-ejecuta-evalúa-aprende
- VSM (Value Stream Map) (gestión de flujos) para identificar los desperdicios, lo que no aporta valor.

Resumiendo, la aplicación de los principios lean a la ciudad proporciona los siguientes beneficios:

- Reducción de desperdicio (actividades que no generan valor)
- Enfoque centrado en el ciudadano
- Mejora continua
- Flujo continuo (procesos realizados de comienzo a fin sin retardos ni esperas).

## Conclusiones

Este artículo ha presentado una manera global y amplia de enfocar el concepto de ciudad de forma más humana y creativa. Desde esta perspectiva, una ciudad la podemos pensar y entender como un sistema vivo con cinco dimensiones:

- Intrapersonal (nivel del autoconocimiento y autoconsciencia)
- Personal (nivel del bienestar y felicidad)
- Interpersonal (nivel de la confianza, respeto, colaboración)
- Pluripersonal (nivel de la misión, eficiencia y eficacia)
- Transpersonal (nivel de la solidaridad y consciencia colectiva).

Y, todas estas dimensiones, interrelacionadas entre sí, proporcionan la base de las siguientes visiones de la ciudad.

La ciudad como escenario relacional para la realización poética de la vida de todos.

La ciudad como un arte de navegación, complejo y aleatorio, interdependiente y poético, donde la dimensión intrapersonal y personal se integra en la dimensión interpersonal y pluripersonal con amabilidad, creatividad, ternura y afecto.

La ciudad como el arte del encuentro para vivir poéticamente, amablemente y con calidad. Como cruce de caminos de muchas historias individuales y colectivas.

## Referencias

(Flood 1999) R.L. Flood 1999. Rethinking the fifth discipline. Routledge. London

(Johnson 2001) Steven Johnson 2001. Sistemas emergentes. Turner. Madrid

(Jacobs 1985) Jane Jacobs 1985. Cities and the wealth of nations. Vintage . New York

(Liker 2004) J. K. Liker 2004. Las claves de éxito de Toyota. Gestión 2000. Barcelona

(Morin 2011) Edgar Morin 2011. La vía. Paidós. Barcelona

(Rosnay 1977) J. De Rosnay 1977. El macroscopio. Ed. AC. Madrid

# LA CIUDAD VIRTUAL: ANÁLISIS DE LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LAS CAPITALES EUROPEAS EN FACEBOOK

**Hipólito Vivar Zurita**

Catedrático de Comunicación Audiovisual y Publicidad

**Natalia Abuín Vences**

Profesora Titular Interina

**Alberto García García**

Profesor Contratado Doctor

**Raquel Vinader Segura**

Profesora Asociada

Facultad de Ciencias de la Información. Universidad Complutense de Madrid. Avenida Complutense s/n, 28040, Madrid (España) Tlf: + 00 3491 3942243 Email: fonta@ccinf.ucm.es

## Resumen

La Web 2.0 y, más concretamente, las redes sociales han revolucionado el panorama comunicativo en todas sus dimensiones. Organismos públicos, empresas privadas, individuos y lugares físicos buscan tener presencia en estos espacios, que se definen por la viralidad de sus mensajes.

Dentro de las redes sociales las ciudades tienen sus propios perfiles, a través de los cuales se comunican con sus habitantes, pero también con sus futuros visitantes o con los curiosos que buscan conocer más a fondo determinados lugares. En este trabajo, se lleva a cabo un análisis de contenido, cuyo objetivo es estudiar la comunicación de las capitales europeas más fuertes desde el punto de vista económico para analizar el tipo de comunicación que llevan a cabo a través de sus perfiles en las redes sociales. Siguiendo el cri-

terio económico, las capitales objeto de estudio son: Berlín, París, Londres, Madrid y Amsterdam.

La red social elegida para analizar la comunicación de las ciudades seleccionadas es Facebook. Se ha seleccionado este espacio, porque dentro de los que presentan las mismas características es el que mayor número de usuarios acumula: más de ochocientos millones según los últimos datos oficiales.

Los resultados del estudio apuntan a que la gestión de la comunicación en las redes sociales por parte de las ciudades se está convirtiendo en una herramienta muy poderosa de comunicación institucional con los ciudadanos y en un importante foco de atracción turística, además de permitir gestionar eficazmente la imagen de marca de los lugares objeto de estudio.

## Palabras clave

*Redes Sociales, comunicación 2.0, ciudades*

## Abstract

Web 2.0 and, more specifically, social networking have revolutionized the communication landscape in all its dimensions. Public institutions, private companies, individuals and places seek a presence in these spaces, which are defined by the viral messages that are transmitted through these platforms. Within social networks, cities have their own profiles, through which they communicate with their inhabitants, but also with their future visitors or the curious that look for learning more about certain places. In this study, we used a content analysis aimed at studying the communication of the strongest European capitals from the economic point of view to discuss the kind of communication conducted through their social network-

ing profiles. Following the economic criterion, the capitals studied are: Berlin, Paris, London, Madrid and Amsterdam. The social network chosen to analyze the communication of the selected cities is Facebook. This space is selected, because between those with the same characteristics, has the greatest number of users: more than eight million according to latest official data. The results suggest that the management of communication in social networks of the cities is becoming a powerful tool of communication with the public institution and a major tourist attraction, besides allowing to effectively managing branding of places under consideration.

## Key words

*Social Networking, 2.0 Communication, cities*

## Introducción

Desde sus orígenes, la Web se ha convertido en el medio con mayor evolución de la historia: lo que en principio nació como un arma militar se ha convertido en un poderoso medio de comunicación, cuyo crecimiento ha sido muy superior al de cualquiera de los medios de masas tradicionales. De hecho, las emisiones radiofónicas tardaron treinta y ocho años en alcanzar los cincuenta millones de usuarios en todo el mundo; esta cifra se recortó hasta los trece años en el caso de la televisión; Internet alcanzó los cincuenta millones de usuarios en cuatro años (Cerezo; Zafra, 2003). En el primer semestre de 2011 el número de usuarios rozaba los dos mil millones de usuarios en todo el mundo (Internet World Stats). Este crecimiento ha ido parejo a su evolución tecnológica, y actualmente podemos hablar ya de la Web 2.0, también denominada Web Social para referirnos a una segunda generación de espacios basados en la configuración de comunidades virtuales de usuarios, y en la colaboración y el intercambio de información a través de una gama especial de servicios como los blogs, los wikis o las folcsonomías (O'Reilly, 2004). Si en un principio la participación de los usuarios en la red se limitaba a la consulta de páginas Web y a la comunicación con otros internautas a través del correo electrónico y los servicios de mensajería instantánea, la tecnología que sustenta la Web 2.0 les ha convertido en productores y gestores del contenido con el que interactúan de manera que pueden modificar «todas aquellas utilidades y servicios de Internet que se sustentan en una base de datos, ya sea en su contenido (añadiendo, cambiando o borrando información o asociando metadatos a la información existente), bien en la forma de presentarlos, o en contenido y forma simultáneamente» (Ribes, 2007).

Esta evolución de la Web está teniendo un fuerte impacto sobre la sociedad, puesto que al convertirse el usuario en gestor de contenidos, se han modificado las relaciones de poder entre los diferentes organismos e instituciones y los usuarios, que han pasado de ser complementarias a ser simétricas. Hasta la llegada de la Web Social, los diferentes organismos gestionaban la cantidad de información que hacían llegar a los individuos, ocultando aquella que podía perjudicar su imagen. Actualmente esta distribución del poder se ha modificado a favor de los usuarios, que gracias a la Web Social no sólo tienen acceso a esa información que antes se les negaba, sino que disponen de las herramientas necesarias para hacerla pública y distribuirla entre millones de usuarios de todo el mundo, por lo que ya existen ejemplos de empresas que han perdido millones de dólares debido a una mala acción de marca hecha pública a través de la Web por algunos de sus consumidores.

La Web 2.0 en sus diferentes formas: blogs, wikis, folcsonomías, redes sociales, etc., han propiciado la aparición de un nuevo perfil de internauta, que no sólo utiliza la red para consultar páginas, chatear, enviar mails o hacer compras online, sino que produce y distribuye contenidos. Esta nueva faceta de los internautas ha propiciado un cambio en las relaciones de poder entre los antiguos dueños de la información y los usuarios. Éstas han pasado de ser complementarias, esto es los usuarios de la red se limitaban a consumir los contenidos producidos por los dueños de la tecnología, a ser simétricas, una relación entre iguales, donde los internautas pueden compartir con el resto de usuarios cuanto información sean capaces de producir. Al mismo tiempo, la viralidad de los mensajes en la Web 2.0 permite hacerlos llegar rápidamente a una masa crítica de usuarios lo suficientemente grande como para provocar verdaderos movimientos sociales. Además de producir contenidos propios, los nuevos medios online les permiten dar visibilidad a informaciones que consideran de interés para los demás internautas o para su red de contactos: noticias, promociones, vídeos de utilidades etc.

Este cambio de relaciones y el poder que han adquirido los usuarios ha provocado una invasión de las redes sociales por parte de empresas, instituciones y todo tipo de organismos que quieren controlar lo que de ellos se dice en la red y la única manera es la creación de perfiles en los medios en los que los usuarios tienen la palabra.

Esta necesidad de estar presentes en las redes sociales ha alcanzado también a las ciudades, los gestores de las mismas han creado perfiles que les permiten comunicarse con sus ciudadanos, con los futuros visitantes, con inversores... con el objetivo de aprovechar la viralidad de estos espacios virtuales para potenciar la economía y dar a conocer las bondades de los mismos. Por ello la mayoría de las grandes ciudades poseen sus propios espacios dentro de los medios sociales, lo que les permite comunicarse directamente con sus habitantes y visitantes, conocer sus preocupaciones y sus quejas con información de primera mano, evitando que una mala acción o una mala gestión se convierta en un escándalo en los medios sociales y acabe ocasionándoles pérdidas millonarias como ya ha ocurrido con algunas empresas.

## Objetivos

Esta investigación forma parte de un estudio de mayor envergadura cuyo objetivo es analizar la presencia de las principales capitales europeas a través de sus perfiles en la red social Facebook, con los siguientes propósitos:

1. Observar a qué público dirigen su comunicación: habitantes, turistas, inversores...
2. Analizar la periodicidad de las comunicaciones con los seguidores
3. Averiguar si incluyen publicidad y qué tipo de publicidad incluyen

4. Estudiar si ofrecen servicios con valor añadido para sus seguidores
5. Indagar si utilizan la página como herramienta de marketing: concursos, promociones, descuentos...
6. Investigar la naturaleza de las comunicaciones con el objetivo de determinar el propósito con el que las ciudades han puesto en marcha sus perfiles en medios sociales.

Todos estos datos nos permitirán analizar el uso que las ciudades más importantes de Europa hacen de su presencia en las redes sociales, y qué objetivo persiguen dinamizando sus perfiles en este tipo de espacios.

## Metodología

Para alcanzar los objetivos propuestos en este trabajo, la metodología más adecuada es el análisis de contenido. Se estudiarán una serie de variables que determinarán el tipo de comunicación y las principales acciones que las ciudades europeas llevan a cabo a través de sus perfiles en redes sociales.

El primer paso antes de aplicar la metodología es definir el corpus de análisis, es decir, los espacios objeto de estudio. Dada la enorme proliferación de medios sociales, decidimos elegir el que mayor número de suscriptores presenta: Facebook, con casi 800 millones de usuarios registrados, uno de cada cuatro internautas existentes en todo el mundo.

En segundo lugar era necesario decidir qué ciudades europeas iban a formar parte del estudio. Primero se decidió que fuesen capitales, por la importancia que representan y porque aglutinan una mayor masa poblacional que las que no cumplen esta característica. Aún así el corpus seguía siendo demasiado extenso como para abordar la investigación analizando los perfiles de todas las capitales europeas, por lo que decidimos introducir un segundo sesgo basado en criterios económicos: elegimos las cinco capitales europeas con mayor potencia económica, por lo que las ciudades objeto de estudio resultantes fueron: Berlín, París, Londres, Madrid y Ámsterdam.

A la hora de analizar los perfiles de estas ciudades en la red social Facebook, se elaboró una ficha análisis, que aseguraba que todos los investigadores codificaran el mismo tipo de datos, de manera que una vez recogidos pudiesen ser comparados entre sí.

La cota temporal establecida para cuantificar la cantidad de publicaciones por parte de los gestores de la página fue de quince días.

## 1. Resultados

A continuación vamos a pasar a enumerar los resultados obtenidos del análisis de contenido de las páginas de las ciudades económicamente más importantes de Europa. Es necesario resaltar que se trata de una investigación en curso, por lo que los resultados corresponden a la primera fase del estudio en la que se han analizado el número de usuarios y los servicios ofrecidos por los diferentes gestores a través de los perfiles de las ciudades objeto de estudio.

## 1.1. Perfil: Berlín

El perfil de esta ciudad cuenta con 895.950 seguidores, de los cuales, aproximadamente un 1% aseguran haber visitado la ciudad.

Dentro del espacio encontramos las siguientes opciones: “Muro”, “Información”, “Actividad de tus amigos”, “Video Contest”, “Fotos”, “Videos”, “Eventos”, “Jobs”, “Opiniones”, “Foros” y “Notas”.

El muro es el espacio a través del cual el gestor del espacio se comunica con los usuarios. Es necesario resaltar que se trata de un perfil con una actividad media-baja, 0’6 comentarios al día.

Es necesario resaltar que las comunicaciones provenientes de los gestores del espacio están en alemán, no es posible encontrarlas en ningún otro idioma, lo que indica claramente que están destinadas a los habitantes de esta ciudad, desaprovechando el espacio para atraer nuevos visitantes o para ofrecer información a los turistas que se encuentran visitando la ciudad. Sólo encontramos una breve descripción de la misma en inglés en el apartado “Información”. El idioma es un importante hándicap en la utilización de este perfil y nos ha impedido profundizar en el análisis del mismo.

La segunda de las opciones a la que el usuario puede acceder es “Información”, donde podemos encontrar links a los espacios Web oficiales de la ciudad, un mapa con la ubicación de la misma, una breve descripción de la ciudad en alemán (y como ya se ha apuntado anteriormente una mención todavía más breve en inglés). También aparece publicada una dirección de mail oficial y una serie de links a espacios recomendados por los gestores del espacio, todos ellos relacionados con la ciudad.

La tercera pestaña objeto de estudio fue la de “Actividad de tus amigos” en la que no aparece publicado ningún tipo de contenido.

Después se dispone de la pestaña “Video Contest”, que nos lleva directamente a la información sobre un concurso de videos que está organizando la ciudad a través de Facebook. Se trata de que los usuarios envíen videos de la ciudad. El concurso comenzará en cuanto el perfil alcance el millón de usuarios, momento en que éstos mismos empezarán a votar por los mejores videos. Los ganadores podrán elegir entre diferentes “momentos maravillosos”: conocer a artistas alemanes de renombre, visitar el backstage de diseñadores famosos... Esta estrategia tiene una doble finalidad, potenciar el perfil consiguiendo seguidores de la página, ya que realmente el concurso no se celebrará hasta que se alcance la cifra de usuarios estipulada, y promocionar la ciudad a través de los ojos de sus visitantes, mostrando sus espacios favoritos.

A continuación encontramos la sección “Fotos”, donde podemos ver la ciudad a través de imágenes colgadas por los gestores del espacio, pero también a través de los ojos de los internautas, ya que la mayoría pertenecen a los seguidores de la página. Algo muy similar ocurre en la pestaña “Videos”, donde encontramos piezas audiovisuales proporcionadas tanto por los gestores del espacio como por los propios usuarios.

A continuación, en la pestaña “Eventos” los gestores publican información relativa a acontecimientos sociales, culturales... que tendrán lugar en la ciudad con el objetivo de proporcionarles la mayor difusión posible utilizando la viralidad de las redes sociales.

La siguiente opción que nos ofrece el perfil resulta tremendamente interesante y novedosa: “Jobs”. En este espacio se publican ofertas de empleo en la ciudad y se facilita el contacto con las empresas que ofrecen dichas vacantes.

Tras esta pestaña encontramos una nueva opción: “Opiniones”, donde los usuarios valoran la ciudad con entre una y cinco estrellas y dejan sus impresiones sobre la misma. Curiosamente la mayoría de las opiniones publicadas son positivas y otorgan a la ciudad la puntuación máxima, lo que hace suponer la existencia de un filtro por parte de los gestores que sólo dejan publicadas las mejores valoraciones.

En la opción “Foros”, encontramos 247 conversaciones sobre diferentes temas, donde los propios usuarios se ayudan entre si y dejan su opinión y sus impresiones sobre los distintos temas de discusión.

Finalmente encontramos la pestaña “Notas”, se trata de comunicaciones más extensas, similares a los comunicados de prensa, publicadas por los gestores. Actualmente sólo hay dos notas publicadas, ambas relativas al número de seguidores del perfil de Berlín en Facebook.

## 1.2. Perfil: París

La página oficial de París en Facebook, tiene 825.925 seguidores. Dentro del espacio encontramos las siguientes opciones: “Muro”, “Información”, “Actividad de tus amigos”, “Fotos”, “Videos” y “Jeu - Paris met les pollueurs à l’amende”.

El muro es un espacio con una actividad media-baja, con una media de 1,06 comunicaciones al día. Es necesario resaltar, que igual que en el caso anterior, todas las comunicaciones realizadas por los gestores del espacio están en francés, por lo que se deduce que van dirigidas a los habitantes de la ciudad, suponiendo, igual que en el caso anterior, una importante barrera a la hora de llegar a usuarios no francófonos y de internacionalizar y potenciar la imagen de la ciudad fuera del país, lo cual va en contra del los principios de la Web: acceso universal a cualquier hora y desde cualquier lugar, por lo que colocar barreras idiomáticas condiciona el perfil y el tipo de usuarios del espacio.

La pestaña de “Información”, nos lleva a un espacio en el que únicamente podemos encontrar tres links, uno de los cuales, además, aparece repetido, tal y como se puede comprobar en la siguiente ilustración copiada del perfil oficial de París en Facebook:

*Fig.1.*

Información	<a href="http://www.paris.fr/">http://www.paris.fr/</a>
Descripción	La page officielle de la Ville de Paris
	<a href="http://twitter.com/Paris">http://twitter.com/Paris</a>
Sitio web	<a href="http://www.paris.fr">http://www.paris.fr</a>

Los enlaces publicados son el de la página Web de la ciudad y el del perfil oficial de la misma en Twitter.

El apartado “Actividad de tus amigos”, igual que en el caso anterior aparece vacío de contenidos.

La pestaña “Fotos” nos permite acceder a imágenes de los rincones más emblemáticos de la ciudad y de espectáculos y actuaciones celebrados en la misma, en esta ocasión todas las fotos pertenecen a los gestores del espacio y no hay imágenes de los internautas. Probablemente los administradores han anulado esta opción para controlar qué documentos se muestran a los usuarios del espacio y evitar contenidos que puedan dañar la imagen de la

ciudad. Con la sección “Videos”, ocurre exactamente lo mismo, podemos acceder a documentos audiovisuales de la ciudad subidos por los administradores del espacio.

Cuando accedemos a las pestaña “Eventos”, nos encontramos con un espacio vacío, no hay publicado ningún evento, algo sorprendente si tenemos en cuenta la enorme actividad social y cultural de esta ciudad. Es una opción descuidada por los gestores del perfil, lo cual es un enorme error de comunicación, puesto que la viralidad de estos espacios puede potenciar la difusión de los diferentes actos e incrementar la asistencia a los mismos.

Finalmente encontramos la pestaña “Jeu - Paris met les pollueurs à l’amende”, donde se anuncia una nueva normativa del Ayuntamiento de París, por la que se sancionará a aquellos ciudadanos que ensucien las calles.

Tanto el idioma de la página, como las opciones que se nos ofrecen dentro del perfil, ponen de manifiesto que el público objetivo son solamente los parisinos, desaprovechando el espacio para captar turistas y mostrar la ciudad a un público potencial de 800 millones de usuarios.

### 1.3. Perfil: Londres

La página oficial de Londres en Facebook ([www.facebook.com/visitlondon](http://www.facebook.com/visitlondon)) tiene solamente 52.538 seguidores, una cifra muy pequeña si la comparamos con los dos casos anteriores, donde el número de usuarios se acercaba al millón. Esto se debe, probablemente, a la existencia de numerosos perfiles no oficiales de la ciudad, que acumulan gran cantidad de internautas, y, en muchos casos superan la cifra de seguidores del perfil oficial.

El muro es un espacio muy activo, teniendo en cuenta que el gestor publica una media de 3 comentarios diarios e interactúa con los usuarios del espacio. La actividad en este perfil triplica la de los dos anteriores casos de estudio. En esta ocasión las publicaciones se realizan en inglés, lo que, por razones obvias no supone ningún problema para la internacionalización del espacio ni tampoco para la atracción de turistas o la comunicación directa con los internautas que se encuentran visitando la ciudad. Además, como comprobaremos más adelante, cuando se trata de obtener feedback de los usuarios lo hace en diferentes idiomas para obtener la mayor cantidad de información posible.

En la pestaña “Información” está reflejada la información básica sobre el espacio, en la que se indica que es una página dedicada a la promoción del turismo en Londres, por lo que su público objetivo son potenciales visitantes, no es un espacio destinado a los habitantes de la ciudad, lo que explica la proliferación de perfiles no oficiales donde los londinenses buscan puntos de encuentro para resolver sus dudas y problemas acerca del funcionamiento de la ciudad.

Igual que en los dos casos anteriores la opción “Actividad de tus amigos” aparece vacía lo que sugiere que se trata de una opción impuesta por la red social, pero desactivada por los gestores de los diferentes espacios objeto de estudio.

En la opción “Limited Edition”, accedemos a información sobre esta iniciativa, que durante diez meses ofrece a los visitantes de la ciudad la oportunidad de disfrutar de eventos y experiencias únicas, así como de participar en diferentes sorteos y ganar premios. Se trata de una estrategia que busca potenciar el turismo a la ciudad, en un momento, en el que la actual crisis está provocando el descenso del mismo.

La sección “Fotos” nos lleva, al igual que en los casos anteriores, a imágenes de la ciudad subidas a la red social tanto por los administradores del espacio como por los propios usuarios. En este perfil no existe la sección de videos, a diferencia de los otros espacios objeto de estudio.

En el apartado “Foros”, encontramos hasta 62 discusiones diferentes sobre temas relativos a la ciudad, puntos de encuentro para los usuarios del espacio donde comparten experiencias, consejos e intercambian aquella información que consideran interesante para el resto de los internautas.

Una de las grandes ventajas de estos espacios es que permiten a la entidad u organismo que los gestiona obtener feedback de sus usuarios. Por ello, en este perfil encontramos dos aplicaciones elaboradas a tal efecto: encuestas y preguntas. Ambas opciones permiten testar la opinión de los usuarios sobre diferentes temas. En el caso de las encuestas, se puede observar como los administradores, tratando de llegar a la mayor cantidad de usuarios posible, publican la misma pregunta en tres idiomas diferentes.

En lo tocante a las preguntas, la dinámica es la misma. Por el momento sólo hay publicada una y únicamente en inglés.

Tras analizar este perfil, llegamos a la conclusión de que la comunicación en este espacio está exclusivamente destinada a la promoción turística, dejando de lado la información a los ciudadanos, que buscan puntos de encuentro alternativos.

## 1.4. Perfil: Ámsterdam

El caso de esta ciudad es especial: se han localizado dos perfiles oficiales, uno en inglés (en adelante P1) y otro en holandés (en adelante P2), lo que nos permite deducir que el primero está destinado a los visitantes y el segundo a los habitantes de la ciudad.

En cuanto al P1 ([www.facebook.com/iamsterdam](http://www.facebook.com/iamsterdam)), cuenta con 31.981 usuarios, una cifra escasa y que, igual que en el caso de Londres se puede deber a la existencia de numerosos perfiles no oficiales para esta ciudad.

Dentro del perfil encontramos las siguientes opciones: “Muro”, “Información”, “Actividad de tus amigos”, “Fotos”, “Videos”.

En el muro, la media diaria de publicaciones es de 2,2. Es un perfil bastante activo y el gestor o gestores del espacio interactúan con los usuarios respondiendo a sus consultas e introduciendo comentarios en sus publicaciones.

En “Información” encontramos una breve explicación de los objetivos del espacio, donde se expone que el propósito es ofrecer toda la información relativa a la ciudad, tanto para los visitantes, como para los ciudadanos, como para la gente que viaja a hacer negocios. Este perfil, es el único, que por ahora indica claramente los objetivos y el público al que va dirigido.

Igual que en los tres casos anteriores, la pestaña “Actividad de tus amigos” aparece vacía de contenidos.

Tanto en el apartado de “Fotos” como en el de “Videos”, encontramos imágenes y documentos audiovisuales subidos tanto por los gestores del espacio como por los propios usuarios.

Este perfil no ofrece ningún servicio más, simplemente las opciones básicas sugeridas por la red social en la que se aloja.

En cuanto al P2, la versión en holandés, posee 1.287 seguidores. Entre las opciones que ofrece la página, llama la atención el hecho de que son muchas más que en la versión en inglés, aunque la mayoría aparecen vacías de contenido: “Muro”, “Información”, “Actividad de tus amigos”, “Fotos”, “Foros”, “Vídeos”, “Eventos”, “FBML”, “Contests”.

Como se puede observar en el “Muro”, la actividad de la página es baja, 0,5 comentarios por día, y es proporcional al número de usuarios. Los gestores se centran en dinamizar la página en inglés, con un tráfico de usuarios y de comentarios mucho mayor que el que presenta la versión en holandés.

En “Información” encontramos una descripción mucho más breve de los objetivos de la página, un mapa y algunos enlaces seleccionados por los gestores y relacionados con la vida en la ciudad.

Siguiendo con la tónica dominante es este análisis, el apartado “Actividad de tus amigos” aparece vacío.

En las pestañas “Fotos” y “Vídeos” encontramos, igual que en los casos anteriores, numeroso material gráfico y audiovisual relativo a la vida en la ciudad, aportado tanto por los gestores como por los usuarios. Es necesario resaltar que el material es distinto al que encontramos en la versión inglesa del espacio.

“Foros” incorpora un único tema de discusión, lo que junto al hecho de que las secciones “Eventos”, “FBML” y “Contests” aparecen vacías indica que la página es de reciente creación y se están elaborando contenidos para compartir con los usuarios.

Si bien P1 iba dirigido a todo tipo de usuarios, P2, se centra exclusivamente en habitantes de la ciudad.

## 1.5. Perfil: Madrid

En el caso de esta ciudad ha resultado muy complicado identificar el perfil oficial de la misma en Facebook, dado que existen numerosos espacios con mismo nombre en la citada red social, algunos de los cuales acumulan casi medio millón de usuarios.

Finalmente se han detectado dos perfiles oficiales: Comunidad de Madrid y Turismo Madrid, la primera orientada a los ciudadanos y gestionada por la Comunidad de Madrid, y la segunda dirigida al turismo.

En el primer perfil, hay 8.527 usuarios, una cifra escasa teniendo en cuenta que la Comunidad de Madrid tiene casi cuatro millones de habitantes.

En cuanto a los servicios ofertados dentro del espacio nos encontramos con las siguientes opciones: “Muro”, “Información”, “Actividad de tus amigos”, “Síguenos en Twitter: @el7deSol”, “Fotos”, “Vídeos”, “Notas”.

Destaca la enorme actividad de los gestores en el muro, una media de 5,9 publicaciones diarias, la más alta de todos los perfiles analizados hasta el momento. La Comunidad de Madrid comparte noticias sobre la región a través del muro, nuevas iniciativas, anuncios de actos culturales. Este perfil está dirigido a los ciudadanos de la Comunidad exclusivamente.

En el apartado “Información” encontramos enlaces de interés para los ciudadanos, un mapa de la región y una serie de espacios Web relacionados con la Comunidad recomendados por los gestores. Es necesario resaltar que toda la información del espacio está en castellano, en este perfil no supone ningún hándicap, ya que como se ha apuntado anteriormente está dirigido a ciudadanos residentes en la comunidad.

La pestaña “Actividad de tus amigos”, igual que en todos los casos analizados hasta el momento aparece vacío de contenidos.

Si pinchamos en la opción “Síguenos en Twitter: @el7deSol”, entramos en un espacio dentro de Facebook donde se nos muestra una imagen del perfil de la Comunidad de Madrid en Twitter y a través de la cual podemos acceder a la citada red social. Con esta opción los gestores buscan potenciar la sinergia entre los diferentes medios sociales en los que la ciudad tiene presencia y proporcionar la mayor difusión posible a las noticias que publican en estos medios.

En la sección “Imágenes” nos encontramos con reportajes fotográficos directamente relacionados con las noticias que los gestores publican en el muro: inauguración de nuevos servicios e instalaciones, eventos... Con los videos ocurre lo mismo. Es necesario resaltar que en este perfil, tanto las imágenes como los videos proceden de los gestores del espacio, no de los usuarios como en casos anteriores, para controlar el flujo de información que reciben los suscriptores del espacio y evitar crisis comunicativas.

En la sección notas, el perfil de la Comunidad publica los comunicados de prensa que envía a los mass media tradicionales, acompañados de imágenes.

Todos estos datos nos indican que se trata de un espacio de promoción institucional, cuyo objetivo es mejorar la imagen del gobierno regional entre los ciudadanos y reforzar la imagen de marca de la institución.

En lo tocante al perfil Turismo Madrid, es necesario resaltar que cuenta con 19.447 usuarios y es una extensión en las redes sociales de las oficinas de turismo de la Comunidad de Madrid.

Las opciones que ofrece a los usuarios son: “Muro”, “Información”, “Actividad de tus amigos”, “Eventos”, “Fotos”, “Enlaces”, “Notas”, “YouTube”, “Vídeos”, “Polls”.

La actividad del muro es muy escasa, los gestores publican una media de 0,6 comentarios al día. La mayoría de las publicaciones recogen noticias relacionadas con la ciudad o buscan el feedback de los usuarios sobre la misma. Sólo están disponibles en español, lo que supone un problema a la hora de captar turistas que no hablen nuestro idioma.

En el apartado de “Información”, los gestores explican los objetivos del espacio: crear un punto de encuentro entre antiguos y nuevos visitantes a la ciudad de Madrid, compartir experiencias, fotografías, consejos... Además encontramos enlaces a los espacios turísticos oficiales de la Comunidad de Madrid en la Web.

En la sección “Actividad de tus amigos”, igual que en el resto de los casos objeto de estudio no aparece publicado ningún contenido.

La pestaña “Eventos” aparece vacía en estos momentos, aunque es posible consultar eventos pasados. Esto se debe muy posiblemente a la utilización del muro y de otras secciones del espacio para promocionar eventos, dejando de lado la sección destinada a tal efecto.

Tanto en el apartado de “Fotos” como en el de “Videos”, encontramos documentos relacionados con la actividad turística de la ciudad, tanto propios como subidos por los usuarios del espacio. En el caso de la sección “Youtube” los gestores nos proporcionan enlaces de videos alojados en esta comunidad virtual, donde se pueden visionar piezas audiovisuales de los eventos y actividades culturales de Madrid.

Si pinchamos en la pestaña “Enlaces” encontramos links a noticias relacionadas con la ciudad y sus actividades

turísticas y culturales, información, que podría caer perfectamente en la sección “Eventos”.

Los gestores utilizan la sección de “Notas” para publicar los comunicados de prensa que hacen llegar a los medios de masas tradicionales y noticias cuyo objetivo es dar visibilidad a las actividades que se celebrarán en la Comunidad de Madrid (igual que en el caso anterior, información susceptible de ser publicada en la sección “Eventos” que actualmente aparece vacía).

Por el momento la sección “Polls” (Encuestas) aparece vacía.

Este segundo perfil, a diferencia del anterior, está claramente destinado a los turistas y a potenciar la imagen y las actividades que se desarrollan en la ciudad.

## Conclusiones

Tal y como ya se apuntó anteriormente, en este artículo mostramos los resultados preliminares de una investigación de mayor envergadura cuyo objetivo es analizar la comunicación institucional de las ciudades europeas en la red social Facebook.

En esta primera fase de la investigación se ha llevado a cabo un análisis de contenido de los espacios en Facebook de las capitales europeas con mayor potencia económica: Berlín, París, Londres, Ámsterdam y Madrid. Se han extraído datos relativos al número de usuarios, público objetivo del perfil y servicios ofertados por las ciudades a través de estos espacios. Las conclusiones que se han extraído tras la aplicación de esta técnica de investigación son:

Las cinco capitales objeto de estudio poseen perfiles en la red social Facebook. Excepto Ámsterdam, el resto de ciudades no tienen claro el público al que dirigen su comunicación y en el caso de Madrid podemos encontrar un perfil para los ciudadanos y otro completamente distinto para los turistas, lo que supone un derroche de recursos, ya que un mismo espacio puede dirigirse a ambos tipos de usuarios, lo que enriquece la comunicación entre los internautas y facilita el trabajo del gestor.

En general, excepto en el caso del perfil de la Comunidad de Madrid y de Londres, la frecuencia de las publicaciones es muy escasa. Los perfiles en los medios sociales deben ser muy activos, actualizarse constantemente y dar respuesta rápida a las necesidades de los usuarios, que necesitan sentir que alguien les escucha tras los muros de Facebook. La baja frecuencia de publicación puede redundar en una paulatina pérdida de interés y por lo tanto de usuarios.

Por el momento los perfiles analizados son la respuesta de las instituciones que gobiernan las diferentes ciudades a la necesidad de tener presencia en las redes sociales, pero no están explotando su potencial para ofrecer servicios de valor añadido a los ciudadanos. De los espacios analizados, cabe destacar en este sentido el de Berlín, donde una de las secciones está destinada a publicar ofertas de empleo, un servicio muy útil para los ciudadanos que no encontramos en ninguno de los otros espacios.

Los perfiles analizados se encuentran en fase de desarrollo, muchos de ellos compitiendo con otros no oficiales que cuentan con miles de usuarios registrados. Las ciudades han detectado la necesidad de estar presentes en estos medios para abrir vías de comunicación directa con ciudadanos, turistas, ejecutivos, aunque todavía no han sido capaces de explotar las virtudes y capacidades de los medios sociales en toda su extensión.

Los resultados preliminares de este trabajo apuntan a que la gestión de la comunicación en las redes sociales por parte de las ciudades se está convirtiendo en una herramienta muy poderosa de comunicación institucional con los ciudadanos y en un importante foco de atracción turística, además de permitir gestionar eficazmente la imagen de marca de los lugares objeto de estudio.

En la segunda fase de este trabajo se analizará la naturaleza de las publicaciones llevadas a cabo por los gestores y la relación de los mismos con los usuarios de sus espacios, para estudiar cuál es el propósito de las ciudades a través de esos espacios: crear imagen de marca, ofrecer información corporativa, facilitar la comunicación con el ciudadano etc.

## Referencias

Cerezo, J., Zafra, J. (2003). El impacto de Internet en la prensa. Cuadernos/Sociedad de la Información 3, Fundación Auna. Recuperado el 28 de noviembre de 2010 de <http://www.fundacionorange.es/documentos/analisis/cuadernos/IMPACTO.pdf>

O'Reilly, T. (2005). Not 2.0?. Recuperado el 28 de noviembre de 2010 de [http://radar.oreilly.com/archives/2005/08/not\\_20.html](http://radar.oreilly.com/archives/2005/08/not_20.html).

O'Reilly, T. (2005). What Is Web 2.0. Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. Recuperado el 28 de noviembre de 2010 de [www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-Web-20.html](http://www.oreillynet.com/pub/a/oreilly/tim/news/2005/09/30/what-is-Web-20.html)

Ribes, X. (2007). La Web 2.0, el valor de los metadatos y de la inteligencia colectiva. Telos, 73.

# CIUDADANO/A 2.0

Cesáreo Fernández Fernández - Zeynep Arda

Profesor - Doctoranda

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales. Universitat Jaume I. Av. Sos Baynat s/n (España) CP 12071 Tlfn: + 34 677.212.889

+ 34 678.288.742 Email:cesar.fernandez@com.uji.es zey@zeyneparda.com

## Resumen

Las redes sociales online están transformando la noción de identidad individual. La exposición de la persona, para los usuarios de Facebook, por ejemplo, ya no es algo (sólo, al menos) ligado al contacto (visual) en una topografía física. La ciudad venía siendo un lugar privilegiado para el contacto e intercambio entre personas, el lugar en el que desarrollar y compartir la propia identidad, el lugar en que el sentimiento identitario ontológico se desplegaba o multiplexaba en identidades performativas, expresivas, representativas, así como donde todas ellas se recibían y procesaban. Pero el espacio virtual que representan las redes sociales trastoca todo esto. ¿Se desurbaniza, por ello, la noción de identidad personal? Dejando de lado aquellas identidades esencialistas, centradas en una cierta idea de tótem o marginación, ¿los individuos de

las ciudades se construyen a sí mismos hoy en día más al margen de la ciudad en sí? No ya al margen de la ciudad como parte identitaria, no ya al margen de una cierta mezcla de la identidad personal con la identidad de la ciudad, sino al margen de la ciudad como espacio puro que define la idea estándar de ciudadanía, de ciudadano/a. ¿Acaso el espacio ciudad, con su fisicidad, su inmaterialidad, su historia, su esencia, pierde todos esos atributos para desnaturalizarse, salvo por otros aspectos transmisibles, asumibles, como por ejemplo, el equipo de fútbol del que es sede? En esta comunicación se conjugan las ideas de identidad del/ de la ciudadano/a, identidad de la ciudad e identidad virtual para desarrollar una aproximación a las preguntas formuladas.

## Palabras clave

*redes sociales online, Facebook, identidad, ciudadano/a, territorio, ciberespacio*

## Abstract

Online social networks are transforming the notion of individual identity. Exposure of the person, for the users of Facebook, for example, is no longer (at least, not only) linked to visual contact in a physical topography. The city came to be a privileged nodal point for the contact and exchange between people, a place where the ontological feeling of identity unfolded

and multiplexed into identities that are preformed, expressive and representative, as well as where they were received and processed. But the virtual space represented by the online social networks ruins this perception. Does it lead to the notion of identity getting deurbanized? Leaving the essentialist identities aside, those that are centered on a certain idea of a totem

or alienation (marginalization), do the individuals of the cities construct themselves more at the margins of the city as such? Already not at the margin of the city as part of the identity, already not at the margin of a mixture of the personal identity with the identity of the city, but as the margin of the city as a pure space which defines the standard idea of citizenship, or of citizen? Can we talk about the city, with its physicality, its immateriality, its history, its essence, losing all of these attributes to denaturalize itself, except for the transmissible, assumible aspects, such as, for example, the football team that is based there? In this communication ideas on the identity of the citizen, identity of the city and virtual identity are combined to approach the questions raised.

## Key words

*Online social networks, Facebook, identity, citizen, territory, cyberspace*

## Introducción

El objeto de estudio de esta investigación consiste en las relaciones identitarias que se dan entre individuo y ciudad. En particular, la evolución de las mismas desde el origen de las ciudades como marco para el desarrollo de la civilización, hasta el estado en que se encuentran en un escenario de implantación creciente de formas de construir o gestionar la identidad personal a través de las redes sociales. El contexto científico de la investigación es el de profundizar en torno a las formas contemporáneas que, en la era digital, adoptan las relaciones entre lo virtual y lo actualizado.

## Objetivos

Los objetivos de la investigación consisten en sondear el grado de mutación que han experimentado las formas de habitar, concebir, construir y sentir la ciudad por parte de los ciudadanos

## Metodología

La metodología se basa en una estrategia crítica y analítica de puesta en juego de textos e ideas que, a nuestro parecer, resultan paradigmáticos en el estudio de nuestro objeto de investigación. Los instrumentos principales utilizados serán fragmentos de obras completas de gran relevancia y autores de prestigio, siempre según el propio criterio.

## 1. Orígenes e identidad de la ciudad y del ciudadano/a

Engels, en su obra *El origen de la familia, la propiedad privada y el estado*<sup>1</sup> (2010), plantea y estudia tres estadios fundamentales de desarrollo y organización de lo humano: el salvajismo, la barbarie y la civilización. Aparte del gran interés general que esa obra presenta respecto del conocimiento y comprensión del desarrollo histórico

de las formas sociales e identitarias -tanto relativas a los individuos como a las comunidades de los mismos y sus relaciones- algo que aporta como resultado general de su investigación es que las formas organizativas o conceptualmente rectoras de las diversas bases sociales en desarrollo, han sido desiguales en función de los tiempos y los lugares, evolucionando o coexistiendo -a veces en paralelo, a veces de manera alternada- y que han existido ciclos de transformación -hacia nuevas formas y también de retorno o prevalencia de las anteriores- pero que, finalmente, los procesos de interrelación e interdependencia entre espacios (físicos y conceptuales) locales o cerrados, y entre los individuos o sus diferentes grupos o clases, han ido inevitablemente, a lo largo de la historia del desarrollo humano, produciendo transformaciones vectorizadas por la homogenización -basada en la idea de poder o dominio- de determinadas formas emergentes.

Así, desde la emergencia de la organización gentilicia -basada en el matriarcado- en la etapa del salvajismo, y consolidada en la de la barbarie, factores debidos, entre otros aspectos, al incremento demográfico y al desarrollo de la técnica, van poco a poco minando ese tipo de organización social, en la que no se concebía la diferencia entre derechos y deberes respecto de sus integrantes (las/los integrantes de las gens). A medida que se hacía más compleja la organización gentilicia, aparecían las federaciones de las gens en forma de fratrías y tribus. Los procesos de densificación, el desarrollo de la agricultura, la ganadería y la técnica sobre todo ello, llevan al conflicto entre el espacio, el lugar, y las bases organizativas de los individuos que lo ocupan, de manera más o menos sedentaria o nómada. Así, del linaje, de la genealogía, en tanto que base conceptual de la idea social, se pasa poco a poco (y desigualmente) al territorio, con la instauración del régimen patriarcal (guiada por la mutación de las formas de herencia). Como dice Engels (2010: 242): “El territorio no se había movido, pero los hombres sí. Se tomó como punto de partida la división territorial, y se dejó a los ciudadanos ejercer sus derechos y sus deberes sociales donde se hubiesen establecido, independientemente de la gens y de la tribu”. Se perdían así unos valores relacionales entre los individuos que estaban basados en la idea de comunidad solidaria y se pasaba a otros concebidos desde la idea de dominación interna. “El régimen gentilicio (...) fue destruido por la división del trabajo, que dividió las sociedades en clases, y reemplazado por el Estado” (Engels, 2010: 241).

## 1 Primera edición: 1884.

En última instancia, eran pues los espacios los que mandaban sobre las personas. Como acabamos de ver en las palabras de Engels, independientemente de los valores propios a las agrupaciones antiguas de las personas, en la ciudad, en el “territorio que no se había movido”, la identidad de los individuos tenía que ceder ante la identidad de la ciudad. Y la identidad de la ciudad era, lógicamente, aquella en que derechos y deberes se establecían de manera asimétrica, en función de las clases, y aquella en que, junto a las actividades productivas, aparecían las mercantiles. “La civilización consolida y aumenta todas las divisiones del trabajo ya existentes, sobre todo acen tuando el contraste entre la ciudad y el campo (...) creando una clase que no se ocupa de la producción, sino únicamente del cambio de los productos: los mercaderes” (Engels, 2010: 235-236).

Por lo tanto, vemos que la historia de la humanidad, y de la civilización, es, desde sus orígenes, la historia de formas de globalización que se van dibujando e imponiendo a través del conflicto en los conceptos de individuo y territorio, sus relaciones y su consideración esencial. La obra de Engels nos enseña que el dónde vivir (un dónde que enlaza forma y lugar) ha ido configurando el cómo vivir (un cómo que enlaza individuo y sociedad), incluso el cómo concebir la propia vida desde la práctica cotidiana.

Desde luego, hoy en día, estamos ya lejos de aquellas épocas en que la ciudad se convertía en la piedra angular de desarrollo de la civilización y los estados. Es algo que, o bien desconocemos, o bien damos por asumido, o bien hemos olvidado. Pero, en todo caso, aunque sólo sea de forma inconsciente, sentimos que entre ciudad e individuo existe un lazo identitario mutuo o recíproco. Algo que, ya sea del lado de la ontología, ya sea del lado de la epistemología, y en ambos casos con fuerte implicación antropológica —al menos desde una cierta cultura occidental y/o urbanita— nos sirve de referencia para definir y sentir el concepto de casa u hogar, el concepto de pertenencia, el concepto de viaje, el concepto de destierro, el concepto de lejanía territorial o cultural, el concepto de foráneo, etc.

## 2. Cambios de percepción de la ciudad y la identidad (urbana e individual)

Cuando decimos “hoy en día” la expresión resulta algo abstracta. Y eso porque hay un antes y un después respecto del “día” en que la informática y las redes teledigitales cambiaron la esencia y la faz del mundo, de las ciudades, de las personas. Si las diferentes etapas del desarrollo de la humanidad se pueden analizar en función de parámetros diversos y los grados de salto en el proceso de humanización (algo, desde luego, todavía en curso y sin fin) que supusieron cada cambio de etapa son diferentes, desde el actual presente no podemos dejar de aceptar que el último salto ha sido el más determinante (como lo fueron, en su momento, todos los saltos últimos). Y tanto es así que, tal vez, ese lazo identitario mutuo y recíproco entre individuo y ciudad, que acabamos de plantear como base de ciertos conceptos fundamentales (hogar, pertenencia, viaje, etc.), se esté deshaciendo o esté mutando en su esencia. Si la teleinformática desterritorializa la existencia, las actividades y los lugares en sí, si la llamada web 2.0 modifica las formas de interacción y de construcción identitaria, entonces, el eje individuo-ciudad no puede quedar inmune respecto de unas formas de darse que venían de antiguo y se asentaban en la idea de analogía.

La ciudad se convirtió en la primera fortaleza de la civilización (como vimos con Engels) para superar el conflicto de la mutua convivencia e, irónicamente, también en el primer bastión para alejarse de la naturaleza. En el continuo desafío humano a la naturaleza, la civilización y la tecnología supusieron un factor principal, mientras la ciudad proporcionó el escenario perfecto para la batalla. Convertida en el espacio en que la gente podía encontrar mejores vías de convivencia, diversas revoluciones fueron generando la parte humana de la ciudad. Pero, cuando la varita mágica de la tecnología la tocó, empezó el proceso por el que la frialdad de la tecnología comenzó a alienar a la gente en relación con el espacio. Y, más tarde, con la irrupción de la alta tecnología, el espacio urbano fue adoptando un aspecto que el ser humano ya no podía reconocer. Como material cultural, las piedras de la ciudad moderna parecían mal puestas, o situadas, por parte de arquitectos y planificadores. Diversas formas de concebir el entramado, la rejilla urbana, se manifestaron en forma de centros comerciales, de aparcamientos, de edificios de apartamentos con ascensores (como objeto simbólico de la tridimensionalidad del entramado), lo cual no respondía en absoluto a las complejidades con que la gente podría o debería vivir, desde una visión más humanista, menos mercantilista. Lo que en un tiempo fue la experimentación de los lugares, aparecía ahora como operaciones mentales.

Con la alienación del individuo en el espacio de la civilización, pronto el ser humano se convirtió en un extraño, incluso respecto de su propio cuerpo —el cuerpo de la tecnología. En los siglos XVIII y XIX las comunidades humanas experimentaron los efectos de la revolución industrial, a ello siguió la invención de los ordenadores en

el siglo XX y, en torno a los años de la década de 1990, apareció la “revolución del ciberespacio”. Slouka sugiere, en la Guerra de los Mundos (1995: 22), que “la revolución ciberespacial” procuró de borrar el mundo “como nosotros lo conocíamos”.

La ciudad postindustrial se caracteriza por la separación entre el lugar de residencia (la casa) y el lugar de trabajo. Según la perspectiva de Benjamín (1986), la creación de nuevos lugares para el consumo se instauró en relación con espacios, el espacio vital privado, que por primera vez aparecían diferenciados del lugar de trabajo. Aquí, los habitantes podían crear espacios de ficción propios –“fantasmagorías del interior” (Benjamín, 1986: 154). Para eso, se hizo de los individuos consumidores, conduciéndolos a los nuevos lugares de consumo con el fin de que obtuvieran lo que necesitaran para convertir sus espacios de vida en mundos de ensueño, incluso aunque la mayoría careciera de los recursos necesarios para poderlo hacer plenamente (Ritzer et al., 2001: 421). En la actualidad, cuando en el siglo XXI se asienta de nuevo la unión de los espacios domésticos con los del trabajo, a través de lo que podemos denominar el «home-office», donde se conjugan ambos espacios, el propio espacio privado se convierte en otro objeto de exhibición, tal que, mucha gente, presenta en sus perfiles de Facebook fotos de su casa, a modo de prueba de haber alcanzado ese mundo de ensueño.

La forma en que las “fantasmagorías del interior” son mostradas en los perfiles de Facebook, que muchas veces incluye la total exhibición de la casa, puede entenderse a la luz de la teoría de la compra de Daniel Miller (1998). Miller nos dice que los procesos de consumo, sobre todo para las consumidoras femeninas, están en conexión con las relaciones sociales –reales e ideales- que construyen el mundo del comprador. Y nos dice que “la compra es una práctica activa que interviene y constituye, así como determina, las relaciones” y, por lo tanto, puede “revelar contradicciones entre la autoimagen y la idealización o la denigración de uno mismo por los demás”.

Miller concluye que, en todo esto, lo irónico es que lo primario en “el objetivo de compra no es tanto el comprar cosas que la gente quiere o desea, sino el esforzarse en establecer relaciones con gente que quiere o desea esas cosas” (1998: 148). Para Miller, el amor y la devoción juegan un papel importante en el consumo, sugiriendo que los objetos del consumidor pueden mediar nuestras relaciones personales con otra gente, incluso en el dominio de lo romántico (147). Y, como tal, lo que consumimos -no sólo la ropa o los alimentos, también lo concerniente al entretenimiento, los viajes, la propiedad- se convierte en objetos de exhibición de una imagen que nos esforzamos por alcanzar y, dejando de pertenecer al ámbito de “quién somos” va directamente al ámbito de “como quién queremos que los otros nos vean que somos”. Facebook no sólo fomenta la comunicación de masas de tal proceso sino que, además, lo eleva a un nivel superior en que la apariencia domina a la identidad.

Sin embargo, una vez asimilados ciertos cambios producidos por el ciberespacio -como hicimos con muchas otras innovaciones- hay muchos autores que sostienen que aquél nunca reemplazará al placer de las experiencias reales, lo cual es una evidencia de que el ciberespacio, primero, y las formas de vida del web 2.0, después, lo que han hecho es reformar nuestro “real” en vez de reemplazarlo. Y eso, sin olvidar las palabras de Jean Baudrillard cuando, en Cultura y simulacro (1978), afirma que “un simulacro nunca es eso que encubre la verdad, sino esa verdad que oculta que no hay ninguna”. Así, simplificando, lo visual de la ciudad –producido por la tecnología y el diseño de su trazado, de su entramado- ha sido el auténtico núcleo de los cambios de percepción que se han operado sobre el espacio urbano y que se nos han hecho obvios e invisibles a la vez. O, en otras palabras, ha sido la invisibilidad de lo demasiado visible en el espacio urbano lo que ha cambiado el modo en que lo percibimos y experimentamos. Hoy, la realidad de nuestras vidas diarias es ya otra rejilla (entramado), en este caso el de la red que homogeneiza y neutraliza nuestras identidades en sus nodos.

Richard Sennett plantea, en su artículo «Los Poderes del Ojo» (1994), el modo en que nuestra percepción ha sido alterada por su énfasis sobre los efectos que la moderna geografía urbana tiene sobre las sensaciones del cuerpo respecto del movimiento, la vista y el tacto. Su planteamiento se basa especialmente en el hecho de que nuestras experiencias urbanas son, hoy en día, presumiblemente, reflejos de una (nuestra) realidad alterada, en la línea de que “como la gente ha llegado a creer que la realidad se puede transformar en lo que ellos mismos van a experimentar de manera inmediata, una especie de terror a lo inmanente ha entrado sus vidas” (Sennett, 1994: 193).

### 3. Globalización vs. tranfronterizaciones

No sabríamos responder a la pregunta de ¿qué frontera es más fuerte, la geográfica o la legislativa, la material o la conceptual? Desde luego, no hay respuestas únicas o simples a estas preguntas. Y esto desde siempre. Puesto que, si la actual globalización, la producida por las redes teleinformáticas, ha supuesto una mutación en el concepto mismo de frontera —desde (casi) todas las conceptualizaciones posibles de ese término o idea—, como veíamos al inicio de este texto, el desarrollo de la humanidad desde sus orígenes se ha visto marcado por permanentes y sucesivos procesos de globalización, que, si han sido tales, ha sido, precisamente, por la redefinición, o la puesta en cuestión, de esa idea, tan abstracta como material, que es la de frontera. En todo caso, en lo que aquí nos ocupa, si pretendemos entender que existe una idea de ciudad, como mínimo tendremos que admitir la existencia de algo así como una frontera de lo urbano, a la vez que una frontera de la urbe (ya sea en los territorios, ya sea en las mentes, ya sea en los corazones). En relación con esto, y recordando la definición clásica de Richard Sennett, una ciudad es “un asentamiento humano en el cual los desconocidos se pueden encontrar” (1978: 39). Sin embargo, el concepto de distopía que prevalece sobre la ciudad —que comienza en el estado de ánimo de la posguerra de los años 1950 y los años 1960— ha creado una cierta alienación del espacio urbano, definido por el ser humano y que, a su vez, define al ser humano. Ejemplos extremos de esta distopía pueden ser los que se representan en la película *Bladerunner* de Ridley Scott (1982), o en la obra *Neuromancer* de William Gibson (1984), donde ya la ciudad resulta eliminada en cuanto que escena de la interacción social. Una distopía que aniquila —tal vez más que nunca en este presente marcado por la vida en las pantallas (de facebook, o de cualquier terminal, ya sea informático, ya sea, simplemente, un monitor de televisión o un teléfono móvil)— la figura y noción del flâneur. Pensar en la idea del flâneur en la metrópoli industrial de finales del siglo XIX, nos lleva a reflexionar sobre cómo se ha cruzado la línea que separa interior y exterior, conduciéndonos hoy a unas relaciones sociales marcadas por la seguridad de la bidimensionalidad de la imagen (la vida en las pantallas) para evitar la vulnerabilidad del cuerpo humano en el espacio urbano.

El entramado urbano, la rejilla urbana, en un sentido bastante figurado, suministró “el terreno común” sobre el cual pudiera darse la identificación entre el espacio de la ciudad y el cuerpo —el espacio corpóreo. Esta construcción ficcional se inspira en un famoso pasaje del tratado arquitectónico que León Battista Alberti completó, aproximadamente, en 1452, en el que planteaba que “la ciudad se parece a una casa grande y la casa a una pequeña ciudad”, pero que, al final, “cada edificio es un cuerpo” (Alberti, citado en Burgin, 1993: 35). Por lo tanto, en la figura del flâneur, encontrábamos (tal vez todavía aun, cuando paseamos con determinado estado de ánimo o conciencia por una ciudad, o por nuestra ciudad) una comunión entre cuerpos: el urbano y el de la persona. Y es pues esta idea de comunión entre cuerpos la que deviene esencial respecto de la experiencia —sin duda de calado ontológico tanto como epistemológico, cuando es plena— de transitar, de vivir una ciudad. Y es también esa idea de comunión entre cuerpos la que permite que, sin perder la nuestra, hagamos propia toda ciudad en la que es-

temos en tanto que flâneurs, y se vean reforzadas las esencias identitarias tanto de individuos como de ciudades. Como dice Luis Fega (1998: 63) “dejando a un lado cuestionamientos sobre si grava más lo innato o lo adquirido en la configuración de la personalidad de un individuo, podemos decir que lo habitado marca, imprime carácter”.

En relación con esto, la transfronterización que impone —o permite— vivir a los individuos los actuales procesos de globalización, en base a los desarrollos tecnológicos de las comunicaciones —las inmateriales pero también las materiales—, no tendría porqué suponer una descorporeización, ni del individuo, ni de las ciudades. Podemos, de hecho, encontrar en el nuevo juego con las fronteras (estatales, nacionales, urbanas, étnicas, emocionales, etc.) que nos permite la globalización, un mecanismo altamente enriquecedor para las personas, si ese juego lo dirigimos al enriquecimiento identitario, es decir, como en cierta forma sugiere una cierta lectura de las palabras de Ulrich Beck en *¿Qué es la globalización?* (2002), si lo dirigimos hacia vectores biográficos con alta carga de valor añadido, de manera consciente o inconsciente pero siempre desde una actitud de deleite (que nada tiene que ver con el entretenimiento), vectores pues de doble sentido: endo- y exo-biográficos.

La topopoligamia transnacional, el estar alguien casado con varios lugares y pertenecer a varios mundos —la puerta a través de la cual entra en la propia vida la globalidad— conduce a la globalización de la biografía. (Beck, 2002: 110)

La plurilocalidad también puede significar que nos enamoramos siempre de nuevo de las diferencias de lugar, de semblante y de historial y nos casamos con ellas (por el gusto de ver los extremos contrastados). Así, los lugares se renuevan en ocasiones para descubrir y experimentar lados especiales de uno mismo. ¿En qué medida es el lugar “mi lugar”, y “mi lugar” mi propia vida? ¿Cómo se interrelacionan los distintos lugares —según el mapa imaginario de “mi mundo”— y en qué sentido son “lugares significativos” de la propia vida, longitudinal y transversalmente hablando? (Beck, 2002: 114)

Si bien, desde luego, esta visión positiva de la globalización conlleva presuponer la existencia de, lo que podríamos denominar, un sustrato cultivado de conocimiento y sentimiento en las personas. Ese sustrato sería lo que, de forma genérica se denomina cultura. Algo que pudiera estar en peligro ante determinadas formas de vida que hoy se generalizan, o globalizan, por efecto de las estructuras y sistemas de comunicación mediática o tele-rete-digitales. Algo que, en tal caso, estaría del lado de lo patológico. Porque los ingredientes sociales que han llevado a que la vida digital asuma la importancia que tiene hoy en día, han sido básicamente consecuencia de las transformaciones de cómo el ser humano contemporáneo se relaciona consigo mismo y con su entorno social. Esta relación es considerada, en la literatura contemporánea, como algo fundamentalmente relacionado con la enfermedad. El concepto de enfermedad (disease, en inglés), se interpreta por muchos autores —en busca del sentido que mejor se adapte a sus investigaciones— como dis-ease (anti-confort, mal-estar), definiendo pues, tal concepto, como la incomodidad consigo mismo en relación con las circunstancias contemporáneas y los instrumentos de la sociedad, en vez de como una enfermedad en sí que necesite una cura. Lógicamente, se trata de una actualización, adaptación, del malestar en la cultura freudiano.

Profundizando sobre todo esto, encontramos el rastro de este malestar (yo freud, en la cultura) de los seres humanos respecto de la vida social, en primer lugar, en la paranoia de la vida urbana en la ciudad industrial, para llegar a la esquizofrenia de inicios del milenio respecto de la era de la Información (Arda, 2000). Este viaje a través de los trastornos define el camino por el cual “el individuo” se ha ido transformado en «un ser de muchedumbre», para llegar a convertirse en “un terminal de múltiples redes” dispersado por los capilares de la red de comunicación.

Haciendo una excesiva simplificación de la noción de “trastorno”, este análisis del proceso se ha impuesto en la manera en que el sujeto ha sido identificado y nombrado, en cada nueva etapa o escenario, según los subsecuentes efectos de las eras que causaron un cambio sustancial, ya sea la precapitalista, la moderna o la postmoderna.

Como nos dice en relación con todo esto Ignacio Castro (1998: 54), “la urbe actual es el escenario de una neurótica prohibición de la calma y de la contemplación (que después de todo era frontera con lo Otro)”.

Lo “global” no es en absoluto idéntico a lo “común”: las múltiples manifestaciones de la globalización son más bien una huida suprasensible frente a ese erguirse singular de la comunidad vital (por tanto, “irracional”) que simbolizan los parajes. Mientras lo común sólo se cumple en las comarcas de lo telúrico, la norteña ideología técnica promete conectarnos por fuera, en un limpio y ordenado sistema libre de la carne y la sangre de la existencia. (Castro, 1998: 16)

## 4. Ciudades y ciudadanos/as 2.0

Y es precisamente cuando las potencialidades de movilidad son mayores, cuando menores condicionantes pareciera imponer la relación espacio-tiempo, cuando, en muchos aspectos, más atados nos encontramos. En *A Solas pero Juntos* (2011), Turkle califica la experiencia de la que denomina “Generación Y” como de “atada”. Nos aporta un ejemplo relativo a su propia hija y considera, en cierta manera, triste que no puedan experimentar “el momento”, debido a que tiene constantemente que atender a una permanente vida digital:

Cuando viajamos, es evidente que tenemos una nueva experiencia respecto del lugar. Salir de casa siempre ha servido para ver la propia cultura de un modo diferente. ¿Pero qué pasa si nos llevamos, atada, nuestra casa con nosotros? El director de un programa de intercambio, que enviaba estudiantes americanos a universidades españolas, una vez me dijo, a modo de queja, que sus estudiantes no “experimentaban España”. Pasaron su tiempo libre en Facebook, chateando con sus amigos de origen. Lo entendí perfectamente, pensando en las horas en que yo estuve paseando por París, con mi hija adolescente, el verano siguiente de que ella tuviera su primer teléfono móvil. Cuando estábamos sentados en un café, esperando a un amigo para irnos juntos a cenar, Rebecca recibió una llamada de una compañera de clase que le proponía almorzar en Boston, donde eran seis horas menos que donde estábamos. Mi hija dijo simplemente, “¿No es posible, pero qué tal el viernes?” Su amiga ni siquiera supo que ella no estaba en la ciudad. Cuando yo crecí, la idea de la “aldea global” era una abstracción. Mi hija la vive de manera concreta. Emocionalmente, socialmente, vaya donde vaya, ella nunca ha dejado su casa. Le pregunté si no podía experimentar París sin los continuos recuerdos de Boston. Me contestó que así era feliz, que le gustaba estar en contacto con sus amigos. Creo que no llegó a comprender mi pregunta. Me puse triste, preocupada por que Rebecca se perdiera una experiencia de la que yo había disfrutado en mi juventud: un París no diluido. Mi París vino con la emoción de la desconexión respecto de todo lo que yo conocía. El París de mi hija no incluía ese desplazamiento. (Turkle, 2011: 93)

Un aspecto significativo de nuestras representaciones en Facebook (con imágenes) y en twitter (con palabras), es que, 7/24, cada día del año, estamos siendo representados en permanencia allí donde no estamos presentes. Antes de la Web 2.0, incluso la interacción en el ciberespacio requería que estuvieras allí para comunicar. Era crucial que hubiera un mínimo de sincronización para construir “las confianzas virtuales”. Hoy, aunque esto todavía pueda ser cierto para el tipo de comunicación y socialización que ofrecen Second Life o World of Warcraft, sin embargo, en Facebook, twitter y otras populares redes similares, cada uno comunica cuando quiere o le parece,

mientras que su representación se encuentra ahí permanentemente, esperando la curiosidad de los invitados, 7 días por semana, 24 horas al día.

Hay gente que define como trivial ese tipo de comunicación, otros la defienden y señalan su importancia en tanto que fenómeno de cohesión social (Boyd, 2009). En ese tipo de comunicación se pretende conocer a la gente por representaciones hechas con algunas palabras, enlaces e imágenes. Es como si, debido a la velocidad con la que se desarrolla la vida en el espacio urbano, no tuviéramos tiempo para conocer más en profundidad a otra gente y nos restringiéramos a la limitada y superficial información que vamos recogiendo.

Y es que, como dice Mauro Wolf (1995: 98), “Una red global de conexiones suprime las distancias, anula las membranas sociales que siempre han servido de filtro a la comunicación” y ahí está lo problemático, en la supresión de las membranas sociales. Como hemos visto con Turkle, parece que el deseo de las nuevas generaciones circula por hilos de cobre, de fibra óptica o por ondas, pero ya no por calles. Y, sin embargo, en el deseo que traza mapas cognitivos se encuentra el principio de la sabiduría (Jameson, 1995: 23). Por lo tanto, lo que está en juego en las nuevas formas de ser, de relación entre individuo y espacio, tiene que ver con esas esencias de lo humano que son el deseo, el conocimiento y la sabiduría.

## Conclusiones

Las conclusiones principales de la investigación consisten en la observación de una modificación en las formas de construcción identitaria mutua entre las ciudades y los individuos (sean o no sus habitantes). Se observa que, la vida en las pantallas -que en muchos individuos y ámbitos prevalece en nuestra sociedad- conlleva un empobrecimiento en la carga identitaria misma de las relaciones entre personas y ciudades. Lo cual no viene a demonizar la actual globalización, sino a detectar ciertos riesgos en sus formas de darse. La aplicabilidad de estas conclusiones reside en la posible capacidad que tengan de mover las conciencias de sus lectores (lo cual, por desgracia, no llegará, sin duda, ni a una masa importante de ciudadanos, ni a los actores de poder que configuran el actual estado de cosas).

## Referencias

- Arda, Z. (2000): From space to cyberspace: A review of the current literature on the emerging cyberculture and the ways it effects the human identity, experience and interaction (Master's thesis, Bilkent University, Ankara, Turkey).
- Baudrillard, J. (1978): Cultura y simulacro. Barcelona: Kairos.
- Beck, U. (2002): ¿Qué es la globalización?. Barcelona: Paidós.
- Benjamin, W. (1986): Paris, capital of the nineteenth century. In W. Benjamin (1986): Reflections: Essays, aphorisms, autobiographical writings (pp. 152-166). New York: Schocken.
- Boyd, D. M. (2009, August 16): Twitter: “Pointless babble” or peripheral awareness & social grooming? Apophe-

nia. Available at <http://bit.ly/rIVAu>. Retrieved 19.05.2011.

Burgin, V. (1993): The city in pieces. *New Formations*, 20, 33-45.

Castro, I. (1998): "Clima y acción" en *Informes sobre el estado del lugar*. Oviedo: Caja de Asturias.

Engels, F. (2010): *El origen de la familia, la propiedad privada y el estado*. Barcelona: Público.

Fega, L. (1998): "Habitados por el lugar" en *Informes sobre el estado del lugar*. Oviedo: Caja de Asturias.

Jameson, F. (1995): *La estética geopolítica*. Barcelona: Paidós.

Miller, D. (1998): *A theory of shopping*. Ithaca: Cornell University Press.

Ritzer, G., D. Goodman & Wiedenhof W. (2001): *Theories of consumption*. In G. Ritzer, & B. Smart (eds.) (2001): *Handbook of social theory* (pp. 410-427). London: Sage.

Sennett, R. (1978): *The fall of the public man: On the social psychology of capitalism*. New York: Vintage.

—(1994): *The powers of the eye*. In R. Ferguson (ed.) *Urban revisions: Current projects for the public realm*. Cambridge, Massachusetts: The MIT Press.

Slouka, M. (1995): *War of the worlds: Cyberspace and the high-tech assault on reality*. New York: Basic Books.

Turkle, S. (2011): *Alone together: Why we expect more from technology and less from each other*. New York: Basic Books.

Wolf, M. (1995): "Nuevos medios y vínculos sociales" en *Revista de Occidente*, nos 170-171 (julio-agosto). Madrid: Fundación Ortega y Gasset.

Organizado por la Facultad de Ciencias de la Información de la Universidad Complutense de Madrid y la Asociación Científica Icono14, el II Congreso Internacional de Ciudades Creativas aborda las acciones innovadoras que llevan a cabo agentes públicos y privados, organizaciones gubernamentales y no gubernamentales, empresas y ciudadanos nacionales e internacionales, artistas y colectivos; en fin, todos aquellos que de algún modo intervienen creativamente en la construcción de lo que llamamos ciudad.

Recogemos en este Segundo Congreso el concepto de Ciudad Creativa con el que iniciábamos el primero, donde considerábamos a las ciudades como una de las grandes manifestaciones del ser humano: Son espacios elegidos para vivir y para vivir de una manera determinada. La ciudad es la cristalización de la actividad creativa del hombre, la solución a los problemas que surgen en el vivir cotidiano y la expresión de las acciones humildes y egregias de la cultura humana. Es contenido y continente, es actividad y descanso, es lugar de encuentro y punto de partida, es soledad y muchedumbre, es bullicio y silencio, es estrellas sobre los tejados. Está ligada al desarrollo humano. En ella confluyen la actividad de todas las ciencias y el sentido de todas las miradas. Es un ejercicio constructivo de la creatividad fluida, flexible y plural. Para avanzar le pide al hombre que la habita, imaginación, trabajo, gestión, coherencia, interactividad, espíritu colaborativo, solidaridad y alegría. Los edificios públicos, las escuelas, los hospitales, las grandes avenidas, los rincones íntimos, las altas torres, los mercados, las iglesias, las plazas, los parques, los puntos de encuentro, los ayuntamientos, los cines, los teatros, los estadios, las calles, las casas, los museos, los bares, las librerías, los restaurantes, el metro, los quioscos, los transportes, las tiendas, la gente... la ciudad, serán el foco de nuestras miradas en este II Congreso Internacional de Ciudades Creativas.