

Procesos emergentes de transformación del espacio público*

EMERGING PROCESSES OF PUBLIC SPACES TRANSFORMATION

PROCESSOS EMERGENTES DE TRANSFORMAÇÃO DE ESPAÇO PÚBLICO

Angelique Trachana

Doctora Arquitecta. Profesora de la Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura, Departamento de Ideación Gráfica, grupo de investigación "Hypermedia-Taller de Configuración Arquitectónica". Griega. 9737trachana@coam.es

Recibido: 30 de octubre 2012

Aprobado: 04 de junio de 2013

Resumen:

En este artículo se trata de conceptualizar la evolución de algunas dimensiones del espacio público en las ciudades contemporáneas. En este sentido, se asocian a los espacios públicos los conceptos de híbridos, sensibles, participativos, de oportunidad e informales con el propósito de definir las nuevas formas de entender y de concebir lo urbano, a veces, al margen de los cauces establecidos y puramente disciplinares de la arquitectura y el urbanismo. Se observan fundamentalmente las nuevas tendencias de creación de espacio público bajo la influencia de las nuevas tecnologías. Pues, inciden en un cambio de la percepción, propician la participación ciudadana en los procesos, y producen cambios en la configuración y la gestión de los espacios públicos. Tratamos así de recopilar y valorar los procesos innovadores de configuración del espacio público en el contexto del cambio tecnológico y social.

Palabras clave: Nuevas tecnologías, redes sociales, participación ciudadana, creatividad, espacio público

Abstract:

This article conceptualizes the evolution of some dimensions of public space in contemporary cities. In this sense, the concepts hybrid, sensible, participatory, opportunity and informal are associated with public spaces for the purpose of identifying new ways of understanding and conceiving the urban space, sometimes, outside of established and purely disciplinary channels of architecture and urbanism. We mainly observe new trends in creating public space under the influence of new technologies. Well, these affect a change of perception, foster citizen participation in the processes and lead to changes in the configuration and management of public spaces. So we compile and evaluate innovative processes of public space configuration in the context of technological and social change. **Keywords:** New technologies, social networks, participation, creativity, public space

Keywords: Processos emergentes de transformação de espaço público

Resumo:

Este artigo tenta conceituar a evolução de algumas dimensões do espaço público nas cidades contemporâneas. Neste sentido, os espaços públicos estão associados aos conceitos de híbridos, sensíveis, participativos, de oportunidade e informais com o objetivo de identificar novas formas de compreender e conceber o espaço urbano, por vezes, fora dos canais estabelecidos e puramente disciplinares da arquitetura e urbanismo. Se observam principalmente as novas tendências na criação de espaço público, sob a influência das novas tecnologias. Pois, afetam uma mudança de percepção, fomentam a participação dos cidadãos nos processos e produzem mudanças na configuração e gestão dos espaços públicos. Nós tentamos juntar e valorizar os processos de configuração inovadora do espaço público no contexto da evolução tecnológica e social.

Palavras chave: Novas tecnologias, redes sociais, participação, criatividade, espaço público

* Investigación realizada dentro de la línea de investigación del Grupo de investigación e innovación educativa "Hypermedia. Taller de Configuración Arquitectónica" de la Universidad Politécnica de Madrid.

Espacios híbridos

Hoy vivimos en una ciudad muy fragmentada y discontinua cuya estructura se constituye en redes (de transporte y comunicaciones) y nodos (de espacios complejos, con servicios, comercio, etc.) En este espacio discontinuo necesitamos movernos permanentemente entre puntos, en transportes públicos y privados, para gestionar nuestras relaciones personales y laborales.

Cada uno de estos puntos tiene su función e identidad pero en los espacios intermedios la diversidad y la complejidad se reducen completamente. La velocidad con la que nos vemos obligados a desplazarnos constantemente en este modelo de ciudad no nos permite ninguna relación con el entorno, sin embargo, el uso de tecnologías telemáticas (internet, teléfono) nos permite recibir información de este entorno en tiempo real. Estas informaciones añadidas (que pueden mutar con el movimiento) operan en nuestra conciencia y transforman este espacio indiferente en algo más cercano y más humano. Nos damos así cuenta de que para transformar este tipo de ciudades es esencial intervenir también en aspectos cotidianos que aparentemente no mantienen ninguna relación con el diseño de los espacios urbanos. Para eso hay que tener en cuenta las dos dimensiones en las que se desenvuelve actualmente nuestra vida: la *in situ* y la virtual. Ahora estamos en condiciones de intervenir en la dimensión que comúnmente llamamos “virtual” o “digital”. Manuel Castells (2002: 20) dice: todo lo que hacemos, desde el momento en que comienza el día hasta que haya terminado, lo hacemos con internet. Somos nosotros los que establecemos la conexión entre *in-situ* (que no es lo real –porque la realidad es virtual e *in situ* al mismo tiempo– sino lo exclusivamente físico) y lo virtual. No hay dos sociedades distintas, hay dos tipos de actividades sociales que nosotros mismos conectamos. Somos nosotros los que tenemos que buscar la mejor manera de organizarlas y adaptarlas.

Según Daniel Innerarity (2004: 56-58), en el lugar de los barrios se desarrollan las redes locales, y el debate público se lleva a cabo en este espacio virtual: un escenario donde las calles y plazas han dejado de ser las áreas principales de la reunión. Internet parece ofrecer un “espacio” alternativo para las relaciones sociales en comparación con los espacios “tradicionales”. Esto puede ser visto como un problema que lleva a vaciar los espacios públicos; o por el contrario, puede ser considerado como una extraordinaria oportunidad para fortalecer las relaciones sociales mediante la creación de los presupuestos necesarios para mejorar la vitalidad de estos espacios.

Angelique Trachana

Doctora Arquitecta. Profesora de la Universidad Politécnica de Madrid, Escuela Superior de Arquitectura. Profesora de las Universidades de Alcalá (2000-2008) y Camilo José Cela de Madrid (2007-2012); directora del Instituto Arquitectura, centro para la Formación Continua del Colegio Oficial de Arquitectos de Madrid (2004-2008); editora de la revista *Astrágalo. Cultura de la Arquitectura y la Ciudad* (1995-2001); coordinadora del Master en Conservación y Restauración del Patrimonio Arquitectónico de la UPM (1995-2011); directora de la Especialización ‘Ciudad y Medio Ambiente’ (2004-2011); autora de diversos artículos y libros.

Estamos viviendo en una “realidad aumentada”¹ por el uso de los dispositivos tecnológicos que generan y sostienen el espacio virtual haciendo de él también un lugar habitable, que puede ser imaginado, narrado, rememorado y reescrito dando lugar así a una apertura del “espacio vivido”. La experiencia de la ciudad se amplía a través de los registros multimedia que continuamente hacen los ciudadanos, registros de imágenes (videos y fotografías), sonidos y todo tipo de sensaciones y percepciones que luego describen, transmiten y comparten en la red. Este flujo de experiencias subjetivas compartidas enriquece y complejiza el entorno cognitivo provocando nuevas reacciones y, a veces, procesos imaginativos de transformación del espacio urbano, abiertos e implementados con medios tecnológicos; procesos que se inician en la red y se verifican *in situ*. A este formato corresponde el ejemplo del Campo de la Cebada, en Madrid, cuya estructura se explica junto a algunas imágenes que se presentan más adelante (figura 1).

¹ El término “realidad aumentada” se usa aquí para definir una visión directa o indirecta de un entorno físico del mundo real, cuyos elementos se combinan con elementos virtuales para la creación de una realidad mixta a través de dispositivos tecnológicos que añaden información virtual a la información física ya existente. La principal diferencia con la realidad virtual es que no sustituye la realidad física, sino que sob reimprime otros datos al mundo real.

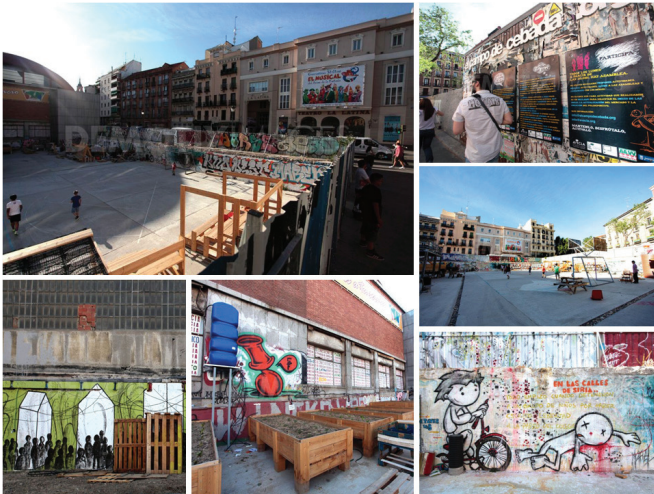


Figura 1. El Proyecto de “El Campo de Cebada” es una iniciativa vecinal para la reactivación temporal del espacio urbano que ocupa el solar de la Plaza de la Cebada (solar del derribado polideportivo de La Latina) en el Distrito Centro de Madrid. Consiste en la generación de una dinámica de reuniones vecinales y de un interés colectivo para el desarrollo de actividades participativas, lúdicas, culturales, educativas, no consumistas, necesarias para el barrio. El Campo de la Cebada es un espacio históricamente muy singular, habilitado en pleno centro de la ciudad para jugar, patinar, montar en bici, correr, reunirse... Esta iniciativa cuenta con vecinos que proceden de diversas áreas profesionales, sociológicas e ideológicas. Se plantea como alternativa temporal para la reactivación del solar cerrado y abandonado, solo durante el tiempo en el que las obras previstas para su nuevo uso no se lleven a cabo, ya que se prevé que pasen años antes de que esto ocurra. Se trata de un espacio donde se da prioridad a la relación humana más que a los proyectos en sí mismos. El proyecto se abre a todas las propuestas e iniciativas constructivas en sintonía con las demandas y necesidades vecinales, que son claves en el proceso del proyecto, y en la interlocución colaboradora constante con las instituciones competentes.

Asistimos a una nueva transformación del imaginario social. Gracias al soporte tecnológico se está desarrollando una nueva conciencia del espacio compartido y emergen las subjetividades conectadas, la sinergia y el individuo activo y comprometido. Esto queda demostrado a través de los diversos proyectos localizados en el espacio público en diferentes partes del mundo, emprendidos por colectivos liderados por profesionales multidisciplinares y utilizando las herramientas tecnológicas como catalizador de la participación ciudadana.

Se verifica una transformación de la concepción del espacio urbano: desde el concepto cartesiano, racionalista, lógico, funcionalista de la modernidad a una nueva narrativa del espacio “vívido” y “sentido”. Las vanguardias arquitectónicas modernas concebían el espacio través de la geometría y justificaban su concepto espacial con un discurso coherente y reformista de la “sociedad”. Este era un espacio “higienista” e “igualitario” acorde con la “justicia social”, la “distribución equitativa de la renta”... y completamente nuevo. Pero lo que ha constituido la mitología moderna, ha devenido, como ha argumentado la crítica internacional a la ciudad moderna desde la segunda mitad del siglo XX, a un espacio homogéneo, abstracto y universal. Un espacio administrado con unos requisitos imprescindibles para la vida, “existenzminimum”, pero ajeno al individuo, a su memoria, sus vivencias y su imaginación.

Las nuevas tendencias de configuración del entorno urbano (no exclusivamente arquitectónicas) apuntan hacia una nueva alfabetización del espacio basada en la percepción sensible, en la inducción y la imaginación de los ciudadanos; esto hace que las condiciones de nuestro entorno encontrado sean la base de proyectos imaginativos que reorganizan y reutilizan creativamente los datos capturados de la realidad y de la vida cotidiana *in situ* y virtualmente. Habitualmente en estos proyectos los participantes actúan como intérpretes y gestores de información generada y compartida con herramientas y medios que ellos mismos eligen o diseñan para la interacción y para la formulación de las nuevas propuestas.

La utilización prácticamente generalizada de las nuevas herramientas tecnológicas (que están dotadas de una gran espontaneidad y facilidad), posibilita, sin duda, el desarrollo de las aptitudes expresivas y comunicativas no solo de los que tienen competencias en la configuración arquitectónica del entorno sino de todos los ciudadanos. Así, la nueva generación de proyectos de espacio público conecta conceptualmente, podemos decir, con el situacionismo² (Debord, 1957), el movimiento que en los años sesenta incitaba a una revolución social para recuperar el habitante activo de la ciudad: un habitante que, lejos de permanecer pasivo ante el mundo, no se contenta con adaptarse, de una manera o de otra, a las circunstancias externas. Hoy, gracias a la conectividad en el entorno virtual que estimula la creatividad, la utopía situacionista puede llegar a realizarse y el individuo ser capaz de imaginar y crear, eso es, recrear las condiciones de su entorno y su propia vida.

Se trata de un empoderamiento de la ciudadanía, de una potencial capacidad para acometer iniciativas y proyectos no convencionales –y a veces fuera de los procedimientos institucionalizados o las determinaciones de un plan–. Refleja también una reacción de los nuevos profesionales para rectificar errores reproducidos por las administraciones o hacia las equivocaciones de los arquitectos y los urbanistas, mediante la introducción de los cambios que los ciudadanos demandan; actúan directamente sobre la realidad y no con conceptos predeterminados para enfocar los proyectos desde los deseos humanos. El arquitecto nuevo, como un antropólogo-investigador y como un nativo de su propia cultura, informante privilegiado, trata de detectar los deseos, empezando por el autoanálisis y la conexión con la emotividad de sus coetáneos.

La mediación tecnológica para la comunicación y la interacción ciudadana como denominador común de las tendencias emergentes de configuración de espacio público no incide solo en la transformación externa sino fundamentalmente en la transformación de la conciencia. Como dicen Juan Freire y Antoni Gutiérrez (2010: 28), estamos asistiendo a un proceso

² El pensamiento y la práctica en la política y las artes inspirados por la Internacional Situacionista (1957-1972), movimiento de intelectuales revolucionarios, entre cuyos principales objetivos estaban el de combatir el sistema ideológico capitalista y, con respecto a la ciudad, la reproducción mecanicista y mercantilista del espacio urbano. El más conocido de los miembros del grupo fue Guy Debord, autor del “Manifiesto situacionista” (1957).

de “hibridación” que modifica tanto nuestras identidades individuales, como las comunitarias y territoriales. La diferenciación entre espacios de comunidades físicas y virtuales se está actualizando. Internet, que ha contribuido al desarrollo de redes globales, empieza ahora a tener una notable influencia en el ámbito local. Las tecnologías digitales están modificando radicalmente la forma en la que nos organizamos y nos relacionamos con nuestro medio.

Internet es hoy en día el “lugar” donde con más éxito se están experimentando modelos de gestión colectivos, que de la red se extienden *in situ*, como se demuestra en la figura 1. Permite desarrollar dinámicas de comunicación capaces de mejorar la cohesión de las colectividades locales que se organizan en la red en torno a temas de vecindad, cultura, asistenciales, etc., y que comparten espacios físicos para la socialización y el ocio. Mientras internet parece ofrecer un “lugar” para las relaciones sociales alternativo a los lugares “tradicionales”, las relaciones digitales llaman las relaciones presenciales. En la red se genera la perspectiva de colectividad que muchas veces tiene un reflujo en acciones y transformaciones físicas de un “lugar”. Podemos entonces hablar de una identidad híbrida, presencial y digital, o de “activación territorial desde la cultura digital”. Un género nuevo de “espacios híbridos” a través de la integración de tecnologías digitales en el espacio físico. La configuración de espacios públicos como lugares donde se garantiza el libre intercambio de información y donde se promueve la transparencia de la gestión vuelve a dar a la sociedad un papel fundamental y devuelve a estos espacios la vitalidad que parecían haber perdido (Di Siena, 2011).

Surge así una estructura extraña que es un hecho de arquitectura, autoconstrucción, autogestión y donde todos los días se inaugura algo. El continente cambia constantemente ya que no solo es una construcción física sino un ambiente que se va construyendo en la medida en que se atiende a la gente, cuya disposición y ofrecimiento para colaborar son siempre gratuitos. Se constituye así en un ámbito educativo y cultural, un ámbito de construcción social y un espacio para llevar a cabo todo tipo de proyectos con la participación activa de la gente. Ya dispone de varias instalaciones y se organizan todo tipo de eventos y festivales. “Edumeet”, por ejemplo, son unos encuentros informales, cada 15 días, en los que se debate sobre educación, aprendizaje y cultura y en los cuales se mantiene una estructura horizontal. Comunicar y compartir tiene mayor importancia que la autoría. Por el hecho de que se hagan estos encuentros en El Campo de la Cebada se evita que el espacio determine una identidad y una autoría. Las convocatorias, la difusión, la comunicación y la interacción obviamente se producen en la red. Ciertamente este tipo de espacios se constituyen primero como una entidad digital. Fuente imágenes: <http://elcampodecebad.org/>.

Espacios sensibles

En las redes de comunicación e interacción pueden detectarse nuevas problemáticas; las redes pueden contribuir a la sensibilización y la organización de las diferentes sensibilidades

mediante grupos activos y efectivos en la producción de cambios y tendencias de opinión. A través de las redes se pueden organizar opciones y reivindicaciones en torno a propuestas, que tienen como epicentro la vida urbana localizada o dislocada. En internet se generan entidades, a veces son entidades-red complejas y se están experimentando nuevos modelos de gestión de la comunidad.

Los múltiples recursos tecnológicos que disponemos, la utilización de blogs, wikis, redes sociales y, de máximo interés hoy, la utilización de internet en dispositivos móviles (que sirven para realizar un seguimiento automatizado de las fuentes de información) en la medida que nos proporcionan conocimiento del entorno, contribuyen en el aumento de la sensibilidad por este entorno. Experimentamos así un aprendizaje nuevo que viene de las redes: *network learning*. Sacar de los contextos información que no depende de unos determinados emisores (academia, universidad, televisión), implica un sistema de conocimiento que se produce colectivamente, una “inteligencia colectiva ambiental”, un contexto que genera conocimiento continuamente y que los ciudadanos tienen la posibilidad de transformar creativamente. El binomio tecnología y creatividad, verificado tanto en el mundo académico como en los diferentes sectores de la producción, se comprueba en una escala que afecta el conjunto de la vida cotidiana y contribuye a una revalorización de la dimensión de lo cotidiano (De Certeau, 1999).

Un cambio de la mirada sobre el otro y su cultura, una transformación de la conciencia del ciudadano sobre lo que ocurre en su entorno –*ambient awareness*– abre ante él una nueva perspectiva, la de su participación activa en la transformación de su entorno vital; en la participación en proyectos y estrategias centrados en la vida cotidiana del habitante-usuario y por los usuarios a través de internet y de las diferentes aplicaciones web. Estas herramientas que generalmente están disponibles de forma gratuita, facilitan compartir información, permiten la participación y la colaboración en proyectos enfocados desde la cotidianidad. Además potencian la percepción dinámica de la ciudad como proceso vivo, no como mera edificación. La configuración del espacio urbano se entiende no como un recipiente de la acción sino como acción en sí: movimiento, eventos, relaciones –imprevistas, espontáneas, casuales y potenciales–. La ciudad ya no se concibe meramente en términos de morfología, un orden formal-visual de la edificación sino como vida urbana (Lefebvre, 1978; Delgado, 2007a): los acontecimientos que configuran el variable tejido urbano.

Hablamos de “espacios sensibles” para significar el carácter “vivo” de estos espacios, su capacidad de promover una relación bidireccional con los ciudadanos, catalizar redes sociales hiper-locales que puedan visualizar transparentemente información relacionada con los individuos y los colectivos. Son espacios donde se desarrolla lo “procomún” gracias al uso de las redes sociales como catalizadores de las relaciones entre vecinos y las nuevas tecnologías como equipamiento básico para el intercambio y la visualización de información local. Se trata de identidades híbridas entre lo presencial y lo digital. Son espacios públicos donde el ciudadano aporta su identidad y genera relaciones de identidad que pueden volver a desempeñar una

importante función dentro del sistema social contemporáneo. Estos espacios en alerta ante los cambios y las oportunidades, pueden hacerlo sentirse vivo, sentirse parte de la historia del presente y no como un espectador encantado. El ciudadano se convierte en actor y protagonista de la escena pública y las nuevas tecnologías establecen una continua transferencia entre la vida pública y la vida privada y cotidiana.

Las propias ciudades propician que nos convirtamos en multirreceptores activos y conscientes, al mismo tiempo que en transmisores de contenidos. La ciudad como soporte de información –las paredes, las fachadas, las megapantallas, el arte urbano...– de todo lo que se produce y se difunde, contagia y hace que se generen más iniciativas; que crezca el amateurismo artístico-cultural como proceso que vincula de manera activa al ciudadano con la praxis creativa y su entorno local. Se abren así ante el ciudadano conectado posibilidades de participación e interacción en torno a una determinada causa, tema o situación cuyas limitaciones dependen de su imaginación. Es el ciudadano, y no la tecnología, el verdadero transformador del medio, el ciudadano cuya creatividad aumenta en este medio facilitador al generar y expresar nuevas ideas, al emprender acciones y al encontrar nuevas soluciones a los nuevos y antiguos problemas de la ciudad. Y esa capacidad del ciudadano como individuo para captar la realidad y transformarla, se convierte en un estilo de vida (Florida, 2009).

Diversos grupos de arquitectos y artistas urbanos conocidos trabajan hoy con esa nueva sensibilidad por lo urbano-humano, tratando de responder a necesidades inmediatas e incidir en el ánimo de las personas. En las actitudes y trabajos de arquitectos como Gordon Matta-Clark y los Anarquitectos, el grupo Stalker (figura 2), Lacaton y Vassal, entre otros, podemos reconocer principios éticos y criterios estéticos que responden a una voluntad de concebir respuestas naturales, positivas y desinhibidas (incluido bajo coste) pero no menos estratégicas, a situaciones corrientes, que superan las tradicionales concepciones de la forma/diseño mediante una acción de cierta informalidad, abierta a una interacción múltiple con los usuarios, con el medio y con el propio tiempo.

Espacios participativos

Muchas iniciativas se promueven entorno a lo “procomún”, la cultura libre y los contextos temporales de aprendizaje. Muchas de estas iniciativas ya las promueven las instituciones locales aprovechando el potencial de las nuevas tecnologías para incrementar la participación del ciudadano en la vida artística y social de su ciudad, bordeando los límites entre la, hasta ahora, prioritaria profesionalización del sector cultural con el amateurismo que se constituye en alternativa y proceso complementario. Por ejemplo, las “Noches en blanco” madrileñas o “Noches eufóricas” que la ciudad de Tournefeuille lleva a cabo desde hace muchos años, son proyectos que concilian políticas culturales y el apoyo a la creación, el vínculo entre el arte y la ciudadanía y la apertura al mundo. En estos eventos, los ciudadanos se involucran en una transformación efímera del espacio urbano. Estas noches, las calles se convierten en galería de arte.



Figura 2. El grupo romano Stalker³ intervino en Corviale, uno de los más descarnados ejemplos de las derivaciones modernas, un barrio degradado de los años setenta en el extrarradio de Roma, dándose cuenta rápidamente de que el verdadero problema era el imaginario colectivo de barrio. Los habitantes, fuera del barrio, en sus puestos de trabajo, no decían que vivían en Corviale, sino en Casetta Mattei (barrio limítrofe) porque habitar en Corviale significaba ser etiquetados como ladrones, drogadictos, asesinos... Por tanto, era necesario, más que nada, transformar este imaginario; así inventaron una televisión de barrio que contara la verdadera realidad de Corviale, que modificase la percepción del lugar. Esto fue para ellos hacer arquitectura. Se trataba, sobre todo, de comprender qué cosa era el lugar donde se iba a operar, frecuentándolo y escuchándolo, más que de imponer una nueva imagen. Estaba claro que después, en un cierto momento, debía surgir algo que provocase la chispa proyectual, artística y creativa; surgiría en cierto punto un *detournement* de la realidad que invertiría el punto de vista, buscando un territorio nuevo al cual confrontarse. Fuente imágenes: <http://furo-r-amoris.blogspot.com/2009/06/stalker-y-la-transurbancia.html>.

La gente se reúne en torno a un acontecimiento a escala de la ciudad donde ellos son los actores y espectadores a la vez. La participación se efectúa en una combinación de equipamientos públicos y un entorno tecnológico-artístico avanzado. Son proyectos que se inscriben en una política de fomento de la creación artística y del desarrollo cultural urbano a través de “intersecciones” de tecnología y espacio público.

Queda, sin embargo, mucho trabajo por hacer en el ámbito de la transformación de la ciudad, aunque se producen muy significativos cambios en las metodologías y procedimientos dentro de las disciplinas que estudian lo urbano. La ciudad se mira como espacio social y, más que las propias obras (arquitectónicas), se valoran las prácticas, la obra de los habitantes activos y movilizados por y para esa obra (Lefebvre, 1978). Se otorga valor a la dimensión cualitativa y concreta del “individuo” más que en lo “social” evn lo abstracto. Ahora son las subjetividades las que adquieren extremado valor. Según afirman Judith Revel y Toni Negri (2008), el capitalismo ya no puede permitirse desubjetivar (el “individuo” como unidad productiva, la “población” como objeto de gestión masificada). El capitalismo ya no puede permitírsele porque lo que produce valor ahora es la producción común de las subjetividades. Afirman que el principio mismo de la producción ha desplazado su centro de gravedad y cuando dicen que la producción se ha vuelto “común”, afirman que crear

3 De la entrevista de Alessandro Nieddu a Francesco Careri y Lorezo Rómito del Grupo Stalker: “Stalker y la transurbancia” (2009).

valor hoy en día es conectar en red las subjetividades y captar, desviar, apropiarse de lo que ellas hacen con ese común que inauguran. Esta es la gran innovación en el ámbito del capitalismo que hoy necesita subjetividades y depende de ellas. Estamos así descubriendo cómo, progresivamente, la participación y la autoorganización de las sociedades informadas son capaces de revolucionar sus propias estructuras, aprovechando el fenómeno de espejo virtual que permite la asociación de información sobre una situación determinada con las decisiones individuales.

Las colectividades que se están produciendo hoy en las sociedades occidentales, se ven obligadas por una mayor necesidad de organización colectiva dada la escasez de solidaridad entre sus miembros. Como argumenta Manuel Delgado (2007b), lo que une a las personas y las convierte en poderosamente solidarias no es que piensen lo mismo, sino que experimentan y se transmiten lo mismo. A diferencia de la comunidad que se funda en la comunión, la colectividad se organiza a partir de la comunicación. Entre comunidad y colectividad subsiste una diferencia fundamental. Si la comunidad exige coherencia, lo que necesita y produce toda colectividad es cohesión. Según Delgado, ese proceso de comunicación que produce y alimenta una colectividad posibilita devolver a los espacios públicos la función de experimentar colectivamente y transmitir de manera transparente la información local.

La población urbana se caracteriza hoy por una elevada heterogeneidad y fragmentación, pues conviven grupos humanos con diferencias relevantes en materia de estructura socio-demográfica, estatus socioeconómico, estilo de vida, pautas de consumo, sistemas de valores, actitudes, percepciones y preferencias. Por eso, como explica Manuel Delgado (2007b), el modelo de espacio público producido por la modernidad no responde a la realidad. Con este modelo el Estado pretende desmentir la naturaleza asimétrica de las relaciones sociales que administra, ofreciendo el escenario “perfecto” para el sueño imposible del consenso equitativo en el que puede llevar a cabo su función integradora y mediadora. La idea del espacio público como garantía de la democracia y como espacio de libertad para los ciudadanos ha dejado de ser un espacio de oportunidad y realización individual.

Ofrecer hoy el espacio público como espacio de convivencia e igualdad es tarea muy difícil. Los responsables encargados de gestionar la realidad actual, los administradores (políticos) tienden a asumir como arriesgada la tarea y actúan, en consecuencia, con miedo, y tratan de acotar estos espacios definiendo sus programas y usos. Prefieren así simplificarlos y podarlos, reducir su complejidad en lugar de estudiarla y potenciarla, legislando desde la restricción (López-Aranguren, 2009).

Sin embargo, las tendencias participativas, espontáneas –que emergen de las bases de la ciudadanía (procesos *bottom-up*), en vez de las impuestas desde arriba (*top-down*)–, los procesos de naturaleza “híbrida” y los espacios sensibles están enriquecidos con múltiples capas de significación. Ocupación de solares y edificios en desuso, jardines comunitarios, áreas de trueque de enseres y mercancías, mercadillos informales, espacios temporalmente aprovechados para juegos, deportes, fiestas y actividades culturales y educativas autorganizadas consti-

tuyen un sinfín de formatos nuevos producidos con participación y autoconstrucción, y gestionados habitualmente a través de la red. La base de este tipo de intervenciones es el disfrute de lo que se hace cuando se pretende generar un espacio para el disfrute de un colectivo o de los vecinos de un determinado barrio. No se trata de ocupar un espacio de forma egoísta, sino de generar momentos de libertad y de ocio en zonas urbanas carentes de espacios sociales lúdicos. Se trata de definir zonas urbanas que huyen del control totalitario que sufren los espacios públicos, aunque es evidente que se tiende a conseguir el apoyo y el patrocinio de las instituciones (Trachana, 2012). Un ejemplo muy reciente es el proyecto “Dreamhamar”, del grupo Ecosistema Urbano, para rediseñar una plaza en la población de Hamar de Noruega (figura 3).

El proceso creativo se da finalmente cuando todos los elementos estén reunidos, pues presupone personas, acción, difusión, política y administración. Que las personas a las que se destina el uso del espacio estén implicadas en el proceso es absolutamente imprescindible para que puedan sentir su participación en la creación del espacio, para que se lo apropien y que le puedan dar una continuidad temporal. Sin personas, vecinos o colectivos implicados, no tienen futuro las acciones urbanas de este tipo (Moradiellos, 2009). Para la constitución de estos espacios es primordial la comunicación y la difusión, por eso se constituyen inicialmente como plataformas en la red, a través de la cual se suman al proyecto personas afines, se buscan colaboraciones, se incorporan opiniones y se fortalece la acción realizada, mientras se suscita la perspectiva de ser replicada. La peculiaridad de estos proyectos colectivos es el carácter interdisciplinar y la colaboración de varios expertos que actúan solidariamente con los vecinos.

Dada la doble crisis –inmobiliaria y financiera–, el mundo de la arquitectura y del diseño urbano está abandonando su carrera espectacular y sensacionalista, y busca vías de aproximación a esta nueva situación. Los profesionales están investigando otras formas de estar en el mercado y de ser arquitectos en el siglo XXI. Las actitudes más iconoclastas son precisamente las que se sitúan al margen de la profesión tradicional y se asimilan casi con las de los usuarios. Ya no se aspira tanto al éxito individual sino que se valoran el trabajo en un colectivo y la participación en una estructura más amplia donde la participación de los verdaderos usuarios cuenta cada vez más.

Espacios de oportunidad

Hoy es más que demostrada la ineficacia de los procesos de reconfiguración o restauración de espacios públicos concebidos siempre desde el punto de vista de los intereses de las élites económicas y políticas mientras que las formas más positivas de intervención pasan necesariamente por procesos que implican la participación de la inteligencia local en diálogo con los saberes interdisciplinarios, coordinados por profesionales y las administraciones locales. Estos procesos deben partir de un análisis sensible de la estructura de cada lugar que parte de detectar sus potencialidades y de considerar las relaciones entre ambiente y productividad. Hoy, más que nunca, podemos decir que no es



Figura 3. Los arquitectos de Ecosistema Urbano están liderando el proyecto “Dreamhamar”, que es la participación en la red en el proceso para rediseñar la plaza Stortorget, en Hamar, Noruega. La Hamar *kommune* ha optado por un enfoque pionero para la construcción de la nueva plaza, en lugar de entregar a los ciudadanos de Hamar una plaza terminada, ellos mismos participarán en un proceso de reflexión colectiva que determinará la nueva configuración de Stortorget. Los arquitectos crearon un proceso de diseño en la red –*think tank*– para que los ciudadanos de Hamar compartan el modo en que ven su ciudad y cómo sueñan su plaza. Todos los residentes de Hedmark fueron invitados a participar en los talleres *in situ* para decir cómo quieren que este espacio principal llegue a ser. Fuente imágenes: <http://ecosistemaurbano.org/>.

tanto de lo nuevo lo que se necesita, sino más bien, agregar valor a lo existente al transformarlo potenciando sus características propias, inventando nuevas posibilidades de apropiación. En este sentido tenemos cada vez más ejemplos buenos de actuaciones profesionales sobre situaciones dadas, dirigidas a ser efectivamente funcionales, sostenibles y naturales.

Áreas industriales abandonadas, zonas portuarias y ferroviarias que sufren la degradación por los cambios radicales producidos en los sistemas de producción y de transportes, barrios obreros y un largo etcétera de situaciones críticas, marginales, intersticiales que necesitan modernización, se constituyen en áreas de oportunidad para la generación de espacios culturales y lúdicos. Muy conocidas son las actuaciones paisajísticas en la cuenca del Ruhr con la reconversión de las grandes infraestructuras del carbón y el acero en parques recreativos, o el histórico aeropuerto Tempelhof de Berlín, que gracias a su privilegiada localización cercana al centro de la ciudad se convirtió en un parque de 380 hectáreas de extensión, uno de los parques urbanos más grandes del mundo, o la operación *High Line* neoyorkina (figura 4).

En las transformaciones de plazas y espacios libres en los centros urbanos y cascos históricos, a las que nos tienen acostumbrados las administraciones locales, que suelen ir acompañadas de gran aparato publicitario, suele haber una total desconexión

entre ciudadanos, futuros usuarios (vecinos principalmente), arquitectos y administraciones promotoras. A pesar de que prometen regenerar y dinamizar las áreas clave de nuestras ciudades, en este tipo de operaciones no subyace el apoyo de la población. Por eso el vínculo afectivo constituye el acierto de las operaciones mencionadas para la transformación de los lugares de las ciudades que forman parte de la memoria de los colectivos. Esta vinculación hace que los ciudadanos se movilicen proyectando a esos espacios valores subjetivos.

Espacios informales

Diversas iniciativas que se están produciendo hoy buscan oportunidades de acción directa, se inventan fórmulas de actuar de manera autónoma, independientemente de los programas políticos, y los profesionales consiguen salir de los encargos habituales para atreverse con otro tipo de proyectos. Se detectan nuevas necesidades, se buscan nuevos tipos de promotores y soluciones a los problemas urbanos. Grupos interdisciplinarios de profesionales más jóvenes e inteligentes tienen la capacidad de ver oportunidades de proyecto allí donde no suelen estar los “arquitectos”. Ya no ponen su punto de mira en las actuaciones estelares y emblemáticas de las instituciones y el capital. Se identifican con el usuario, llegan directamente a él usando las nuevas tecnologías y herramientas de *marketing* innovadoras.



Figura 4. El inaugurado recientemente (en su segunda fase) nuevo parque de Nueva York, la *High Line*, fue una iniciativa promovida por asociaciones de vecinos y artistas. Gracias a la organización ciudadana "Friends of the High Line", se evitó la demolición de una línea de tren abandonada a nueve metros de altura que recorre el oeste de la isla de Manhattan en paralelo al río Hudson, para transformarla mediante un proyecto de recuperación urbana. La propuesta ganadora de un concurso de ideas realizado en 2004, fue la de Field Operations/Diller Scofidio y Renfro. El proyecto de la transformación de *High Line* en parque incluye la consolidación de áreas verdes, la recuperación de edificios, conexión a la red de metro y a las principales vías de transporte de la ciudad. Probablemente lo más interesante de esta infraestructura fue su incorporación en la trama urbana, adaptándose a la densificación existente del medio. Este medio de transporte comercial de la época del desarrollo industrial de la ciudad, en funcionamiento hasta los años ochenta, cayó en desuso por sus altos costos de mantenimiento, por no hablar del ruido y problemas estructurales que generaba en edificaciones colindantes. Durante mucho tiempo fue un "no lugar" dentro de la ciudad, aunque también fue un importante símbolo social de los habitantes del oeste de Manhattan. Artistas como Joel Sternfeld, entre otros, fueron capaces de valorar este espacio tan peculiar dentro de la ciudad y promovieron conjuntamente con los ciudadanos su proyecto de transformación. Fuente imágenes: <http://www.thehighline.org/>.

Dentro de las instituciones, por otro lado, se están produciendo adaptaciones, de modo que las nuevas situaciones que se producen fuera del sistema sean acogidas y asimiladas. Se toleran espacios que permanecen fuera de las bolsas de la regulación, procesos espontáneos de intervención y transformación del espacio urbano cuyos protagonistas son los ciudadanos, por encima de los profesionales que colaboran y coordinan estas iniciativas. Las apropiaciones informales de vacíos urbanos mediante usos temporales, las diferentes formaciones de connotación informal, las ocupaciones espontáneas con actividades lúdicas o comerciales como las fiestas, los mercadillos o incluso los centros comerciales espontáneos surgidos dentro de los propios barrios marginales –donde se mezcla lo legal con lo ilegal–, y otras, han ido siendo acogidas por el Estado en su sistema de organización oficial. En la mayoría de los casos la obsesión por la seguridad ha transformado el paradigma de la temporalidad en una verdadera estrategia de control y represión, todo lo contrario de aquello para lo que habían nacido.

Las alternativas para entender lo urbano emergen como crítica a la planificación excesiva y como resistencia a la política

que se asemeja a vigilancia que respalda y justifica el dirigismo neoliberal que da poder a las fuerzas corporativas a ejercer la represión en nombre del bien público. En economías de escasos recursos como son actualmente la de España y la de Europa, acudir a un urbanismo blando o en fórmulas de hábitat autoconstruidas, efímeras, rápidas, ligeras, desmontables, rigurosamente funcionalistas, y por qué no, de una estética eficaz, es responder a necesidades que tanta gente tiene y depende de ellas.

En España se han instaurado diversos colectivos que se dan a conocer mediante recetasurbanas.net, straddle3.net, caldodecultivo.com, estonoesunsolar.com, entre otros, unos 50 en total, que han hecho brotar del vacío legal solares vacíos, construcciones temporales, participación ciudadana, planes de empleo..., una arquitectura optimista que cambia las reglas del juego y una nueva lógica que está detrás de estos proyectos.

En Europa tenemos muchos paradigmas de ciudad informal. *Container city*, por ejemplo, compone una de las rarezas arquitectónicas londinenses. Es una concepción de espacios flexibles y transformables que se adaptan a los distintos modos

de vida, que pueden ser reversiblemente desmontados y remontados, liberando el suelo ocupado cuando se requiere para otros usos. O los *Wagenplatz*, asentamientos urbanos formados principalmente por remolques, vagones y casetas de obra, que son comunidades actualmente resistentes en Alemania, Holanda, Suiza y en otros países, y medio de vida alternativo al sistema capitalista, donde la resistencia y la contracultura se defienden día a día además de colaborar activamente en las luchas antifascistas, contra la especulación inmobiliaria o el racismo.

Diversas acciones llevadas a cabo por una clase de nuevos profesionales de la arquitectura, profesores, estudiantes y artistas, se enfrentan a la nueva situación social y económica (en cuanto a los encargos) con nuevas técnicas e ideas. Peculiar es el modo de acción del colectivo Basurama, que ha difundido, viajando por los cuatro continentes, una aproximación diferente a los residuos que nos rodean y al reciclaje. Véase como ejemplo el proyecto RUS, realizado en Lima (figura 5). L'Atelier d'Architecture Autogérée –AAA– está desarrollando huertos urbanos comunitarios en París, con el respaldo de las autoridades municipales. Las llamadas comunidades “open source” desarrollan, a través de internet, métodos de diseño colaborativo tratando de abaratar costes y experimentar con fórmulas de autoconstrucción, materiales y componentes reciclables o biodegradables, etc. Proyectos de recuperación artística de vacíos urbanos y proyectos que enfocan las dinámicas urbanas a través de los campos de la arquitectura, el urbanismo y el arte desde las perspectivas de la participación ciudadana, la “inteligencia colectiva”, la reactivación urbana y el espacio público se están abordando por grupos como PKMN, Estudio Bijari, Bruit du Frigo, Esterni, Supersudaca, Raumlabor, etc. Son colectivos que desarrollan acciones urbanas como forma instantánea de intervenir en las ciudades y talleres como práctica directa, también interesados por la provocación política a través de intervenciones críticas. Todos ellos y muchos más –imposible de enumerarlos todos en este espacio–, investigan nuevas formas de construir espacios cívicos con recursos reducidos, ecológicos y sostenibles.

Decidir aportar una mejora puntual y temporal a una situación natural en las ciudades debido a la lenta actividad económica en determinadas parcelas o áreas urbanas congeladas por falta de propietarios, o bien, por falta de recursos en la mayoría de los casos, puede ser el *leitmotiv* de partida para la planificación de una acción urbana por parte de un colectivo con una única pretensión: el disfrute de la comunidad a quien va dirigida.

Las instituciones públicas, cada vez más implicadas en proyectos alternativos de este tipo, están siendo secundadas por las instituciones corporativas. El ayuntamiento de Zaragoza, por ejemplo, ha impulsado la ocupación de una veintena de solares que el grupo Esonoesunsolar, en menos de dos años, ha convertido en parques, huertos, espacios de socialización con canchas deportivas, juegos para niños y otras actividades, siendo un plan municipal de empleo. El Colegio de Arquitectos de Madrid ha decidido impulsar y liderar la creación de “Madrid Think Tank”, un laboratorio de ideas abierto, en el cual la participación de empresas, administraciones, instituciones e individuos contribuyan a construir un proyecto urbano colectivo para Madrid, con el pro-

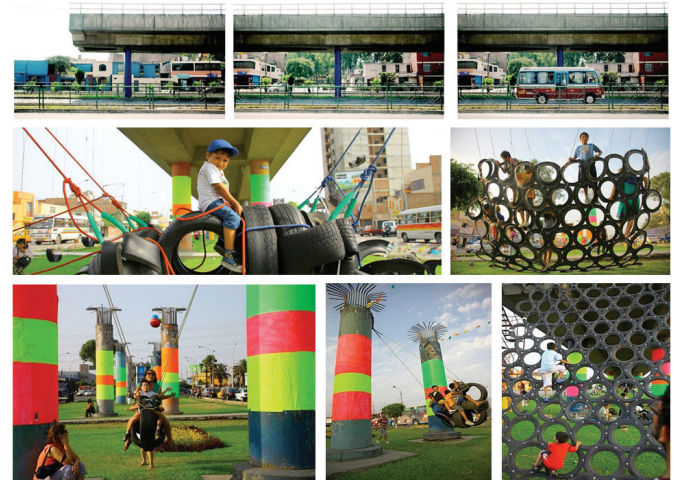


Figura 5. El proyecto RUS, llevado a cabo por Basurama, está centrado en la recuperación de uno de los espacios más originales e insólitos de la ciudad de Lima: el tren eléctrico elevado, a su paso por el distrito de Surquillo, una obra hace años abandonada. El proyecto ha promovido la reutilización de la vía del tren, “el residuo urbano probablemente más interesante de la ciudad”, invitando a la comunidad y a diversos artistas a activar ese espacio con propuestas de atracciones y juegos, así como otras intervenciones de imaginario colectivo. La infraestructura del tren se ha convertido en un pequeño parque de atracciones, en una clara acción de celebración del espacio público pero, también, una reflexión necesaria sobre el transporte público de una gran ciudad de 9 millones de habitantes. Esta infraestructura es interesante por ser un espacio público en potencia –paseo público o parque lineal elevado–, que ha sido negado a una ciudad donde caminar a ras de suelo supone ser atropellado, ensordecido y contaminado por los automóviles que la tienen tomada. Para ello, se ha recurrido a la autoconstrucción con bajísimos recursos y materiales reutilizados. Fuente imágenes: http://www.basurama.org/b10_rus_lima.htm.

pósito de mejorar la ciudad y la calidad de vida para sus habitantes. A través de convocatorias públicas de ideas, se pretende propulsar iniciativas innovadoras que incorporen la participación ciudadana.

Vemos, pues, cómo empieza a describirse con claridad un nuevo horizonte de la ciudad. Frente a la ciudad estable emergen las prácticas y los saberes ciudadanos al servicio de la organización de colectividades singulares para la autoconstrucción de su espacio vital. Con eso no debería cuestionarse la necesidad de planificar ciudades ni aceptar la renuncia de la administración pública ni la especulación feroz que convierte sus espacios en meros productos para el consumo y que oprime todo tipo de apropiación del espacio y la emancipación de los ciudadanos. Frente a la ciudad, lo “urbano” (Lefebvre, 1978; Delgado, 2007a) debe ser recuperado con toda la vitalidad de los acontecimientos, los recorridos y los lugares. Los espacios públicos sometidos a la tiranía del alto diseño arquitectónico deberían ser devueltos a los ciudadanos sensibilizados y motivados para la acción en la búsqueda del placer de “hacer juntos”.

A modo de conclusión

La idea actualizada de espacio público alude, pues, a los espacios colectivos y lúdicos donde se desarrollan dinámicas innovadoras e imaginativas, procesos casi siempre en las fronteras, entre la necesidad y la creatividad de sus “usuarios” y a partir del

momento que personas actúan conjuntamente. Gracias a las redes y las TIC de soporte está hoy creciendo el paradigma de lo "procomún" que valora el proceso continuo de vida social y cultura política reconociendo la creación de valor no solo en la transacción económica. Se abre así un debate humanista más amplio que renueva las conexiones entre los valores democráticos, la vida social y los espacios públicos.

Aumento de la sensibilización por el entorno, la observación del entorno y el deseo de transformarlo y adaptarlo, activismo ciudadano, autoconstrucción, gestión compartida, participación acompañada de un sentimiento del placer de "hacer juntos" y sensación de libertad constituyen un nuevo horizonte de lo "urbano". La experimentación se está desarrollando dentro de colectivos de ciudadanos y/o profesionales que encuentran apoyos institucionales. Los nuevos paradigmas se están replicando cada vez más a través de las políticas locales. En las ciudades se están produciendo diversos procesos de transformación tratando de recuperar para la colectividad las relaciones sociales y la vitalidad urbana de los barrios, cada vez más deteriorada. Si bien es verdad que para sus administradores el espacio público no deja de parecer un espacio problemático, donde tienen que actuar para prevenir cualquier tipo de problema y desorden, ordenando y limitando todo tipo de actividad espontánea de los ciudadanos, también es verdad que las iniciativas en sentido contrario se están multiplicando.

Así, en las ciudades del mundo occidental (de Europa, Latinoamérica y Norteamérica) se registran hoy diversas tendencias de arte y acciones urbanas, fenómenos nuevos al margen del urbanismo institucional basados en la valoración positiva de espacios residuales, en desuso y marginales, desarrollados gracias a la sinergia colectiva y la colaboración de las nuevas herramientas tecnológicas. Sin duda, en relación con las nuevas tecnologías caben diferentes discursos en el contexto de las relaciones, de la vida pública, familiar y laboral, o de la gestión del tiempo y el espacio, de la división de los ámbitos público y privado... incluso hasta el aumento de diferentes tipos de control de los individuos y otros tipos de conflictos. Pero sin duda internet representa uno de los mayores factores de cambio de la sociedad. Por eso creemos que no se pueden obviar las potencialidades de esta tecnología en el momento de repensar el espacio público. Hoy disponemos de herramientas capaces de catalizar dinámicas participativas que antes eran imposibles de coordinar. Son cada vez más los ejemplos de procesos de "creación" de ciudadanía ligados al uso de las nuevas tecnologías, y el espacio público es el lugar donde estos procesos puedan tener lugar. Creemos que las oportunidades que ofrece la conexión entre las dos dimensiones de la realidad compuesta de lo presencial y lo virtual puede mejorar las relaciones de vecindario y la vitalidad de los espacios públicos añadiendo valor a los mismos, de modo que las estructuras tradicionales, rígidas e impuestas se puedan romper y avanzar hacia un nuevo concepto de ciudad como una potencial construcción de todos. **10**

Bibliografía

CASTELLS, Manuel (2002). *La era de la información. Vol. 1: La sociedad red*. México, D.F.: Siglo XXI.

DEBORD, Guy (1957). "Informe sobre la construcción de situaciones y sobre las condiciones de la organización y la acción de la tendencia situacionista internacional" [Conocido como Manifiesto Situacionista]. Consultado el 8 de enero de 2011 en: Revista *Bifurcaciones*, revista de estudios culturales urbanos, No. 5, verano de 2005. En: <http://www.bifurcaciones.cl/005/reserva.htm>

DE CERTEAU, Michel (1999). *La invención de lo cotidiano*. México: Universidad Iberoamericana.

DELGADO, Manuel (2007). *Sociedades movedizas*. Barcelona: Anagrama.

DELGADO, Manuel (2007). "Lo común y lo colectivo", Universitat de Barcelona. Consultado el 28 de enero de 2011 en: http://medialab-prado.es/article/lo_comun_y_lo_colectivo.

DI SIENA, Domenico (2011). "Ciudades de código abierto. Hacia nuevos modelos de gobernanza local". En: *Creatividad y Sociedad*, No. XVII, septiembre. En: <http://www.creatividadysociedad.com/articulos/17/8%20ciudades%20de%20codigo%20abierto.pdf>

FLORIDA, Richard (2009). *Las ciudades creativas. Por qué donde vives puede ser la decisión más importante de tu vida*. Barcelona: Paidós.

FREIRE, Juan y GUTIÉRREZ RUBI, Antoni (2010). 2010-2020. 32 *Tendencias de cambio*. En: http://www.gutierrezrubi.es/wpcontent/uploads/2010/09/32Tendencias_de_cambio.pdf.

INNERARITY, Daniel (2004). *La sociedad invisible*. Madrid: Espasa.

LEFEBVRE, Henri (1978). *El derecho a la ciudad*. Barcelona: Península.

LÓPEZ-ARANGUREN BLÁZQUEZ, Juan (2009). "Sentient City", entrevista a Juan López-Aranguren Blázquez. En: <http://urbanohumano.org/castellano/sentient-city-entrevista-a-juan-lopez-aranguren-blazquez/>

MORADIELLOS, Michael (2009). "Ciudades de código abierto. La arquitectura del espectáculo ha muerto, ¡viva la arquitectura sensata!". En: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=2066>

- "Ciudades de código abierto. Estrategias urbanas participativas de dinamización social". En: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=1849>

- "Manual metodológico de acción urbana". En: <http://www.laciudadviva.org/blogs/?p=2066>

NEGRI, Antonio (2010). *Inventer le commun des hommes*. Paris: Bayard Éditions.

NIEDDU, Alessandro (2009). "Stalker y la transurbanía". Entrevista a Francesco Careri y Lorezo Rómito del Grupo Stalker. En: <http://furor-amoris.blogspot.com/2009/06/stalker-y-la-transurbania.html>

REVEL, Judith y NEGRI, Toni (2008). "Inventar lo común de los hombres". En: <http://www.iade.org.ar/modules/noticias/article.php?storyid=2477>

TRACHANA, Angelique (2012). "Urbe Ludens. Espacios para el juego en la ciudad". En: *CyTET*, vol. XLIV, No. 173, pp. 423-444. Madrid: Ministerio de Fomento.

Páginas web

<http://elcampodecebada.org/>

<http://www.thehighline.org/>

http://www.basurama.org/b10_rus_lima.htm

<http://ecosistemaurbano.org/>

<http://www.dreamhamar.org/category/blog/>

<http://www.laciudadviva.org/>

<http://www.recetasurbanas.net>